

**THE EFFECTIVENESS OF USING MULTIMEDIA IN EDUCATION  
PADDY CULTIVATION BASED ON THE LEVEL OF FARMER'S AGE  
IN BUNGARAYA VILLAGE, BUNGARAYA DISTRICT**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PENYULUHAN  
PEMUPUKAN PADI SAWAH BERDASARKAN TINGKAT USIA PETANI  
DI DESA BUNGARAYA KECAMATAN BUNGARAYA  
KABUPATEN SIAK**

**Nico Marfa Kelmana, Fajar Restuhadi, Kausar**

**[htulisan@rocketmail.com](mailto:htulisan@rocketmail.com)**

**ABSTRACT**

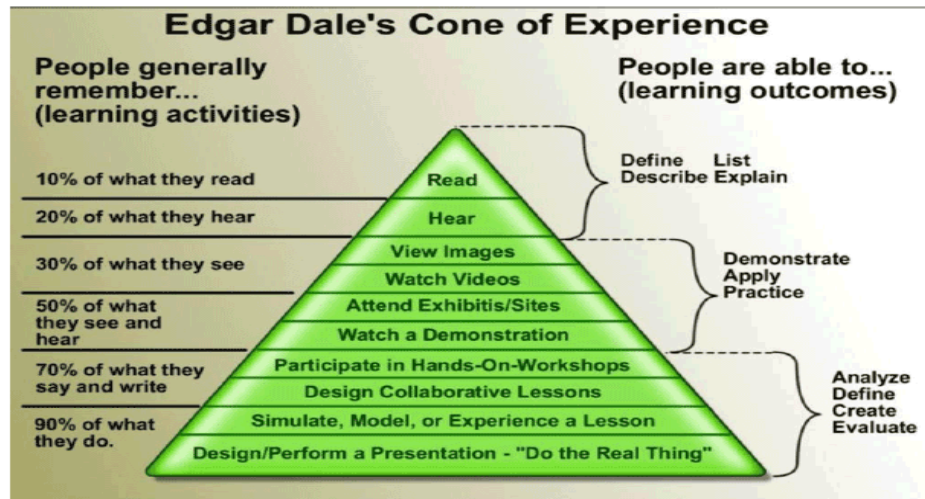
The media of learning is as an important thing in system component of learning. In order that, the media can affect extent targeted receive an information, one internal factor or target can also affect the acceptance of information. The level of age of farmers is very varied and differing age level also may be easier to receive the information by different media. The result of analysis showed a very real improvement after seeing multimedia extension. The used of audio visual motion has a better ability than audio visual silence. While the level of age did not significantly affect for increasement of respondents knowledge. It can be conclude that the use of audio visual motion is more effective than the use visual silence either on level age 20-35 or 36-50.

**Keywords : Media of Learning, Level of Age, multimedia, Knowledge, Audio Visual**

**PENDAHULUAN**

Penyuluhan pertanian pada prinsipnya merupakan suatu kegiatan dalam penyebaran inovasi/teknologi baru yang dibutuhkan petani, dengan harapan akan terjadi perubahan perilaku baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan sehingga mereka nantinya dapat memecahkan permasalahannya sendiri demi meningkatkan usahataniannya. Berkaitan dengan hal tersebut pemanfaatan teknologi informasi dan multimedia saat ini telah banyak digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan penyuluhan pertanian.

Raharja (2008), menyatakan seseorang belajar, "10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, 90% dari apa yang dilakukan". Berpijak kepada konsep Vernom, bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknologi audiovisual akan meningkatkan kemampuan belajar sebesar 50%, daripada tanpa menggunakan media. Penggunaan audiovisual melibatkan semua alat indra pembelajaran.



Gambar 1. Kerucut Pembelajaran (Edgar dale audio-visual methods in teaching, holt, Rinehart dan Winston, 1969 dalam ima ilmayatie, 2011)

Penyuluhan pertanian diharapkan mampu memberikan perubahan positif kepada petani yang disuluh. Cara atau metode yang digunakan dalam penyuluhan akan menentukan keberhasilan dalam kegiatan penyuluhan. Suatu metode dikatakan efektif apabila metode yang digunakan dalam suatu kegiatan penyuluhan, tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

Media mempunyai peran yang cukup penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran petani dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.

