

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penelitian tindakan kelas di XI- IPA 6 SMA negeri 1 Cimahi didapatkan hasil yang baik dikarenakan terdapat peningkatan pada setiap siklus. Dalam permasalahan yang ada di kelas XI-IPA 6 didapatkan permasalahan yaitu kekurangan daya berpikir kreatif yang menyebabkan siswa kurang aktif dan pembelajaran di kelas menjadi kurang optimal. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian berupa penelitian tindakan kelas di SMA Negeri 1 cimahi.

Pertama, sebelum dilakukan penelitian, peneliti dan guru mitra melakukan perencanaan penelitian yaitu merencanakan penelitian sebaik mungkin dengan cara menyiapkan materi, RPP, media *Windows Movie Maker* dan peralatan yang menunjang lainnya. Dalam perencanaan ini, tidak terdapat kendala yang signifikan, dikarenakan peneliti dan guru mitra menyiapkan penelitian sebaik mungkin baik dari segi materi, dan peralatan.

Kedua, dipergunakannya media windows movie maker ialah sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran sejarah dikelas, agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat muncul. Dalam proses penggunaannya, media windows movie maker ini di pergunakan di dalam waktu pembelajaran berlangsung dan dikombinasikan dengan diskusi Tanya jawab siswa yang mengacu pada media *Windows Movie Maker* ini. Pada penggunaannya tidak terlalu ada kendala dikarenakan sudah dipersiapkan secara matang oleh peneliti yang menjadikan proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan hal tersebut berdampak proses pembelajaran siswa yang semakin baik, dan hal tersebut berpengaruh terhadap cara berpikir kreatif siswa.

Ketiga, ialah proses pengembangan pembelajaran sejarah melalui media *Windows Movier Maker*. Pada proses pengembangan ini dilakukan proses tindakan media *Windows Movie Maker* ini terhadap siswa yaitu dilakukan kegiatan pembelajaran terhadap siswa dengan menggunakan *Windows Movie Maker*. Pada tindakan pertama siswa belum terlihat adanya peningkatan dikarenakan siswa disitu terlihat malu bertanya dan merasa asing terhadap peneliti yang mengajar dikelas. Setelah itu pada tindakan kedua mulai ada nya peningkatan dikarenakan guru sudah mulai berbaur dengan siswa tetapi belum signifikan. Pada saat tindakan tiga, dan empat terlihat siswa sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan *Windows Movie Maker* ini. Setelah pada tindakan yang kelima siswa terlihat mulai jenuh tetapi masih ada peningkatan tetapi tidak signifikan. Setelah itu peneliti mencoba kembali melakukan penelitian sekali lagi dan terlihat hasil tetap sama idak ada peningkatan yang signifikan dan hal itu menyebabkan penelitian di hentikan dan hal ini telah dikonsultasikan terhadap guru mitra.

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengambil beberapa sample siswa dan memberikan pertanyaan, menanggapi pertanyaan dan menyampaikan pendapat dari siswa tersebut. Dah hal ini memiliki presentase keberhasilan yang baik dikarenakan disetiap siklus penelitian terdapat kenaikan walau cuman sedikit. Hal ini menyebabkan siswa cara berpikir kreatif siswa menjadi naik.

Kempat, dampak digunakannya media windows movie maker ini terlihat pada proses pembelajaran yang semakin berfariasi, siswa semakin aktif bertanya dan menjawab dikelas. Dalam hal ini terlihat pertanyaan-pertanyaan siswa dan jawaban yang mereka yang semakin berfariasi dan bersifat kreatif dan kritis. Hal ini mempunyai dampak positif setelah digunakannya media *Windows Movie Maker* ini, yaitu sebelum digunakannya windows movie maker ini, terlihat pembelajaran dikelas

terlihat kurang hidup dikarenakan guru hanya menggunakan metode dan tidak dibarengi dengan media yang menunjang. Tetapi setelah digunakannya media windows movie maker ini, siswa terlihat aktif dan cara berpikir kreatif siswa tergali dengan sendirinya yang menyebabkan kelas menjadi aktif dan hidup berbeda sebelum digunakannya media *Windows Movie Maker* ini

B. Saran

Saran-saran yang dapat penulis sampaikan berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan ini, yakni sebagai berikut :

1. Kemampuan berpikir kreatif merupakan keterampilan berpikir yang biasanya diukur ditingkat mahasiswa. Maka dari hal itu, instrument yang digunakan seharusnya benar-benar disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa SMA.
2. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran menggunakan Windows Movie Maker ini seharusnya disesuaikan dengan metode yang lain yang lebih menarik, agar pembelajaran dikelas tidak menjadi monoton.
3. Dalam penelitian media *Windows Movie Maker* ini, sebaiknya disesuaikan dengan materi-materi yang terdapat sumber gambar, video atau yang bersifat visual lainnya.
4. Perlu diadakannya penelitian lanjutan untuk mengukur bagaimana metode pembelajaran dibarengkan dengan media Windows Movie Maker ini.