

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia di kelas X IPS 1 MAN Kota Cimahi. Maka diperoleh kesimpulan yang didasarkan pada rumusan masalah yang telah disampaikan. Berikut merupakan kesimpulan dalam penelitian ini:

- 1) Guru telah membuat perencanaan pembelajaran dalam pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom*, karena guru telah melakukan perencanaan yang baik maka penerapan *Google Classroom* dapat mewujudkan ruang kelas virtual yang menciptakan lingkungan komunikatif guru dan peserta didik yang lebih efektif, sehingga *Google Classroom* dapat mendukung keefektifan pembelajaran yang menekankan pada strategi pembelajaran abad ke-21 yang menjadikan peserta didik mampu mengembangkan kreativitasnya untuk bersaing secara global, terutama saat pembelajaran daring/*online* pada masa pandemi.
- 2) Proses pembelajaran dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi telah diintegrasikan dengan penggunaan pendekatan *Creative Learning* dan model pembelajaran *Video Critical Learning* (VCL) serta metode ceramah, penugasan, diskusi, dan tanya jawab. *Google Classroom* juga telah diintegrasikan dengan *Youtube* yaitu dalam penggunaan fitur *chat* di forum/*stream Google Classroom*, fitur ini bermanfaat karena dapat menjadi sarana interaksi antara guru dengan peserta didik atau peserta didik dengan peserta didik yang lain. Di fitur tersebut peserta didik dapat mengemukakan pendapat kreatifnya, dapat

mengirim video presentasi yang terintegrasi dengan *Youtube* sebagai hasil dari karyanya untuk disaksikan, dianalisis serta dikomentari/kritisi oleh peserta didik yang lainya.

- 3) Pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi telah memberikan dampak yang cukup baik. Walaupun pada masa pandemi Covid-19 mengharuskan peserta didik belajar dari rumah, tetapi hal tersebut tidak menghalangi kreativitas mereka, dengan adanya ide-ide kreatif yang muncul dari guru maupun dari peserta didik.

1.2 Implikasi

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* memberikan dampak yang cukup baik dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik. Penelitian ini memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi guru dalam menggunakan LMS untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik, juga teknologi yang disarankan dalam pembelajaran yaitu *Google Classroom* telah memberi kemudahan untuk guru dan peserta didik. Akan tetapi ada beberapa kendala yang dihadapi dalam menumbuhkan kreativitas tersebut, yaitu kendala pengelolaan waktu karena jam pembelajaran daring waktunya menjadi 30 menit setiap tatap muka, kendala dari dalam diri peserta didik, seperti kurang percaya diri dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyampaikan ide atau gagasan serta keterbatasan kuota internet peserta didik. Selain itu, guru awalnya masih belum dapat menumbuhkan pembelajaran kreatif dan guru kurang mampu memotivasi peserta didik untuk antusias dalam pembelajaran daring. Hal ini mengandung implikasi bahwa berbagai pihak terkait harus mencari solusi agar peserta didik dapat memanfaatkan LMS dengan optimal karena dengan bantuan LMS berbasis *Google Classroom* tersebut sangat membatu pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19.

1.3 Rekomendasi

Pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan keterampilan peserta didik telah dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran sejarah di MAN Kota Cimahi, maka terdapat rekomendasi sebagai berikut:

Pertama, bagi Kepala Sekolah MAN Kota Cimahi hendaknya memberikan masukan kepada guru agar dapat menumbuhkan keterampilan berpikir dan berkarya peserta didik melalui pemanfaatan berbagai macam teknologi, model, media, dan metode pembelajaran. Sehingga perlu pengadaan pelatihan bagi guru, seperti guru secara mandiri mengaktualisasikan diri, atau kepala sekolah mengadakan pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi, model, media, dan metode pembelajaran, untuk memantapkan guru dalam melaksanakan pembelajaran daring. Selain itu, karena banyak peserta didik yang terkendala dengan tidak adanya kuota internet maka hendaknya kepala sekolah mengajukan bantuan kepada pihak-pihak terkait agar dapat memberikan kuota internet untuk belajar bagi seluruh peserta didik.

Kedua, bagi guru MAN Kota Cimahi, dengan pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan keterampilan peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kinerja guru. Guru perlu melek teknologi dan mudah beradaptasi dengan teknologi, guru juga perlu meng-*upgrade* ilmu mengenai model, media, dan metode pembelajaran sehingga. Oleh sebab itu guru diharapkan dapat mengaktualisasikan diri berupa mengikuti berbagai macam pelatihan secara mandiri. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran kreatif (*creative learning*) sehingga guru mampu membangun keterlibatan dengan peserta didik serta mampu memberikan stimulus dalam merangsang kreativitas berpikir dan berkarya peserta didik. Selain itu, *Google Classroom* masih terlalu sulit untuk dipelajari oleh guru dan juga penggunaan aplikasi yang terlalu beragam membuat guru merasa kesulitan untuk menggunakannya, sehingga perlu teknologi lain yang memudahkan guru dalam

penggunaannya, teknologi yang dapat mengintegrasikan antara kreativitas, kedisiplinan, dan pembelajaran sinkronus dalam satu aplikasi.

Ketiga, bagi peserta didik MAN Kota Cimahi diharapkan dapat memiliki motivasi dan daya juang tinggi dalam belajar agar dapat mengembangkan kreativitasnya walaupun dimasa pandemi Covid-19 ini. Diharapkan peserta didik memiliki rasa percaya diri, pantang menyerah dalam membuat karya, mengemukakan gagasan yang baru, menemukan ide, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang memuaskan, mengemukakan gagasan atau ide, menambah gagasan orang lain, serta mampu memberikan macam-macam penafsiran. Dan yang paling penting peserta didik siap untuk belajar daring dalam kondisi pandemi.

Keempat, bagi peneliti yang melakukan penelitian sejenis yang subjek dan lokasinya berbeda, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang pemanfaatan *Learning Management System (LMS)* berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik, sehingga nantinya akan diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan bermanfaat sebagai bahan informasi bagi dunia pendidikan.