

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5. 1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti terkait pengembangan media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Namohalu esiwa. Maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa telah berhasil dikembangkan sebuah struktur yang terdiri dari angket yang dirancang secara cermat, serta telah melalui proses validasi oleh para validator yang memiliki keahlian dalam materi pembelajaran, bahasa dan desain.

- a. Pengembangan media pembelajaran audiovisual dengan menggunakan model ADDIE telah melalui tahapan uji coba yang sistematis dan menyeluruh, meliputi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini menegaskan bahwa media tersebut layak diimplementasikan sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Namohalu Esiwa.
- b. Media pembelajaran audiovisual yang dikembangkan dalam penelitian ini telah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil uji validitas yang menunjukkan bahwa aspek materi mencapai tingkat validitas 100%, aspek bahasa sebesar 72%, dan aspek desain sebesar 86%. Temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa media tersebut dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa mendapatkan kriteria yang praktis dan hasil survei respon peserta didik pada berbagai tahapan uji coba produk. Angket yang diberikan kepada peserta didik dalam uji coba produk mencapai 82,42%.
- d. Media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa memperoleh kriteria efektif berdasarkan hasil uji coba pemakaian yang dilakukan kepada peserta didik melalui soal esai. Pada tahap ini, siswa

- e. menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan rata-rata skor sebesar 74,81%. Media ini dikembangkan berdasarkan materi mengulas karya fiksi di SMP Negeri 1 Namohalu Esiwa, yang disajikan secara visual dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret dan menarik.

5.2 saran

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan dengan menghasilkan media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang efektif dan layak digunakan di kelas. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan efektifitas penggunaan media audiovisual , peneliti berharap agar penelitian pengembangan selanjutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan. Dalam konteks ini, beberapa rekomendasi telah diajukan oleh peneliti untuk memperkuat implementasi media tersebut:

a. Bagi Guru

Guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan media audiovisual dalam proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan media audiovisual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, perhatian, dan minat belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini memberikan kontribusi positif terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu terus meningkatkan kemampuan dalam merancang dan menggunakan media audiovisual, baik dengan memanfaatkan teknologi yang ada maupun melalui pelatihan-pelatihan yang relevan. Hal ini penting untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

b. Kepada peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media audiovisual pada konsep atau materi pembelajaran lainnya yang belum diteliti. Hal ini bertujuan untuk memperluas jangkauan manfaat media audiovisual dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian lanjutan dapat difokuskan pada materi yang bersifat abstrak, sulit dipahami, atau membutuhkan visualisasi untuk mempermudah pemahaman siswa. Dengan begitu, kontribusi terhadap dunia pendidikan akan semakin luas dan berdampak nyata.

c. Pengembangan Media Audiovisual yang Lebih Menarik

Apabila peneliti berikutnya menggunakan media audiovisual, diharapkan dapat mengembangkan media yang lebih inovatif dan menarik. Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang besar untuk menciptakan media yang lebih interaktif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Pengembangan dapat melibatkan elemen gamifikasi, animasi tiga dimensi, augmented reality, atau integrasi dengan platform pembelajaran daring. Media yang menarik tidak hanya akan meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih mendalam dan menyenangkan.