

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini bangsa-bangsa di dunia hampir percaya sepenuhnya kepada kekuatan pendidikan untuk memajukan suatu peradaban. Peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu masalah yang menuntut perhatian karena pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Peningkatan mutu pendidikan dari tahun ke tahun selalu diupayakan oleh pemerintah, baik pada jenjang pendidikan dasar, menengah maupun pendidikan tinggi. Dalam upaya meningkatkan pendidikan, banyak sekali faktor yang mempengaruhi diantaranya kurikulum, media pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran, buku pelajaran, sistem evaluasi dan guru (pendidik). Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks disebabkan banyak faktor yang memengaruhinya. Salah satu faktor tersebut adalah pendidik. Pendidik merupakan komponen pengajaran yang memegang peran penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor pendidik.

Pendidikan pada hari ini menekankan pada pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas yakni manusia dengan kepribadian yang mampu untuk mengatasi masalah dan tantangan kehidupannya sendiri dan masalah di lingkungan sekitarnya dapat berinovasi sesuai perkembangan jaman, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia yaitu menciptakan masyarakat yang adil dan makmur. Selain itu, pendidikan juga berfungsi untuk membangun manusia berdaya cipta, mandiri, kreatif, inovatif, kritis tanpa meninggalkan wawasan kewarganegaraan.

Metode pembelajaran dengan menggunakan teknologi merupakan suatu tantangan dalam pembelajaran khususnya di era kehidupan abad 21. Abad 21 merupakan era digitalisasi serta eksplorasi teknologi informasi komunikasi yang mudah di akses. Pada abad 21 juga membutuhkan tenaga kerja yang berpengetahuan luas dan terampil dalam menghasilkan inovasi serta meningkatkan

produktivitas suatu negara (Turiman et al., 2012). Oleh karena itu, siswa harus mampu menyelesaikan berbagai masalah dengan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir unggul agar siap untuk terjun ke lingkungan masyarakat.

Kemajuan abad 21 yang sangat signifikan berdampak kepada kemajuan sains dan teknologi pula, dalam hal ini diharapkan peserta didik memiliki kompetensi abad 21 yakni kompetensi 4C (*critical thinking and problem solving, creativity, communication skill, dan ability to work collaboratively*) (Septikasari & Frasandy, 2018). Salah satu keterampilan abad 21 yang digunakan dalam bidang pendidikan dan solusi dalam pemecahan masalah ialah keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif yaitu salah satu aspek kognitif yang wajib diperhatikan dalam proses aktivitas belajar sehingga memberikan suatu kebiasaan pada peserta didik dalam proses pembelajaran agar dapat terlatih untuk mengungkapkan gagasan atau ide baru (Antika dan Nawawi, 2017). Keterampilan berpikir kreatif dapat dilatih serta diperoleh melalui pendidikan. Pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permasalahan dalam kehidupan sehari-hari kemudian dituangkan dalam bentuk proyek akan melatih kreatifitas peserta didik untuk menganalisis masalah, menemukan ide gagasan, argument (Firdaus et al., 2018). Dengan demikian, keterampilan berpikir kreatif sudah seharusnya terus dilatih dan diterapkan kepada siswa melalui proses pembelajaran.

Komponen penting yang hendak dikembangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu warga negara yang cerdas (memiliki pengetahuan kewarganegaraan), terampil (berpikir kritis dan berpartisipasi), dan berkarakter (loyal terhadap bangsa dan negara, memiliki kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945). Pengetahuan dan keterampilan kewarganegaraan merupakan basis bagi terbentuknya karakter kewarganegaraan.

Pada hakikatnya pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini sesuai dengan Pasal 3 Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung

jawab. Sehingga pendidikan berperan untuk membentuk pribadi yang bertakwa dengan mengintegrasikan pemikiran dan realisasi sikap dalam kehidupan.

