

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Produk *audio visual* pada materi menggambar konstruksi geometris telah dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran *audio visual* dilakukan dengan tahap pertama yaitu analisis kebutuhan, kemudian dilakukan desain produk dengan membuat *cover*, membuat konsep materi menggambar konstruksi geometris menggunakan *microsoft office* yang kemudian diubah menjadi sebuah video didalam aplikasi *sparcol video scribe*. Selanjutnya menggabungkan *cover*, materi, gambar, audio dan video menggunakan aplikasi *filmora 9* sehingga menjadi media pembelajaran audiovisual. Fiktur-fiktur yang ada pada media audiovisual ini berupa materi dalam bentuk video, gambar, audio, video dan juga evaluasi yang ditampilkan secara menarik dan interaktif menjadi kesatuan media pembelajaran. Media *audio visual* pada materi menggambar konstruksi geometris sudah dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di SMK N 1 Balige.

Penilaian media *audio visual* pada materi menggambar konstruksi geometris secara keseluruhan menurut validator ahli materi dan ahli media sangat layak dengan persentase penilaian masing-masing setelah revisi adalah 4,20 menurut ahli materi dan 5,00 menurut ahli media. Penilaian yang diperoleh tersebut telah melalui tahap uji validasi awal yang terdapat beberapa saran

dari validator yang semua masukan tersebut sangat membantu dalam perbaikan produk sehingga memperoleh hasil yang sangat layak untuk dilakukan pada sekolah SMK Negeri 1 Balige.

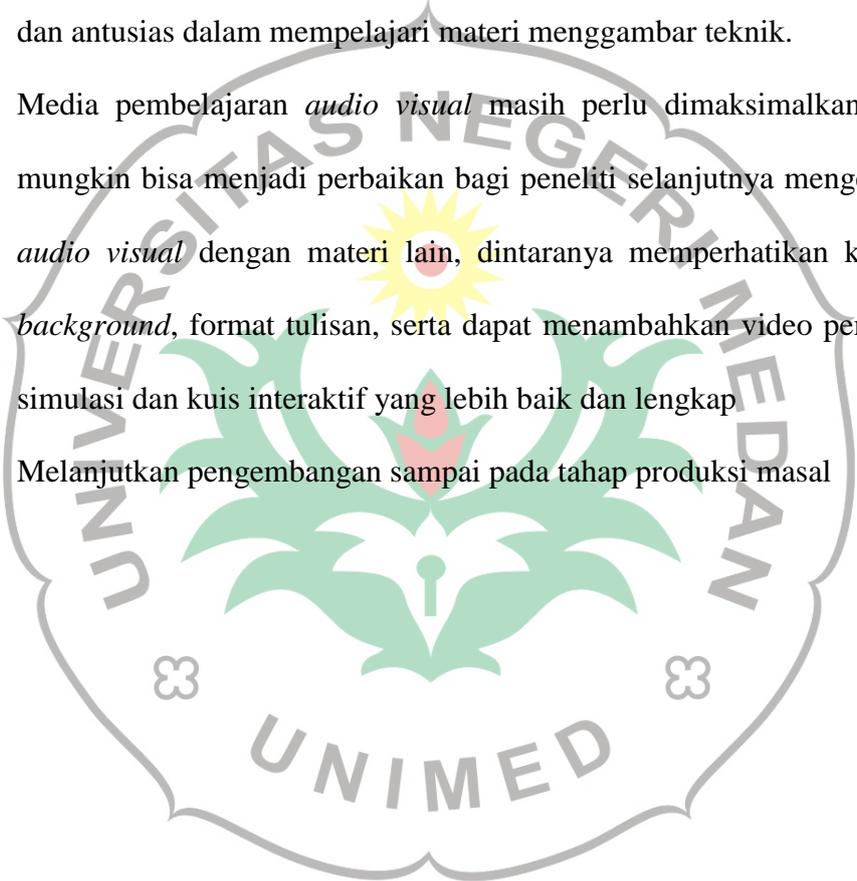
2. Hasil validasi dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media . Hasil penilaian pada ahli materi interpretasi sangat layak dengan 4,20. Hasil pada ahli media 5,00 dengan interpretasi sangat layak. Dan hasil uji coba produk di SMK Negeri 1 Balige pada uji coba *one to one* mendapat skor rata-rata 4,2 dengan interpretasi akseptansi tinggi, uji coba skala kecil mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,24 dengan interpretasi “akseptansi tinggi”, dan uji coba skala besar mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,34 dengan interpretasi “akseptansi tinggi”. Dengan demikian kelayakan produk dikatakan layak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Diharapkan media pembelajaran penggunaan *audio visual* ini bisa dijadikan program sekolah sehingga memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran pada Kompetensi Dasar yang lain.
2. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi menggambar teknik, dan juga bisa mengembangkan media *audio visual* yang lebih lengkap lagi serta memiliki desain yang lebih menarik dan interaktif .

3. Diharapkan dapat melahirkan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dalam media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dapat aktif dan antusias dalam mempelajari materi menggambar teknik.
4. Media pembelajaran *audio visual* masih perlu dimaksimalkan lagi yang mungkin bisa menjadi perbaikan bagi peneliti selanjutnya mengembangkan *audio visual* dengan materi lain, diantaranya memperhatikan kata, desain *background*, format tulisan, serta dapat menambahkan video pembelajaran, simulasi dan kuis interaktif yang lebih baik dan lengkap
5. Melanjutkan pengembangan sampai pada tahap produksi masal



THE
Character Building
UNIVERSITY