

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pemanfaatan media pembelajaran visual terhadap kreativitas belajar siswa kelas 11 SMAN.05 Kaur pada mata pelajaran PKN ” maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran guru PKN di kelas 11 SMAN.05 Kaur dominan menggunakan media pembelajaran visual, berupa powerpoint yang memuat tulisan mengenai penjelasan materi PKN dan *text book* menggunakan modul atau buku PKN.
2. Kreativitas belajar siswa kelas 11 SMAN.05 Kaur dalam pelajaran PKN masih kurang kreatif, indikator kreativitas *fluency* belum terpenuhi maksimal, siswa lebih banyak diam, malu mengemukakan pendapat, tidak percaya diri, takut salah dan tidak memcetuskan ide-ide kreatif, *fleksibility* (kelenturan), masih banyak tugas yang dikumpulkan tidak tepat waktu, jawaban yang dituangkan atau dikemukakan memuat unsur konseptual belum bervariasi, berinovasi dan dikembangkan, *originalitas* (keaslian) belum ada ide/gagasan baru yang berbeda dari siswa, *elaborasi* (pengembangan) penyampaian pendapat dan pembuatan tugas belum dilakukan secara detail, *redefinition* (merasa tertantang), keingintahuan siswa memahami dan menguasai lebih dalam dari sebuah materi pembelajaran belum maksimal, siswa masih berfokus pada apa yang disampaikan oleh guru saja.

3. Dampak pemanfaatan media pembelajaran visual pada siswa kelas 11 SMA.05 Kaur dalam mata pelajaran PKN terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PKN belum memberikan dampak maksimal untuk melatih kreativitas belajar siswa, sehingga perlu dilakukan modifikasi penggunaan media pembelajaran agar dapat melatih siswa untuk berfikir kreatif.

B. Saran

Untuk mengatasi permasalahan pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas 11 di SMAN.05 Kaur, maka perlu disarankan sebagai berikut :

1. Pihak sekolah seharusnya lebih memperhatikan dan memfasilitasi guru- guru terutama guru PKN untuk mengikuti kegiatan pelatihan, workshop, pendampingan maupun pembimbingan tentang proses pembelajaran terutama pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan efektif, serta menguasai teknologi informasi dan digitalisasi sesuai perkembangan zaman saat ini untuk melatih dan meningkatkan kreativitas belajar siswa di SMA.05 Kaur.
2. Guru hendaknya meningkatkan kemampuan berinovasi dan melihat kondisi belajar siswa agar dapat menggunakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif serta senantiasa *mengupgrade* ilmu dan informasi dan mengembangkan diri melalui kegiatan mengikuti pelatihan, meningkatkan kemampuan diri dalam memanfaatkan teknologi, senantiasa belajar

sepanjang hayat, menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa supaya dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif dan pastinya mengasah kemampuan siswa dalam berfikir kritis, kreatif sehingga tujuan belajar tercapai dengan hasil belajar yang memenuhi standar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, M., & Theodosia, N. (2021). *Efektivitas Penilaian Pembelajaran Matematika SDK Ndonga 2 Kecamatan Ndonga Kabupaten Ende*. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores*, 4(1)
- Arsyad. 2018. *Media Pembelajaran Visual*. Jakarta: PT. Rineka Cipta,
- Barhomi, C. (2019). *The Effectiveness Of WhatsApp Mobile Learning Activities Guided By Activity Theory On Students' Knowledge Management*. *Contemporary Educational Technology*, 6(3), 221–238.
- Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020)
- Chorun, Nisa. 2021. *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa*. e-journal boga. Volume 2, Nomor 1. <https://journal.upgris.ac.id> .
- Daud, A. M., Omar, J., Turiman, P., & Osman, K. (2022). Creativity in Science Education. In *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 59, 467–474. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.302>
- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–6.
- Ekayani, P. (2020). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Hamzah Pagarra. 2020. *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Hendri, dkk. 2023. *Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bantaeng*. JUMPS vol 8, No.3, <https://jim.usk.ac.id/>.
- Himmah, E. F., Handayanto. 2019.S. K., & Kusairi, S. (2021). *Potensi Berpikir Kreatif Siswa SMA*, 50–54.
- Ika Lestari, M.Si , linda Zakiah. 2019. *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Erzatama Karya Abadi; Bogor
- Iwan, F. (2019). *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104–117
https://Juliwi.Com/Published/E0104/Paper0104_104
- Khairunnisa, W. (2020) *Pendidikan Kewarganegaraan Vol. 8 No. 2 (Mei, 2020)*. 8
- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2009). Beyond Big and Little : The Four C Model of Creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.1037/a0013688>

- Maryani, L., & Sopiansah, V. A. (2019). *Minat Belajar Siswa Dengan Variasi Penggunaan Media Pembelajaran (Survey Pada Siswa Jurusan Akuntansi Di SMK Negeri 3 Bandung)*. *Jurnal Petik*, 5(1), 63–69. <https://doi.org/10.31980/Jpetik.V5i1.473>.
- Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004)
- Munandar, S.C. (2019). *Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Noptario, Andi prastowo. 2022. *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Berdasarkan Prinsip Kreatif Dan Menarik Di Sekolah*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 7, No. 2. Doi <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6642>
- Oemar Hamalik, 2020. *Pendekatan Baru Stategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, Bandung: Sinar Baru, Algesindo, 2010, hal. 4-6
- Pardede, K., Ahmad, M., & Harahap, M. S. (2021). *Analisis Gaya Belajar serta Pengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Selama Pandemi Covid-19*. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 243–252
- Rani winarni, dkk. 2019. *Pengaruh penggunaan media pembelajaran storyboard terhadap kreativitas belajar sisiwa pada mata pelajaran seni budaya*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Volume 4 Nomor 2 Edisi Oktober 2019. <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/2249/1572>
- Ravari, H. K., & Salari, P. (2015). *Examining the impact of teacher ' s creativity on learning motive and students 45 Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran ' improvement*. *International Academic Journal of Social Sciences*, 2(10), 11–19. Retrieved from [http://iaiest.com/dl/journals/3-IAJ of Social Sciences/v2-i10-oct2015/paper2.pdf](http://iaiest.com/dl/journals/3-IAJ%20of%20Social%20Sciences/v2-i10-oct2015/paper2.pdf)
- Rijali, A. (2019). *Analisis Data Kualitatif*. Alhadharah: *Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33),
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana. *Melatih Kreativitas Siswa*. Pada, S., Tematik, P., Project, P., Learning, B., , T. I. (2021). *Jurnal basicedu*. 5 (4), 1879–1887.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2021. *Media pembelajaran: Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya offset.
- Supriadi, E. (2019). *Kreativitas dan Sikap Kreatif dari Siswa Berbakat Akademik. Akselerasi*. Jakarta:PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Grop, 2010).
- Winarni, dkk. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya*

jurnal teknologi pendidikan, vol 4 no. 2. <https://e-journal.undikma.ac.id>.

Taufik, T., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Online dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Instruksional, 4(1).

Utami Munandar. 2019. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta,

Zubaidi, A., Shodiq, M. J., Indonesia, U. I., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Mah Rah Al-Kalam Arabi* : 6(1), 119–134.

Zukhrufurrohmah, Z., In'am, A., & Cahyaningasri, D. (2021). *Komunikasi Ide Matematis Gaya Belajar Visual dan Kinestetik Dalam Pembelajaran Online*. Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10(2). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.364>