

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengolahan dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa media presentasi video aplikasi *youtube* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dimana terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa yang signifikan melalui penggunaan Presentasi Video aplikasi *youtube* pada Mata Pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung. Hal ini dapat terlihat dari gain yang diperoleh kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Secara khusus, simpulan di atas dapat diuraikan lebih lanjut bahwa:

1. Terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa yang signifikan pada aspek *fluency*. Media presentasi video aplikasi *youtube* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *fluency* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung.
2. Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa yang signifikan pada aspek *flexibility*. Media presentasi video aplikasi *youtube* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *flexibility* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung.
3. Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa yang signifikan pada aspek *Originality*. Media presentasi video aplikasi *youtube* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *Originality* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung.
4. Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa yang signifikan pada aspek *Elaboration*. Media presentasi video aplikasi *youtube* terbukti

terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa aspek *Elaboration* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X jurusan Multimedia di SMK Negeri 3 Bandung.

Sesuai dengan simpulan diatas, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media presentasi video aplikasi *youtube* dapat meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif pada aspek *Fluency, flexibility, originality dan elaboration*. pada mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X SMK Negeri 3 bandung.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini, penulis mencoba mengemukakan rekomendasi sebagai berikut:

1. Pihak sekolah

- a. Penggunaan media presentasi video aplikasi *youtube* diharapkan dapat dioptimalkan dalam proses pembelajaran, alangkah lebih baiknya pihak sekolah memperhatikan fasilitas yang memadai seperti memiliki koneksi internet untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, pihak sekolah harus lebih sensitif terhadap perkembangan teknologi agar dapat memenuhi minat dan kebutuhan siswa. Diharapkan dengan adanya penelitian ini menjadi rujukan bagi sekolah untuk memperhatikan perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan sebagai alternatif pada proses pembelajaran dalam memanfaatkan fasilitas yang ada baik disekolah maupun di luar sekolah, guru harus bisa memanfaatkan berbagai macam peluang yang mendorong siswa untuk belajar lebih giat menggunakan website *youtube.com*, peran guru juga sangat penting untuk mengarahkan siswa terhadap berbagai kemungkinan yang akan mengikis keterampilan berpikir kreatif siswa, diaharapkan guru dapat lebih giat untuk membuat, memanfaatkan dan memberikan pemahaman presentasi video dalam *website youtube.com* sehingga siswa akan senang belajar.

c. Bagi siswa, diharapkan pada setiap proses pembelajaran tidak hanya belajar dari materi yang disampaikan guru atau hanya didalam kelas saja, tetapi harus mampu bergerak aktif menggali pengetahuan, kemahiran, dan pengalaman belajar yang berkaitan dengan pembelajaran. Siswa seyogyanya dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar pada *website youtube.com*. siswa harus lebih selektif dalam memilih segala jenis penayangan yang ada pada *website youtube.com* siswa hendaknya memilih sajian penayangan yang mengandung unsur edukatif seperti presentasi video.

2. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi disiplin ilmu Teknologi Pendidikan khususnya bagi konsentrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam mengembangkan pembelajaran yang mampu digunakan menjadi alat bantu ajar seiring dengan perkembangan yang TIK yang semakin pesat dan serba digital. Penelitian ini juga diharapkan memberikan masukan pada instansi agar dapat memperkaya dan mengembangkan video pembelajaran. Diharapkan pihak Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan mengkondisikan seluruh mahasiswa agar dapat berkontribusi memberikan sumbangsih karya terutama video pembelajaran agar dapat di unggah kedalam *website youtube.com* agar dapat dinikmati dan dipelajari oleh kebanyakan siswa di Indonesia. Dengan begitu akan lebih banyak konten pembelajaran didalam aplikasi *youtube*.

3. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi penelitian lebih lanjut. Alangkah lebih baik variabel pada penelitian ini diatmbah dan lebih mengarah kepada tuntutan permasalahan pendidikan yang ada sekarang. Peneliti selanjutnya juga diharapkan untuk mengambil sample yang lebih luas agar dapat diketahui sejauh mana peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa. Selain itu juga diharapkan untuk

menggunakan mata pelajaran lain dan menggunakan media yang lebih inovatif lagi. peneliti selanjutnya seyogyanya mengkaji lebih dalam, baik dalam jenjang, variabel dan populasi yang berbeda.