

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dari tahun ke tahun dunia informasi saat ini tidak terlepas dari perkembangan zaman khususnya dalam perkembangan teknologi. Konsumsi masyarakat dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi semakin cepat dan merata yang memberikan pengaruh dari berbagai sektor kehidupan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam ekonomi, sosial dan budaya. Di Indonesia setiap tahun penggunaan internet mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) terbaru pada Tahun 2016 menunjukkan bahwa jumlah penggunaan internet di Indonesia dari setiap tahunnya mengalami peningkatan. Pada tahun 2013 pengguna internet mencapai 71,2 juta pengguna, dan meningkat sekitar 34,9% pada tahun 2014 yaitu sekitar 88,1 juta pengguna dan pada Tahun 2016 mencapai 132,7 juta jiwa. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan di Indonesia, pengguna internet umumnya didominasi oleh kalangan pelajar usia 15-19 tahun yaitu sekitar 75,5% dari total pengguna internet di Indonesia.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pula telah mempengaruhi dan dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Dalam UU RI No.12 Tahun 2012 menyatakan “Teknologi adalah penerapan dan pemanfaatan berbagai cabang ilmu pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan dan kelangsungan hidup, serta peningkatan mutu kehidupan manusia” dengan adanya teknologi tersebut dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, pada Pendidikan Abad 21 yang dikenal semua orang sebagai abad pengetahuan yang merupakan landasan utama untuk berbagai aspek kehidupan. Memasuki abad ke-21 pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengalami perubahan paradigma. Salah satu ciri abad ke-21 menurut Kemendikbud 2013 (dalam Henuk, 2013, hlm. 4) adalah otomasi. Dalam otomasi ini siswa dalam pembelajarannya diarahkan dalam melatih kemampuan untuk berpikir analitis (mengambil keputusan) bukan untuk berfikir mekanistik (rutin). Oleh karena itu Paradigma pembelajaran

Agnes Devi Setiawati, 2017

PENGARUH PEMANFAATAN E-LEARNING SCHOODOLOGY BERBASIS INQUIRY DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

abad 21 menekankan siswa memiliki kemampuan kritis, analitis dan sintesis menguasai teknologi informasi, berkomunikasi dan berkolaborasi.

Kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak generasi yang siap di dalam menghadapi masa depan dengan standar kompetensi abad 21 ini yang menjadi pijakan di dalam pengembangan kurikulum 2013. Perkembangan media teknologi informasi menjadi salah satu landasan pokok dalam 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. Seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007 yang menyebutkan bahwa salah satu kompetensi wajib guru yaitu memanfaatkan teknologi informasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah di lakukan sebelumnya di SMK Negeri 3 Bandung, penggunaan kurikulum yang di terapkan di sekolah saat ini adalah kurikulum 2013, dimana dalam kurikulum tersebut guru tidak menjadi *Teacher Center* dan siswa di tuntut untuk aktif dalam pembelajaran, pada Kurikulum 2013 sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang di berikan di sekolah lanjutan tingkat atas, Mata pelajaran Sejarah Indonesia adalah mata pelajaran wajib baik itu di SMA dan di SMK, Mata pelajaran Sejarah Indonesia ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan pendidikan sejarah. (Sjamsudin&Ismaun 1996 hlm.5) menyebutkan bahwa sejarah memiliki enam karakteristik yakni, cerita peristiwa, telah terjadi, waktu lampau, hasil penelitian, penulis sejarah, dan masa kemasa. mata pelajaran Sejarah Indonesia mempunyai tujuan untuk mendorong siswa dalam berpikir kritis dan analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Jadi dari Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah tidak selalu orientasi pada masa lalu, akan tetapi juga seharusnya akan dikaitkan dengan masa sekarang ataupun masa yang akan datang. Hal ini akan menjadi sangat penting untuk dipahami oleh siswa, karena inti dari pembelajaran sejarah adalah mempersiapkan siswa untuk menghadapi masa depan dengan bercermin dari pengalaman masa lalu. Akan

Agnes Devi Setiawati, 2017

PENGARUH PEMANFAATAN E-LEARNING SCHOODOLOGY BERBASIS INQUIRY DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tetapi sangat di sayangkan meskipun meskipun sejarah indonesia ini memiliki tujuan tersebut dalam praktik pembelajarannya masih terkesan pasif, Proses Pembelajaran Sejarah menurut (Aman, 2011 hlm.7) mengemukakan bahwa Sejarah dianggap sebagai pelajaran yang membosankan karena seolah-olah cenderung hapalan, bahkan kenyataannya banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran sejarah tidak membawa manfaat karena kajian nya hanya membahas masa lampau dirasakan tidak ada keterkaitannya dengan masa kini.

