

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan pembahasan hasil penelitian yang telah dikaji berkaitan dengan pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam membuat di kelas IV SD Negeri 1 Garawangi pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) BAB 7 Topik C materi kegiatan ekonomi jual beli.

Hasil pengujian statistik uji t-test menyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dan hasil perhitungan N-Gain kelas eksperimen memperoleh kriteria “sedang” sedangkan kelas kontrol memperoleh kriteria “rendah”. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh perbedaan dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam membuat poster antara yang menggunakan aplikasi canva dengan peserta didik yang menggunakan media grafis manual setelah dilakukannya *treatment*.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Penggunaan aplikasi canva dapat berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Untuk pembuatan poster bertema jual beli makanan dan minuman, terdapat perbedaan pada *pre-test* dan *post-test* setelah dan sebelum menggunakan aplikasi canva.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam upaya mengasah kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan poster menjadi salah satu bukti keberhasilan pendekatan ini.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti memberikan saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah hendaknya menyarankan kepada guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

2. Bagi Guru

Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam merancang proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media yang sesuai yang dapat menarik minat belajar peserta didik.

3. Bagi Peserta didik

Peserta didik hendaknya lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Dalam melaksanakan penelitian serupa, disarankan kepada peneliti untuk mempersiapkan serta memastikan kelengkapan dan kesiapan alat-alat elektronik seperti *chromebook*, laptop, gawai, dan sumber daya listrik sebelum digunakan. Hal ini penting agar perangkat dalam kondisi optimal, khususnya dari segi daya baterai, sehingga tidak mengganggu jalannya proses penelitian.

Penelitian ini membandingkan penggunaan aplikasi canva dengan media grafis manual dalam pembuatan poster untuk melihat pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar membandingkan penggunaan aplikasi canva dengan media berbasis teknologi lainnya guna mengetahui efektivitas berbagai platform digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.