

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 telah memengaruhi banyak dimensi di antaranya adalah politik, ekonomi, sosial, dan psikologis. Dimensi-dimensi ini yang terus-menerus ditangani dalam studi-studi untuk lebih mempersiapkan sistem pendidikan dalam periode baru sejarah manusia (Cahapay, 2020 hlm. 4). Periode baru tersebut adalah perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktivitas normal, tetapi ditambah dengan penerapan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya penularan Covid-19 atau lebih dikenal dengan istilah *new normal*. *New normal* ini juga berlaku terhadap dunia pendidikan, di antaranya kurikulum 2013 yang disesuaikan dengan kondisi *new normal*.

Pada kondisi *new normal* pemerintah telah menerbitkan Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus, yang teruang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan fleksibilitas bagi satuan pendidikan dalam menentukan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Pada kurikulum tersebut dilakukan pengurangan kompetensi dasar (KD) untuk setiap mata pelajaran, sehingga guru dan peserta didik dapat berfokus pada kompetensi esensial dan kompetensi prasyarat untuk kelanjutan pembelajaran di tingkat selanjutnya (kemendikbud.go.id, 2020, 7 Agustus).

Pelaksanaan kurikulum dalam kondisi khusus tersebut telah merubah pendekatan instruksional dari pembelajaran luring menjadi pelajaran daring yang sebagian besar bergeser ke modalitas *online*. Hal tersebut disampaikan pula oleh Kementerian Pendidikan Indonesia dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Masa Darurat Covid-19, dijelaskan: 1) Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas

maupun kelulusan; 2) Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19; 3) Aktivitas dan tugas pembelajaran dari rumah dapat bervariasi antar peserta didik, sesuai dengan minat dan kondisi masing-masing termasuk mempertimbangkan akses/fasilitas belajar di rumah; 4) Bukti atau aktifitas belajar dari rumah diberi umpan balik dari guru yang bersifat kualitatif dan berguna tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim juga menyampaikan bahwa, pembelajaran jarak jauh menjadi sebuah keniscayaan, termasuk pemanfaatan teknologi informasi di dalamnya, dengan lebih optimal melakukan berbagai macam efisiensi (Tolok, 2020, 02 Juli). Pembelajaran jarak jauh adalah ketika proses pembelajaran tidak terjadi kontak dalam bentuk tatap muka langsung antara guru dan peserta didik. Komunikasi berlangsung dua arah yang dijumpai dengan media seperti komputer, televisi, radio, telepon, internet, video dan sebagainya (Munir, 2012 hlm. 16). Penerapan pembelajaran jarak jauh (daring) pada masa Pandemi Covid-19 tentunya menuntut kesiapan bagi kedua belah pihak, baik itu dari guru maupun dari peserta didik. Kesiapan tersebut meliputi banyak hal di antaranya kemampuan pada bidang teknologi informasi dan kesiapan media pembelajaran. Guru tidak hanya bertugas menstransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik akan tetapi guru harus memiliki kemampuan mengembangkan pembelajaran yang kreatif (*creative learning*).

Pembelajaran yang kreatif tentunya menuntut guru untuk memiliki dan mengembangkan kreativitasnya. Akan tetapi berdasarkan hasil penelitian Abrar (2019, hlm. 263) bahwa kreativitas pembelajaran yang dimiliki guru-guru sejarah masih rendah. Abduh Zen (dalam Abrar, 2019, hlm. 255-256) juga mengungkapkan bahwa guru sebagai pendidik umumnya masih konvensional dalam proses pembelajaran, menjemukan dan tidak imajinatif. Guru termasuk guru sejarah belum menunjukkan kreativitasnya dalam pembelajaran. Hal yang demikian itu tidak saja didapatkan dari temuan berbagai penelitian yang mengungkapkan pembelajaran sejarah membosankan, tetapi juga berdasarkan pengalaman bertemu dengan peserta didik. Bahkan beberapa guru sejarah pun mengungkapkan bahwa

pembelajaran sejarah belum menarik bagi peserta didik karena kurangnya kreativitas pembelajaran.

Oleh sebab itu, guru tidak boleh lupa akan tugasnya untuk tetap memberikan pembelajaran sebagaimana mestinya, tidak hanya sekedar memberikan tugas. Hal itulah yang membuat semangat belajar peserta didik menurun, karena mereka merasa terbebani oleh banyaknya tugas dari guru. Para guru dapat memanfaatkan teknologi yang kekinian sebagai media pembelajaran. Peserta didik zaman sekarang merupakan makhluk sosial yang berinteraksi di dunia nyata dan dunia maya. Mereka merupakan individu yang kehidupannya tidak bisa lepas dari teknologi. Sebagai generasi yang tidak bisa hidup tanpa keberadaan teknologi, proses pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 ini harus dapat diintegrasikan ke dalam penggunaan teknologi tersebut. Oleh sebab itu guru yang kreatif harus dapat memanfaatkan sesuatu yang ada di lingkungan sekitar siswa sebagai media pembelajaran yang menarik (Umami dan Purwaningsih, 2018, hlm. 403).

