

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan dipaparkan sejumlah kesimpulan yang telah didapatkan oleh peneliti pada penelitian yang telah dilakukan. Selain itu akan dipaparkan juga sejumlah rekomendasi dan masukan bagi pihak-pihak yang mungkin dapat memanfaatkan saran yang dipaparkan oleh penenliti sebagai bahan kajian. Adapun pihak-pihak yang akan mendapat sejumlah rekomendasi pada penelitian ini adalah sekolah, guru serta peneliti selanjutnya yang akan meneliti permasalahan yang relevan dengan hasil penelitian ini. Berikut adalah simpulan dalam penelitian ini.

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, secara umum dapat disimpulkan bahwa :

1. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* siswa terlihat tidak memiliki minat belajar yang tinggi dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan. Materi yang banyak ditambah lagi dengan media pembelajaran yang tidak sesuai akan mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan dan mengantuk. Dengan penggunaan media yang kurang menarik menjadikan siswa tidak nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Tingkat kreativitas yang terlihat pada saat pembelajaran IPS dalam menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi ini rendah. Siswa yang terlihat kreatif hanya beberapa siswa saja, hanya siswa yang unggul yang selalu terlihat aktif saat belajar. Guru tidak bisa menilai tingkat kreativitas siswa dikarenakan ke empat indikator kreativitas siswa, yaitu: kefasihan, kelancaran, orsinalitas atau keaslian, elaborasi tidak terlihat sama sekali, hal tersebut nihil terjadi didalam diri siswa selama pembelajaran menggunakan media yang biasa saja. Karena yang terlihat saat pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* keaktifan siswa dalam belajar sangat rendah.
2. Beberapa alasan yang melatarbelakangi guru IPS SMPN 19 Bandung memilih media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS, diantaranya sebagai berikut: a) Materi pembelajaran

- IPS yang sangat luas sehingga dapat membuat siswa bosan bila disampaikan secara penuh oleh guru menggunakan metode ceramah; b) Ketersediaan alokasi waktu yang singkat tetapi materi pembelajaran sangat banyak; c) Keinginan guru mengembangkan pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam mempelajari materi-materi mata pelajaran IPS; d) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* merupakan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran abad ke-21.
3. Dalam setiap pelaksanaan pembelajaran tentunya tidak menutup kemungkinan terdapat suatu kendala atau hambatan baik yang dirasakan oleh guru maupun siswa. Terdapat beberapa kendala yang menyebabkan kurang maksimalnya pembelajaran menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* diantaranya yaitu: a) kendala alokasi waktu yang singkat dalam waktu pembelajaran menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* ; b) tidak lengkapnya fasilitas salah satu siswa yang menjadi kendala saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe*. Kendala-kendala yang terjadi saat penggunaan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* perlu diatasi dengan berbagai upaya agar diwaktu yang akan datang tidak akan terjadi lagi. Guru harus bisa menggunakan waktu yang singkat dengan semaksimal mungkin. Dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap siswa membuat *Video Scribe* dengan materi yang berbeda dirasa akan cukup maksimal dalam kegiatan pembelajaran.
 4. Selama pembelajaran menggunakan media yang biasa digunakan seperti ceramah, siswa menjadi kurang bersemangat dalam belajar terlebih lagi kreativitas siswa tidak terlihat sama sekali. Guru tidak bisa menilai tingkat kreativitas siswa dikarenakan ke empat indikator kreativitas siswa, yaitu: kefasihan, kelancaran, orsinalitas atau keaslian, elaborasi tidak terlihat sama sekali, hal tersebut nihil terjadi didalam diri siswa selama pembelajaran menggunakan media yang biasa saja. Karena yang terlihat saat pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* keaktifan siswa dalam belajar sangat rendah. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* ke empat

indikator kreativitas siswa, yaitu: kefasihan, kelancaran, orsinalitas atau keaslian, elaborasi mulai terlihat. Dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* siswa sudah cukup baik dalam menunjukkan kemampuannya dalam penggunaan aplikasi *Video Scribe*. Karena kefasihannya dalam menggunakan media pembelajaran *digital learning* membuat kreativitas siswa meningkat dalam menciptakan suatu proyek video pembelajaran guna dijadikan sumber belajar bagi siswa. Siswa pun terlihat antusias saat menggunakan aplikasi Sparkol, siswa pun dapat bertukar ide dengan sesama temannya dalam pengerjaan tugas menggunakan *Video Scribe*. Karena kelancaran siswa dalam penggunaan aplikasi *Video Scribe* dalam menciptakan suatu video pembelajaran siswa tidak membutuhkan waktu yang lama untuk pengerjaan serta siswa pun mudah untuk memahami materi. Siswa dituntut untuk mengungkapkan kemampuan berpikir kreatifnya. Dari hasil yang diciptakan, siswa telah membuktikan bahwa ide, gagasan, serta pemikiran-pemikirannya telah digunakan dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan *Video Scribe*. Hasil yang diciptakan pun sangat memuaskan, siswa mampu menunjukkan kreativitasnya dalam membuat sebuah proyek video pembelajaran. Penggunaan *Video Scribe* dalam pembuatan video pembelajaran tidak membuat siswa merasa bosan, dengan berbagai macam gambar, bentuk tulisan, suara, dan animasi yang tersedia membuat siswa menjadi lebih kreatif dalam belajar. Dari pembuatan video pembelajaran menggunakan *Video Scribe* membuat siswa menjadi lebih kreatif karena siswa dapat menggabungkan ide atau gagasan yang dimilikinya dengan aplikasi *Video Scribe*.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan apa yang peneliti temukan selama kegiatan penerapan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* untuk meningkatkan kreativitas siswa, maka terdapat beberapa saran atau rekomendasi bagi pihak-pihak yatu sebagai berikut :

1. Sekolah

Peneliti berharap agar sekolah tetap selalu mendukung dan memfasilitasi guru maupun siswa dalam penerapan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* karena pelaksanaan pembelajaran pada dasarnya merupakan pembelajaran yang kreatif dan

inovatif sehingga mampu meningkatkan kreativitas serta keterampilan siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Guru

Bagi guru peneliti harap agar mempersiapkan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* lebih maksimal, dengan pemberitahuan dahulu ke siswa untuk membawa Hp atau laptop. Dan agar mengembangkan penerapan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* untuk meningkatkan kreativitas siswa. Peneliti berharap agar guru mengembangkan alat evaluasi yang benar-benar mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Sehingga siswa akan mampu mengembangkan keterampilan ide dan gagasannya dengan maksimal.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, peneliti sarankan agar menggali secara lebih dalam terkait faktor-faktor yang menyebabkan meningkatnya kreativitas siswa dalam penerapan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe*. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti lainnya dalam melakukan inovasi terhadap model pembelajaran yang telah guru laksanakan maupun dalam menggali sejumlah dampak atau manfaat penerapan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.