

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF E-LEARNING LKPD SCHOOLGY IMPROVING CRITICAL THINKING ABILITY AND LEARNING OUTCOME OF HISTORY¹⁾****Gita Ade Pradana²⁾ Darsono³⁾ Erlina Rufaidah⁴⁾**

The learning process has been less effective because the media used is still conventional Student Work Sheet. So the students don't interest in learning, passively listening, writing and it's impact on learning outcomes. This study aims to develop LKPD through History Schoology to improving the ability of critical thinking and learning outcomes to be effective. The methodology of this study follows the Borg and Gall development model. Data analysis shows that E-learning through Schoology media enhances critical thinking skills and learning outcomes in history learning. One of the main stages is the development stage, namely media creation and review of media, material and language. The objective is to suggestion for LKPD perfection that is developed so that the result of research found that E-learning through Schoology media can improve the ability of critical thinking and learning result in learning history.

Keywords: Schoology, Critical Thinking Ability, Learning Outcomes History

- 1) Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Tahun 2017.
- 2) Gita Ade Pradana. Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung. Email: alvitrajayarich@gmail.com HP 085658820008
- 3) Darsono. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624.
- 4) Erlina Rufaidah. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624.

ABSTRAK**PENGEMBANGAN LKPD *E-LEARNING SCHOOLGY*
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
DAN HASIL BELAJAR SEJARAH ¹⁾****Gita Ade Pradana²⁾ Darsono³⁾ Erlina Rufaidah⁴⁾**

Proses pembelajaran selama ini kurang efektif karena media yang digunakan masih bersifat konvensional yakni Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Sehingga siswa kurang tertarik belajar, pasif mendengarkan, mencatat dan berdampak terhadap hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD melalui media *Schoolgy* pembelajaran Sejarah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar menjadi efektif. Metodologi penelitian ini mengikuti model pengembangan Borg dan Gall. Analisis data menunjukkan bahwa *E-learning* melalui media *Schoolgy* meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar dalam pembelajaran Sejarah. Salah satu tahap yang utama adalah tahap *development*, yaitu pembuatan media serta *review* ahli media, materi dan bahasa. Tujuannya untuk kesempurnaan LKPD yang dikembangkan sehingga hasil penelitian didapatkan bahwa *E-learning* melalui media *Schoolgy* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar dalam pembelajaran Sejarah.

Kata Kunci : *Schoolgy*, Hasil Belajar Sejarah, Kemampuan Berpikir Kritis

- ¹⁾ Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Tahun 2017.
- ²⁾ Gita Ade Pradana. Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung. Email: alvitrajayarich@gmail.com HP 085658820008
- ³⁾ Darsono. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624.
- ⁴⁾ Erlina Rufaidah. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624.

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran selalu dituntut bagaimana bahan pelajaran dari guru bisa dikuasai oleh siswa secara tuntas. Agar materi pelajaran bisa lebih mudah diterima oleh siswa, maka perlu digunakanannya beberapa prinsip pengelolaan kelas, penentuan metode belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang efektif, dan efisien.

Perkembangan teknologi informasi (TI) yang sangat pesat, merambah pada semua aspek kehidupan, tak terkecuali pada bidang pendidikan dan pelatihan. Meskipun awalnya dari ilmu dan teknologi komunikasi, namun dengan berkembangnya teknologi komputer baik *software* maupun kemampuan *hardware*-nya, terjadilah pergeseran paradigma yang berkembang pada tatanan masyarakat dimana terbentuk suatu tatanan masyarakat informasi, yang mana menjadikan informasi sebagai salah satu aspek dan pilar terpenting dalam kehidupan. Pada bidang pendidikan khususnya pendidikan teknologi dan kejuruan (PTK). (Kuswadi, 2006: 25)

Berdasarkan hasil prasurvei di Madrasah Aliyah Ma'arif NU 5 Sekampung telah mengadakan penyediaan fasilitas komputerisasi dan internet, hal ini didukung dengan adanya laboratorium komputer yang ada di Madrasah Aliyah Ma'arif NU 5 Sekampung. Selain itu juga latar belakang siswa-siswi yang mayoritas berasal dari ekonomi menengah sehingga beberapa siswa memiliki *laptop* ataupun telepon pintar (*smartphone*).