Dunia pendidikan menuntut pendidik untuk mengembangkan suatu pembelajaran yang mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam menghadapi berbagai peristiwa yang terjadi di dalam lingkungan masyarakat dan dunia, dalam hal ini lingkungan sekitar akan memberikan pengalaman kepada proses belajar peserta didik, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan banyak sekali berhubungan dengan ilmu-ilmu dan konsep-konsep lingkungan masyarakat sekitar, sehingga dalam belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan perlu ada kaitannya dengan lingkungan masyarakat agar dapat mengamati secara langsung fenomena-fenomena dan permasalahan yang terjadi. Di abad 21 banyak sekali tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran baik itu bagi peserta didik maupun bagi pendidik, yang mana akhirnya akan berpengaruh bagi dunia luar yakni masyarakat. Dirasakan saar ini bahwa bahan ajar terlalu menitik beratkan pada teori-teori (Somantri, 2001). Salah satu mata pelajaran yang membosankan bagi Sebagian murid SD, SMP, dan SMA adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, kondisi itu dikarenakan kebanyakan guru pengampu 9kurang kreatif menyajikan materi yang banyak hafalan (Suryana, 2019). Hal ini sangat penting jika dikaitkan dengan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang tidak bisa lepas dari kehidupan yang dari masa ke masa terus berkembang dan kita sebagai masyarakat tidak bisa mengindarinya dengan adanya perkembangan tersebut. Berdasarkan data di lapangan bahwa materi PPKn yang ada di SMA sekarang terlalu luas dan metode yang digunakan ceramah, diskusi dan problem solving.

Sifat peserta didik juga berbeda-beda dalam hal menerima materi pembelajaran, ada peserta didik yang harus memakai cara keras dan ada pula yang harus memakai cara halus (Rahmawulan, 2015). Kehidupan yang semakin canggih dan modern semakin menuntut kita untuk lebih baik dalam hal kompetensi kewarganegaraan. Dikemukakan oleh Komalasari (2009) bahwa *Globalization demand civics education to develop civics competence involving civics knowledge, civic skills, and civic disposition which are multidimensional*. Dalam hal ini

Komalasari menekankan bahwa perlu adanya pengembangan *civic competences* dalam kehidupan di abad 21 baik dalam *knowledge, skills and disposition*.

Paradigma pembelajaran abad 21 berdasarkan rumusan Kemendikbud menekankan pada kemampuan peserta didik mencari pengetahuan dari berbagai sumber seperti berpikir kreatif, berpikir analitis untuk merumuskan masalah, kerjasama serta kolaborasi dalam penyelesaian masalah (Kemendikbud, 2013). Pentingnya kemampuan berpikir kreatif, dalam rumusan peraturan pemerintah negara Indonesia karena telah terintegrasi dengan kemampuan berpikir kreatif dalam kurikulum Pendidikan. Kemampuan berpikir kreatif dalam dunia Pendidikan ditujukan dalam peningkatan kemampuan untuk mengasah kreativitas peserta didik agar dapat memenuhi kebutuhan pribadi serta kebutuhan masyarakat umum. Dengan demikian, upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik perlu dikaitkan dengan mata pelajaran PPKn.

Dalam Pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya perubahan yang bersifat positif sehingga pada tahap akhir akan dicapai keterampilan, kecakapan dan pengetahuan yang baru. Hasil dari proses belajar tersebut dapat tercermin dalam prestasi belajarnya. Namun dalam upaya meraih prestasi belajar yang memuaskan dibutuhkan suatu proses belajar. Perlu disadari bahwa selama ini Pendidikan formal hanya menekankan pada perkembangan yang terbatas pada ranah kognitifnya saja, sedangkan perkembangan pada ranah afektif kurang dikembangkan. Hal ini terbukti pada pengajaran di sekolah, jarang sekali kegiatan pembelajaran yang menuntut pemikiran divergen atau berpikir kreatif sehingga peserta didik tidak terangsang untuk berpikir, bersikap, dan berperilaku kreatif. Kemampuan berpikir kreatif tergolong kompetensi tingkat tinggi (*high order competencies*) dan dapat dipandang sebagai kelanjutan dari kompetensi dasar (*basic skills*). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran sangat diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sehingga mampu merancang rencana penyelesaian dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Pada kurikulum merdeka belajar, terdapat Sebagian capaian profil Pelajar Pancasila, diantaranya ialah: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, serta

berakhlak mulia, berbhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, serta kreatif. Salah satu contohnya ialah kreatif, pelajar yang kreatif mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat dan berdampak. Elemen kunci dalam kreatif ialah menghasilkan gagasan yang terbentuk dari hal paling sederhana, seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan, sampai dengan gagasan yang kompleks untuk kemudian mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteks guna mengatasi persoalan dan memunculkan berbagai alternatif penyelesaian. Dengan berpikir kreatif, peserta didik didorong untuk menghasilkan karya sesuai dengan minat dan kesukaannya pada suatu hal, emosi yang ia rasakan, sampai dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan sekitarnya.

