

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media audiovisual dengan penerapan project based learning terintegrasi entrepreneur pada topik pemanfaatan limbah pasar tradisional sebagai pakan cacing sutera (*tubifex sp*) dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media audiovisual dengan penerapan Project based learning terintegrasi entrepreneur pada pemanfaatan limbah pasar tradisional sebagai pakan cacing sutera (*tubifex sp*) dilakukan mengikuti tahapan pada model Lee & Owens yang terdiri atas 5 tahapan, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Analisis awal dilakukan dengan melakukan wawancara dan penyebaran angket untuk menjangkau partisipan lainnya. Kemudian dilanjutkan dengan tahap mendesain produk atau proses pra produksi dengan membuat storyboard dan naskah bersama dengan tim pengembang. Dilanjutkan dengan tahap pengembangan atau proses produksi video dengan menterjemahkan naskah yang telah dibuat dalam bentuk audio dan visual bersama dengan tim pengembang yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan media. Lalu setelah didapatkan media yang layak, kemudian diujicobakan kepada responden dengan penyebaran media berserta angket respon. Dan terakhir evaluasi untuk melihat hal yang perlu diperbaiki pada pengembangan selanjutnya.
2. Rancangan proyek pada pemanfaatan limbah pasar tradisional sebagai pakan cacing sutera (*tubifex sp*) yang dilakukan ialah Rancangan Acak Lengkap

(RAL) atau Complete Randomized Design yang terdiri atas tujuh perlakuan dan tiga pengulangan serta satu perlakuan kontrol. Setiap perlakuan dalam penelitian proyek ini dilakukan dengan tiga kali pengulangan disertai dengan pengukuran pH dan suhu, dan setiap pengulangan cacing sutra diberikan pakan sebanyak 800gr. Sehingga diperoleh hasil akhir dari beberapa jenis pakan limbah yang menghasilkan tingkat pertumbuhan biomassa mutlak cacing sutra tertinggi diperoleh oleh limbah pepaya yang menghasilkan 421 gram dan diikuti dengan limbah kulit pisang dengan jumlah 396 gram.

3. Berdasarkan hasil penilaian ahli terhadap media audiovisual dengan penerapan Project based learning terintegrasi entrepreneur yang dikembangkan “sangat baik” berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media setelah melalui revisi. Dan respon mahasiswa terhadap media yang dikembangkan diperoleh kategori sangat baik dengan persentase 94,83% dengan rata rata 4,73
4. Media audiovisual dengan penerapan Project based learning terintegrasi entrepreneur pada pemanfaatan limbah pasar tradisional sebagai pakan cacing sutera (*tubifex sp*) yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa hal tersebut terbukti dengan diperolehnya rata rata nilai N-Gain sebesar 0,71 yang berdasarkan kriteria Meltzer berada pada kriteria tinggi

## 5.2. Saran

Adapun saran yang dapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini subjek uji coba terbatas hanya pada 34 orang mahasiswa pendidikan kimia angkatan 2020 universitas jambi. Peneliti berharap kedepannya uji coba diperluas pada tahap skala yang lebih besar tidak hanya melibatkan calon pendidik tetapi juga pada para pendidik.
2. Peneliti menyarankan kepada penelitian selanjutnya lakukan penilaian efektivitas pembelajaran yang melibatkan kelompok kontrol dan eksperimen. Bandingkan hasil antara kelompok yang menggunakan media audiovisual dan kelompok yang tidak menggunakan media tersebut.
3. Selain penilaian efektivitas pembelajaran, peneliti juga menyarankan untuk mengevaluasi dampak media audiovisual terhadap sikap dan motivasi peserta baik dengan menggunakan instrumen atau kuesioner untuk mengumpulkan data terhadap perubahan sikap dan motivasi pengguna media audiovisual.