

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan telah dibahas dalam bab sebelumnya mengenai pengaruh video pembelajaran berbasis *problem based learning* terhadap berpikir tingkat tinggi siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *problem based learning* terhadap berpikir tingkat tinggi siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung. Secara khusus kesimpulan dari penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan hasil belajar aspek analisis dalam penggunaan video pembelajaran berbasis *problem based learning* dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar aspek evaluasi dalam penggunaan video pembelajaran berbasis *problem based learning* dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung.
3. Terdapat peningkatan hasil belajar aspek mencipta dalam penggunaan video pembelajaran berbasis *problem based learning* dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung.

Dari uraian-uraian kesimpulan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh video pembelajaran berbasis *problem based learning* terhadap berpikir tingkat tinggi siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMPN 1 Bandung.

B. Rekomendasi

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dirumuskan dalam simpulan di atas, Peneliti sangat berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi berbagai pihak untuk pengembangan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penulis mengajukan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait yaitu:

1. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai Departemen yang menyiapkan tenaga ahli dalam pengembangan media pembelajaran, Selain itu Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan merupakan salah satu departemen yang mempelajari media secara spesifik agar dapat mempersiapkan mahasiswanya sebagai tenaga ahli media yang dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif serta sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

2. Guru

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka saran yang ingin disampaikan oleh peneliti kepada guru adalah agar guru dapat lebih mengembangkan ide dan kreatifitasnya dalam menggunakan sebuah media pembelajaran. Penggunaan metode dan pemilihan media dalam proses pembelajaran harus lebih variatif dan disesuaikan dengan kebutuhan sehingga menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan merangsang siswa untuk menyimak pembelajaran dan meminimalisir siswa untuk mudah bosan. Media video pembelajaran berbasis *problem based learning* merupakan suatu pengembangan video pembelajaran dimana dalam proses belajar peran media tidak hanya sebagai penyalur materi tetapi, dengan berbantuan *problem based learning* siswa akan mencoba mendalami apa yang ada dalam konten video pembelajaran tersebut membantu metode pembelajaran dalam proses penyampaian materi. Dapat disimpulkan, dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *problem based learning* dapat dijadikan alternatif dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran kepada siswa

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pengembangan media video pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini juga dapat menjadi inspirasi bagi peneliti selanjutnya karena penggunaan video pembelajaran berbasis *problem based learning* dapat diteliti secara lebih luas dan dikembangkan kembali. Maka dari itu perlu pengembangan video pembelajaran berbasis *problem based learning* yang lebih kreatif.