Desa Bungaraya merupakan suatu desa yang petaninya merupakan mayoritas petani padi, dengan banyaknya lahan yang sudah di alih fungsikan menjadi perkebunan maka perlu menurut peneliti untuk mendukung dan membantu petani padi didesa bungaraya dalam hal informasi dan inovasi dalam hal ini peneliti melihat dari sudut pandang penyuluh

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk melihat kombinasi yang paling efektif dalam kegiatan penyuluhan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menambah informasi petani terhadap inovasi penyuluhan pertanian dengan menggunakan multimedia.
2. Memberikan sumbangan pemikiran dalam penambah khasanah kepustakaan.
3. Saran untuk penelitian selanjutnya.

## METODE PENELITIAN

### 3.1 TEMPAT DAN WAKTU

Kegiatan penelitian ini dilakukan di Desa Bungaraya Kecamatan Bungaraya. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan diantaranya bahwa di Desa Bungaraya merupakan sentra produksi padi di Kabupaten Siak. Selain itu, penyuluhan yang dilakukan masih menggunakan metode yang sederhana.

Kegiatan penelitian ini dimulai dari persiapan sampai penyusunan laporan. Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan terhitung dari bulan Januari sampai Juni 2013.

### 3.2 METODE PENGAMBILAN SAMPEL DAN DATA

Populasi penelitian ini yaitu seluruh petani padi di Desa Bungaraya yaitu terdiri dari 1328 petani (pra survei). Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *Metode Purposive Sampling*, dimana pengambilan sampel didasarkan pada pertimbangan tertentu yaitu petani padi, Tingkat usia petani dan tidak buta warna. Dengan menggunakan metode ini diperoleh 189 orang petani.

Dengan menggunakan metode *Random Sampling* diperoleh 60 orang. Kemudian secara acak dibagi dalam 4 kelompok perlakuan, setiap kelompok terdiri dari 15 orang, yaitu jumlah anggota maksimal yang digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil Nurfathiyah (2006).

Jenis data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Data primer terdiri dari karakteristik responden, tanggapan terhadap presentasi penyuluhan dan pengetahuan petani sebelum dan sesudah presentasi penyuluhan menggunakan lembar kuesioner yang dibuat oleh peneliti. Untuk menentukan skor terhadap tanggapan presentasi yaitu jika jawaban dari pertanyaan benar maka skornya 1, dan jika salah maka skornya adalah 0. Data sekunder terdiri dari instansi atau lembaga terkait yang meliputi keadaan geografis, tingkat pendidikan, kelembagaan social dan data lain yang menunjang penelitian.

### 3.3 ANALISIS DATA

Analisis data dalam penelitian menggunakan beberapa prosedur statistik. Data karakteristik responden dengan analisis deskriptif. Untuk menguji perbedaan pengetahuan setiap kelompok dilakukan analisis ragam satu arah.

$$SST = \sum \left[ \frac{T_c^2}{n_c} \right] - \frac{(\sum x)^2}{N}$$
$$SSE = \sum (X)^2 - \sum \left[ \frac{T_c^2}{n_c} \right]$$

$$SS \text{ total} = SST + SSE$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Multimedia

#### 4.1.1 Persiapan Pengambilan Video

Sebelum melakukan pengambilan video, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum pembuatan video diantaranya yaitu: (1) Melakukan survei lokasi yang berada di desa bunga raya, (2) pembuatan skenario yaitu termasuk unsur yang dibutuhkan paling awal sebagai rancangan untuk membuat video (lampiran 2), (3) Dana, Pembuatan video/film harus mempertimbangkan biaya yang dimiliki produsen, (4) Sutradara yaitu Orang yang mengarahkan, memberi

saran dan membuat keputusan untuk seluruh team kerja: kostum, pencahayaan, penata suara, dll. Sutradara dapat mempengaruhi hasil video yang diperoleh. (5) Pemeran yaitu Seseorang yang berperan dalam suatu aksi panggung. (6) Crew yaitu orang yang membantu dalam proses pembuatan video. Seorang kreator (yang berkarya) tidak dapat bekerja sendiri, maka peran crew sangat membantu dalam kesuksesan sebuah video.

Penyusunan skenario juga peneliti lakukan berdasarkan aktifitas yang di lakukan petani bungaraya dalam hal ini aktifitas pemupukan padi, biasanya para petani di bungaraya sebelum melakukan pemupukan padi, mereka terlebih dahulu melakukan diskusi dengan penyuluh yang ada di desa bungaraya dan aktifitas itu mereka lakukan pada pagi hari. Sedangkan aktifitas pemupukan padi mereka lakukan pada sore hari.

