

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Penelitian ini di latarbelakangi dengan Paradigma pembelajaran abad 21 dimana proses pembelajarannya menekankan siswa memiliki kemampuan kritis, analitis dan sintesis menguasai teknologi informasi, berkomunikasi dan berkolaborasi. perkembangan pembelajaran abad 21 Berkenaan dengan hal tersebut kurikulum 2013 yang sudah di terapkan di sekolah mengharuskan adanya pengintegrasian Teknologi Informasi (TIK) dalam pembelajaran sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan dari penelitian ini yaitu bagaimana siswa memiliki kemampuan berpikir analitis dan mampu menguasai teknologi informasi, dari hasil studi pendahuluan sebelumnya yang telah dilaksanakan di SMKN 3 Bandung, dimana dalam pembelajarannya masih menyukai metode konvensional tidak menggunakan media pembelajaran dengan sepenuhnya hanya sesekali saja, padahal fasilitas banyak media yang bisa dimanfaatkan khususnya media pembelajaran yang menggunakan akses internet seperti *e-learning* karena di sekolah ini sudah tersedia *wifi* untuk dapat dimanfaatkan dan digunakan untuk belajar dan pembelajaran, karena kurangnya metode, model dan media yang kurang variatif diperoleh bahwa siswa dalam proses pembelajarannya kurang tanggap dan tidak di latih untuk berpikir secara mendalam terkait materi yang dibelajarkkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka, tujuan dari penelitian ini yaitu bagaimana bisa menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pada kurikulum 2013 dan pergeseran pradigma abad 21 sekarang ini, hasil tersebut peneliti ingin mengetahui dan mengembangkan dari pemanfaatan media *e-learning* yang berbentuk LMS yaitu *schoolology* media ini sangat cocok untuk diterapkan di dunia pendidikan dan sangat *friendly* karena fiturnya hampir menyamai dengan *facebook* yang sudah familiar, dan berkaitan dengan tujuan dari kurikulum 2013 yaitu siswa memiliki kemampuan kritis, analitis, sintesis menguasai teknologi informasi, berkomunikasi dan berkolaborasi. Dalam hal ini selain adanya

pengintegrasian TIK tetapi media ini dapat dikolaborasikan dengan model *inquiry discovery learning*, yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu

proses pembelajarannya dengan adanya bimbingan guru. Hasil tersebut untuk memberikan inovasi dalam media pembelajaran.

Rumusan masalah umum penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh penerapan *E-Learning Schoology* berbasis *Inquiry Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir analitis siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMKN 3 Bandung?” dengan perolehan hasil secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir analitis antara siswa yang menggunakan *e-learning berbasis inquiri discovery learning* dengan siswa yang menggunakan *powerpoint* dalam mata pelajaran sejarah indonesia kelas X SMKN 3 Bandung. Adapun kesimpulan secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir analitis aspek bagian (unsur) antara siswa yang menggunakan *e-learning berbasis inquiri discovery learning* dengan siswa yang menggunakan *powerpoint* dalam mata pelajaran sejarah indonesia kelas X SMKN 3 Bandung. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor *pre-test eksperimen* (6,25) ke rata-rata skor *post-test* (10,12), dengan nilai *gain* sebesar (3,64);
2. terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir analitis aspek relasi (hubungan) antara siswa yang menggunakan *e-learning berbasis inquiri discovery learning* dengan siswa yang menggunakan *powerpoint* dalam mata pelajaran sejarah indonesia kelas X SMKN 3 Bandung. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor *pre-test eksperimen* (5,83) ke rata-rata skor *post-test* (10,06), dengan nilai *gain* sebesar (4,22);
3. terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir analitis aspek sistem (prinsip-prinsip yang terorganisasi) antara siswa yang menggunakan *e-learning berbasis inquiri discovery learning* dengan siswa yang menggunakan *powerpoint* dalam mata pelajaran sejarah indonesia kelas X SMKN 3 Bandung. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor *pre-test eksperimen* (5,41) ke rata-rata skor *post-test* (10,12), dengan nilai *gain* sebesar (4,70);

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan analisis data yang peneliti temukan selama penelitian yang telah dirumuskan dalam simpulan diatas, hasil penelitian ini peneliti dapat memberikan manfaat yang diharapkan dapat memberikan sumbangsih dan khasnah ke ilmuan serta memberikan wawasan terhadap penelitian khususnya pada penggunaan *E-Learning Schoology* berbasis *Inquiry Discovery Learning* yang dapat digunakan di sekolah. Peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pihak-pihak terkait, yaitu:

### a. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan dan menjadi acuan untuk meningkatkan kreatifitas dan profesionalisme guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan *E-Learning Schoology* Berbasis *Inquiry Discovery Learning* khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia.

### b. Bagi Siswa

Dapat dapat menambah wawasan dan sebagai wahana untuk pembelajaran yang lebih menarik , dan menambah kemampuan dalam berpikir secara mendalam.

### c. Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadi acuan untuk penelitian lebih lanjut terkait media pembelajaran dan model pembelajaran khususnya penggunaan *E-Learning Schoology* berbasis *Inquiry Discovery Learning* .