Peneliti telah mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar siswa di kelas. Dalam pembelajaran Sejarah hanya mendengarkan dan ada sebagian yang mencatat apa yang disampaikan oleh guru, sedangkan yang peneliti harapkan adalah kemampuan berpikir kritis siswa seperti halnya sikap menanya, menganalisis, mengevaluasi hingga menjelaskan.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, sehingga sebagian besar siswa belum mencapai kompetensi individu yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

Tabel 1 Hasil UTS Kelas XI.IPS 1

No	Kriteria Nilai	Jenis Kelamin				Total	
		Lk		Pr		f	%
		F	%	f	%		
1	≥ 75	5	17	6	21	11	38
2	< 75	8	28	10	34	18	62
Jumlah		13	45	16	55	29	100

Sumber: Analisis Legger Hasil Nilai UTS Siswa (2017)

Aspek kemampuan kognitif siswa masih sangat rendah. Terdapat 11 siswa dari 29 siswa di kelas X IPS 1 yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yakni 75. Sedangkan 11 siswa (38%) harus melakukan pendalaman materi melalui program pengayaan materi pelajaran. Banyak faktor yang diduga melatarbelakangi bagaimana kemampuan kognitif siswa kelas XI masih rendah seperti metode mengajar yang digunakan selama ini kurang mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan pengalaman belajar di dalam kelas.

Selama ini, model pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, dimana guru lebih banyak menyampaikan materi secara lisan yang dibantu fasilitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Perbedaan

antara LKPD konvensional dengan *E-Learning* yang dikembangkan:

Tabel 2 Perbedaan LKPD Konvensional dengan LKPD yang dikembangkan

LKPD Konvensional	LKPD <i>E-Learning</i>
Materi disajikan dalam bentuk deskriptif	Materi disajikan dalam bentuk hyperlink (materi, gambar, video)
Gambar, grafik maupun tulisan disajikan dalam bentuk diam	Gambar, grafik maupun tulisan disajikan dalam bentuk gambar, animasi dan didukung dengan video pembelajaran
Komunikasi dilakukan dengan satu arah	Komunikasi dilakukan dengan interaktif dan diskusi <i>online</i>
Isi menekankan banyak pada soal-soal kemampuan kognitif	Isi menekankan banyak pada soal-soal kemampuan kognitif dan analisis berpikir kritis
Tampilan disajikan pada lembar kertas	Tampilan disajikan dengan tampilan lebih menarik melalui sistem pembelajaran <i>E-Learning</i>

Hanifah (2014: 15) Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tak terelakan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *E-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*content*) dan sistemnya.

E-learning adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang

digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan proses belajar mengajar berbasis *web*, sehingga dapat dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu *internet*, Sistem *elearning* dengan menggunakan *internet* disebut juga *internet enabled learning*. Penyajian *E-learning* berbasis *web* ini bisa menjadi lebih interaktif. (Wibawanto, 2017: 29)

Tan (2017: 197), mendefinisikan *E-learning* sebagai sebuah pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau *internet*) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. *Schoology* merupakan bukti pesatnya perkembangan teknologi *internet* yang ada. Dapat disimpulkan bahwa *Schoology* adalah platform media sosial bagi guru dan siswa atau dosen dan mahasiswa yang berfungsi untuk berbagi ide, file, agenda kegiatan dan penugasan yang dapat menciptakan interaksi guru dan siswa. Sehingga *Schoology* memungkinkan bisa diterapkan sebagai media pembelajaran. Peran *Schoology*

dalam dunia pendidikan adalah sebagai media pendukung yang dapat mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas.

Dengan media pendukung ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. LMS atau yang lebih dikenal dengan *Learning Management System* adalah suatu perangkat lunak atau *software* untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara *online* (terhubung ke *internet*).

Di Indonesia belum banyak yang mengenal *Platform Schoology*. *Schoology* adalah jaringan sosial untuk K-12 untuk sekolah dan lembaga pendidikan tinggi difokuskan pada kerja sama, yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengelola, dan berbagi konten akademis. Juga dikenal sebagai sistem manajemen pembelajaran (LMS) atau sistem manajemen kursus (CMS), *platform* berbasis *cloud* menyediakan peralatan yang diperlukan untuk mengelola sebuah kelas *online*.

Danver, (2016: 926) *Schoology was released commercially in August 2009 and it is similar to Facebook. It is an online platform that marries social media and the principles of an electronic classroom management system and looks just like Facebook. The interface isn't unfamiliar to most students and its basic features are free. Thus, Schoology enables to create assignments, events, tests and quizzes.*

Jennie (2016: 66) *Schoology* menawarkan lebih dari sekedar faktor *Facebook*. Ini adalah sistem manajemen pembelajaran yang kuat dengan aplikasi yang tersedia untuk perangkat mobile iPad, iPhone, Android, dan Kindle. Siswa menemukan bahwa mengirimkan tugas, mengambil tes, membuat komentar, dan mengajukan pertanyaan yang halus dan intuitif bagi mereka, dan mereka mempertahankan akses ke sumber daya dalam kursus mereka setelah berakhir semester.

Kelebihan lain *Schoology* adalah tersedianya fasilitas *Attendance/absensi*, yang digunakan untuk mengecek kehadiran peserta didik,

dan juga fasilitas *Analytics* untuk melihat semua aktivitas peserta didik pada setiap *course, assignment, discussion* dan aktivitas lain yang kita siapkan untuk peserta didik. Melalui fitur *analytic* ini, kita juga bisa melihat di mana saja atau pada aktivitas apa saja seorang peserta didik biasa menghabiskan waktu mereka ketika *log in*.

Susanto (2016: 205) *Schoology* kita bisa melakukan pengaturan/moderasi terhadap *user* yang ingin gabung pada *group/kelas*, pada status *Access Group* sebagai *Invite Only, Allow Requests* ataupun *Open*. Kita juga bisa memfilter posting-posting peserta didik pada sebuah *course* sebelum postingan dipublish. Jadi peserta didik tidak bisa seenaknya *update* status pada *course*-nya.

Selain *posting (update status)*, *Schoology* juga menyediakan fasilitas *Blog* untuk memfasilitasi user yang ingin melakukan *posting blog* pada *account Schoology*-nya. Secara khusus *Schoology* juga memiliki fasilitas untuk berkirim surat/*message* dan hanya melalui *direct post*, maka pada *Schoology*, anda bisa berkirim surat kemanapun

melalui fasilitas *Messages* yang tersedia.

Jennie (2016: 70) *Schoology* menyediakan fasilitas untuk mengelola nilai (*grade*) hasil quis atau aktivitas lain, *via Gradebook*. *Schoology* juga bisa diakses melalui *mobile device*, dengan menginstal *Schoology Apps*, yang bisa *download* dan gunakan secara gratis.

Schoology ini sangatlah lengkap dengan berbagai alat pembelajaran, sama seperti di kelas dalam dunia nyata, mulai dari absensi, tes dan kuis hingga kotak untuk mengumpulkan pekerjaan rumah. Yang lebih hebat, *Schoology* menawarkan jejaring lintas sekolah, yang mungkin sekolah berkolaborasi dengan berbagi data, kelompok dan juga diskusi kelas. *Schoology* sangat cocok sebagai media pembelajaran dalam *E-learning*.

Siahaan (2003: 3) Dalam mengembangkan pembelajaran media *E-learning* yang berbasis *Schoology*, digunakan pembelajaran model Borg dan Gall. Pemilihan

model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, selain itu juga model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Johnson (2002: 181) “Sekolah artinya belajar menggunakan pikiran dengan baik, berpikir kritis menghadapi persoalan-persoalan penting, serta menanamkan kebiasaan untuk berpikir”. Selanjutnya, Susanto (2016: 121) kemampuan berpikir kritis adalah suatu kegiatan atau proses kognitif dan tindakan mental untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman dan keterampilan agar mampu menemukan jalan keluar dan melakukan keputusan secara deduktif, induktif dan evaluatif sesuai dengan tahapannya yang dilakukan dengan berpikir secara mendalam tentang hal-hal yang dapat dijangkau oleh pengalaman

seseorang, pemeriksaan dan melakukan penalaran yang logis yang diukur melalui kecakapan interpretasi, analisis, pengenalan asumsi-asumsi, deduksi, evaluasi *inference*, eksplanasi/penjelasan, dan regulasi diri.

Nurhadi (2004: 56) memberikan definisi bahwa “berpikir adalah kemampuan untuk menganalisis, mengkritik, dan mencapai kesimpulan berdasar pada inferensi atau pertimbangan yang seksama”. Johnson (2002: 187) mengartikan “berpikir sebagai segala aktivitas mental yang membantu merumuskan atau memecahkan masalah, membuat keputusan, atau memenuhi keinginan untuk memahami; berpikir adalah sebuah pencarian jawaban, sebuah pencapaian makna”.

Johnson (2002: 183) mendefinisikan “berpikir kritis merupakan suatu proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, dan melakukan penelitian ilmiah. Berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpendapat dengan cara yang

terorganisasi. Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk mengevaluasi secara sistematis bobot pendapat pribadi dan orang lain”.

Menurut Santrock (2008: 359) berpikir kritis adalah pemikiran reflektif dan produktif dan melibatkan evaluasi bukti. Beberapa cara yang dapat digunakan guru untuk memasukkan pemikiran kritis dalam proses pembelajaran: 1) Berpikir terbuka, Menghindari pemikiran sempit. 2) Rasa ingin tahu intelektual, Ditunjukkan dengan kebiasaan bertanya, merenungkan, menyelidiki dan meneliti. 3) Perencanaan dan strategi, Menyusun rencana, menentukan tujuan, mencari arah untuk menciptakan hasil. 4) Kehati-hatian intelektual.

Berbagai pendekatan dalam pembelajaran telah banyak ditemukan oleh peneliti dan pakar penelitian, namun pada kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan metode lama dalam mengajar, yaitu dalam bentuk ceramah, atau yang biasa disebut dengan metode ekspositori. Metode ekspositori berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Proses

pembelajaran yang sering terjadi adalah guru menjelaskan kemudian memberikan contoh soal yang diselesaikan sendiri oleh guru dan memberikan soal latihan dengan tipe dan penyelesaian yang sama kepada siswa. Hal ini tentu akan membatasi kemampuan berpikir siswa, karena siswa sudah terbiasa mengikuti apa yang guru ajarkan, siswa tidak diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam memahami materi yang diberikan.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang memberi ruang untuk melatih kemampuan berpikir kritis antara lain pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dimulai dengan bertitik tolak dari hal-hal yang real bagi siswa, menekankan kemampuan (*procees of doing mathematics*), berdiskusi dan berkolaborasi, berargumentasi dengan teman sekelas sehingga mereka menemukan sendiri (*student invention*) sebagai kebalikan dari diberitahu guru (*teaching telling*) dan pada akhirnya menemukan matematika untuk menyelesaikan masalah baik secara individu maupun kelompok.

Sehingga penelitian ini dapat menghasilkan LKPD berbasis *Schoology* pembelajaran Sejarah siswa kelas XI MA Ma'arif NU 5 Sekampung dan Mengetahui *E-learning* melalui media *Schoology* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar menjadi efektif dalam pembelajaran Sejarah siswa kelas XI MA Ma'arif NU 5 Sekampung.

