

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *audiovisual Movie Maker* terdapat dua point yaitu pengembangan pada gambar dan pengembangan pada durasi. Menurut Amir Hamzah, bahwa penampilan gambar pada media *audiovisual Movie Maker* harus sesuai dengan topik yang sedang dipelajari ternyata tidak cukup sehingga peneliti menambahkan gambar yang lebih menarik. Gambar yang menarik dibuat dengan menggunakan gambar bergerak. Selain itu terdapat pengembangan pada durasi, berdasarkan pendapat Amir Hamzah bahwa durasi media pembelajaran berkisar antara 15-25 menit. Tetapi setelah peneliti melakukan uji coba pemakaian hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa durasi 15 menit tidak cukup. Sehingga untuk pembelajaran sejarah durasi minimal media *audiovisual Movie Maker* yaitu 20 menit.

Terdapat beberapa tahap dalam mengembangkan media *audiovisual Movie Maker* seperti melihat potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain, hasil akhir produk. Hasil dari desain produk, foto-foto yang akan dijadikan media *audiovisual Movie Maker* harus orisinil. Selain gambar-gambar yang dijadikan

sebagai media *audiovisual Movie Maker* harus orisinil, durasi media juga minimal 20 menit. Penggunaan media *audiovisual Movie Maker* pada pembelajaran sejarah siswa dikatakan layak untuk dikembangkan, hal ini berdasarkan revisi produk melalui ahli media dan ahli materi. Dari revisi tersebut terdapat beberapa kekurangan media *audiovisual Movie Maker* yang telah diperbaiki seperti penambahan tujuan pembelajaran, penambahan materi, penambahan durasi, penambahan indikator pencapaian kompetensi, pemberian penjelasan pada istilah asing, pemberian kesimpulan, dan pemberian musik atau instrumen.

Selain melalui ahli media dan ahli materi, produk juga diujicobakan kepada siswa kelas XI IPA 5 SMA N 1 Tumijajar tahun pelajaran 2014-2015. Perolehan data hasil kuesioner yang dibagikan ke siswa pada pertemuan pertama yaitu 54,93%. Berdasarkan tabel skala interpretasi kelayakan, 54,93% masuk ke dalam kategori kurang layak. Dari ketiga aspek media *audiovisual Movie Maker*, aspek materi yang paling rendah sehingga perlu diperbaiki. Pada pertemuan kedua, media *audiovisual Movie Maker* mendapatkan presentase sebesar 77,13%. Berdasarkan tabel skala interpretasi, 77,13% masuk ke dalam kategori layak.

Penggunaan media pembelajaran *audiovisual Movie Maker* juga dapat digunakan sebagai selingan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru seperti media pembelajaran *power point*, sehingga media pembelajaran lebih bervariasi. media *audiovisual Movie Maker* dapat dibuat secara sederhana dengan melakukan tahapan-tahapan yang sudah dipaparkan sebelumnya. Dalam pembuatan media pembelajaran ini terdapat salah satu langkah pembuatan yang sedikit rumit yaitu ketika narasi atau pengisian suara.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media *audiovisual Movie Maker* dapat membuat siswa lebih kondusif. Selain itu, siswa juga bisa meminta media *audiovisual Movie Maker* yang sudah ditampilkan untuk dipelajari kembali di rumah. media *audiovisual Movie Maker* ini bisa disimpan di *flashdisk* atau CD. Sehingga siswa dapat mempelajari kembali sesuai keinginan siswa dan apabila guru mengulas materi pada awal pertemuan selanjutnya, siswa mengingat materi yang sudah dipelajari.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Untuk membuat media *audiovisual Movie Maker* perlu memperhatikan materi karena tidak semua materi mempunyai gambar yang berkaitan.
2. Pembuatan media *audiovisual Movie Maker* memerlukan tahapan yang banyak sehingga diperlukan kreatifitas agar media yang ditampilkan menarik.
3. Ketika menampilkan media *audiovisual Movie Maker* sebaiknya menggunakan *speaker*, sebab suara yang dikeluarkan laptop tidak mampu didengar oleh seluruh siswa di dalam kelas.
4. Pengembangan media pembelajaran penting dilakukan sebagai selingan media pembelajaran lain yang digunakan oleh guru seperti *power point* sehingga siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan sebab media *audiovisual Movie Maker* tidak hanya menampilkan tulisan tetapi juga gambar, dan suara sekaligus.

5. Memberi kesempatan siswa untuk memberikan media *audiovisual Movie Maker* yang sudah ditampilkan agar dipelajari kembali di rumah.