

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut.

1. Pengimplementasian model *guided discovery learning* pada *e-learning* untuk meningkatkan kemampuan *logical thinking* peserta didik dilakukan dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahap yaitu: hasil tahap analisis ditemukan kesenjangan kinerja dengan permasalahan yang dapat diatasi dengan peningkatan kemampuan *logical thinking* peserta didik. Caranya dengan menerapkan model *guided discovery learning* pada *e-learning* berbasis web. Tujuan instruksional umum pada penelitian ini adalah capaian pembelajaran (CP) pada elemen Algoritma Pemrograman mata pelajaran Informatika. Sedangkan tujuan instruksional khusus pada penelitian ini yaitu peserta didik memiliki kemampuan *logical thinking*. Subjek penelitian yang dikonfirmasi yaitu peserta didik yang belum mempelajari elemen Algoritma Pemrograman mata pelajaran Informatika. Tahap desain menghasilkan *flowchart*, *sitemap*, *use case*, dan *storyboard*. Pada tahap pengembangan dilakukan pengembangan *e-learning* menggunakan moodle, lalu dilakukan uji coba hingga berhasil. Tahap implementasi dilakukan dengan pretest, treatment, dan posttest. Data hasil penelitian didapatkan pada tahap implementasi ini. Selanjutnya, tahap Evaluasi yang merupakan tahap penilaian terhadap media dan pengolahan data. Penilaian oleh ahli media didapatkan skor dengan rata-rata persentase dari hasil validasi media sebesar 87% dengan kategori “Sangat Baik”.
2. Penelitian menggunakan model *guided discovery learning* yang diterapkan menggunakan *e-learning* dapat meningkatkan kemampuan *logical thinking* peserta didik yang dibuktikan dengan hasil pengerjaan LKPD pada pertemuan pertama diketahui capaian LKPD dengan rata-rata persentase

sebesar 69%. Pada pertemuan kedua capaian LKPD dengan rata-rata persentase sebesar 78%. Pada pertemuan ketiga capaian LKPD dengan rata-rata persentase sebesar 92%. Lalu pada pertemuan keempat capaian LKPD dengan rata-rata persentase sebesar 94%. Dari hasil pengamatan hasil Persentase LKPD menunjukkan bahwa terjadi peningkatan logical thinking pada setiap pertemuan.

3. Selain LKPD, penelitian menggunakan model *guided discovery learning* yang diterapkan menggunakan *e-learning* ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik yang dibuktikan dengan hasil pretest dan posttest. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest yaitu 30,43 menjadi 80,21. Hal ini yang dibuktikan dengan adanya selisih antara nilai rata-rata *pretest* dengan nilai rata-rata *posttest* yaitu sebesar 49,78. Sedangkan untuk nilai gain didapatkan rata-rata sebesar 0,71 yang dapat diartikan sebagai tingkat efektivitas yang tergolong “Tinggi”. Dari hasil pengujian uji *sample paired t test*, didapatkan nilai Sig. sebesar $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat dinyatakan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran *guided discovery* menggunakan *e-learning* terdapat perbedaan yang nyata pada hasil peningkatan *logical thinking*, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan *logical thinking* peserta didik setelah diberikan *treatment*.
4. Tanggapan yang diberikan peserta didik terhadap *e-learning* dengan diterapkannya model pembelajaran *guided discovery learning* mendapatkan respon baik dari peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil instrument tanggapan peserta didik mengenai pembelajaram dengan menggunakan *e-learning* berbasis website didapatkan hasil penilaian dan tanggapan terhadap media pembelajaran yaitu pada aspek user design interface, sebesar 82,57%, perceived usefulness, sebesar 82,29%, perceived ease of use, sebesar 81,71% , attitude toward using, sebesar 85,71%, serta intention to use, sebesar 80,38%. Secara keseluruhan Nilai rata-rata persentase yang diperoleh dari hasil tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran adalah 82,53% dengan klasifikasi “Sangat Baik”.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang diperoleh berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian selanjutnya disarankan untuk media pembelajaran dilakukan validasi/justifikasi apakah sudah benar dan sesuai dengan indikator *logical thinking* dan khusus untuk meningkatkan keterampilan *logical thinking* peserta didik.
2. Pada penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian yang meningkatkan kemampuan *logical thinking* peserta didik pada mata pelajaran selain informatika untuk memastikan bahwa kemampuan *logical thinking* dapat menyelesaikan masalah secara umum, apapun mata pelajaran yang digunakan.