METODE

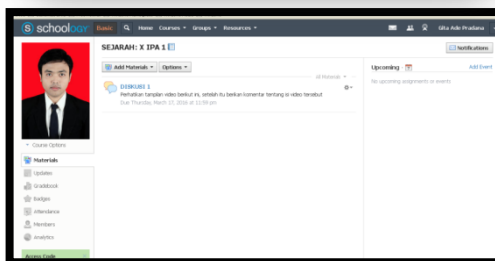
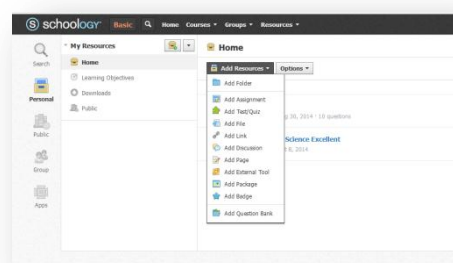
Syaodih (2008: 169-170) Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah untuk menghasilkan produk berupa modul dengan *E-learning* berbasis *Schoology*. Rancangan penelitian dan pengembangan ini mengacu konsep Borg dan Gall ada 10 langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu: 1) Penelitian dan pengumpulan data. 2) Perencanaan. 3) Pengembangan draf produk. 4) Uji coba lapangan awal. 5) Merevisi hasil uji coba. 6) Uji coba lapangan. 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan. 8) Uji pelaksanaan lapangan. 9) Penyempurnaan produk akhir. 10) Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and implementation*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Schoology dirilis secara komersial pada bulan Agustus 2009 dan itu mirip dengan *Facebook*. Ini adalah sebuah *platform online* yang menggabungkan media sosial dan prinsip-prinsip sistem manajemen kelas elektronik dan terlihat seperti *Facebook*. Antarmuka tidak asing bagi sebagian besar siswa dan fitur dasar bebas. Dengan demikian, *Schoology* memungkinkan untuk membuat tugas, peristiwa, tes dan kuis. Sangat mudah melalui alat ini untuk mengelola buku kelas dan kehadiran dan untuk melacak penggunaan dan program analisis siswa. Fitur sosial yang sangat akrab dan dekat dengan *Facebook* seperti blog dengan halaman profil.

Schoology memiliki konsep yang sama dengan LMS + *Social Networking*. *Schoology* memiliki fitur yang hampir sama dengan *Facebook*. Jalinus (2016: 205) *Schoology* merupakan salah satu LMS berbentuk *web sosial* yang memberikan fasilitas kepada guru dan peserta didik untuk berinteraksi melalui jejaring sosial *online*.

Bagi para pengguna *Facebook*, tidak akan mengalami kesulitan ketika menjelajahi fitur *Schoology*. Meski tidak memiliki warna yang sama dengan *Facebook*, namun fiturnya sangat mirip dengan fitur *Facebook*. *Schoology* juga menggunakan istilah-istilah yang biasa kita gunakan pada *Facebook* seperti *Recent Activity*, *Messeges*, *Course*, *Resource*, *Groups*, *Assignment*, *Attendance*.



Gambar 1
Tampilan *Schoology*

Pengembangan produk penelitian pengembangan dalam penelitian ini diukur dengan melakukan tahap pra eksperimen dengan menggunakan *Pre-Test* dan *Post-Test* terhadap 29 orang peserta didik kelas XI MA Ma'arif NU 5 Sekampung. Berdasarkan nilai *Pre-Test* dan *Post-*

Test 29 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji t berkorelasi).

1. Data Kemampuan Awal dan Kemampuan Akhir Kemampuan Berpikir Kritis

Data kemampuan awal kemampuan berpikir kritis dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal kemampuan berpikir kritis yang diberikan pada kelompok eksperimen yang terdiri dari 29 siswa yang dijadikan sampel diperoleh data hasil analisis Uji-t dengan berbantuan program SPSS diperoleh nilai t-hit = 2,636. Selanjutnya harga t-hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan $df = n_1 + n_2 - 2 = 29 + 29 - 2 = 56$. Harga t-tabel untuk df 56 dan dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,003. Dengan demikian, harga t-hitung (2,636) lebih besar daripada harga t-tabel (2,003). Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis antara sebelum dan sesudah menggunakan *E-learning* berbasis *Schoology*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *E-learning* berbasis *Schoology* dapat meningkatkan kemampuan berpikir

kritis siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di MA Ma'arif NU 5 Sekampung.

