

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini dan memperoleh hasil analisis data yang sesuai dengan dengan rumusan masalah, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Virtual Learning* dengan menggunakan aplikasi *Skype* merupakan salah satu media yang efektif yang bisa digunakan pada proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada bahasan kegunaan program aplikasi pengolah kata.

Secara khusus kesimpulan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Virtual Learning* dengan menggunakan aplikasi *Skype* merupakan salah satu media yang efektif yang bisa digunakan pada proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. *Virtual Learning* dengan menggunakan aplikasi *Skype* merupakan salah satu media yang efektif yang bisa digunakan pada proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. *Virtual Learning* dengan menggunakan aplikasi *Skype* merupakan salah satu media yang efektif yang bisa digunakan pada proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menerapkan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan penggunaan *Virtual Learning* dengan menggunakan aplikasi *Skype* efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif pada aspek mengingat, memahami, dan menerapkan siswa pada

mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pada bahasan kegunaan program aplikasi pengolah kata..

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, berikut akan disampaikan beberapa saran menyangkut dengan kegiatan penelitian ini:

1. Pihak Sekolah

- a. Berdasarkan temuan yang didapat dalam penelitian ini, untuk penggunaan *Virtual Learning* dengan menggunakan aplikasi skype dalam pembelajaran sekolah harus memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana yang harus ada yaitu komputer, webcam, dan jaringan internet yang bagus, karena dari apa yang peneliti rasakan pada saat penelitian, jaringan internet yang ada disekolah tersebut kurang baik dan sering terjadi pembatasan jaringan sehingga peneliti harus menggunakan jaringan internet milik pribadi dari telepon genggam. Penggunaan *Virtual Learning* dengan menggunakan aplikasi skype bisa dimanfaatkan untuk menarik minat siswa dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mampu mencapai maksud dan tujuan dalam pembelajaran baik itu mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi, maupun mata pelajaran lainnya yang ada di SMP Negeri 43 Bandung maupun disekolah-sekolah lainnya.
- b. Bagi guru, diharapkan guru-guru khususnya guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi mampu memberikan proses pembelajaran yang inovatif bagi siswanya, agar siswa lebih terdorong dan tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang ada disekolah. Untuk bisa menggunakan *Virtual learning* dengan menggunakan aplikasi *Skype* ini guru harus memiliki kemampuan mengoperasikan komputer dengan baik dan benar, guru harus bisa menyampaikan isi materi dan tujuan pembelajaran dalam *Virtual Learning*, guru harus bisa mengelola *Virtual Learning* dengan baik. Selain untuk menarik minat dan motivasi siswa, penggunaan media pembelajaran juga bisa menjadi

Bilton Ramadhoni, 2014

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIRTUAL LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI SKYPE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

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

salah satu solusi jam pelajaran yang terbuang karena guru yang berhalangan hadir, seperti penggunaan *Virtual Learning*, *E-learning* dan media lainnya yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran jarak jauh.

2. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan keilmuan Teknologi Pendidikan khususnya bagi penerapannya pada mata kuliah *E-Learning*, Pembelajaran Berbasis Komputer, Sistem Belajar Jarak Jauh, dan mata kuliah lainnya yang berkaitan. Hasil penelitian ini juga di harapkan bisa menjadi landasan pengembangan berbagai teknologi pendidikan salah satunya berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa referensi untuk peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian tentang *Virtual Learning*, penggunaan aplikasi *Skype*, maupun penggunaan media pembelajaran lainnya. Semakin banyak media pembelajaran yang digunakan bisa menjadi strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan penyempurnaan penelitian ini yang belum terlengkapi, serta memberikan gambaran bagi peneliti selanjutnya tentang penggunaan *Virtual Learning* dengan menggunakan media aplikasi yang lainnya yang lebih menarik untuk diteliti dan digunakan dalam proses pembelajaran.