

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan penelitian pengembangan pembelajaran *web enhanced course* dengan menggunakan aplikasi *Home Online Trading System (HOTS)* dan tes online dengan menggunakan *iSpring* yang diintegrasikan oleh *macromedi flash*, dapat diberikan kesimpulan bahwa media tersebut layak untuk digunakan. Kesimpulan kelayakan ini diperoleh karena seluruh skor yaitu skor gabungan, skor tiap komponen penilaian, dan tingkat kecenderungan mencapai kriteria minimal “Baik” dimana mayoritas mencapai kriteria “Sangat Baik”

B. Implikasi

Perkembangan teknologi informasi serta teknologi multimedia bukan saja hanya menghasilkan berbagai kemudahan bagi semua orang, namun perkembangan teknologi tersebut telah mengubah budaya masyarakat. Artinya di samping banyak manfaat positif yang diberikan oleh teknologi informasi dan multimedia, masyarakat menjadi terbiasa hidup dalam suatu era di mana seluruh aktifitas dilaksanakan dengan menggunakan bantuan teknologi. Hal ini juga berlaku dalam aktivitas pembelajaran. Ketiadaan teknologi informasi dalam suatu aktivitas termasuk aktivitas pembelajaran dapat menjadi faktor demotivasi.

Di samping hal tersebut, masyarakat menghendaki proses pembelajaran dengan memanfaatkan informasi termutakhir, di mana hal tersebut dapat diperoleh dengan mudah melalui pemanfaatan teknologi informasi yang terintegrasi pada jaringan global. Di samping

hal tersebut, salah satu proses pembelajaran yang terbukti efektif adalah dengan memberikan pengalaman belajar pada peserta didik. Pengalaman yang terbaik adalah dengan melaksanakan sendiri aktivitas yang dipelajari baik dalam kejadiannya maupun simulasi yang dibuat sangat mirip dengan kejadian yang sebenarnya.

Hal di atas menjadi salah faktor pendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan perkembangan teknologi informasi dan multimedia dalam menyediakan pengalaman belajar bagi mahasiswa dengan memanfaatkan informasi termutakhir. Dalam aktivitas pembelajaran, hal ini dikenal dengan *web enhanced course* yang kemudian oleh peneliti diintegrasikan dengan *macromedia flash* dan *iSpring* untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif. Setelah media tersebut diuji coba, peneliti menyimpulkan terdapat berbagai implikasi berikut ini:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan telah meningkatkan kesesuaian bagi mahasiswa secara individual karena dapat menggunakan media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik personal seperti kecepatan belajar yang sesuai dengan kemampuannya serta ketersediaan waktu untuk belajar mandiri. Mahasiswa yang memiliki kecepatan belajar relatif lebih lambat dapat memperlambat secara personal kecepatan belajarnya sementara mahasiswa yang memiliki kecepatan belajar lebih cepat dapat lebih meningkatkan efisiensi waktu belajarnya.
2. Pengalaman belajar dengan menggunakan aplikasi *Home Online Trading System (HOTS)* yang terintegrasi dengan data terkini di pasar modal tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang sangat menarik karena dapat menikmati suasana riil perdagangan namun juga telah menjadi pendorong motivasi yang sangat tinggi karena dapat menggunakan data dan aplikasi riil yang digunakan para *broker* di pasar modal.
3. Secara teknis, penggunaan media yang riil telah mendorong peningkatan pencapaian capaian pembelajaran aspek teknikal yang jauh lebih baik karena mahasiswa dapat berlatih

secara langsung dan bisa melakukan pengulangan proses belajar dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia.

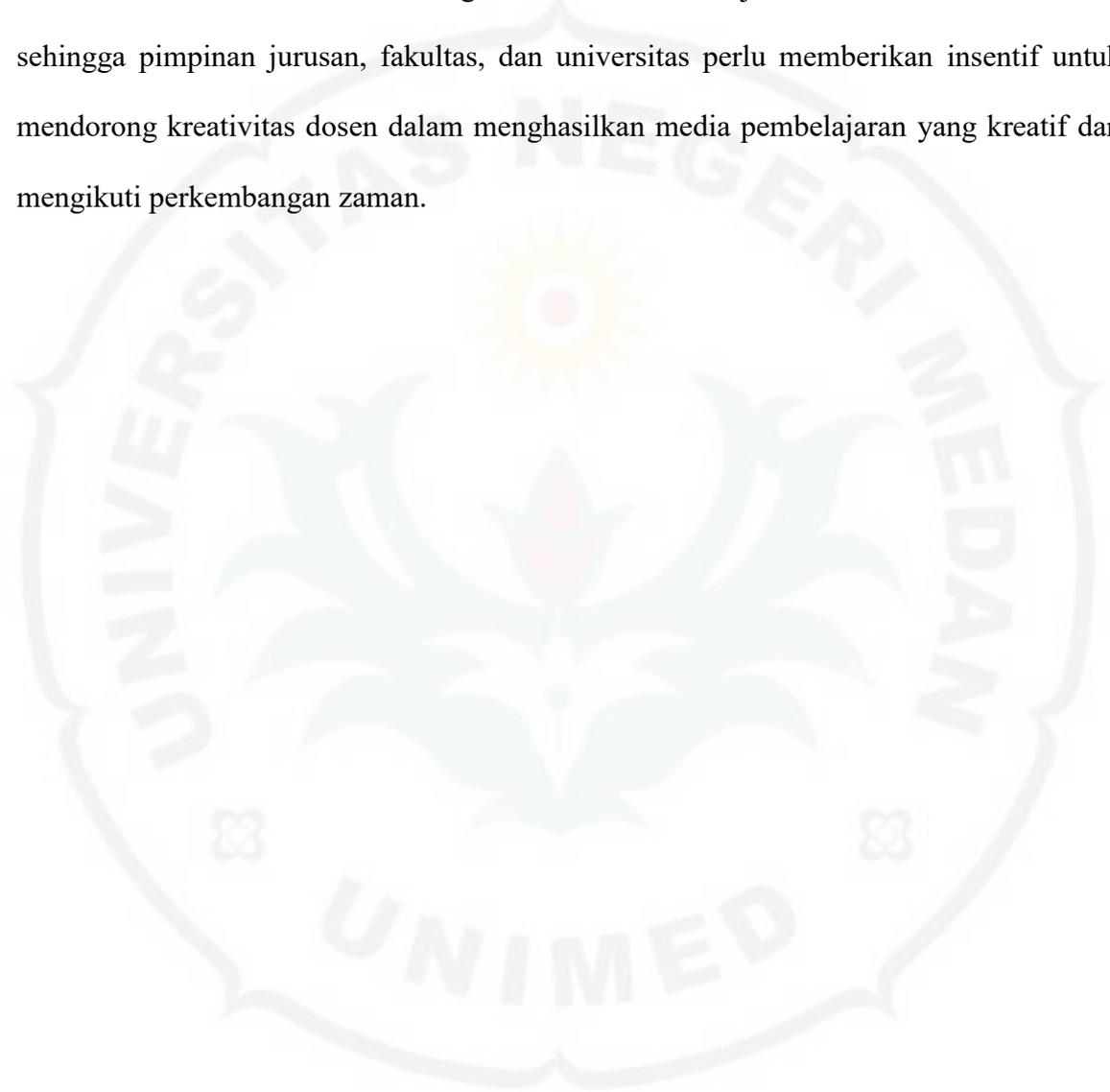
4. Media pembelajaran yang dikembangkan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreatifitasnya misalnya dengan menggunakan aplikasi HOTS untuk menyusun sendiri rencana investasi portofolio. Mahasiswa dapat mencoba berbagai skenario berdasarkan pengetahuan yang telah mereka miliki pada materi-materi sebelumnya.
5. Sebagai dampak dari kemudahan media yang dapat digunakan untuk menjalankan media pembelajaran dan media HOTS, maka mahasiswa lebih mampu memaksimalkan waktu belajar. Hal ini dapat dicapai karena mahasiswa dapat menggunakan waktu yang selama ini kurang produktif seperti waktu dalam perjalanan, waktu menunggu pergantian jam kuliah, dan waktu lainnya untuk melaksanakan proses pembelajaran melalui berbagai media yang mereka miliki seperti laptop, *handphone*, *tablet*, dan lain sebagainya.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

1. Untuk mengatasi kendala sumber daya dalam membuat media pembelajaran sejenis, universitas maupun fakultas perlu untuk memberdayakan unit yang dapat membantu dosen untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif. Unit tersebut harus dijalankan oleh SDM yang sesuai dengan dukungan peralatan yang handal. Jika hal ini dapat dilaksanakan maka akan dapat dihasilkan media pembelajaran yang baik sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan *institutional branding* dengan mendistribusikan media pembelajaran tersebut melalui aplikasi berbagai video *youtube*.

2. Secara nyata mayoritas proses pembelajaran yang dijalankan di Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan masih dijalankan secara konvensional sehingga pimpinan jurusan, fakultas, dan universitas perlu memberikan insentif untuk mendorong kreativitas dosen dalam menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan mengikuti perkembangan zaman.



THE
Character Building
UNIVERSITY