

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan model *inquiry-based learning* pada *learning management system* untuk meningkatkan *critical thinking skills* siswa, didapatkan kesimpulan bahwa:

1. Penerapan model *inquiry-based learning* dirancang dan dikembangkan dengan menggunakan prosedur penelitian *Smart Learning Environment Building Guideline* (SLEEG) dengan pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*). Selanjutnya penerapan model *inquiry-based learning* meliputi penentuan *metrics* untuk efektifitas pembelajaran *inquiry-based learning* agar bisa diwujudkan ke dalam fungsionalitas *learning management system* berdasarkan tahapan-tahapan IBL, diantaranya (1) *orientation*: proses merangsang rasa ingin tahu tentang suatu topik dan mengatasi tantangan pembelajaran melalui pernyataan masalah. (2) *Conceptualization*: proses menyatakan pertanyaan dan/atau hipotesis berdasarkan teori. (3) *Investigation*: proses perencanaan eksplorasi atau eksperimen, pengumpulan dan analisis data berdasarkan desain eksperimen atau eksplorasi. (4) *Conclusion*: proses menarik kesimpulan dari data dan membandingkan kesimpulan yang dibuat berdasarkan data dengan hipotesis atau pertanyaan penelitian. (5) *Discussion*: proses menyajikan temuan-temuan pada fase-fase tertentu atau seluruh siklus inkuiri dengan berkomunikasi bersama anggota kelompok.
2. Penerapan model *inquiry-based learning* pada *learning management system* untuk meningkatkan *critical thinking skills* siswa dikembangkan menggunakan *prototype* yang terdiri dari empat tahap. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan media, analisis pengguna, analisis kebutuhan perangkat keras (*hardware*), dan analisis kebutuhan perangkat lunak (*software*). Tahap kedua yaitu perancangan (*design*), dalam tahap ini dilakukan perancangan sederhana yang akan memberi gambaran singkat tentang sistem yang akan dibuat. Tahap

ketiga yaitu *prototyping*, dalam tahap ini yaitu pembangunan prototype dan evaluasi sebenarnya yang akan dijadikan rujukan untuk pembuatan sistem aplikasi berbentuk *storyboard* yang ditingkatkan dengan memberikan alur sesuai dengan proses bisnis yang telah disusun. Tahap keempat adalah *review & repair*, pada tahap ini *prototype* yang telah dibuat dievaluasi untuk diperbaiki. Tahap terakhir adalah pengembangan sistem berdasarkan *prototype* akhir termasuk pengujian dan validasi oleh para ahli. Penilaian ahli media menunjukkan skor 93% dengan kategori “sangat baik”.

3. Penerapan model *inquiry-based learning* pada *learning management system* untuk meningkatkan *critical thinking skill* dilakukan dengan menggunakan desain *quasi experiment nonequivalent control group* sehingga menghasilkan kelas *experiment* dan kelas *control*. Kedua kelas mengikuti model *inquiry-based learning*, dimana siswa pada kelas *experiment* menerapkan model *inquiry-based learning* menggunakan *learning management system*, sedangkan kelas *control* menerapkan model *inquiry-based learning* tanpa menggunakan *learning management system*, yaitu menggunakan *Power Point*, *Google Drive*, dan *WhatsApp Group* untuk berdiskusi dan mengumpulkan tugas.
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pembelajaran *inquiry-based learning* terhadap *critical thinking skill* siswa dengan rata-rata skor *posttest* untuk kelas *experiment* meningkat secara signifikan (65,16) dibandingkan dengan kelas *control* (46,00). Penelitian ini juga membuktikan bahwa terdapat peningkatan *n-gain* pada setiap indikator *critical thinking skills*, dimana kelas *experiment* sebesar 0,44 dengan kriteria “Sedang” sedangkan kelas *control* sebesar 0,14 dengan kriteria “Rendah”. Peningkatan juga terjadi pada semua indikator *critical thinking skills* dengan kelas *experiment* menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi yaitu *interpretation* (0,50), *analysis* (0,48), *inference* (0,31), *evaluation* (0,03), *explanation* (0,44), dan *self-regulation* (0,28). Sedangkan kelas *control* memiliki peningkatan yang rendah yaitu *interpretation* (-0,05), *analysis* (0,10), *inference* (-0,13), *evaluation* (-0,14), *explanation* (0,37), dan *self-regulation* (0,16).
5. Tanggapan siswa terhadap penerapan model *inquiry-based learning* pada *learning management system* untuk meningkatkan *critical thinking skills*

memperoleh hasil penilaian dengan kategori “Sangat Baik”. Selain itu, tanggapan siswa terhadap media *learning management system* menunjukkan rata-rata 87% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Oleh karena itu, penggunaan media ini menunjukkan bahwa media *learning management system* ini bermanfaat, mudah digunakan, dan mampu memotivasi siswa untuk terus menggunakannya untuk mendukung proses pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran untuk menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait, diantaranya.

1. Dalam menerapkan model *Inquiry-Based Learning* pada *learning management system* perlu mempertimbangkan sarana dan prasarana. Media pembelajaran dengan *learning management system* juga membutuhkan akses internet.
2. Bagi peneliti, untuk penelitian berikutnya dapat menambah keragaman konten pembelajaran yang lebih interaktif.
3. Bagi guru dan peneliti perlu memperhatikan situasi dan kondisi seperti motivasi belajar siswa. Penerapan model *Inquiry-Based Learning* menjadi tidak sepenuhnya efektif jika tidak memperhatikan faktor tersebut. Oleh karena itu, perlu diperhatikan agar tetap menjaga efektivitas dari penerapan model *Inquiry-Based Learning* untuk meningkatkan *critical thinking skills* siswa.