

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari penjelasan penelitian mengenai Implementasi media audio visual berbasis movie maker dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP SHAFTA Surabaya. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa :

1. Penerapan media audio visual berbasis movie maker, terdapat 3 tahapan dalam proses penerapannya, sehingga memudahkan bagi para guru untuk mengimplementasikan media ini. Adapun tahapan-tahapannya meliputi: Tahap persiapan, tahap pembuatan dan tahap penerapan.

Dengan rincian sebagai berikut: Tahap persiapan meliputi, proses melihat karakter siswa, tujuan belajar dan sifat bahan ajar. Kemudian tahap pembuatan meliputi, *Pertama*, menyiapkan aplikasi Movie maker. *Kedua*, menentukan materi yang akan di sampaikan. *Ketiga*, pengumpulan bahan pembuatan media audio visual. *Keempat*, *Editing*. *Kelima*, *Exporting File*. Yang terakhir adalah tahap penerapan meliputi, observasi, penyajian data atau presentasi dan evaluasi.

2. Keaktifan yang ditimbulkan oleh siswa setelah dilakukan implementasi media audio visual berbasis movie maker dalam pembelajaran PAI antara

lain siswa mampu mengoptimalkan apa yang dinamakan *Emotional Activities*, *Listening Activities*, *Mental Activities*, *Oral Activitie*, *Drawing Activitie* dan *Motor Activities*. Dari tujuh kriteria keaktifan dalam pembelajaran siswa menunjukkan enam macam keaktifan yang dimunculkan setelah diterapkan media tersebut.

3. Media pembelajaran audio visual berbasis movie maker mempunyai pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan siswa, dalam penelitian yang telah dilakukan menyebutkan bahwa adanya peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI, sebelum di terapkan media audio visual ini siswa hanya menunjukkan *Listening Activities* dan *Visual Activities* sebagai respon aktifitas yang ditunjukkan siswa, namun setelah di terapkan media, terjadi *Emotional Activities*, *Listening Activities*, *Mental Activities*, *Oral Activitie*, *Drawing Activitie* dan *Motor Activities* sebagai aktifitas siswa.

B. SARAN

1. Bagi Lembaga

Yayasan Al-Insanul Kamil memiliki fasilitas media pembelajaran yang sudah di modernisasi, khususnya pada sekolah SMP SHAFTA yang menjadi bagian dari penelitian ini pun memiliki fasilitas media yang canggih. Fasilitas media yang telah disediakan oleh SMP SHAFTA mampu menghadirkan audio visual yang mampu merangsang keaktifan

siswa, seinggasayang sekali jika SMP SHAFTA pada umumnya dan yayasan Al-Insanul Kamil pada khususnya belum melihat potensi ini dengan cara lebih meningkatkan kreatifitas guru dalam memanfaatkan media ini.

Memberikan pelatihan-pelatihan, membuat komunitas yang tentunya difasilitasi oleh yayasan atau sekolah merupakan salah satu cara. Dengan harapan fasilitas media yang ada mampu di imbangi oleh kemampuan guru atau pengajar dalam membuat media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Mengingat hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual berbasis movie maker mempunyai peran dalam meningkatkan keaktifan siswa, maka seyogyanya guru perlu meningkatkan kreatifitas dalam membuat media audio visual, khususnya aplikasi movie maker dengan cara belajar mandiri atau berbagi pengalaman dengan guru lain untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran.

Untuk memaksimalkan media pembelajaran maka sudah menjadi keharusan jika guru harus mampu memahami karakter siswa, karena dari pemahaman akan karakter siswa ini maka akan terbangun intusi dalam membuat media pembelajaran yang kemudian akan memudahkan guru dalam menentukan tujuan pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Media audio visual membawa keuntungan tersendiri bagi siswa, dengan adanya media ini siswa tidak perlu repot-repot membaca, berdiskusi hanya untuk mengetahui isi dari materi. Siswa hanya perlu melihat, mendengarkan dan memahami apa yang disampaikan oleh suara dan gambar. Media berfungsi sebagai pembantu pemahaman sementara saja, dalam artian media audio visual hanya bersifat pengantar, yang kemudian siswa menjadi subjek pembelajaran dengan mengembangkan pengantar tersebut dengan cara refrensi-refrensi yang berhubungan dengan materi atau mengadakan diskusi-diskusi lanjutan.