Pendidikan merupakan kunci utama dalam membangun kemajuan bangsa, baik dalam hal teknologi maupun kehidupan sosial yang lainnya. Abad ke 21 atau dikenal sebagai era glocalisasi menawarkan berbagai kemudahan baru dalam proses belajar, sehingga dalam prosesnya akan timbul orientasi baru dari *outside-guided* menjadi *self-guided* dari *knowledge-as-possession* ke *knowledge-as-construction* (Priyanto, 2009). Oleh karena itu, individu yang kreatif, memiliki kepercayaan diri, mandiri serta penuh tanggung jawab, memiliki komitmen kepada diri sendiri, tidak kehabisan akal dalam memecahkan sebuah masalah, kaya akan inisiatif, dan berorientasi kepada masa yang akan datang (Supriadi, 2001). Semua hal tersebut dapat diimplementasikan dalam Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan pada dasarnya merupakan ujung tombak untuk membangun kualitas warga negara yang baik terutama peserta didik. Berdasarkan hal tersebut pemerintah memberikan tuntutan kepada seluruh guru di Indonesia untuk mengimplementasikan Pendidikan Kewarganegaraan di setiap jenjang Pendidikan di Negara Indonesia (Widiatmaka P, 2021).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi yakni bahwa Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman

dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia (Haeruman et al, 2017). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membejarkan keterampilan warga negara agar dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat mewujudkan cita-cita bangsa dan negara Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan memainkan peran strategis dalam mengembangkan kompetensi global dari peserta didik. Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang secara konsisten berkembang sejalan dengan adanya perubahan zaman. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan utama untuk membina seluruh generasi muda untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*good and smart citizenship*).

Pendidikan Kewarganegaraan membentuk peserta didik dari berbagai aspek kehidupan mulai dari segi kehidupan beragama, sosial budaya dan suku bangsa. Untuk mencapai tujuan Pendidikan Kewarganegaraan perlu didukung dengan fasilitas pembelajaran yang baik, tenaga pendidik, media pembelajaran dan metode pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan dapat membatu efektivitas proses pembelajaran sehingga akan terbentuk kompetensi peserta didik yang sesuai dengan perkembangan kejiwaan, intelektual, dan sosial dalam pembelajaran kewarganegaraan di sekolah (Wahab dan Sapriya, 2011). Oleh karena itu, untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan berbagai faktor agar tercapai keberhasilan dalam membentuk peserta didik, salah satunya ialah kemampuan guru dalam mengembangkan model pembelajaran serta penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Setelah melewati era pandemi Covid-19 yang telah berimbas pada semua bidang termasuk pada bidang Pendidikan, proses pembelajaran menjadi berubah orientasinya menjadi pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan bantuan teknologi. Banyak aplikasi yang mendukung pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan

menyenangkan agar kreatifitas peserta didik dapat diasah juga, seperti Quiziz, Kahoot, Google Classroom sebagai media pembelajaran untuk peserta didik sebagai rumah belajar. Selain itu juga bisa memanfaatkan Padlet sebagai media kolaborasi dan komunikasi serta untuk melatih kreatifitas peserta didik. Padlet adalah salah satu platform yang berbentuk sebagai papan tulis digital atau papan tulis daring. Padlet dapat digunakan peserta didik dan guru untuk menulis dan mengirimkan file dihalaman yang sama, sehingga padlet dapat digunakan untuk media kolaborasi antar siswa maupun antara siswa dengan guru. Di halaman sebuah padlet guru bisa menuliskan materi pembelajaran, soal atau penugasan, menggunakan file, mengunggah video, gambar dan lainnya. Demikian pula dengan peserta didik, mereka dapat menuliskan hasil penugasannya di sebuah halaman padlet tersebut maupun mengunggah video, gambar dan file hasil pekerjaan peserta didik. Antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lainnya dapat saling memberikan komentar sebagai wujud penilaian antar teman dan juga guru bisa memberikan umpan balik terhadap setiap hasil pekerjaan yang dilakukan oleh peserta didik secara langsung dituliskan/file yang diunggah oleh siswa. Padlet ini sesuai untuk digunakan pada pembelajaran yang meminta peserta didik membuat produk akhir berupa teks, video, file atau gambar. Padlet dapat digunakan semua perangkat yang mendukung internet, termasuk PC, Laptop, Tablet, *Smartphone*.

