

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini dipaparkan simpulan dari penelitian e-modul berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah beserta implikasi secara teori dan praktis dan rekomendasi untuk guru, pihak sekolah, dan peneliti lainnya.

4.1 Simpulan

Penelitian e-modul berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil. Pertama, penelitian e-modul berbasis pendekatan kontekstual berpengaruh terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah. Kesimpulan tersebut didapatkan dari hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah di *pretest* dengan *posttest* 3.

Kedua, hasil *posttest* pertama dengan kedua kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah menunjukkan adanya peningkatan secara rerata maupun adanya perbedaan secara statistik. Data tersebut menunjukkan terdapat pengaruh eksperimen 1 dengan eksperimen 2 setelah diterapkan e-modul berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah.

Ketiga, hasil rerata *posttest* kedua dan ketiga kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah menunjukkan kenaikan rerata. Akan tetapi, uji statistik menunjukkan tidak terdapat pengaruh eksperimen 2 dengan eksperimen 3 setelah diterapkan e-modul berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir sejarah. Berbeda dengan keterampilan memecahkan masalah yang disimpulkan terdapat pengaruh e-modul berbasis pendekatan kontekstual di eksperimen 2 dan 3.

Keempat, hasil rerata pelaksanaan setiap eksperimen mengalami peningkatan di setiap eksperimen dan uji statistik menunjukkan adanya perbedaan di semua eksperimen untuk keterampilan memecahkan masalah dan tidak adanya

perbedaan di akhir eksperimen kemampuan berpikir sejarah. Akan tetapi, hasil uji statistik *pretest* dan *posttest* ketiga memiliki perbedaan sehingga disimpulkan bahwa e-modul berpengaruh terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah.

4.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh e-modul terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1) Implikasi Teoritis

- a. Hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu. E-modul berbasis pendekatan kontekstual berisi fitur teks, gambar, hipertaut, fitur aktivitas interaktif dan gamifikasi memberikan instruksi dan aktivitas yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah.
- b. E-modul berbasis pendekatan kontekstual berpengaruh terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah. E-modul berbasis pendekatan kontekstual yang dikembangkan dalam pembelajaran mempertimbangkan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) dan berisi sumber daya digital dalam pembelajaran yang disingkat RASE (*Resources* atau sumber daya, *Activity* atau aktivitas, *Support* atau dukungan, dan *Evaluation* atau evaluasi).
- c. Penelitian ini memberikan bukti media digital berupa e-modul berbasis pendekatan kontekstual dalam berpengaruh terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah sehingga perlunya integrasi dan pengembangan e-modul dalam pembelajaran sejarah untuk mengembangkan kompetensi siswa sesuai dengan capaian pembelajaran.
- d. E-modul berbasis pendekatan kontekstual memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan media digital. Kecanggihan dari teknologi digital yang digunakan dalam pembelajaran tetap tidak menggantikan peranan guru sebagai pembimbing dan fasilitator.

2) Implikasi Praktis

- a. Hasil penelitian ini memberikan landasan untuk pemanfaatan e-modul berbasis pendekatan kontekstual dalam pembelajaran sejarah. Pembuatan e-modul berbasis pendekatan kontekstual memerlukan perencanaan yang matang dan dukungan yang memadai sehingga diperlukan dukungan dari pemerintah maupun penyelenggaraan pendidikan untuk memberikan pelatihan dan fasilitas akses platform e-modul kepada guru untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-modul berbasis pendekatan kontekstual.
- b. E-modul berbasis pendekatan kontekstual merupakan media yang berisi konten sejarah yang menghubungkan pembelajaran sejarah dengan kehidupan sehari-hari atau isu terkini yang memberikan kesadaran keterkaitan diri siswa dengan sejarah. E-modul berbasis pendekatan kontekstual tersebut dapat menjadi media yang efektif untuk mencapai kemampuan kognitif tingkat tinggi dan keterampilan Abad 21, yaitu kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah.
- c. E-modul berbasis pendekatan kontekstual dapat digunakan sebagai pengganti atau pelengkap buku teks tradisional, berisi materi pembelajaran dengan fitur interaktif dan menarik yang memfasilitasi siswa untuk belajar di kelas maupun belajar secara mandiri di luar kelas.

4.3 Rekomendasi

Hasil penelitian ini memberikan petunjuk bahwa penggunaan e-modul berbasis pendekatan kontekstual dapat digunakan untuk pengembangan kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah. Adapun rekomendasi yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1) Rekomendasi untuk guru

Guru dapat mengimplementasikan e-modul berbasis pendekatan kontekstual untuk mengembangkan kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah siswa. Pengimplementasian e-modul perlu memenuhi TPACK dan komponen pendekatan kontekstual dalam merancang e-

modul berbasis pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual yang disampaikan dapat dengan mengaitkan materi sejarah dengan kehidupan siswa maupun isu-isu kontekstual yang menarik untuk di bahas. Guru perlu meningkatkan kompetensi untuk mengembangkan e-modul agar dapat memfasilitasi siswa yang merupakan generasi digital sehingga isi e-modul tidak sekedar transfer teks tetapi dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi siswa.

2) Rekomendasi untuk Komunitas Belajar

Pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbasis kontekstual yang menyajikan isu-isu kontekstual memerlukan pendekatan interdisipliner dalam memaparkan konteks secara holistik. Komunitas Belajar yang berisi guru-guru dari berbagai disiplin ilmu menjadi tempat berbagi dalam mengkaji isu-isu kontekstual untuk disajikan dalam e-modul maupun dalam pengajaran di kelas. Komunitas Belajar pun bermanfaat untuk tempat berbagi keterampilan secara teknis dalam pembuatan e-modul berbasis kontekstual.

3) Rekomendasi untuk pihak sekolah

Pihak sekolah dapat memfasilitasi guru dalam pelatihan pengembangan bahan ajar digital kepada guru dan memberikan kemudahan akses platform pengembang media sebagai bahan ajar atau media pembelajaran untuk siswa. Bahan ajar berupa digital, salah satunya e-modul berbasis pendekatan kontekstual memberikan pengalaman belajar dengan multimedia yang membuat siswa terlibat aktif dan interaktif. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan dukungan sekolah untuk memfasilitasi guru dan siswa.

4) Rekomendasi untuk peneliti lainnya

Penelitian ini memerlukan pengembangan lebih lanjut dari sisi metodologis maupun pengembangan lebih lanjut komponen e-modul berbasis pendekatan kontekstual. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan e-modul berbasis pendekatan kontekstual untuk mengembangkan kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan

masalah. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan e-modul berbasis pendekatan kontekstual dengan variabel terikat yang berbeda atau membandingkan e-modul berbasis pendekatan kontekstual dengan media lain yang lebih rumit atau lebih sederhana untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah.

5) Rekomendasi untuk pemerintah atau penyelenggara pendidikan

Penelitian ini membuktikan bahwa e-modul berbasis kontekstual berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu kemampuan berpikir sejarah dan keterampilan memecahkan masalah. E-modul berbasis kontekstual menjadi rekomendasi untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi siswa untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi maupun keterampilan memecahkan masalah yang relevan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pengimplementasian e-modul berbasis kontekstual diperlukan perangkat yang mumpuni dalam pembuatannya, seperti laptop dan internet. Selain itu, kemudahan siswa dalam mengakses e-modul berbasis kontekstual diperlukan perangkat digital seperti laptop, tablet, atau *handphone* dan koneksi internet. Oleh karena itu, pemerintah atau penyelenggara pendidikan diharapkan dapat memberikan fasilitas perangkat digital dan koneksi internet secara merata di seluruh sekolah di Indonesia.