

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab V ini peneliti menguraikan simpulan, implikasi, serta rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas IX di SMP PGRI Lembang.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IX SMP PGRI Lembang pada bab sebelumnya mengenai pengaruh aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS terhadap kreativitas peserta didik di SMP PGRI Lembang, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS di kelas IX SMP PGRI Lembang memberikan pengaruh terhadap kreativitas peserta didik yang ada di kelas eksperimen (IX-C). Hal itu terbukti dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. Sebelum diberikannya *treatment* menggunakan media aplikasi *ecolife*, hasil *pre-test* peserta didik di kelas IX-C menunjukkan nilai rata-rata sebesar 15,59. Namun, setelah diberikannya *treatment* menggunakan media aplikasi *ecolife*, hasil *post-test* peserta didik di kelas IX-C menunjukkan nilai rata-rata sebesar 44,37, sehingga dapat diketahui selisih nilai rata-rata tersebut sebesar 28,78. Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kreativitas peserta didik pada hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada kelas eksperimen (IX-C). Peningkatan kreativitas tersebut terjadi karena penyajian materi ekonomi kreatif yang ada pada aplikasi *ecolife* disajikan dalam bentuk interaktif yang mana di dalamnya terdapat gambar serta video, sehingga hal itu membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi. Selain itu, penggunaannya yang dapat dibuka/diakses di *handphone* membuat peserta didik dapat membacanya kapan saja dan dimana saja secara berulang kali. Terlebih saat ini hampir keseluruhan peserta didik mampu menggunakan *handphone* dan internet, sehingga sangat mendukung penggunaan media aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS yang membuat adanya

peningkatan pada kreativitas peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat pula dari perolehan skor peserta didik yang selalu mengalami peningkatan skor yang tinggi di setiap masing-masing soal dari *pre-test* ke *post-test* atau dapat dikatakan dari sebelum diberikannya media aplikasi *ecolife* dengan sesudah diberikannya media aplikasi *ecolife*.

2. Penggunaan media aplikasi Canva jenis *power point* sebagai media pembelajaran IPS di kelas IX SMP PGRI Lembang memberikan pengaruh terhadap kreativitas peserta didik yang ada di kelas kontrol (IX-A). Hal itu terbukti dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. Sebelum menggunakan media aplikasi Canva jenis *power point*, hasil *pre-test* peserta didik di kelas IX-A menunjukkan nilai rata-rata sebesar 14,07. Namun, setelah menggunakan media aplikasi Canva jenis *power point*, hasil *post-test* peserta didik di kelas IX-A menunjukkan nilai rata-rata sebesar 23,04, sehingga dapat diketahui selisih nilai rata-rata tersebut sebesar 8,97. Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kreativitas peserta didik pada hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada kelas kontrol (IX-A). Peningkatan kreativitas tersebut terjadi karena penyajian materi ekonomi kreatif yang ada pada media aplikasi Canva jenis *power point* ini disajikan dengan permainan warna, huruf, serta animasi gambar yang membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi. Peningkatan kreativitas yang dialami peserta didik di kelas kontrol tidak semaksimal dengan peningkatan yang dialami kelas eksperimen. Hal itu dikarenakan skor yang diperoleh peserta didik di setiap masing-masing soal hanya mengalami peningkatan satu-dua tingkat saja dari *pre-test* ke *post-test* atau dapat dikatakan dari sebelum diberikannya media aplikasi Canva jenis *power point* dengan sesudah diberikannya media aplikasi Canva jenis *power point*.
3. Berdasarkan hasil uji pada soal *pre-test* dapat diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan pada kreativitas peserta didik antara kelas eksperimen (IX-C) dengan kelas kontrol (IX-A). Namun, pada hasil uji soal *post-test* dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan pada kreativitas peserta didik antara kelas eksperimen (IX-C) dengan kelas kontrol (IX-A). Nilai rata-rata peserta didik di kelas eksperimen

menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang ada di kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa peserta didik mengalami kenaikan yang cukup tinggi pada perolehan total skor dari *pre-test* ke *post-test*. Sementara pada kelas kontrol, peserta didik mengalami kenaikan yang rendah pada perolehan total skor dari *pre-test* ke *post-test*. Perbedaan tingkat kreativitas peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dibuktikan juga dengan pengujian *N-Gain* yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain score* untuk kelas eksperimen (IX-C) yang menggunakan media aplikasi *ecolife* adalah sebesar 65%, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut masuk ke dalam kategori cukup efektif. Sementara untuk nilai *N-Gain score* pada kelas kontrol (IX-A) yang menggunakan media aplikasi Canva adalah sebesar 20%, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut masuk ke dalam kategori tidak efektif. Penggunaan media aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dibandingkan dengan media aplikasi Canva jenis *power point*.

5.2 Implikasi

Setelah peneliti melakukan penelitian mengenai pengaruh aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS terhadap kreativitas peserta didik, serta berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa implikasi dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Penelitian ini memaparkan pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* yang berbasis aplikasi bernama aplikasi *ecolife* yang digunakan sebagai media pembelajaran IPS terhadap kreativitas peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi *ecolife* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Penggunaan media aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS ini juga dapat memberikan kemudahan dan kebermanfaatan dalam proses pembelajaran terbukti bahwa aplikasi *ecolife* ini dapat dibuka/diakses dimana saja dan kapan saja sehingga proses pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga terbukti mengalami peningkatan

terlihat pada hasil pengerjaan *pre-test* dan *post-test* yang telah dikerjakan oleh peserta didik.

2. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat inovasi dalam menggunakan media pembelajaran dengan bantuan teknologi yang berbasis aplikasi. Penggunaan media berbasis aplikasi ini menjadi salah satu cara dalam melakukan perubahan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih membangkitkan semangat peserta didik karena tampilannya yang interaktif dan tidak membosankan. Selain itu, penggunaan media aplikasi *ecolife* yang digunakan sebagai media pembelajaran IPS di era 4.0 ini sangat tepat karena memberikan pengetahuan baru kepada peserta didik terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
3. Penelitian ini berimplikasi kepada para calon tenaga pendidik untuk terus melakukan inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.
4. Penelitian ini berimplikasi pada lembaga pendidikan untuk menjadikan aplikasi *ecolife* ini sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan di seluruh sekolah di Indonesia baik itu sekolah negeri maupun sekolah swasta.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS terhadap kreativitas peserta didik di kelas IX SMP PGRI Lembang, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah pertimbangan bagi pihak sekolah untuk melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang tentunya lebih inovatif dengan tampilan media yang lebih interaktif seperti halnya media aplikasi *ecolife* yang dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas peserta didik.
 - b. Pihak sekolah diharapkan juga dapat memfasilitasi guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi melalui pelatihan-

pelatihan yang berkaitan dengan teknologi sehingga guru dapat lebih mudah untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru untuk terus berusaha dalam mengembangkan media pembelajaran IPS dengan memanfaatkan teknologi seperti halnya penggunaan media aplikasi *ecolife* yang memberikan pengaruh terhadap kreativitas peserta didik.

3. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu motivasi bagi peserta didik untuk menjadikan media aplikasi *ecolife* ini sebagai media pembelajaran yang diminati oleh peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat memberikan manfaat bagi peserta didik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para peneliti selanjutnya khususnya pada mahasiswa program studi pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk dapat lebih berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas peserta didik, khususnya penggunaan aplikasi *ecolife* ini. Maka dari itu, diharapkan agar peneliti selanjutnya dapat lebih mengembangkan media aplikasi *ecolife* ini sebagai media pembelajaran IPS yang tentunya lebih interaktif dan variatif yang dapat memberikan pengaruh baik itu bagi peserta didik maupun guru.