Tujuan pembelajaran PPKn yaitu mengarahkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang berkarakter kebangsaan, cerdas, terampil, dan bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat. Dalam pembelajaran peserta didik memiliki kebebasan untuk mengemukakan pendapat dan menggali potensi yang ada pada dirinya dengan penuh rasa percaya diri untuk membuat karya dari hasil pemikirannya sendiri.

Guru sebagai pengembang kurikulum dituntut untuk mampu secara terampil dalam merancang desain dan skenario pembelajaran serta mengaplikasikannya ke dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas belajar peserta didik agar bisa menghasilkan produk/karya, mengembangkan kemampuan berpikir, melayani perbedaan individu dan gender melalui pengelolaan kelas dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Dwi Iriyani, 2016). Sebagai seorang pendidik dan pengajar guru harus bisa mengambil suatu solusi agar suatu

pembelajaran bisa bermakna untuk masa kini dan masa yang akan datang dengan banyak tuntutan untuk mengikuti perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu harus membekali peserta didik dengan ilmu pendampingannya yaitu teknologi, agar suatu saat dengan pengetahuannya itu dapat terjun dan siap berada di lingkungan kerja dan lingkungan masyarakat. Pembelajaran yang berlangsung pada abad 21 tidak bisa terlepas dari bidang IT, kurikulum dan pembelajaranpun perlu dikembangkan untuk abad ke-21 yakni ”*globalization, localization, and individualization for multiple intelligence*” (Winataputra dan Budimansyah, 2007). Maka dalam proses pembelajaran dirancang serta dikembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh peserta didik supaya menjadi seorang warga negara yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, demokratis, kreatif serta bertanggung jawab.

Kajian ini merupakan kajian penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas peserta didik melalui ragam kurikulum, pendekatan, model, strategi, metode, penilaian yang efektif untuk peserta didik. Berdasarkan pada pendapat tersebut dalam pengembangan pembelajaran dibutuhkan kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Penggunaan model pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap ketertarikan dan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Apabila peserta didiknya memiliki ketertarikan serta aktivitas belajar yang tinggi maka peserta didik akan mudah pula untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pada latar belakang di atas maka perlu adanya penerapan model pembelajaran berbasis internet pada abad ke 21 yang telah ada maupun yang sedang digunakan untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik. Salah satunya melalui model *E-Learning Market Place Activity*. *Market Place Activity* adalah sebuah model yang berbasis active learning. Cirinya peserta didik aktif mencari dan mengumpulkan pengetahuan dari satu kelompok ke kelompok lain. Istilahnya saling belanja atau `jual beli` pengetahuan. Dalam hal ini dibutuhkan pula kerjasama antar peserta didik, peserta didik dapat melakukan aktivitas jual beli informasi pengetahuan baik berupa konsep, ataupun karya sesuatu. Dalam pembelajaran berbasis internet, strategi pembelajaran dan model pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pendidik memiliki tantangan untuk mengajar dan membimbing generasi penerus bangsa, dimana mereka akan menjalani dunia pekerjaan. Model pembelajaran *Market Place Activity* akan membantu pendidik dalam proses pembelajaran untuk menghadapi tantangan di era reformasi 4.0.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dalam pembelajaran PKn yang dituangkan ke dalam judul “**EFEKTIVITAS MODEL *E-LEARNING MARKET PLACE ACTIVITY* PADA MATA PELAJARAN PPKN BERBASIS PADLET UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK**”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan permasalahan pokok dari pemaparan latar belakang masalah di atas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas model *E-Learning Market Place Activity* dalam mata pelajaran PPKn berbasis Padlet untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik di Sekolah Menengah Atas?”