Hasil observasi studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di kelas X SMKN 3 Bandung, banyak permasalahan yang ada dalam pembelajaran siswa lebih suka mendengarkan dan mencatat apa yang telah dijelaskan Guru sehingga dalam pembelajarannya cenderung berpusat pada Guru, menurut salah satu pengajar nya pun metode pembelajaran yang di gunakan masih nyaman dengan metode klasikal yang sering di gunakan seperti metode ceramah, sesekali menggunakan media power point, Tetapi Guru belum mengoptimalkan peran internet sebagai media pembelajaran, dalam pembelajarannya masih bersifat satu arah siswa kurang terlibat aktif dan di latih untuk berpikir secara mendalam mengenai materi yang telah di sampaikan dalam pembelajaran sejarah ini sehingga terasa kering dan di rasa membosankan oleh siswa yang pada akhirnya menurunkan minat belajar dan melahirkan output yang kurang tanggap padahal Sejarah Indonesia memiliki fungsi yang sangat penting dalam membentuk kepribadian bangsa, kualitas manusia dan masyarakat Indonesia umumnya. Pada kenyataannya sampai saat ini masih terus dipertanyakan keberhasilannya, mengingat fenomena kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia khususnya generasi muda makin hari makin diragukan eksistensinya. Dengan kenyataan tersebut artinya ada sesuatu yang harus dibenahi dalam pelaksanaan pendidikan sejarah (Alfian, 2007 hlm.1). Sementara itu (Anggara, 2007 hlm.100) mengungkapkan bahwa materi pembelajaran dipandang oleh siswa terlalu teoritis, kurang memanfaatkan berbagai media secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pendidikan sudah menjadi keharusan dalam kurikulum 2013 ini. Berbagai aplikasi teknologi informasi dan komunikasi sudah tersedia

dalam bentuk open source dan dapat di download secara gratis. Baik itu di gunakan di komputer atau di *smartphone*, apalagi melihat kondisi di sekolah SMKN 3 Bandung ini sudah di lengkapi dengan fasilitas *wifi* di setiap kelas siswa sudah dapat mengakses *wifi* sekolah secara bebas, dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memperoleh informasi yang up to date.

Melihat kondisi yang ada upaya yang harus di lakukan yaitu dari adanya perkembangan TIK dalam pembelajaran Saran peneliti yaitu pendidik dapat menggunakan pembelajaran yaitu dengan mempergunakan bantuan dari teknologi yang sekarang ini dapat berbentuk media pembelajaran online, yang biasa di sebut E-Learning. E-Learning sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana Elektronik seperti komputer atau alat elektronik lain seperti telepon genggam dengan berbagai cara untuk memberikan pelatihan, pendidikan, atau bahan ajar (Derek Stockley dalam Prawiradilaga dkk. 2013, hlm. 33). Yang digunakan pada penelitian ini yaitu *E-learning* berupa *Learning Management System (LMS)*. LMS ini merupakan sistem pengelolaan pembelajaran secara integratif berbasis *website*. LMS yang dipakai sampai saat ini sudah banyak macam ragamnya. termasuk *Schoology*, *E-Learning Schoology* ini merupakan *Learning Management System (LMS)* untuk sekolah dimana visual dan fungsionalnya mudah digunakan seperti media sosial *Facebook*, layanan yang dapat digunakan berupa catatan kehadiran, *online gradebook* (fasilitas untuk mengelola nilai), tes dan kuis, dan pekerjaan rumah. *Schoology* merupakan *API (Application Programming Interface)* yang berarti bahwa aplikasi lain dapat terhubung dan berinteraksi dengan program *Schoology*, misal *google drive, twiter dan Facebook*. *Schoology* dapat dijalankan pada broswer apa saja yang sudah terkoneksi dengan internet, termasuk pada aplikasi pada *smartphone* di *android* maupun di *IOS* (Schuetz, 2012, hlm. 8). Namun yang ingin peneliti lebih lanjut bukan sekedar penggunaan *schoology* saja tetapi penggunaan *E-Learning Schoology* yang dapat memberikan diskusi dalam materi pelajaran dan memperdalam mengenai materi yang di jelaskan karena,

