

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Implementasi media pembelajaran berbasis audio visual di program studi pendidikan sejarah hal-hal yang dilakukan adalah: 1) pemberian motivasi, 2) langkah-langkah penyajian bahan ajar, 3) penggunaan bahan ajar, 4) teknik mengola kelas yang interaktif. Proses pembelajaran di program studi pendidikan sejarah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual antara lain: a) mengidentifikasi tujuan pembelajaran sejarah, b) melakukan analisis pembelajaran, c) mengidentifikasi karakteristik mahasiswa, d) memilih metode, media dan materi, e) menggunakan media dan materi, f) membutuhkan partisipasi mahasiswa, g) evaluasi
2. Efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual lebih tinggi dari pada menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh uji homogenitas ragam, diperoleh nilai Sig. 0,570 > taraf nyata 0,05 sehingga ragam data homogen Uji beda rata-rata antara *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai Sig. 0,000 < 0,05 Tolak H_0 , maka dinyatakan berbeda signifikan dengan beda rata-rata 6,975. Efektifitas

penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sama dengan penggunaan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan sejarah semester dua/genap pada mata kuliah Sejarah Indonesia Abad 16-19 diterima. Perhitungan nilai *gain* ternormalisasi antara kelas eksperimen juga lebih tinggi dari pada kelas kontrol, yaitu nilai *gain* ternormalisasi kelas eksperimen $g = 0.54$ dan pada kelas kontrol $g = 0.30$.

5.2 Implikasi

Implikasi yang dijelaskan dalam subbab adalah teori dan implikasi empirik, yang akan dijelaskan sebagai berikut.

5.2.1 Implikasi Teoritis

Implikasi perbedaan penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual dalam pembelajaran adalah upaya pemilihan pembelajaran dalam penggunaannya dengan mengakomodasi karakteristik mahasiswa. Karakteristik mahasiswa hendaknya diinput sejak awal tahun pelajaran, kemudian digunakan untuk membuat desain pembelajaran yang diinginkan beberapa materi perkuliahan yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa.

Pembelajaran menurut Corey (1986 : 195) dalam Sagala (2003 : 61), adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset

husus dari pendidikan. Menurut Garret (2002:30) dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.

Berdasarkan perlakuan yang diberikan, mahasiswa akan mendapat suatu pengalaman baru berupa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi penyebaran agama islam di Indonesia yang merupakan kemampuan pokok yang harus dimiliki mahasiswa agar mereka dapat menganalisis dan mengidentifikasi peristiwa sejarah yang terjadi.

5.2.2 Implikasi Empiris

Media pembelajaran berbasis audio visual dapat digunakan dengan baik, khususnya pada mata kuliah Sejarah Indonesia Abad 16-19. Penelitian lain yang akan melaksanakan penelitian pada mata kuliah Sejarah perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia Abad 16-19, dosen dituntut untuk lebih memahami hasil belajar mahasiswa. Membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok yang heterogen, menginformasikan masalah penting yang dapat memotivasi rasa ingin tahu mahasiswa tentang konsep yang akan dipelajari.
2. Pelaksanaan pembelajaran baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol sama-sama antusias mengikuti proses pembelajaran namun karena strategi yang digunakan berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga hasil yang diperoleh kedua kelas tersebut berbeda. Hasil belajar yang

diperoleh mahasiswa pada saat penelitian dipengaruhi juga oleh kondisi internal mahasiswa seperti kesehatan dan kondisi eksternal mahasiswa seperti dosen, model pembelajaran, lingkungan belajar, keluarga, sarana-prasarana dan lain-lain.

3. Sebelum memberikan perlakuan seorang dosen hendaknya mengetahui hasil belajar yang dimiliki mahasiswa sehingga dosen tidak salah dalam menerapkan strategi dan pendekatan secara personal terhadap mahasiswa dengan latar belakang yang berbeda tersebut. Pembelajaran dengan sarana dan prasarana yang kurang memadai juga menjadi kendala dalam pembelajaran sejarah sehingga dosen dituntut untuk lebih kreatif mencari alternatif bagaimana agar materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh mahasiswa.
4. Anggapan umum bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang membosankan, hal ini mengakibatkan mahasiswa yang berada di kelas merupakan mahasiswa yang memiliki motivasi belajar kurang. Kurangnya motivasi belajar mahasiswa menyebabkan kurang perhatian pada saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga perlu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Penerapan strategi atau model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan penguasaan konsep sejarah.
5. Harapan penelitian ini dapat memberikan masukan bagi dosen dalam menerapkan strategi pembelajaran menggunakan media berbasis audio visual pada mata kuliah lainnya. Untuk meningkatkan kreativitas dalam menerapkan media pembelajaran, hendaknya dosen dapat menerapkan media pembelajaran

berbasis audio visual sehingga pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, maka diajukan saran-saran sebagai berikut.

1. Dalam penggunaan media audio visual hendaknya disesuaikan dengan pokok bahasan dan kurikulum yang sedang diterapkan.
2. Penggunaan media audio visual lebih baik menggunakan metode individual sehingga setiap mahasiswa dapat mengendalikan kecepatan belajarnya sendiri. Keterbatasan yang berupa kesulitan untuk mengontrol mahasiswa dapat diatasi dengan pembelajaran *team teaching* yang pada saat ini sudah mulai banyak diterapkan.
3. Dosen dituntut untuk dapat meningkatkan keterampilan dalam menggunakan dan menciptakan media audio visual, mengingat harga *software* untuk media audio visual yang masih mahal. Dosen dapat menciptakan media audio visual dengan program yang paling sederhana, yang didalamnya dapat diciptakan unsur gerak dan suara.
4. Dosen harus mampu membangkitkan motivasi dalam diri mahasiswa dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dengan menggunakan metode atau media yang bervariasi sehingga akan membuat pelajaran dapat hidup dan mahasiswa tidak merasa cepat bosan.
5. Untuk memperlancar jalannya proses pembelajaran diperlukan adanya sarana penunjang pembelajaran yang dapat digunakan oleh mahasiswa, maka

setidaknya pihak sekolah menyediakan sarana/peralatan penunjang yang lengkap sehingga dapat digunakan oleh siswa untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang dimiliki oleh mahasiswa.

6. Bagi para peneliti dapat digunakan sebagai acuan bagi pelaksanaan penelitian yang akan datang dengan jangka waktu penelitian yang lebih lama sehingga diharapkan akan dapat mencapai hasil yang lebih baik untuk melengkapi segala kekurangan yang ada dalam penelitian ini.