

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Melalui hasil penelitian dan pengembangan media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* sebagai media pembelajaran di SMP, diperoleh beberapa kesimpulan.

1. Prosedur pengembangan media audio visual cerita fantasi dengan model Richey dan Klein melibatkan tiga tahap, yaitu perencanaan (*Planning*), produksi (*Production*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Proses perencanaan melibatkan serangkaian analisis yang meliputi analisis kebutuhan masalah, analisis materi dan konten, analisis pengguna, analisis perangkat serta pembuatan *story board*. Analisis kebutuhan dan masalah dilakukan dengan melakukan observasi di SMP Negeri 11 Kota Jambi dan wawancara dengan guru serta siswa. Dari hasil analisis tersebut, terungkap bahwa guru dan siswa kelas VII SMP N 11 Kota Jambi membutuhkan media audio visual yang dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan siswa dalam menyimak cerita fantasi. Analisis konten melibatkan tinjauan terhadap kurikulum yang diterapkan serta cerita fantasi yang relevan. SMP 11 Kota Jambi menerapkan kurikulum Merdeka dan memilih cerita fantasi Bola-Bola Waktu sebagai contoh yang sesuai dengan materi teks naratif dan elemen pembelajaran menyimak. Analisis pengguna mencakup pemahaman terhadap karakteristik peserta didik. Melalui observasi awal, peneliti menemukan bahwa peserta didik kurang antusias dan kurang tertarik dalam pembelajaran karena

penggunaan media konvensional yang masih dominan. Analisis perangkat didasarkan pada pemanfaatan *handphone*, Aplikasi *Ibis Paint X* dan *CapCut* serta buku teks Bahasa Indonesia yang berisi cerita fantasi *Bola-Bola Waktu*. Terakhir, dalam tahap perencanaan, dibuat *story board* yang mencakup halaman sampul, isi cerita, dan sampul belakang.

Dalam tahap produksi, dilakukan serangkaian kegiatan seperti pembuatan sketsa tokoh, ilustrasi, proses pewarnaan, rekaman audio, dan penambahan elemen lainnya seperti audio dan teks dengan memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint X* dan *CapCut*.

Dalam tahap evaluasi, hasil uji validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan persentase kelayakan sebesar 85,3% dengan kategori baik dan **layak** untuk uji coba lapangan dengan revisi yang diperlukan. Sementara itu, ahli materi memberikan persentase kelayakan sebesar 86% juga berkategori baik dan **layak** untuk uji coba lapangan dengan revisi seperlunya. Praktisi media audio visual, yang terdiri dari guru dan peserta didik, memberikan hasil yang sangat positif. Secara spesifik, guru memberikan penilaian positif 100%, sementara 98,3% dari 6 peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan 99,3% dari peserta didik pada uji coba kelompok besar. Dengan demikian, keseluruhan skor mencapai tingkat kepraktisan yang sama-sama berkategori **sangat praktis**.

2. Tingkat keefektifan media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* terbukti **cukup efektif** sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik dengan perolehan nilai mencapai 82% yang berada dalam interval 75% - 84% (kategori **baik**). Berdasarkan

perhitungan statistik menunjukkan bahwa dari evaluasi formatif berada pada rentang $0,3 < g < 0,7$ kategori sedang dengan selisih nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0,68.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan ini adalah media audio visual cerita fantasi *Bola-Bola Waktu* berpotensi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Dengan fokus pada materi teks naratif cerita fantasi dan kegiatan identifikasi unsur teks, media ini tidak hanya dinilai layak dan praktis, tetapi juga memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar serta kemampuan menyimak peserta didik kelas VII SMP.

Penekanan pada penggunaan media audio visual cerita fantasi ini bukan hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang dapat merangsang minat belajar peserta didik. Tantangan yang dihadapi selama penelitian, terutama dalam aspek waktu yang dibutuhkan dari tahap awal hingga implementasi dan dinyatakan sebagai produk yang efektif, diatasi dengan hasil positif yang memperlihatkan manfaat nyata dari media yang dikembangkan.

5.3 Saran

1. Peserta didik dapat menerapkan media audio visual cerita fantasi ini untuk membangkitkan minat belajar terutama dalam memahami materi teks naratif cerita fantasi melalui media digital.
2. Guru memiliki peluang untuk mengimplementasikan media audio visual cerita fantasi sebagai instrumen pembelajaran digital yang tidak hanya kreatif, tetapi

juga inovatif dalam meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik kelas VII SMP.

3. Sebagai saran untuk penelitian berikutnya, peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang mengeksplorasi perbandingan media yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan media yang dikembangkan dalam penelitian berikutnya.