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah dengan memanfaatkan teknologi kekinian. Bantuan penggunaan teknologi sangat dibutuhkan untuk dapat mengakses pembelajaran jarak jauh/daring, sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran. Perkembangan teknologi dan informasi di era industri 4.0 telah memiliki pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, bahkan sangat penting karena ilmu pengetahuan dan informasi juga selalu berkembang. Oleh sebab itu, peranan teknologi dalam bidang pendidikan di tengah pandemi Covid-19 memaksa para guru dan peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri dan memanfaatkan teknologi tersebut. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang, maka diharapkan program pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.

Menurut Keengwe dan Georgina (2012) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Internet yang semakin luas dan canggih sebagai sarana untuk mempermudah pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh berbasis daring (*online*) dibutuhkan sebagai sarana atau alat untuk mendukung proses

pembelajaran saat ini. Keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai kegiatan baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran atau alat bantu dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui beberapa aplikasi, seperti zoom, *spada*, *Google Classroom*, *Google Meeting* atau dapat pula melalui *whatsapp group* (Kamil, 2020, 09 Juni). *Google Classroom* merupakan salah satu jenis *Learning Management System* (LMS) yang banyak digunakan sebagai media dalam pembelajaran *online* saat pandemi COVID-19.

*LMS* merupakan salah satu teknologi digital yang dapat di gunakan para guru dimasa pandemi COVID-19. *LMS* adalah sebuah pengelolaan *e-learning* dengan fungsi memberikan sebuah materi, mendukung kolaborasi, menilai kinerja siswa, merekam data siswa, dan menghasilkan laporan untuk memaksimalkan keefektifan dari sebuah pembelajaran secara keseluruhan (Yasar dan Adiguzel, 2010, hlm. 5682). *LMS* merupakan portal online yang dapat menghubungkan guru dan peserta didik pada masa pandemi COVID-19.

*Google Classroom* sebagai salah satu *LMS* merupakan aplikasi khusus yang digunakan untuk pembelajaran *online* yang dapat dilakukan dari jarak jauh, sehingga memudahkan guru untuk membuat, mengelompokkan dan membagikan tugas, selain itu guru dan peserta didik bisa setiap saat melakukan kegiatan pembelajaran melalui kelas *online Google Classroom* dan peserta didik nantinya juga dapat belajar, menyimak, membaca dan mengirim tugas dari jarak jauh. Guru dan peserta didik juga dapat berinteraksi, melakukan diskusi di forum *Google Classroom*. Banyak media pembelajaran yang ada, namun belum digunakan guru secara maksimal. *Google Classroom* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Desain dari *Google Classroom* sudah tidak asing lagi bagi peserta didik, karena mereka sudah menggunakan beberapa produk dari *google* via akun *Google Apps* (Izenstark dan Leahy, 2015).

Melalui *Google Classroom* ini mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran, sehingga informasi dapat disampaikan kepada peserta didik secara

cepat dan akurat (Hardiyana, 2015, hlm. 10). Sedangkan menurut Hakim (dalam Sabran, 2019, hlm. 122) mengemukakan bahwa melalui *Google Classroom* tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Akan tetapi, tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan *Google Classroom* dalam mata pelajaran sejarah masih kurang (Fitriiningtiyas, Umamah, dan Sumard, 2018). Bahkan Kaviza (2020, hlm. 113) menyarankan kepada guru sejarah untuk merencanakan dan mengintegrasikan penggunaan *Google Classroom* secara lebih luas dan efektif untuk membentuk proses pembelajaran sejarah yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Kelebihan *Google Classroom* dibandingkan dengan aplikasi lain yaitu dapat digunakan untuk membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung. Peserta didik dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapatkan masukan nilai secara langsung. Pembelajaran dengan penggunaan *Google Classroom* ini memiliki kelebihan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian Vasanth dan Sumathi (2020, hlm. 36) yang berjudul “*Learning Management Systems through Moodle and Google Classroom for Education*” menyimpulkan bahwa implementasi *Platform e-learning Google Classroom* akan membuat kelas virtual yang menciptakan lingkungan komunikatif guru dan peserta didik yang efektif. Sedangkan menurut hasil penelitian Kaviza (2020, hlm. 113) yang berjudul “*Kesediaan Murid Terhadap Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Platform Pembelajaran Sejarah*” menyimpulkan bahwa tingkat kesiapan peserta didik dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom* sebagai platform pembelajaran sejarah berada pada level sedang. Namun ada juga kekurangan yang dihadapi dalam mengaplikasikan *Google Classroom* antara lain kesiapan sumber daya manusia terutama guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam hal ini guru dan peserta didik harus sama-sama memiliki keterampilan pada bidang IT yang memadai.

