

BAB V

SIMPULAN , IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan kualitas dan hasil implementasi media pembelajaran interaktif pada mata kuliah Paket program Niaga yang telah teruji pada mahasiswa jurusan Komputerisasi Akutansi STMIK KAPUTAMA BINJAI, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil validasi dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli rekayasa perangkat lunak menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* pada mata kuliah Paket Program Niaga yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Hasil belajar mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* lebih efektif.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang teruji memiliki implikasi yang tinggi dapat digunakan dosen dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam mata kuliah Paket Program Niaga akan mempermudah dosen untuk menyelenggarakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga berdampak pada keefektifan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

2. Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran akan mempermudah mahasiswa untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri sehingga mahasiswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal bila menerapkan media pembelajaran interaktif secara efektif.

C. Saran

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

1. Ketua yayasan sebagai kreator dan motivator harus mampu melihat dan mau mendengar keinginan dosen, mau belajar untuk menciptakan perubahan perubahan penerapan teknologi pembelajaran sehingga dapat mengupayakan pengadaan dana untuk pengadaan modul pembelajaran
2. Kepada semua dosen sebagai pendidik, agar mampu menerapkan dan menciptakan media yang baru dan interaktif untuk dapat menarik minat belajar mahasiswa pada semua mata kuliah, khususnya mata kuliah Paket Program Niaga.
3. Media pembelajaran interaktif pada mata kuliah Paket program Niaga ini memerlukan adanya computer dan jaringan internet sehingga hendaknya komputer yang ada di laboratorium selalu diperbaharui dan dicek kualitasnya agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan lancar.
4. Setiap Dosen wajib mempelajari cara menggunakan pembelajaran interaktif agar dalam proses pembelajaran dosen dapat berinteraksi kepada mahasiswa diluar jam pelajaran tentang materi yang belum dipahami mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

5. Fasilitas dalam pengembangan ini sebaiknya selalu ditingkatkan agar mahasiswa tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY