

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil pengembangan program diagnosa gaya belajar, maka dapat disimpulkan bahwa;

1. Program diagnosa gaya belajar yang dikembangkan oleh peneliti dirancang untuk mengklasifikasikan gaya belajar mahasiswa dengan mengklasifikasikan tiga jenis gaya belajar, yaitu; jenis gaya belajar audio, visual dan kinestetik.
2. Program diagnosa gaya belajar dapat dikembangkan dengan prinsip kecerdasan buatan serta dipadukan dengan pemograman berbasis website sebagai antarmuka program. Peneliti menggunakan Framework *bootstraps* sebagai antarmuka yang menghubungkan antara program dan pengguna. *Bootsrtaps* memiliki keunggulan antarmuka yang baik dengan tampilan dinamis jika dijalankan dengan *multi-platform*.
3. Program ini dikategorikan sangat layak oleh penguji dari sisi materi dan media dengan nilai persentase kelayakan 92,1% untuk sisi materi dan 86,8% dari sisi kelayakan. Pengujian akhir yang dilakukan oleh 30 calon pengguna pada fase uji pemakaiian terbatas menyatakan bahwa program 100% dapat berjalan dengan baik dan dapat menganalisa gaya belajar sesuai karakteristik masing-masing pengguna.
4. Manfaat yang diberikan program dalam membantu mahasiswa mengenal gaya belajar dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti kepada 30 pengguna yang

telah menjawab angket terkait *usability* program. Untuk mengukur *usability* program, peneliti menggunakan standar ISO 9126(ISO/IEC, 1991) dengan menggunakan angket *IBM computer usability satisfaction questionnaires* yang dikembangkan oleh J.W Lewis yang dapat mengukur *Understandability*, *Learnability*, *Operability* dan *Attractiveness* dengan hasil total persentase *usability* 83,24%.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Bagi mahasiswa, setelah memanfaatkan program yang telah dikembangkan oleh peneliti, diharapkan mahasiswa dapat mengenal gaya belajarnya sehingga mahasiswa mengetahui bagaimana cara untuk memaksimalkan potensi diri dalam menerima dan mengolah informasi pembelajaran. Bagi praksis pendidikan, setelah mengetahui pelbagai gaya belajar mahasiswa, maka hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mempertimbangkan dan merancang satu pembelajaran sehingga sesuai dengan gaya belajar mahasiswa. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dosen/pendidik dalam memahamkan mahasiswa terkait materi atau informasi yang diberikan.

C. Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Peneliti berharap program yg dikembangkan dapat menjadi batu loncatan bagi peneliti lain dalam mendalami materi gaya belajar dan dapat diteruskan dalam pengembangan penelitian yang lebih luas. Objek dari penelitian ini adalah manusia (mahasiswa) yang memiliki perilaku dinamis, maka peneliti juga berharap untuk

kemudian hari program ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperbarui algoritma dan *binary* agar program selalu dapat digunakan sesuai pada zamannya. pengembangan yang keberlanjutan pada program ini diharapkan dapat memfasilitasi mahasiswa tidak hanya dalam mengenal gaya belajar tetapi juga menjadi *facilitating learning* untuk pembelajar sehingga sesuai dengan tujuan teknolog pendidikan yang membantu mahasiswa untuk *improving performance*.