Untuk memfokuskan pembahasan dalam penelitian, maka permasalahan pokok tersebut dapat dijabarkan dalam beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan peserta didik dalam menggunakan model *E-Learning Market Place Activity* berbasis Padlet pada pembelajaran PPKn pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen yang menggunakan model *E-Learning Market Palce Activity* berbasis Padlet dalam pembelajaran PPKn?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas kontrol yang tidak menggunakan model *E-Learning Market Palce Activity* dalam pembelajaran PPKn?
4. Apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model *E-Learning Market Palce Activity* berbasis *Padlet* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran *PPKn*?

5. Apakah penggunaan model *E-Learning Market Palce Activity* berbasis Padlet efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran PPKn?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang dirumuskan peneliti adalah sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui perubahan peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan *E-Learning Market Place Activity* berbasis padlet dalam mata pelajaran PPKn.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan Khusus dari penelitian ini yaitu:

- 1) Mendeskripsikan tanggapan peserta didik dalam penggunaan model *E-Learning Market Place Activity* berbasis Padlet pada pembelajaran PPKn pada kelas eksperimen
- 2) Mendeskripsikan keterampilan berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model *e-learning market palce activity* berbasis Padlet dalam pembelajaran PPKn
- 3) Mendeskripsikan keterampilan berpikir kreatif peserta didik di kelas kontrol yang tidak menggunakan model *e-learning market palce activity* dalam pembelajaran PPKn
- 4) Menganalisis peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model *e-learning market palce activity berbasis Padlet* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran PPKn
- 5) Menguji efektivitas model *e-learning market palce activity berbasis Padlet* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran PPKn

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka diharapkan dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut, yaitu:

1.4.1 Manfaat Dari Segi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu perkembangan keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan khususnya dalam bidang model pembelajaran untuk kajian inovasi pembelajaran yang sejalan dengan model *E-Learning Market Place Activity* berbasis aplikasi Padlet yang merupakan model berbasis *active learning* yang akan berguna bagi kehidupan revolusi industry 4.0.

1.4.2 Manfaat Dari Segi Kebijakan

Penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk pemangku kebijakan serta dapat memberikan sumbangsih melalui pemaparan data, fakta serta analisis sebagai salah satu pertimbangan dalam mengambil kebijakan pengembangan inovasi pembelajaran serta pengembangan kurikulum nasional serta untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan cara menentukan, memahami, dan mempraktikkan *E-Learning Market Place Activity* berbasis Padlet dalam pembelajaran PPKn yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan berdampak pada meningkatnya kemampuan berpikir kreatif yang ingin dicapai. Diharapkan pula pemangku kebijakan dapat membantu menyebarkan hasil penelitian kepada pihak-pihak terkait agar dapat mengatasi persoalan di lapangan khususnya dalam pembelajaran PPKn agar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

1.4.3 Manfaat Dari Segi Praktis

a. Bagi Guru

1. Penelitian ini dapat menjadi bahan pengkajian serta acuan guru dalam menggunakan model *E-Learning Market Place Activity* berbasis aplikasi Padlet dalam melaksanakan pembelajaran PPKn.
2. Memberikan alternatif media pembelajaran kepada guru untuk dipraktikkan di dalam kelas sebagai wahana untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran yang telah dirancang.

b. Bagi Peserta Didik

1. Membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna serta menarik dengan menggunakan teknologi

melalui *E-Learning Market Place Activity* berbasis aplikasi Padlet, sehingga peserta didik menjadi lebih menguasai dan terampil dalam pembelajaran dan dapat menciptakan karya yang orisinal berdasarkan hasil pemikiran peserta didik sendiri dalam pembelajaran PPKn

2. Mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Membantu peserta didik dalam mengembangkan kecakapan penggunaan teknologi.

c. Bagi Peneliti

1. Menjadi suatu pembelajaran, pengalaman dan menjadi bahan masukan berupa ilmu pengetahuan dengan diterapkannya *E-Learning Market Place Activity* berbasis aplikasi Padlet dalam melaksanakan pembelajaran PPKn sebagai sebuah inovasi dalam proses mengajar.
2. Peneliti memiliki ketertarikan tentang *E-Learning Market Place Activity* berbasis aplikasi Padlet dalam melaksanakan pembelajaran PPKn yang inovatif.

d. Bagi Sekolah dan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP)

1. Penelitian ini dapat dijadikan bahan diskusi dan kajian oleh para guru, kepala sekolah, dan pengawas sebagai praktisi, sehingga dapat meningkatkan mutu Pendidikan.
2. Memberikan fasilitas yang lebih baik dalam proses pembelajaran sehingga dalam diterapkan model *E-Learning Market Place Activity* berbasis Padlet dapat lebih efektif dan optimal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik

e. Bagi Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan

1. Penelitian ini dapat menjadi sumbangan pengetahuan dan keilmuan mengenai model *E-Learning Market Place Activity Berbasis Padlet* dalam pembelajaran PPKn.

