

Bab V

Simpulan dan Saran

I. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini ternyata *learning community* merupakan solusi yang tepat untuk melakukan *rebranding*. *E-Learning* yang ingin diterapkan akan menemui sasaran jika ternyata ada komunitas penggunanya atau penikmatnya yang merupakan bagian dari generasi *Net Generation*.

Belakangan ini banyak sekolah-sekolah yang menjamur. Cita-cita pemerintah untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia diimbangi dengan mudahnya pemberian ijin untuk mendirikan sekolah. Banyak sekolah yang telah berdiri akhirnya merubah fungsi sekolah dari institusi pendidikan yang seharusnya mempermudah akses kepada pendidikan menjadi komersialisasi pendidikan. Sekolah-sekolah seperti ini memang diminati oleh orang-orang dari kalangan berada. Sisanya, orang-orang yang kurang mampu akan masuk ke sekolah-sekolah dengan fasilitas yang lebih minim. Akhirnya institusi pendidikan yang benar-benar menyediakan jasa pendidikan secara non komersial menjadi terjepit dan tidak mungkin ke depan sekolah-sekolah ini tenggelam di tengah-tengah menjamurnya sekolah-sekolah komersial. Untuk dapat bersaing dengan sekolah-sekolah komersial ini, sekolah-sekolah non komersial ini harus merubah *image* mereka. Sekolah dengan kemampuan keuangan yang kurang baik dapat membentuk sebuah *learning community* untuk bersaing dengan sekolah-sekolah komersial. *Learning community* diharapkan dapat menjadi solusi *rebranding* bagi sekolah-sekolah non komersial dalam bersaing memperebutkan simpati siswa-siswa maupun orang tua dalam memilih sekolah.

II. Saran

Saran dari penelitian ini adalah sebaiknya pihak sekolah membentuk sebuah Learning Community yang diisi dengan kegiatan belajar namun dengan pola belajar yang berbeda dengan kelas. Dalam komunitas ini sebaiknya siswa diajak untuk merasakan menjadi bagian

dari komunitas ini (*membership*). Menurut pengamatan peneliti, hal ini yang tidak dirasakan oleh seorang siswa karena mereka merasa bahwa masuk ke dalam sebuah kelas adalah sebuah kewajiban bagi mereka. Lalu dalam komunitas ini seorang siswa harus merasakan bahwa ia memiliki pengaruh (*influence*) di dalam sebuah komunitas dengan cara merangsang seorang siswa untuk berperan aktif di dalam kelas sehingga siswa merasakan bahwa pemenuhan kebutuhannya (*fulfillment of individual needs*) yaitu belajar terpenuhi. Libatkan juga siswa untuk membagikan pengalamannya (*shared events and emotional connections*) terhadap sesamanya sehingga kekuatan hubungan dalam komunitas ini makin kuat.

Alasan mengapa E-Learning tidak langsung diterapkan dalam permasalahan ini adalah karena kurangnya pengetahuan para anggota dari komunitas bahwa ternyata selama ini peralatan teknologi yang ada di sekitar dapat digunakan untuk membantu mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Selama ini kebanyakan para siswa lebih banyak menggunakan teknologi untuk melakukan aktivitas bersenang-senang seperti internet yang digunakan untuk bermain game online dan aktif di beberapa situs jejaring sosial. Namun pada saat mau mengimplementasikan E-Learning pun perlu diamati pula seberapa kuat faktor *technology minded* yang ada pada generasi ini. Lazimnya jika mengikuti hukum alam maka anggota dalam komunitas ini tidak buta akan teknologi.