

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian statistik dan pembahasan terhadap hasil penelitian yang telah dikumpulkan mengenai Pengaruh Pengelolaan Pembelajaran *Online* dan Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Akuntansi Biaya mahasiswa pendidikan akuntansi angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Pengelolaan Pembelajaran *Online* terhadap Pemahaman Akuntansi Biaya Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Akuntansi Biaya Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Pengelolaan Pembelajaran *Online* dan Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Akuntansi Biaya Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

5.2 Saran

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan penelitian di Program Studi Pendidikan Akuntansi stambuk 2020 Di Universitas Negeri Medan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

- a. Kesadaran untuk berinteraksi dan merespon pembelajaran dengan berdiskusi kepada mahasiswa lainnya dan kepada dosen masih belum optimal, oleh karena itu dibutuhkannya bantuan media pembelajaran yang interaktif sehingga meningkatkan interaksi siswa seperti menggunakan *adobe flash*, ataupun multimedia yang berbasis *AI* dengan begitu akan meningkatkan perhatian dan kesadaran mahasiswa selama pembelajaran *online* berlangsung mengenai tugas-tugas akuntansi biaya.
- b. Daya nalar dan kemampuan berpikir yang masih rendah terlihat dari pembahasan penelitian, hal ini diperlukannya pengelolaan pembelajaran yang baik seperti membuat suasana belajar yang menarik, dan menstimulasi siswa dalam mengembangkan kreativitasnya dalam menyampaikan materi dengan menggunakan multimedia interaktif yang bervariasi baik dari tampilan, isi, maupun penyampaian selama pembelajaran *online* berlangsung seputar akuntansi biaya.
- c. Kedisiplinan, kejujuran, bertanggung jawab yang masih rendah terlihat dalam pembahasan penelitian, seperti mahasiswa tidak tepat waktu saat pembelajaran *online* berlangsung dan bekerjasama pada saat ujian berlangsung. Hal ini diperlukannya diskusi lebih lanjut mengenai materi akuntansi biaya yang masih sulit dipahami selama pembelajaran *online* seperti membuka lebih banyak literasi mengenai materi yang akan dipelajari dan dapat menyelesaikan tugas-tugas akuntansi biaya yang diberikan secara individu.

d. Fokus mahasiswa selama pembelajaran *online* masih tergolong rendah, hal ini dipengaruhi dengan sedikitnya perhatian dan pengawasan dosen terhadap mahasiswa yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Maka dari itu diperlukannya suasana belajar yang membuat aktif dan responsif terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *powerpoint* yang disertai dengan permainan ataupun games kuis seputar materi pembelajaran yang dikombinasikan dengan beragam tampilan seperti menyajikan materi akuntansi biaya dengan bantuan gambar, ataupun bantuan animasi di dalamnya.

2. Bagi Dosen / Pendidik

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan indikator pengelolaan pembelajaran *online* dan penggunaan multimedia interaktif seperti interaksi yang komunikatif dan respon aktif peserta didik, artistik dan estetika masih tergolong rendah. Hal ini diharapkan kepada dosen/tenaga pendidik mengelola suasana kelas dengan meningkatkan pembelajaran yang bervariasi seperti adanya kegiatan pembelajaran disertai dengan *games* kuis yang meningkatkan interaksi siswa/mahasiswa diiringi juga dengan media pembelajaran yang digunakan bervariasi pada setiap materi yang dibawakan seperti menggunakan media animasi, bantuan aplikasi seperti *Adobe Flash*, *AI* dan sebagainya yang meningkatkan minat dan kreativitas belajar siswa/mahasiswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

a. Diharapkan hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang serupa, namun perlu melihat kekurangan yang

ada, supaya penelitian selanjutnya lebih detail dalam mendeskripsikan hasil penelitiannya dan teknik pengumpulan data agar lebih banyak lagi diperoleh dari berbagai sumber seperti studi literatur, eksperimen, ataupun mengumpulkan dokumen dan penelitian serupa bisa dilakukan untuk melihat pemahaman akuntansi biaya pada mahasiswa angkatan 2022 apabila pembelajaran *online* masih diberlakukan.

- b. Dalam Penelitian ini, secara khusus peneliti menyadari bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal variabel penggunaan multimedia interaktif yang tidak sebagaimana mestinya. Hal ini dikarenakan peneliti mengkhususkan *powerpoint* sebagai pengukuran multimedia interaktif. Namun, faktanya *powerpoint* bukanlah termasuk kedalam kategori interaktif. Hal ini masih belum menggambarkan penggunaan multimedia interaktif yang sebenarnya, sehingga diharapkan pada peneliti selanjutnya agar dapat memastikan penggunaan multimedia interaktif berlaku di dalam pembelajaran dan terdapat lebih dari satu multimedia interaktif yang secara kuantitatif lebih dari satu media digunakan dalam pembelajaran serta media yang digunakan mendukung interaksi antara dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen, dan mahasiswa dengan mahasiswa dalam pembelajaran di dalam kelas pada mata kuliah akuntansi biaya.
- c. Pemahaman akuntansi mahasiswa untuk diteliti, seperti kecerdasan emosional, yang mengacu kepada keterampilan dan nonkognitif, kemampuan, serta kompetensi yang mempengaruhi seseorang berhasil dalam tekanan lingkungan. Selain itu juga peneliti selanjutnya dapat

meneliti perilaku belajar untuk melihat pengukuran diri terhadap sebuah ilmu ataupun sesuatu yang ingin dipelajari.



THE
Character Building
UNIVERSITY