

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis fitur animasi dan video interaktif Canva terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 17 Kota Cirebon, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan fitur animasi dan video interaktif Canva terbukti efektif secara praktis dalam menstimulasi keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai *Effect Size* sebesar 0,31 (kategori sedang) dan didukung oleh hasil angket respons siswa yang mencapai rata-rata 77,5% (kategori baik). Secara teoretis, media ini berfungsi sebagai *cognitive support* dan *attention buffer* yang mampu menyederhanakan materi abstrak, menjaga stabilitas atensi, serta memitigasi kelelahan kognitif siswa pada jam-jam belajar siang yang kritis.
2. Secara statistik murni (*Mann-Whitney U-Test*), perolehan nilai signifikansi sebesar 0,250 ($p > 0,05$) mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara absolut antara peningkatan keterampilan berpikir kritis di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini disebabkan oleh adanya *ceiling effect* pada subjek penelitian yang memiliki skor awal (*pre-test*) tinggi, serta durasi penelitian yang terbatas. Namun, secara deskriptif dan observasi lapangan, kelas eksperimen menunjukkan stabilitas kognitif dan konsistensi peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang cenderung mengalami stagnasi kognitif saat menghadapi materi pembelajaran yang kompleks.
3. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, pemanfaatan fitur animasi dan video interaktif Canva memberikan kontribusi pengaruh

sebesar 0,2% ($R^2 = 0,002$) terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,816 ($p > 0,05$). Secara statistik parametrik, pengaruh ini dinyatakan tidak signifikan. Hal ini menegaskan bahwa Keterampilan Berpikir Kritis sebagai kemampuan tingkat tinggi (*HOTS*) bersifat sangat kompleks dan heterogen, sehingga tidak dapat berubah secara instan hanya melalui ketergantungan linear murni dari respons media, melainkan dipengaruhi oleh akumulasi faktor-faktor psikologis dan kognitif jangka panjang siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian mengenai penggunaan fitur animasi dan video interaktif Canva terhadap keterampilan berpikir kritis siswa di SMPN 17 Cirebon, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait:

1. Bagi Pendidik

Guru diharapkan tidak hanya sekadar menggunakan Canva sebagai alat penampil materi, tetapi lebih sebagai instrumen untuk mengelola beban kognitif siswa. Mengingat siswa sering mengalami penurunan fokus di jam-jam siang, guru disarankan untuk menyisipkan elemen visual yang relevan dan tidak terlalu padat informasi agar perhatian siswa tetap terjaga. Selain itu, karena berpikir kritis adalah keterampilan yang memerlukan waktu, guru disarankan untuk konsisten menerapkan metode berbasis visual ini dalam jangka panjang, agar pembiasaan berpikir kritis benar-benar terinternalisasi dalam diri siswa.

2. Bagi Pihak Sekolah dan Pengembang Kurikulum

Pihak sekolah dan pengembang kurikulum di tingkat satuan pendidikan diharapkan dapat meninjau kembali alokasi waktu pada struktur kurikulum, khususnya untuk materi yang membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*). Penggunaan media berbasis teknologi seperti Canva

memerlukan ruang waktu yang lebih fleksibel agar proses pengamatan, diskusi, dan refleksi siswa tidak terburu-buru oleh durasi jam pelajaran yang terbatas. Selain itu, sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa pelatihan digital yang berkelanjutan bagi guru serta memastikan ketersediaan infrastruktur internet yang stabil agar implementasi media interaktif ini dapat berjalan maksimal tanpa kendala teknis.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mengingat durasi penelitian ini yang cukup singkat menjadi salah satu kendala dalam mencapai signifikansi statistik yang kuat, peneliti selanjutnya disarankan untuk menambah durasi perlakuan (*treatment*) agar dampak penggunaan media terhadap keterampilan berpikir kritis dapat diukur secara lebih mendalam dan terlihat perubahan signifikansinya.