

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus, 12 tindakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil analisis dalam pembahasan. Maka diperoleh kesimpulan penelitian sebagai berikut:

*Pertama*, perencanaan pembelajaran sejarah di kelas X TKJ 1 SMKN 2 Baleendah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas imajinatif peserta didik, guru menyajikan pedagogi kreatif dengan model *Project Based Learning* membuat video dan dalam proses pembuatan video menggunakan tahap *brainstorming*. Adapun tahapannya dimulai dari pemberian materi, penugasan proyek, *monitoring* tugas, presentasi hasil rancangan proyek, diskusi melalui tahap *brainstorming* (curah gagasan), presentasi proyek video, dan dialog tanya-jawab, serta diakhir siklus ditutup dengan evaluasi berupa tes.

Sedangkan media aplikasi pembelajaran daring yang digunakan adalah *Google Classroom*, dan *Whatsapp Group* Sejarah Kelas X TKJ 1. Selanjutnya media belajar yang disajikan oleh guru yaitu berupa bahan ajar berupa modul, *powerpoint*, video pembelajaran dan gambar. Adapun media yang digunakan siswa untuk membuat desain rancangan pada naskah proyeknya menggunakan aplikasi *canva*, *powertpoint*. Sedangkan untuk aplikasi dalam membuat proyek video yaitu dengan aplikasi *kinemaster*, *powtoon*, *tiktok*, dan *animaker*. Materi sejarah yang digunakan dalam penelitian ini membahas materi Perkembangan Politik dan Ekonomi Masa Orde Baru-Reformasi.

Perencanaan tiap siklus yang dilaksanakan oleh peneliti untuk setiap tindakannya berbeda-beda. Siklus I menampilkan video kreasi seni dengan 2 kategori bermain peran atau menuliskan lirik lagu sejarah secara sederhana. Siklus II diperbaiki yaitu membuat video kreasi seni tetapi untuk yang memilih lirik lagu sejarah, guru telah menentukan lagunya dengan tema lagu nasionalisme, dan untuk yang memilih kategori bermain peran, dapat menyajikannya dengan penggunaan properti dan kostum yang sesuai. Pada siklus III berbeda dengan

siklus sebelumnya yaitu membuat video animasi, agar peserta didik tidak jenuh, dan sebagai bahan evaluasi perbaikan pembelajaran pada siklus II.

*Kedua*, pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik di kelas X TKJ 1, dalam rangka meningkatkan kemampuan kreativitas imajinatif peserta didik melalui pembuatan video dilakukan dengan III siklus, dua belas tindakan. Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran yang dikerjakan oleh peneliti sebagai observer. Menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kreativitas imajinatif melalui pembuatan video dengan *Project Based Learning* melalui tahapan *brainstorming*, dari siklus I sampai dengan siklus III mengalami peningkatan. Hanya saja dalam proses pembuatan proyek untuk indikator kemampuan menawarkan solusi atau kemungkinan-kemungkinan secara imajinatif masih menunjukkan kategori cukup. Sedangkan untuk hasil observasi indikator pembuatan video, pada indikator terampil mengekspresikan, untuk sub indikator menghasilkan karya sesuai dengan yang direncanakan dan penguasaan materi masih menunjukkan kategori yang cukup. Hal ini disebabkan karena kendala pada jaringan sinyal dan kuota. Jadi tidak semua peserta didik dapat menonton video pembelajaran yang diberikan oleh guru sampai dengan selesai, karena terhambat di kuota, selain itu juga minat baca peserta didik yang kurang, sehingga mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam hal penguasaan materi.

*Ketiga*, hasil-hasil yang dicapai peserta didik dalam meningkatkan kreativitas imajinatif melalui pembuatan video dengan melewati tahap *brainstorming* dalam pembelajaran sejarah menunjukkan adanya peningkatan dan perolehan presentase yang stabil, hal ini terlihat dari proses membagikan ide-ide kreatif untuk hasil rancangan proyek yang dibuat, dan hasil pembuatan video yang dibuat oleh siswa sudah kreatif imajinatif. Faktor pendorong siswa dalam menghasilkan gagasan kreatif dan karya yang kreatif imajinatif, disebabkan juga karena suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil tes disetiap akhir siklus menunjukkan adanya peningkatan, hingga memperoleh hasil nilai di atas KKM pada siklus III.

