

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam mengembangkan Audio Visual peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti di mulai dengan melakukan wawancara terhadap guru sebagai tahap *analysis*. Selanjutnya melakukan *design* Audio Visual dan menyesuaikan materi dengan kompetensi dasar pada kurikulum K13 pada mata pelajaran Gardu Induk Kelas XI TJTL. Pada tahap *design* ini yaitu membuat konsep materi di Microsoft Word, kemudian membuat animasi menggunakan ibis paint x, mengedit materi menggunakan power point serta memasukkan suara menggunakan aplikasi capcut. Tahap selanjutnya adalah *development*. Di tahap ini, Audio Visual yang telah selesai di desain, dilakukan pengembangan dengan mendapatkan masukan, tanggapan dan saran oleh para ahli saat melakukan validasi kepada ahli materi serta ahli media. Tahap selanjutnya adalah *implementation*. Pada tahap ini Audio Visual yang telah dikembangkan akan dilakukan implementasi (uji coba) pada pengguna untuk mendapatkan respon dari siswa sebagai user (pengguna). Tahap terakhir merupakan tahap *evaluation*. Pada tahap ini Audio Visual dilakukan evaluasi dari setiap masukan dan saran validator maupun responden agar Audio Visual

ini benar-benar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Gardu Induk kelas XI TJTL.

2. Kelayakan Audio Visual ini didapatkan dari validasi ahli materi dengan kategori **“Sangat Layak”** yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,7. Untuk hasil validasi berikutnya didapatkan dari ahli media dengan kategori **“Sangat Layak”** yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,6. Dari keseluruhan hasil uji kelayakan, maka Audio Visual yang dikembangkan layak digunakan pada jenjang SMK dalam proses kegiatan belajar mengajar khusus pembelajaran Gardu Induk.
3. Dalam uji coba produk yang menjadi responden adalah siswa. Uji coba untuk siswa dilakukan dalam kelompok kecil dengan memperoleh nilai rata-rata 3,6 dengan kategori **“Sangat Baik”** serta uji coba kelompok besar memperoleh nilai rata-rata 3,6 dengan kategori **“Sangat Baik”**

## 5.2 Implikasi

Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan yang hasilnya diharapkan dapat menjadi referensi pembelajaran Gardu Induk. Audio Visual ini digunakan untuk menyikapi kondisi belajar di SMK. Selain itu, adanya pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini dapat melihat lebih luas lagi permasalahan-permasalahan yang sering terjadi dalam dunia pendidikan serta mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi positif bagi pengguna (siswa) yaitu menjadi salah satu bahan ajar pendukung pada mata pelajaran Gardu Induk dalam

upaya meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa SMK. Audio Visual ini dibuat interaktif agar dapat mengarahkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan lebih efisien, menarik perhatian siswa, praktis dan membuat tujuan pembelajaran tercapai.

Penerapan Audio Visual ini menggunakan model *discovery learning* dimana pembelajaran menjadikan siswa lebih aktif dan banyak bertanya, karena pada bahan ajar yang mereka gunakan tidak hanya sebatas kata-kata, namun dilengkapi dengan beberapa multimedia dan refleksi didalamnya sehingga siswa berfikir dan mencari tahu serta memecahkan masalah sendiri dalam menggunakannya. Sehingga menjadikan pembelajaran dikelas tidak pasif, guru dapat bertindak sebagai fasilitator yang dapat membimbing siswa apabila siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran menggunakan Audio Visual tersebut.

Audio Visual ini disajikan dengan ilustrasi gambar yang menarik dan warna yang sesuai. Audio Visual ini juga disajikan dengan bahasa yang komunikatif sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan hal ini dimaksudkan agar siswa dapat menggunakan Audio Visual ini dengan minim bantuan guru, orang tua, ataupun orang lain sehingga Audio Visual ini dapat digunakan secara mandiri dan mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan terdapat beberapa saran yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dalam mengembangkan Audio Visual pada model pembelajaran *Discovery Learning*. Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

### 1. Bagi Guru

- a) Diharapkan setiap guru dapat menciptakan inovasi pembelajaran melalui media maupun bahan ajar interaktif sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan semangat belajar siswa
- b) Media Audio Visual pada model pembelajaran *discovery learning* juga perlu dilakukan pengembangan pada mata pelajaran lainnya sehingga referensi setiap materi pelajaran yang dibutuhkan siswa maupun guru banyak tersedia.

### 2. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran Gardu Induk melalui media audio visual khususnya pada model pembelajaran *discovery learning* yang digunakan, sehingga dapat berdampak terhadap pemahaman dan keaktifan siswa.

### 3. Bagi Kepala Sekolah

Supaya melengkapi fasilitas untuk pembelajaran berbasis IT sehingga memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis audio visual khususnya model *Discovery Learning*.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Audio Visual ini masih perlu ditingkatkan lagi agar menjadi bahan perbandingan untuk penelitian yang relevan di kemudian hari untuk lebih memperhatikan desain, format, tulisan, video, dan gambar yang sesuai sehingga produk yang dikembangkan agar menjadi lebih baik lagi