Selain hal yang telah terurai di atas, kendala lain yang menjadi tantangan dalam menerapkan *Google Classroom* adalah harus tersedianya jaringan internet

yang memadai (Hardiyana, 2015, hlm. 14). Sedangkan Supriatna (2019, hlm. 81-82) menyampaikan bahwa pada era teknologi informasi dan komunikasi sumber pembelajaran sejarah sangat berlimpah, guru dan peserta didik memiliki peluang untuk mengajar dan belajar sejarah dengan kreatif. Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi yang tersedia di era ini akan sangat membantu. Pemanfaatan alat perekam yang tersedia dalam gawai (*smartphone*) peserta didik bisa menghasilkan gagasan kreatif imajinatif sekaligus produk atau hasil dari pembelajaran.

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 lebih mengutamakan pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik, belajar secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas. Guru harus bisa memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri yang kreatif dan inovatif (Nela, 2020, hlm. 3). Belajar adalah kunci yang sangat penting dalam setiap usaha pendidikan. Proses pembelajaran memiliki peranan penting sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran sejarah pada dasarnya merupakan pembelajaran yang dapat menggiring peserta didik untuk menumbuhkan daya imajinasi dan kemampuan beripikir kreatifnya melalui ide dalam setiap pemecahan masalah.

Akan tetapi hal tersebut menjadi sangat sulit untuk diimplementasikan ketika pandemi Covid-19 datang melanda hampir seluruh negara di dunia termasuk Indonesia yaitu pada bulan Maret tahun 2020 hingga saat ini penulis menuliskan laporan ini. Agar tercipta pembelajaran yang kreatif dan bermakna tentunya harus mengoptimalkan pembelajaran yang lebih diarahkan pada aktivitas kekinian dengan bantuan media pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan kekinian sesuai tuntutan zaman. Pada bulan Maret hingga Desember 2020 di MAN Kota Cimahi, proses pembelajaran mengikuti instruksi pemerintah yaitu belajar dari rumah (BDR) yang belakangan ini dikenal dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau pembelajaran dalam jaringan (*daring*)/*online*. Guru masih bingung terhadap media, metode dan strategi yang tepat untuk kegiatan belajar mengajar *online* tersebut.

Euis Nela, 2022

**PEMANFAATAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS GOOGLE CLASSROOM DALAM MENUMBUHKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan via *telephone* dengan peserta didik kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi, diketahui bahwa pelajaran sejarah termasuk mata pelajaran yang kurang diminati, apalagi dalam kondisi pembelajaran jarak jauh (PJJ)/daring. Aktivitas pembelajaran masih berpusat pada guru mengakibatkan proses pembelajaran terasa kurang menyenangkan dan kurang memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga mereka belum mampu berfikir kreatif dan membangun pemahaman mereka sendiri.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada semester ganjil di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi, ditemukan beberapa masalah pada saat pembelajaran sejarah berlangsung di antaranya; a) Peserta didik belum mampu menyampaikan gagasan baru atau gagasan yang tidak terpikirkan sebelumnya; b) Peserta didik belum mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan terbuka yang membutuhkan kemampuan berpikir lancar; c) Peserta didik belum mampu memberikan macam-macam penafsiran terhadap gambar, cerita, atau masalah; d) Peserta didik belum mampu menghasilkan karya dan mengembangkan produk atau gagasan.

Pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 seperti saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas kekinian melalui bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu peserta didik dalam mencerna materi pelajaran secara kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, peserta didik juga diharapkan memiliki *life skill* dari aplikasi teknologi tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi akan memberi kesempatan dan peluang bagi guru untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya, terutama kompetensi pedagogik dan profesional. Penggunaan media teknologi dalam pembelajaran diasumsikan dan diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh kurang optimalnya peran guru dalam memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan apalagi pada masa pandemi Covid-19.