2. Data Kemampuan Awal dan Kemampuan Akhir) Hasil Belajar

Data kemampuan awal hasil belajar dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar yang diberikan pada kelompok eksperimen yang terdiri dari 29 siswa yang dijadikan sampel diperoleh data nilai t-hit = 2,248. Selanjutnya harga t-hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan $df = n_1 + n_2 - 2 = 29 + 29 - 2 = 56$. Harga t-tabel untuk df 56 dan dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,003. Dengan demikian, harga t-hitung (2,248) lebih besar daripada harga t-tabel (2,003). Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Sejarah antara sebelum dan sesudah menggunakan *E-learning* berbasis *Schoology*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *E-learning* berbasis *Schoology* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di MA Ma'arif NU 5 Sekampung.

Pembelajaran *E-learning* melalui media *Schoology* lebih diintensifkan. mengembangkan kemampuan siswa untuk melatih proses bersikap dan proses berpikir kritis, analitis, kreatif dan penuh dengan rasa percaya diri dalam mengambil keputusan pada saat diskusi atau pada saat harus memecahkan suatu masalah. Guru dituntut agar siap dalam setiap menyajikan materi lengkap dengan media pembelajarannya agar memberikan dorongan semangat agar ikut aktif pada setiap kegiatan, pembelajaran menggunakan *E-learning* berbasis *Schoology*. Dengan guru membiasakan diri mengajar dengan berorientasi siswa aktif mengembangkan dirinya, kemampuan berpikir matematis, kritis, untuk bersaing dengan sesama temannya.

Selain kemudahan yang diberikan kepada peserta didik, dengan berbagai fasilitas yang dimiliki *Schoology* guru juga dapat membuat atau memberikan materi pelajaran, kuis, tugas dan penilaian langsung kepada peserta didik. Peserta didik tidak dapat seenaknya sendiri melakukan aktifitas diluar aktivitas pembelajaran karena guru dapat

menghapus peserta didik dari kelas atau sementara waktu menonaktifkannya. Dengan pengaturan kelas yang baik dan penyediaan materi pembelajaran yang berbobot serta menarik maka peserta didik akan bersemangat dan bertanggung jawab dalam setiap pembelajaran didalam *Schoology*. Sehingga pembelajaran *e-learning* melalui media *Schoology* dapat menjadi salah satu pembelajaran yang efektif bagi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa *E-learning* melalui media *Schoology* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Sejarah siswa kelas XI MA Ma'arif NU 5 Sekampung. *E-learning* melalui media *Schoology* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Sejarah siswa kelas XI MA Ma'arif NU 5 Sekampung.

DAFTAR PUSTAKA

Danver, L. Steven, (2016). *The SAGE Encyclopedia of ofline Education*, New Delhi: SAGE Publication

- Hanifah, Nurdiah., Julia. (2014). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Membedah Anatomi Kurikulum 2013*, Jawa Barat: UPI Sumedang Press
- Jalinus, Nizwardi., Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Johnson. (2002). *Contextual Teaching and Learning. Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasikkan dan Bermakna*. Bandung: PT. MLC.
- Kuswadi. (2006). *Memahami Rasio-Rasio Keuangan Bagi Orang Awam*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Magiera, Jennie, (2016). *Courageous Edventures Navigating Obtacles to Discover Classroom Innovation*, California: Corwin.
- Nurhadi, (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya Dalam KBK*. UM Press, Malang.
- Santrock, John, W., (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana
- Siahaan, S. (2003). *E-Learning (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran*, Bandung: Universitas Pasundan
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenada Media Group
- Syaodih, Nana Sukmadinata, (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tan, Thomas. (2017). *Teaching is as Art: Maximize Your Teaching*, Yogyakarta: Budi Utama
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif