

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMKS PAB 2 Helvetia, berikut kesimpulan yang dipecah menjadi beberapa kategori terkait dengan karakteristik kreativitas dan hasil belajar siswa:

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap kreativitas siswa

Jika dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol, siswa yang memanfaatkan media pembelajaran aplikasi Canva menunjukkan peningkatan kreativitas yang nyata. Dengan nilai $t = -15,255$ dan $p < 0,001$, uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada penilaian kreatif antara kedua kelompok. Penggunaan Canva menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas siswa, seperti terlihat pada interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata kreativitas, yang berada di antara -21,60953 dan -16,60669.

2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa

Jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan buku teks, maka pada kelas eksperimen (X MPLB 2) pemanfaatan media pembelajaran aplikasi Canva meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan nilai $t = -3,533$ dan $p = 0,001$, temuan uji t

menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skor posttest yang signifikan antara kedua kelompok. Terbukti dari interval kepercayaan 95% untuk selisih rata-rata antara -13,32571 dan -3,70132 bahwa penggunaan Canva secara terus menerus akan meningkatkan hasil belajar.

Secara keseluruhan, kedua hipotesis penelitian disetujui berdasarkan temuan uji-t dan nilai signifikan yang dicapai ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa penelitian tersebut telah menunjukkan dampak yang baik dan patut diperhatikan dari media pembelajaran aplikasi Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berikut beberapa rekomendasi yang dapat diambil sehubungan dengan temuan dan kesimpulan penelitian yang dilakukan di SMKS PAB 2 Helvetia:

1. Implementasi media pembelajaran

a. Pengembangan kurikulum

Lebih banyak sumber pembelajaran berbasis teknologi, seperti Canva, harus dimasukkan dalam kurikulum sekolah. Standar pengajaran dan cara siswa merespons materi pelajaran dapat ditingkatkan dengan melakukan hal ini.

b. Pelatihan guru

Pelatihan rutin tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu instruktur menjadi lebih mahir dalam berbagai aplikasi pendidikan. Guru yang mahir

menggunakan teknologi biasanya dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif bagi siswanya.

2. Pengembangan kreativitas siswa

a. Pembelajaran berbasis proyek

Kreativitas siswa dapat dirangsang melalui lingkungan pembelajaran berbasis proyek yang mendorong penggunaan Canva dan teknologi lainnya. Selain itu, ini membantu siswa dalam memperoleh keterampilan digital, yang sangat penting di era modern yang kita jalani.

b. Pemberian tantangan kreatif

Memberikan lebih banyak tantangan dan proyek-proyek kreatif yang memanfaatkan aplikasi seperti Canva dapat menjadi cara yang efektif untuk terus mengasah kreativitas siswa di luar kelas.

3. Evaluasi dan penelitian lanjutan

a. Monitoring dan evaluasi

Penting untuk terus memantau hasil pembelajaran siswa dan kreativitas mereka secara berkala setelah implementasi Canva. Ini akan membantu dalam menilai keberlanjutan dari penggunaan teknologi dalam meningkatkan pembelajaran.

b. Penelitian lanjutan

Melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi pengaruh jangka panjang dari penggunaan media Canva terhadap berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan siswa dapat memberikan wawasan lebih mendalam bagi sekolah dan pengambil kebijakan pendidikan.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan SMKS PAB 2 Helvetia dapat terus meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu siswa untuk berkembang secara menyeluruh, baik dalam aspek akademis maupun kreativitas.