2. Sebagai masukan untuk pengembangan model pembelajaran dalam pembelajaran PPKn sebagai upaya untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
3. Sebagai sarana pengembangan nilai dan kemampuan peserta didik, supaya diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

1.4.4 Manfaat Dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat memberikan informasi kepada semua pihak mengenai *E-Learning Market Place Activity* berbasis aplikasi Padlet dalam pembelajaran PPKn serta memberikan referensi mengenai pemecahan masalah terkait kemampuan berpikir kreatif dengan adanya inovasi penerapan model *E-Learning Market Place Activity* berbasis aplikasi Padlet bagi peneliti selanjutnya, sehingga akan menjadi bahan masukan untuk lembaga formal maupun lembaga non-formal.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi rencana penelitian tesis berisikan rincian mengenai sistematika penulisan dengan gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta keterkaitan antara bab dengan bab lainnya. Rencana penelitian tesis ini terdiri dari lima bab, yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan mengenai sub-sub bab yang terdiri atas Latar Belakang Masalah Penelitian yang menjadi alasan mengambil judul yang diambil sehingga tertarik untuk melakukan penelitian yang ditujukan untuk bahan penulisan dalam tesis, subbab lainnya ialah Rumusan Masalah yang diuraikan kedalam beberapa bentuk pertanyaan yang akan dikaji lebih dalam dalam penelitian. Selanjutnya ialah tujuan penelitian yang berisi tujuan umum dan khusus dari penelitian yang menjadi tujuan dalam penulisan, manfaat penelitian yang dibagi ke dalam empat sub manfaat yaitu, manfaat secara teoritis, kebijakan, praktik, dan aksi sosial dan terakhir struktur organisasi tesis yang mencakup struktur penelitian dalam tesis ini.

2. Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini akan mendeskripsikan landasan dan pijakan teori dan konsep yang digunakan dalam penelitian ini secara relevan sebagai aspek

pendukung dalam memperkuat kajian dari penelitian yang sesuai dengan konteks integral dari variabel penelitian. Teori dan konsep yang dibahas dalam kajian Pustaka ini meliputi tinjauan mengenai Pendidikan, Pendidikan Kewarganegaraan, Model Pembelajaran, Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model *E-Learning Market Place Activity*, aplikasi Padlet, serta kemampuan berpikir kreatif peserta didik disertai dengan kerangka pemikiran dan penelitian yang relevan.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini akan mendeskripsikan mengenai metode penelitian yang digunakan pada penulisan tesis ini dan beberapa komponen seperti validasi dan reabilitas instrument, kemudian pengolahan data untuk menentukan statistika apa yang akan digunakan kemudian. Selanjutnya komponen seperti lokasi dan subyek penelitian, desain penelitian, proses pengembangan instrument, teknik pengumpulan data dan analisis data.

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini akan disajikan jawaban terhadap rumusan masalah yang telah dirancang dengan pemaparan hasil penelitian yang telah dilakukan dan membahasnya ke dalam suatu pembahasan ilmiah dari hasil pengolahan data dan analisis data yang menghasilkan temuan penelitian terkait yang memaparkan mengenai deskripsi gambaran lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian, analisis hasil penelitian serta pembahasan, sesuai dengan rumusan masalah penelitian dan menjabarkannya ke dalam pembahasan dari analisis dan data yang sudah dilakukan peneliti.

5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini berisi hasil dari penarikan kesimpulan berdasarkan rumusan masalah pokok serta sub-sub masalah, implikasi dari penelitian dan rekomendasi berupa saran dari peneliti mengenai permasalahan yang diteliti kepada berbagai pihak yang terkait.