

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bagian ini, penulis akan menyajikan simpulan penelitian sebagai jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan permasalahan yang didasarkan pada bab IV terbagi simpulan, kemudian implikasi sebagai pijakan bagi peneliti guna memberikan rekomendasi kepada berbagai pihak dengan penelitian ini.

#### 5.1 Simpulan

Model *E-Learning Market Place Activity* dengan media aplikasi Padlet dapat dikembangkan sebagai model alternative untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penggunaan model e-learning dalam pembelajaran PPKn merupakan hal yang sangat penting, karena pada saat ini peserta didik dituntut untuk berinovasi, berpikir kritis, serta memiliki skill yang tidak terlepas dari penggunaan IT. Hal ini sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan jaman yang akan menghantarkan peserta didik memiliki bekal untuk menghadapi kehidupan bermasyarakat. Gambaran pendidikan yang menggabungkan teknologi di dalam proses pembelajaran menjadi dasar dalam pengembangan rancangan tindakan intervensi model pembelajaran, sehingga dalam prosesnya rancangan model tersebut dilaksanakan melalui proses integrasi dan eksplorasi E-Learning ke dalam komponen pembelajaran PPKn yang meliputi materi, metode, media, sumber belajar serta evaluasi pembelajaran yang diaplikasikan pada kegiatan belajar mengajar PPKn.

Proses implementasi pengembangan model E-Learning Market Place Activity berbasis Padlet dalam pembelajaran PPKn meliputi: Apersepsi, Pembentukan Kelompok, *Inquiry*, interaksi antar kelompok, kembali ke *homebase*, presentasi, Refleksi dan *Authentic Assessment*. Secara konseptual terdiri atas perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pengembangan model ini disertakan dengan pengembangan media berbasis teknologi yakni berbasis web/aplikasi dengan fitur: a) Mendeteksi kehadiran peserta didik mengikuti pembelajaran; b) Mengunggah materi pembelajaran yaitu materi pembelajaran yang diampu baik berupa text, PPT, video, gambar, dll; c) Mengunggah bahan presentasi peserta didik

(mind map) yang berkaitan dengan materi agar peserta didik lain dapat dengan mudah melihat dan mempelajarinya; d) mengunduh tugas yang dibuat oleh peserta didik; e) memberikan wadah interaksi (diskusi) dari pertanyaan dan materi yang diunggah oleh guru maupun peserta didik ketika ada pertanyaan dari materi yang tidak dipahami.

Berdasarkan sejumlah temuan penelitian yang dihasilkan dan merujuk kepada hipotesis penelitian yang diajukan, maka secara umum kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model *E-Learning Market Place Activity* dalam pembelajaran PPKn berbasis Padlet memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMA Negeri 1 Maja. Penggunaan model *E-Learning Market Place Activity* dalam pembelajaran PPKn berbasis Padlet sesuai dengan fungsi dari mata pelajaran PPKn yakni sebagai wahana bagi peserta didik untuk menumbuhkembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan kewarganegaraan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan analisis data, pembahasan dan hasil interpretasi data, maka dapat diambil kesimpulan pada penelitian efektivitas model *E-Learning Market Place Activity* berbasis Padlet untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik yaitu:

1. Model *E-Learning Market Place Activity* berbasis padlet pada dasarnya terbukti efektif dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMA 1 Maja. Materi pelajaran bisa dengan mudah diakses oleh peserta didik melalui media yang digunakan, begitupun dengan model pembelajaran yang merupakan hal baru dan mudah untuk dipahami, dan dapat dilaksanakan kapan dan dimana saja oleh peserta didik.
2. Terdapat respon positif dari peserta didik dalam penerapan model *E-Learning Market Place Activity* berbasis aplikasi Padlet dalam pembelajaran PPKn pada kelas eksperimen. Respon baik tersebut didasarkan atas berbagai tanggapan dan pemahaman peserta didik dalam melaksanakan tahap-tahap pembelajaran dan pembuatan media *E-Learning Market Place Activity* berbasis aplikasi Padlet.

