

## BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

### 5.1. Simpulan

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan pada bab pendahuluan dan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan disimpulkan ha-hal sebagai berikut: '

1. Pemanfaatan ICT terutama komputer rata-rata SMK di Lampung Selatan telah banyak dipergunakan, hanya mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran belum banyak dilakukan.
2. Terciptanya produk hasil pengembangan berupa portal *e-learning* simulasi digital berdasarkan atas analisi kondisi dan potensi pembelajaran.
3. Efektivitas pada peningkatan kemampuan pembelajaran dengan menggunakan portal *e-learning* Simulasi Digital terdapat peningkatan hasil belajar 87% sebelum dan sesudah produk dipergunakan.
4. Tingkat efisiensi produk ditentukan, berdasarkan konsep memaksimalkan lebih waktu belajar, secara rasional berdasarkan waktu yang dipergunakan dan waktu yang diperlukan hasilnya  $1,3 > 1$ , maka produk efisien.
5. Kemenarikan produk hasil pengembangan berdasarkan sebaran instrumen kemenarikan terhadap 35 siswa dengan indek 3,46 sangat menarik portal *e-learning* simulasi digital. Dengan alamat [www.simdig.abiyatech.com](http://www.simdig.abiyatech.com) dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran simulasi digital di Kabupaten Lampung Selatan.

## 5.2. Impilkasi

Secara praktis, produk hasil pengembangan berupa portal *e-learning* Simulasi Digital dengan alamat domain <http://www.simdig.abiyatech.com> badir dalam proses pembelajaran Simulasi Digital tidaklah serta merta dapat menggantikan pola pembelajaran di kelas yang selama ini diterapkan, terdapat sisi psikologis yang mendasar yang tidak dapat tergantikan sekalipun dengan hadimya model pembelajaran inovatif yang dibalut dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Proses pembelajaran tidak serta merta hanya transfer ilmu pengetahuan, tetapi memanusiakan manusia merupakan hal terpenting dalam konstelasi pendidikan di Indonesia. Pembelajaran dengan menggunakan portal *e-learning* sebenarnya lebih menekankan pada penguasaan kemampuan intelektual ketimbang kemampuan emosional itu sebabnya pembelajaran dengan portal *e-learning* perlu dikombinasikan dengan pola pembelajaran lain yang dapat menyentuh kecerdasan emosi siswa, pola pembelajaran inilah yang sering disebut dengan *blended learning*.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang, kehadirannya tidak mungkin bisa dibendung, antipati terhadap kemajuan teknologi hanyalah sebuah sikap yang justru akan menjadi bumerang bagi diri pribadi, resiko yang muncul adalah dijauhi atau menjadi cemoohan orang. Masuknya teknologi dalam proses pembelajaran sebgar dampak dari kemajuan *ICT* perlu disikapi dengan bijak tidak hanya guru, siswa dan semua warga sekolah, menolak teknologi satu hal yang tidak mungkin, akan tetapi mengadopsinya untuk membantu dalam proses pembelajaran.

### 5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari penelitian dan pengembangan ini, dalam penelitian ini memiliki saran sebagai berikut

1. Pembelajaran menggunakan portal *e-learning* Simulasi Digital merupakan pola pembelajaran mandiri, diperlukan motivasi siswa dan guru untuk berhasilnya pembelajaran menggunakan portal *e-learning* ini, sebelum memutuskan menggunakan pembelajaran dengan portal *e-learning*, guru perlu memotivasi siswa agar tumbuh kesadaran dan dorongan untuk dapat belajar melalui portal *e-learning*.
2. Proses pembelajaran menggunakan portal *e-learning* Simulasi Digital berbasis internet, terdapat kemungkinan berkurangnya hubungan emosional antara siswa dan guru serta sesama siswa, untuk itu perlu dipadukan dengan pembelajaran lain dengan model *blended learning*.
3. Portal *e-learning* Simulasi Digital sebagai hasil pengembangan hendaknya dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin, karena pola pembelajaran seperti ini sangat menyenangkan, menantang dan menumbuhkan semangat berkompetisi serta ketidaktergantungan pada orang lain.
4. Berhasilnya pembelajaran menggunakan portal *e-learning* sangat ditentukan dukungan pihak sekolah terutama dalam pengadaan sarana komputer dan akses internet yang memang memerlukan biaya yang tidak sedikit.
5. Bagi sekolah kehadiran portal *e-learning* ini diharapkan tidak hanya untuk pembelajaran Simulasi Digital semata tetapi semua mata pelajaran

dapat diajarkan menggunakan portal *e-learning* untuk itu dukungan dari kepala sekolah dan komite sangat dibutuhkan.

6. Bagi peneliti selanjutnya agar bisa mengembangkan e-learning lebih bervariasi dengan *LMS* yang berbeda