

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Bangkit Academy diadakan selama satu semester penuh, program ini membantu melahirkan generasi muda yang ahli dalam teknologi dan menyiapkan jenjang karir selanjutnya bagi para mahasiswa. Adapun kesimpulan penulis dalam program ini adalah :

1. Pengembangan: Program ini berhasil memberikan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh, mencakup aspek teknis dan non-teknis. Peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan dalam pemrograman dan teknologi cloud, tetapi juga meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris dan soft skills yang penting untuk kesuksesan profesional.
2. Inisiatif dan Tanggung Jawab: Peserta didorong untuk bersikap inisiatif, proaktif, dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran. Kita diajak untuk melaporkan kemajuan dan menerima masukan, menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan interaktif.
3. Kesempatan Interaksi Langsung: Sesi tatap muka dengan instruktur memberikan kesempatan peserta untuk mereview materi dan berpartisipasi dalam dialog langsung. Ini tidak hanya memperdalam pemahaman tetapi juga membangun komunikasi efektif antara peserta dan speaker.
4. Pembelajaran Berkelanjutan: Program ini menekankan pentingnya pembelajaran berkelanjutan dengan mendorong peserta untuk melakukan refleksi diri, mengisi logbook, memberikan laporan, dan mempelajari kembali pembelajaran kita. Ini menciptakan siklus pembelajaran yang berkelanjutan di luar kelas.

5.2 Saran

Penulis berharap bahwa mitra dapat menjadikan pembelajaran yang dapat membuat peserta merasa nyaman dalam belajar.

1. Penyetaraan Materi : Penyetaraan materi bagi Non-IT yang bukan berasal dari jurusan IT atau yang belum pernah belajar tentang IT. Agar peserta lain dapat lebih aktif dan tidak merasa tidak punya pemahaman.
2. Pengerjaan Capstone Project : Waktu pengerjaan capstone project yang dialokasikan waktu 1 bulan, namun masih ada beberapa kelas yang harus diselesaikan pada waktu yang seharusnya dialokasikan untuk mengerjakan capstone project.
3. Kelas Pengenalan Alur Pembelajaran Lain : Ketika mengerjakan Capstone Project, dari masing-masing alur pembelajaran kebingungan dalam menyatukan hasil pekerjaan menjadi satu aplikasi, peserta harus belajar dari sumber lain untuk mendapatkan pemahaman terkait materi ini.