

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan hasil penelitian yang dibahas pada sub bab sebelumnya, menunjukkan bahwa keterampilan kreativitas siswa VIII-G di SMP Negeri 7 Bandung dapat ditingkatkan dengan menggunakan aplikasi *Capcut*. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil rata-rata persentase kinerja kreativitas yang mencakup indikator kreativitas, serta peningkatan hasil pengerjaan video *Capcut* siswa di setiap siklus menunjukkan peningkatan kreativitas siswa. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus.

5.1.2 Simpulan Khusus

Secara khusus, simpulan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Strategi guru untuk meningkatkan keterampilan kreatif siswa di kelas VIII-G SMP Negeri 7 Bandung telah dilaksanakan dengan baik. Perencanaan dimulai dengan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah. Sebelum tindakan kelas dimulai, masalah ini menjadi fokus penelitian. Guru membuat Modul Ajar dengan indikator yang disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Siswa menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan mengerjakan proyek pembuatan video dengan aplikasi *Capcut*. Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan tahapan pembelajaran berbasis proyek, yang mencakup perencanaan proyek, pelaksanaannya, penyelidikan terbimbing dan pembuatan produk, dan penyelesaiannya. Selain itu, guru membuat lembar observasi kinerja kreativitas siswa, yang mencakup alat untuk menilai kemajuan kreativitas siswa dan hasil video mereka yang dibuat dengan aplikasi *Capcut*.
2. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan dalam Modul Ajar. Tindakan dilakukan dalam tiga siklus di

kelas. Selama kegiatan awal, guru memberikan apersepsi (pendahuluan, membaca do'a, presensi siswa, menggali informasi awal pada siswa), memberikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan. Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi pembelajaran IPS dengan media pendukung berupa *PowerPoint*, video-video yang relevan dengan materi. Pada siklus 1 materi yang dipelajari mengenai "Pemanfaatan Lingkungan dan Perdagangan Antarpulau". Guru juga menjelaskan kegunaan dan cara menggunakan aplikasi *Capcut*. Kemudian, guru menugaskan siswa untuk membuat video menggunakan aplikasi *Capcut* dengan tema "Potensi Sumber Daya Alam Di Indonesia". Pada siklus 2, guru menjelaskan materi mengenai "Pengaruh Penjajahan Bangsa Barat, Pendudukan Jepang, dan Pergerakan Nasional". Kemudian, guru menugaskan siswa untuk membuat video menggunakan aplikasi *Capcut* dengan tema "Organisasi Pergerakan Nasional". Pada siklus 3, guru menjelaskan materi mengenai "Proses Pelaksanaan Kemerdekaan". Guru menugaskan siswa untuk membuat video menggunakan aplikasi *Capcut* dengan tema "*Timeline* pelaksanaan kemerdekaan".

3. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa keterampilan kreativitas siswa mengamali peningkatan setiap siklusnya dengan menggunakan aplikasi *Capcut* dalam pembelajaran di kelas VIII-G SMP Negeri 7 Bandung. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi kinerja kreativitas siswa dan hasil pembuatan video menggunakan aplikasi *Capcut*. Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus 1 kreativitas siswa yang diperoleh sebesar 50% tergolong cukup atau "C" dan masih terdapat aspek yang kurang sehingga perlu ditingkatkan lagi. Pada siklus 2, keterampilan kreativitas siswa mengalami peningkatan dari sebelumnya dengan perolehan persentase 75% tergolong baik atau "B". Namun, masih terdapat aspek yang kurang dan perlu ditingkatkan agar lebih optimal. Pada siklus 3, mengalami peningkatan dengan baik dan memperoleh persentase sebesar 95% termasuk pada kategori baik atau "B".

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kreatif siswa di kelas VIII-G SMP Negeri 7 Bandung dapat ditingkatkan melalui penggunaan aplikasi *Capcut*.. Dengan demikian implikasi penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa pemberian tindakan dengan menggunakan aplikasi *Capcut* dalam pembelajaran IPS meningkatkan keterampilan kreativitas siswa dengan baik. Tersedianya fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi *Capcut* membantu siswa untuk berkreasi membuat suatu karya. Sejalan dengan teori Hamalik (2008) dimana pembelajaran ialah proses penyampaian pengetahuan dengan menemukan pemecahan masalah, serta membuat siswa berinovasi dan kreatif, hal itu sejalan juga dengan tujuan dari penelitian ini berupa mengarahkan siswa untuk kreatif. Selain dapat meningkatkan keterampilan kreativitas, penggunaan aplikasi *Capcut* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan digital guna menghadapi tuntutan keterampilan abad 21.

2. Implikasi Praktis

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran di era digital saat ini membutuhkan guru yang lebih cakap dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, serta kreatif dan inovatif dalam menyediakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa mereka. Selain itu, siswa diharuskan untuk mahir dalam penggunaan teknologi agar mereka dapat beradaptasi dengan tantangan yang dihadapi di era teknologi modern.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian di atas, terdapat rekomendasi atau saran bagi beberapa pihak yang terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan penggunaan digital siswa dengan aplikasi

Capcut dalam pembelajaran di sekolah. Selain itu, sekolah dapat memfasilitasi sarana dan prasarana guna mengoptimalkan pembelajaran di sekolah serta meningkatkan mutu sekolah SMP Negeri 7 Bandung sebagai sekolah penggerak.

2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi guru dalam memanfaatkan teknologi berupa *video editor* aplikasi *Capcut* dalam pembelajaran dan menciptakan media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran di sekolah sebagai inovasi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.
3. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan kreativitas dengan mempertahankan hasil yang sudah baik dan terus mengembangkan nilai-nilai positif tidak hanya dalam pembelajaran IPS saja. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan upaya untuk meningkatkan keterampilan digital siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai referensi untuk penelitian yang akan datang dengan mengkaji media dan aplikasi lain yang lebih menarik dan inovatif.
5. Bagi Universitas, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi untuk mempersiapkan calon pendidik yang dapat merancang pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan menarik sesuai tuntutan pada era digital saat ini.
6. Bagi pemerintah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan khususnya bagi Dinas Pendidikan dalam memperhatikan terkait penggunaan dan manfaat media dalam pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan sebagai acuan untuk meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik agar cakap dalam menggunakan media berbasis teknologi.