Amboro (2019) menyatakan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran sejarah pada masa pandemi Covid-19 ini. Dia mengatakan bahwa:

Proses kontekstualisasi pandemi Covid -19 dalam pembelajaran sejarah adalah: 1) menyusun rencana pembelajaran yang menyesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran selama pandemi; 2) mengembangkan materi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai sumber secara daring; 3) aktivitas belajar peserta didik berbasis portofolio; dan 4) penilaian otentik (hlm. 103).

Demikian dengan hal tersebut, guru di masa pandemi Covid-19 ini tidak hanya sebatas memberikan tugas atau sekedar mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai tantangan pembelajaran. Guru sejarah mempunyai tugas yang berat apalagi pada masa Pandemi Covid-19 ini yaitu harus mampu mengubah paradigma pembelajaran sejarah yang belum mampu meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti meneliti hal tersebut sebagai masukan dan peningkatan dalam pembelajaran sejarah terutama pada masa pandemi Covid-19. Berdasarkan masalah-masalah di atas, peneliti akan mengkaji tentang Pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) Berbasis *Google Classroom* Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi Tahun Pelajaran 2020/2021.

## 1.2 Rumusan Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran sejarah”. Berdasarkan pada fokus permasalahan di atas, maka peneliti dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Mengapa guru harus membuat perencanaan pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi?
- 2) Bagaimana proses pembelajaran dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi?



- 3) Bagaimana dampak pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Setelah menguraikan rumusan masalah di atas maka diperoleh tujuan penelitian secara umum yaitu untuk memperoleh gambaran umum mengenai pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran sejarah. Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

- 1) Menjelaskan perencanaan pembelajaran sejarah yang harus dibuat guru dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi.
- 2) Mendeskripsikan proses pembelajaran dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi.
- 3) Menjelaskan dampak pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang jelas bagi para pembaca serta dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang pendidikan khususnya bagi pembaharuan media pembelajaran yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan zaman, terutama pada masa pandemi Covid-19.

- 2) Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan ilmiah bagi ilmu pendidikan sejarah yaitu mengenai pemanfaatan *LMS* berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pemanfaatan *LMS* berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik, serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- 1) Bagi Peserta didik, meningkatkan kemampuan kreativitas. Sehingga peserta didik mampu berkreasi dan berinovasi dalam belajar.
- 2) Bagi guru, agar pembelajaran sejarah menjadi kreatif, inovatif dan penuh makna maka guru dapat terus mengembangkan model, metode dan media pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran kreatif (*creative learning*) sehingga dapat terus meningkatkan kreativitas peserta didik.
- 3) Bagi sekolah, menjadi pijakan dalam mengatasi pembelajaran sejarah pada masa pandemi Covid-19, sebagai bahan pertimbangan untuk terus berinovasi dalam pembelajaran kreatif (*creative learning*), profesionalisme guru, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai dasar atau referensi bagi peneliti berikutnya, untuk mengkaji dan mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik pada masa pandemi Covid-19.

#### **1.5 Struktur Organisasi Tesis**

Pada bagian ini merupakan susunan komponen penulisan tesis untuk penelitian ini. Adapun struktur organisasi tesis ini yaitu sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

Euis Nela, 2022

**PEMANFAATAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS GOOGLE CLASSROOM DALAM MENUMBUHKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka yang mendukung pembahasan dan hasil penelitian. Kajian pustaka ini diambil dari literatur, berupa buku dan jurnal sebagai pondasi dalam pelaksanaan penelitian mengenai *Learning Management System (LMS)*, *Google Classroom*, pembelajaran kreatif (*creative learning*), dan Kreativitas.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab tiga ini tersusun atas metode penelitian berupa deskriptif verifikatif yang dilakukan pada di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi. Dalam bab ini juga penulis mendeskripsikan tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan serta menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan untuk menemukan sumber-sumber yang relevan dengan permasalahan yang sedang dikaji.

## BAB IV TEMUAN dan PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil-hasil temuan penulis di lapangan selama melakukan penelitian dan pembahasan yang berisi seluruh data-data yang diperoleh penulis yaitu berupa perencanaan pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan *Learning Management System (LMS)* berbasis *Google Classroom*, proses pembelajaran menggunakan *Google Classroom*, dan dampak pemanfaatan *Learning Management System (LMS)* berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik.

## BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI dan REKOMENDASI

Bab ini merupakan bab terakhir pada laporan ini. Kesimpulan berisi uraian singkat berupa hasil kajian mengenai *Learning Management System (LMS)* berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi. Rekomendasi dipaparkan setelah kesimpulan untuk memperbaiki penelitian berikutnya terkait kreativitas peserta didik.