Agnes Devi Setiawati, 2017

PENGARUH PEMANFAATAN E-LEARNING SCHOLOGY BERBASIS INQUIRY DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran berbasis internet yang diterapkan sebelumnya rata-rata hanya menampilkan materi pokok Sehingga peserta didik merasa kurang adanya komunikasi antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa lainnya, maka dengan penggunaan *E-Learning Schoology* ini menjadi media untuk siswa dalam komunikasi yang lebih efektif untuk dapat berdiskusi karena fasilitasnya yang tampilannya seperti tampilan *Facebook* yang banyak di gunakan sampai saat ini, tetapi agar pembelajaran menggunakan *E-Learning Schoology* ini lebih terarah dalam penggunaannya Dalam penelitian ini penggunaan *E-Learning Schoology* yang berbasis inquiry discovery learning dalam hal ini penggunaan *E-Learning Schoology* dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *inquiry discovery learning* yaitu model pembelajaran dengan mencari dan menemukan sendiri. Sistem belajar mengajar ini guru menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk yang final, tetapi anak didik diberi peluang untuk mencari dan menemukannya sendiri dengan mempergunakan teknik pendekatan pemecahan masalah, tetapi meskipun menggunakan teknologi tetapi siswa tidak bebas dalam menggunakannya tetapi tetap dibimbing oleh guru dalam pelaksanaannya, penemuan terbimbing merupakan inovasi model pembelajaran dalam kelas yang baik untuk siswa setingkat SMK, dimana siswa masih memiliki jiwa yang labil dan masih perlu bimbingan dalam melakukan pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran Model pembelajaran Inkuiri merupakan pengajaran yang mengharuskan siswa untuk mengolah pesan sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Model *inquiry discovery learning* ditempuh dengan menerapkan lima langkah kegiatan pembelajaran menurut *Eggen* dan *Kauchack* (dalam Amri dkk. 2010, hlm. 12), yaitu merumuskan pertanyaan atau permasalahan, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan membuat kesimpulan. Dengan *inquiry discovery learning* ini siswa dirancang untuk terlibat aktif dan kreatif dari *teacher orientated* ke *student orientated* merubah kondisi belajar yang awalnya pasif menjadi aktif dan kreatif (Kemendikbud, 2013) seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pembelajaran merupakan pengajaran yang terpusat pada siswa namun dalam proses pembelajarannya Peranan guru sangatlah penting, karena dapat

Agnes Devi Setiawati, 2017

PENGARUH PEMANFAATAN E-LEARNING SCHOOLGY BERBASIS INQUIRY DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menciptakan suasana bebas berfikir sehingga siswa berani bereksplorasi dalam penemuan dan pemecahan masalah siswa dapat berdiskusi mengenai materi yang di terangkan oleh guru dengan memberikan permasalahan untuk di analisis dan di pecahkan oleh siswa sehingga pembelajarannya tidak hanya mengetahui dan memahami materi saja tetapi dapat memperdalamnya peran guru bertindak sebagai fasilitator dalam penelitian juga dapat bertindak sebagai rekan diskusi dalam klasifikasi dari pencarian alternatif pemecahan masalah ini. Sebagai pembimbing proses berfikir, guru juga harus menyampaikan banyak pertanyaan. Peran membimbing tersebut lebih menonjol pada strategi pada model pembelajaran *guided inquiry discovery* terbimbing (penemuan terbimbing).

Oleh sebab itu, Guru harus bisa membimbing memberikan proses pembelajaran yang dapat memberikan siswa untuk memiliki kemampuan berpikir lebih mendalam terhadap pembelajaran siswa tidak hanya memahami, menghafal dan mengingat materi yang telah di sampaikan namun lebih bisa menganalisis materi seperti menguraikan suatu pertanyaan kata “mengapa sejarah penting?” serta “bagaimana sejarah bisa terjadi?” maka dalam pertanyaan tersebut dapat mengukur sejauhmana kemampuan analisis siswa dan Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif perlu dikembangkan kemampuan yang bukan sekedar untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang baik dan mencapai tujuan yang di tekankan dalam kurikulum 2013. Maka, berkaitan dengan hal tersebut Salah satu aplikatif solusi sebagai saran dari peneliti yaitu dengan *E-Learning Schoology* berbasis Model *inquiry discovery learning* yang merupakan proses penemuan atau penyelidikan. Tujuan utamanya adalah untuk mendorong siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka. Seperti yang dikemukakan oleh *Burner* (dalam Dahar, 2006, hlm. 12) *inquiry discovery learning* mampu memberikan hasil yang paling baik karena siswa didorong untuk mencari pemecahan masalah sendiri sehingga menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Terkait dengan hal tersebut maka dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui dan mengukur peningkatan berpikir analitis siswa dalam proses analisis bagian (unsur), relasi (hubungan) dan sistem (prinsip-prinsip

Agnes Devi Setiawati, 2017

PENGARUH PEMANFAATAN E-LEARNING SCHOOLGY BERBASIS INQUIRY DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang terorganisasi dengan pemanfaatan *E-Learning Schoology* yang menggunakan model *Inquiry Guided Discovery* (penemuan terbimbing).