*Keempat*, kendala yang dihadapi dan solusi yang diberikan dalam meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik yaitu kendala utama adalah

pengelolaan waktu karena jaringan yang tidak stabil, solusinya adalah dengan mencari tempat yang memiliki jaringan sinyal yang bagus. Sampai ada peserta didik yang harus ke luar rumah untuk mendapatkan sinyal. Selanjutnya kendala pada kurangnya peserta didik dalam membaca bahan ajar yang diberikan, sehingga menunjukkan penguasaan materi yang kurang. Solusi yang diberikan oleh guru adalah dengan membuat media video pembelajaran dan modul yang kreatif juga imajiantif. Terakhir ketidakpercayaan diri peserta didik dalam, menyampaikan ide atau gagasan kreatif serta dalam pembuatan proyek video, solusinya guru memberikan motivasi dan apresiasi atau *reward* kepada peserta didik agar percaya diri untuk menyampaikan gagasannya dan melakukan pendekatan secara personal.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa melalui pembuatan video dengan melewati tahapan metode *brainstorming*, berhasil meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik. Keberhasilan tersebut ditunjang dari berbagai faktor. *Pertama* guru telah mampu mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan juga imajinatif, baik dari perencanaan sampai tahap pelaksanaan serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. *Kedua* tugas yang diberikan kepada peserta didik berupa pembuatan video ini telah disesuaikan dengan minat dan potensi kelas X TKJ 1, sehingga teknologi yang sekarang ini sangat dekat dengan peserta didik dapat dimanfaatkan dengan baik oleh peserta didik untuk menghasilkan sebuah proyek yang kreatif-imajinatif. *Ketiga* adalah guru telah mampu memotivasi peserta didik dalam pembuatan proyek.

## 5.2 Implikasi

Dari kesimpulan yang peneliti rumuskan dapat ditarik beberapa implikasi dalam bidang pendidikan sejarah. Implikasi tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, implikasi dari dilakukannya penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi terhadap penerapan model pada pembelajaran daring, yang mampu menggali potensi peserta didik dalam memanfaatkan tekonologi secara baik.
2. Bagi guru, implikasi dari dilakukannya penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi kepada guru sejarah untuk lebih semangat dalam

meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik dalam proses pembelajaran daring yang dilakukan. Diharapkan guru pun mampu menganalisis model yang sesuai dengan permasalahan yang dialami siswa pada proses pembelajaran daring.

3. Bagi peserta didik, implikasi dari penelitian ini diharapkan peserta didik mampu untuk meningkatkan kreativitas imajinatif pada proses pembelajaran sejarah secara daring, dengan menghasilkan suatu karya kreatif berupa pembuatan video.
4. Bagi pendidikan sejarah diharapkan dapat berimplikasi pada penguatan pemahaman akan pentingnya meningkatkan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian yang telah dilakukan, dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran sejarah di SMKN 2 Baleendah, maka terdapat rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah SMKN 2 Baleendah hendaknya memberikan rekomendasi bagi guru untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan mengembangkan kemampuan kreativitas imajinatif peserta didik melalui pedagogik kreatif guru. Selain itu, dapat dijadikan sebagai salah satu sumber masukan untuk kepentingan pengembangan kurikulum dan pihak sekolah dapat mendukung untuk guru dapat mengembangkan kurikulumnya sendiri, dengan memperhatikan karakteristik dan kondisi peserta didik dalam menyusun RPP, model, media, sumber belajar dan strategi mengajar guru.
2. Bagi guru sejarah, dengan diterapkannya pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik melalui pembuatan video, diharapkan dapat meningkatkan kinerja guru dalam mata pelajaran sejarah, dan dapat mengembangkan pedagogi kreatif guru dalam melaksanakan pembelajaran yang kreatif-imajinatif pada mata pelajaran sejarah. Selanjutnya diharapkan guru mampu memahami tentang kemampuan kreativitas imajinatif, dalam rangka memperbaiki kualitas guru dan pembelajaran sejarah di SMK. Serta diharapkan guru dapat mengembangkan pengajaran kreatif-

imajinatif dengan menggunakan berbagai media, strategi, dan sumber belajar yang menarik, sehingga meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring, tetapi peserta didik dapat tetap antusias, produktif dengan menghasilkan sebuah karya/proyek yang kreatif-imajinatif. Selain itu guru diharapkan mampu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran yang menyesuaikan dengan tuntutan zaman.

3. Bagi peserta didik SMKN 2 Baleendah diharapkan dapat bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran daring dan dapat mengembangkan atau meningkatkan kemampuan kreatif-imajinatifnya, dengan percaya diri dan berani untuk mengemukakan gagasan/ide-ide kreatifnya. Serta diharapkan dengan teknologi yang saat ini begitu dekat dengan peserta didik, dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk menghasilkan sebuah karya atau produk yang kreatif, imajinatif dan inovatif.
4. Bagi MGMP sejarah tingkat SMK kabupaten Bandung, diharapkan dapat aktif mengadakan diskusi secara virtual, di era pandemi COVID 19, dalam rangka mengembangkan pembelajaran sejarah secara daring yang kreatif-imajinatif dan inovatif.
5. Bagi peneliti yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang pengembangan kemampuan meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik melalui pembuatan video. Adapun untuk selanjutnya penugasan berbasis proyek video dapat dilakukan secara berkelompok agar mempermudah peserta didik dalam pengerjaan dan untuk mengefektifkan waktu, tetapi dengan memperhatikan kondisi. Mengingat saat ini negara kita kondisinya masih belum aman dari pandemi COVID 19.