3. Berdasarkan hasil pengolahan data pada uji perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas eksperimen sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *E-Learning Market Place Activity* berbasis padlet, dengan menggunakan uji mann whitney dan Wilcoxon serta setelah melakukan uji Hipotesis menggunakan Uji Paired Sample Test, hasilnya terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya perlakuan di kelas eksperimen pada mata pelajaran PPKn. Penerapan model *E-Learning Market Place Activity* berbasis Padlet ini mampu menarik minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif, inovatif dan mampu mengembangkan materi pembelajaran. Oleh sebab itu, model *E-Learning Market Place Activity* memberikan perubahan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas eksperimen.
4. Berdasarkan hasil pengolahan data pada uji perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas kontrol sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran ceramah dan diskusi, dengan menggunakan uji mann whitney dan Wilcoxon, hasilnya tidak terdapat perbedaan keterampilan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas kontrol pada mata pelajaran PPKn. Hal ini disebabkan model pembelajaran ceramah dan diskusi dirasa kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran ceramah dan diskusi tidak memberikan peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas kontrol.
5. Berdasarkan hasil pengolahan data pada uji perbedaan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model *E-Learning Market Place Activity* dan di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, dengan menggunakan uji paired sample test menunjukkan hasil terdapat perbedaan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ceramah. Kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen menunjukkan hasil lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Terlihat

dari perolehan nilai gain pada masing-masing kelas yang menunjukkan perbedaan nilai antara kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada mata pelajaran PPKn.

## **5.2 Implikasi**

Kesimpulan penelitian memberikan implikasi baik secara teoretis maupun praktis terhadap *Model E-Learning Market Place Activity* berbasis Padlet khususnya dalam pengembangan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai keilmuan dan mata pelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMA Negeri 1 Maja. Implikasi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **5.2.1 Implikasi Secara Teoretis**

Hasil penelitian ini memiliki implikasi teoretis yang penting dalam pengembangan proses pembelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Temuan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa model *E-Learning Market Place Activity* berbasis Padlet dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMA Negeri 1 Maja. Model *E-Learning Market Place Activity* pada dasarnya dipengaruhi oleh teori belajar konstruktivistik hal ini disebabkan teori belajar konstruktivistik selaras dengan karakteristik konsep model yang dikembangkan yang menekankan pada pembelajaran yang berbasis proses. Selain itu, mengenai media yang digunakan pembelajaran digital (*e-learning*) lebih memudahkan penyampaian serta proses pembelajaran lebih kekinian dan membuat pembelajaran lebih menarik, efisien dan efektif, membuat peserta didik lebih mandiri, bisa menambah wawasan dengan mencari pembelajaran dari berbagai sumber lalu dituangkan menjadi ide baru yang lebih inovatif. Model *E-Learning Market Place Activity* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan teori dan praktik pembelajaran PPKn salah satunya dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam sistem Pendidikan Indonesia.

### 5.2.2 Implikasi Secara Praktis

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa model *E-Learning Market Place Activity* berbasis Padlet dalam pembelajaran PPKn dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMA Negeri 1 Maja. Pembelajaran dengan menggunakan model e-learning menekankan proses pembelajaran lebih interaktif dalam penggunaan materi, metode, media, serta sumber belajar yang digunakan menjadi satu kesatuan utuh bersifat fariative pada

Oleh karena itu, para pengambil keputusan di tingkat sekolah harus mempertimbangkan untuk memperkenalkan dan menerapkan model pembelajaran yang serupa di sekolah lain melalui sosialisasi perihal model *E-Learning Market Place Activity* berbasis aplikasi padlet, selain itu membantu guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru dengan pertimbangan aspek pendukung sarana prasarana (gawai dan jaringan internet). Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan implikasi praktis dalam hal pengembangan kurikulum PPKn dan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang efektif dan inovatif.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, penelitian merumuskan beberapa poin berupa saran yang perlu diperhatikan baik oleh peneliti sendiri, peneliti selanjutnya, maupun pihak-pihak yang akan melaksanakan penelitian serupa dalam memaksimalkan inovasi model pembelajaran dan acuan dalam pengembangan serta evaluasi bagi penelitian lanjutan. Penelitian ini merupakan penelitian yang mengkaji mengenai Efektivitas *E-Learning Market Place Activity* Berbasis Padlet dalam untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik di SMA Negeri 1 Maja. Oleh karena itu, berikut beberapa rekomendasi yang bisa dipaparkan peneliti untuk beberapa pihak antara lain:

### **5.3.1 Bagi Pengguna**

#### **5.3.1.1 Bagi Sekolah**

- a. Penelitian ini dapat dijadikan bahan diskusi dan kajian oleh para guru, kepala sekolah, dan pengawas sebagai praktisi, sehingga dapat meningkatkan mutu Pendidikan.
- b. 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.
- c. Melakukan tindak lanjut yang disertai dengan kontrol dan pengawasan dari sekolah terhadap lingkungan yang juga diharapkan dapat membangun inisiatif dan motivasi seluruh warga sekolah, sebagai langkah nyata dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di lingkungan sekolah.

#### **5.3.1.2 Bagi Peserta Didik**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi tentang informasi materi pembelajaran yang didapat.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang menarik dengan menggunakan teknologi *e-learning* berbasis Padlet.
- c. Membantu peserta didik dalam mengembangkan kecakapan berinovasi, komunikasi serta kolaborasi dengan teman sekelas sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui penggunaan model *E-Learning Market Place Activity* pada mata pelajaran PPKn.

#### **5.3.1.3 Bagi Guru**

- a. Guru mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Maja memiliki peran yang utama dalam proses pembelajaran dan Menyusun strategi pembelajaran di dalam kelas untuk membuat suasana pembelajaran lebih hidup sehingga penelitian ini dapat menjadi bahan pengkajian dan acuan guru dalam mempraktekan model *E-Learning Market Place Activity* kepada peserta didik.

- b. Memberikan alternatif model pembelajaran kepada guru untuk dipraktikkan di kelas sebagai wahana untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.
- c. Membantu secara efisien dalam pengorganisasian komponen-komponen pembelajaran seperti materi, metode, media, sumber belajar dan evaluasi pembelajaran ke dalam konteks substansional dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
- d. Memberikan pengetahuan dan pemahaman terkait model pembelajaran *Market Place Activity* dan aplikasi Padlet dalam pembelajaran PPKn, yang meliputi konseptual model model *E-Learning Market Place Activity* berbasis Padlet, pengintegrasian dan pengoprasionalan aplikasi Padlet ke dalam komponen pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *E-Learning Market Place Activity*.

### **5.3.2 Bagi Pembuat Kebijakan**

#### **5.3.2.1 Bagi Departemen Pendidikan Kewarganegaraan**

- a. Penelitian ini berkontribusi sebagai kajian praktis terkait inovasi model pembelajaran dalam ruang lingkup pembelajaran PPKn di persekolahan pada konteks dan substansi terkait peningkatan kecakapan kewarganegaraan.
- b. Penelitian efektivitas model *E-Learning Market Place Activity* berbasis padlet dalam pembelajaran PPKn tidak hanya sebagai produk inovasi pembelajaran, melainkan sebagai operasional Pendidikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
- c. Departemen Pendidikan Kewarganegaraan harus lebih meningkatkan pembekalan terhadap mahasiswa maupun calon guru melalui sosialisasi penerapan model *E-Learning Market Place Activity* berbasis Padlet sebagai salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

### 5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Perlu diadakan tindak lanjut pada penelitian melalui pengembangan model *E-Learning Market Place Activity* berbasis Padlet dalam beberapa tingkat Pendidikan
- b. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut/mendalam dengan pengembangan dan model yang digunakan berbeda dari penelitian yang sebelumnya, sehingga mampu menghasilkan produk yang berbeda dari penelitian sebelumnya
- c. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi rujukan serta sumber literasi dalam melaksanakan penelitian selanjutnya guna menyempurnakan penelitian yang telah dilaksanakan dan mampu memperluas khasanah keilmuan terkait Pendidikan kewarganegaraan untuk menginspirasi guru-guru yang ada di sekolah untuk melakukan inovasi pembelajaran.