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti memilih judul “**Pengaruh Pemanfaatan *E-Learning Schoology* Berbasis *Inquiry Discovery learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia**“.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya, maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh pemanfaatan *E-Learning Schoology* berbasis *inquiry discovery learning* terhadap kemampuan berpikir analitis siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMKN 3 Bandung?”

Adapun permasalahan yang diangkat secara khusus, dirumuskan dalam sub-sub masalah berikut:

- a. Apakah terdapat peningkatan berpikir analitis siswa pada aspek bagian (unsur) yang menggunakan *E-Learning Schoology* berbasis *inquiry discovery learning* dibandingkan siswa yang menggunakan *Powerpoint* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMKN 3 Bandung?
- b. Apakah terdapat peningkatan berpikir analitis siswa pada aspek relasi (hubungan) yang menggunakan *E-Learning Schoology* berbasis *inquiry discovery learning* dibandingkan siswa yang menggunakan *Powerpoint* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMKN 3 Bandung?
- c. Apakah terdapat peningkatan berpikir analitis siswa pada aspek sistem (prinsip-prinsip yang terorganisasi) yang menggunakan *E-Learning Schoology* berbasis *inquiry discovery learning* dibandingkan siswa yang menggunakan *Powerpoint* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMKN 3 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian di dasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah yaitu untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar ranah kognitif antara siswa yang menggunakan *E-Learning Schoology* berbasis *inquiry discovery learning*

Agnes Devi Setiawati, 2017

PENGARUH PEMANFAATAN *E-LEARNING SCHOLOGY* BERBASIS *INQUIRY DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan yang tidak menggunakan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMKN 3 Bandung. Secara lebih rinci tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir analitis pada ranah kognitif analisis aspek bagian (unsur) siswa yang menggunakan *E-Learning Schoology* berbasis *inquiry discovery learning* di bandingkan dengan aspek analisis bagian (unsur) yang menggunakan *Powerpoint* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMKN 3 Bandung.
- b. Mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir analitis pada ranah kognitif analisis aspek relasi (hubungan) siswa yang menggunakan *E-Learning Schoology* berbasis *inquiry discovery learning* di bandingkan dengan aspek analisis relasi (Hubungan) yang menggunakan *Powerpoint* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMKN 3 Bandung.
- c. Mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir analitis pada ranah kognitif aspek analisis sistem (prinsip-prinsip yang terorganisasi) siswa yang menggunakan *E-Learning Schoology* berbasis *inquiry discovery learning* di bandingkan dengan aspek analisis (prinsip-prinsip yang terorganisasi) yang menggunakan *Powerpoint* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMKN 3 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat yang diharapkan dapat memberikan sumbangsih dan khasnah ke ilmuwan serta memberikan wawasan terhadap penelitian khususnya pada penggunaan *E-Learning Schoology* berbasis *inquiry discovery learning* yang dapat digunakan di sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan dan menjadi acuan untuk meningkatkan kreatifitas dan profesionalisme guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran

Agnes Devi Setiawati, 2017

PENGARUH PEMANFAATAN E-LEARNING SCHOLOGY BERBASIS INQUIRY DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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 tidak membosankan.

c. Peneliti

Memberikan gambaran dan wawasan yang lebih mengenai penggunaan dan pemanfaatan *E-Learning Schoology* Berbasis *inquiry discovery learning* khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penulisan skripsi ini, umumnya terdiri atas beberapa bagian yang disesuaikan dengan pedoman penulisan karya ilmiah UPI (2016), masing-masing bagian tersebut secara lebih spesifik diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini di jelaskan hal-hal yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi mengenai penjabaran teori-teori yang melandasi peneliti dalam merumuskan hipotesis, Kerangka Pemikiran ,dan Hipotesis Penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada Metode Penelitian ini berisi terkait hal-hal dalam penelitian yang meliputi desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel , definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisis mengenai temuan penelitian dan pembahasan di lapangan yang di hubungkann dengan kajian teori.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bagian ini di jelaskan Kesimpulan hasil dari penelitian dan Rekomendasi bagi pihak-pihak terkait penelitian ini.

Agnes Devi Setiawati, 2017

PENGARUH PEMANFAATAN E-LEARNING SCHOOLGY BERBASIS INQUIRY DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

