

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil temuan dan hasil analisis serta pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media digital berbasis aplikasi Canva memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat poster pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Simpulan ini diperoleh dari dua rumusan masalah utama, yaitu:

1. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan media digital berbasis aplikasi Canva berpengaruh terhadap kreativitas siswa dalam membuat poster. Penerapan Canva dalam pembelajaran terbukti mampu menjadi katalisator dalam meningkatkan kreativitas siswa. Aplikasi Canva memfasilitasi eksplorasi ide dan melatih keterampilan desain visual siswa. Dengan Canva, siswa dapat bereksperimen dengan berbagai elemen desain tanpa takut merusak media atau kehabisan bahan seperti dalam metode konvensional. Selain itu, Canva juga menjadi sarana belajar yang interaktif, membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan ini berdampak langsung pada peningkatan kemampuan serta kreativitas siswa dalam menciptakan karya secara manual maupun digital.
2. Tingkat ketercapaian indikator kreativitas siswa dalam membuat poster dengan media digital berbasis aplikasi Canva berada di kategori tercapai. Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memenuhi indikator kreativitas yang meliputi *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterperincian). Canva sebagai media digital menyediakan stimulus visual yang kuat, seperti *template* dan elemen desain yang beragam, yang memudahkan siswa untuk mengeksplorasi gagasan mereka secara lebih luas. Melalui aktivitas membuat poster dengan Canva, siswa menunjukkan peningkatan dalam hal keberanian mencoba desain baru yang lebih unik dan tetap memperhatikan originalitas karyanya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat mendukung capaian tujuan pembelajaran serta dapat memperkuat kreativitas dalam berkarya di era digital ini.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital berbasis aplikasi Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam membuat poster pada pembelajaran SBdP. Melalui aplikasi ini, siswa lebih leluasa mengekspresikan ide dan gagasannya secara visual, karena Canva menyediakan beragam fitur yang menarik dan mudah digunakan, bahkan oleh siswa sekolah dasar. Ketersediaan elemen desain, pilihan warna, serta kemudahan mengatur tata letak memungkinkan siswa berkreasi dengan bebas tanpa terhambat oleh keterbatasan alat gambar manual. Penelitian ini memperkuat konsep bahwa kreativitas dapat ditumbuhkan melalui lingkungan belajar yang memberi banyak stimulus visual dan memungkinkan eksplorasi secara bebas dan lebih luas.

Pembelajaran dengan media digital Canva menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat secara aktif dalam proses penciptaan karya. Hal ini tentu berdampak positif terhadap minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran SBdP. Implikasi lainnya adalah bahwa media digital seperti Canva dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik siswa saat ini. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru, sekolah, serta para pelaku pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis digital secara kreatif. Guru sebagai pelaksana pembelajaran di kelas memiliki peran penting dalam mengoptimalkan penggunaan media digital. Penelitian ini juga diharapkan mampu membuka wawasan baru bagi peneliti lain yang ingin menggali lebih dalam terkait pengaruh media digital terhadap berbagai aspek kemampuan siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran yang bersifat produktif dan ekspresif.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru, penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran SBdP dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas siswa. Guru dapat mengintegrasikan penggunaan Canva secara bertahap serta menyesuaikan materi pembelajaran agar tetap

sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Selain itu, guru juga disarankan untuk memberikan bimbingan teknis kepada siswa yang belum terbiasa menggunakan aplikasi digital.

2. Bagi siswa, disarankan untuk terus berlatih menggunakan media digital dalam mengekspresikan ide-ide visual mereka. Siswa juga diharapkan memiliki rasa ingin tahu dan keberanian untuk mengeksplorasi fitur-fitur Canva secara mandiri, sehingga keterampilan digital dan kreativitas mereka dapat berkembang secara seimbang.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan fasilitas dan pelatihan yang memadai terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran SBdP. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan perangkat TIK, jaringan internet yang stabil, serta pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan digital mereka.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pijakan untuk melakukan kajian lebih mendalam mengenai pengaruh media digital terhadap keterampilan lainnya, seperti kolaborasi, komunikasi visual, atau berpikir kritis. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas objek penelitian, baik dari jenjang pendidikan, variasi media digital, maupun pendekatan pembelajaran yang digunakan. Selain itu, waktu pelaksanaan yang lebih panjang dan tema poster yang lebih variatif dapat memberi gambaran yang lebih utuh tentang perkembangan kreativitas siswa secara berkelanjutan.