Pengambilan video peneliti lakukan pada pagi dan sore hari, hal ini dikarenakan pada saat ini petani melakukan aktifitas bertaninya. Selain itu untuk pengambilan video yang maksimal lebih baik dilakukan pada pagi dan sore hari dikarenakan pencahayaannya yang lebih mendukung

#### 4.1.2 Tehnik Pengambilan Gambar

##### 4.1.2.1 Sudut Pengambilan Gambar

Dalam pengambilan gambar perlu diperhatikan sudut pengambilan gambar agar menghasilkan sebuah gambar yang memiliki nilai dan terkesan indah



**Gambar 4. Teknik Pengambilan Gambar**

1. *Bird Eye View*  
yaitu pengambilan gambar dilakukan dari atas dari ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain di bawah terlihat kecil. Pengambilan gambar biasanya menggunakan helikopter maupun dari gedung-gedung tinggi.
2. *High Angel*  
yaitu sudut pengambilan gambar tepat di atas objek, pengambilan gambar seperti ini memiliki arti yang dramatik yaitu kecil dan kerdil.
3. *Low Angel*  
yaitu pengambilan gambar diambil dari bawah objek dengan sudut pengambilan gambar merupakan kebalikan *high angle*.
4. *Eye Level*  
yaitu sudut pengambilan gambar yang dimana objek dan kamera sejajar/sama seperti mata memandang.
5. *Frog Level*

yaitu sudut pengambilan gambar diambil sejajar permukaan tempat objek berdiri, seolah olah memperlihatkan objek menjadi besar.

#### **4.1.2.2 Ukuran Gambar**

1. *Extreme long shoot*  
yaitu teknik fotografi dalam pengambilan gambar dimana objek maupun suasana disekitarnya terlihat secara keseluruhan
2. *Long Shoot*  
yaitu hampir serupa dengan extra long shoot akan tetapi pada teknik pengambilan gambar ini lebih digunakan untuk memperhatikan figure seseorang secara keseluruhan dimana seluruh badan objek akan terlihat.
3. *Medium long shoot*  
yaitu sebuah teknik fotografi dalam pengambilan gambar dimana ruang pengambilannya sedikit lebih sempit dibandingkan teknik pengambilan long shoot.
4. *Medium shoot*  
yaitu merupakan teknik fotografi dalam pengambilan gambar jarak menengah, dimana batas pemotongan objek adalah dari bagian pinggang ke atas.
5. *Medium Close Up*  
yaitu merupakan teknik pengambilan gambar dengan ruang pengambilan di antara medium shoot dan close up, dimulai dari bagian dada ke atas.
6. *Close Up*  
yaitu pengambilan gambar close up, bagian tubuh yang di foto adalah dari batas bahu sampai dengan batas kepala. Selain digunakan untuk menangkap ekspresi wajah seseorang, teknik pengambilan gambar ini juga baik digunakan untuk memperlihatkan detail-detail seperti kerutan-kerutan di wajah yang terkadang membuat sebuah foto terlihat dramatis.
7. *Big Close Up*  
yaitu cara ini serupa dengan close up, pengambilan gambar ini baik untuk menangkap sebuah ekspresi dan detail-detail pada wajah seseorang yang membedakan hanya batas pengambilan gambar dengan mengcrop sedikit di bagian dahi dan dagu.
8. *Extreme Close Up*  
yaitu pengambilan gambar yang hanya fokus pada salah satu bagian tertentu. Bisa digunakan untuk memperlihatkan bagian tubuh atau wajah yang terunik atau bagian yang menjadi ciri dari seseorang, misalnya: extreme close up pada bagian mata atau bibir yang mungkin merupakan salah satu bagian terindah dari wajah objek anda.

#### **4.1.2.3 Gerakan Kamera**

1. *Zooming (In/out)*  
yaitu gerakan yang dilakukan oleh lensa kamera mendekat maupun menjauh objek, gerakan ini merupakan fasilitas yang di sediakan oleh kamera vidio, dan kameramen hanya mengoperasikannya saja. Misalnya dalam video yang telah dibuat oleh peneliti yaitu pada adegan pembajakan lahan sawah.
2. *Panning (left/Right)*

yaitu gerakan panning yaitu kamera bergerak dari tengah ke kanan atau dari tengah ke kiri, namun bukan kameranya yang bergerak tapi tripodnya yang bergerak sesuai arah yang diinginkan.

3. *Tilting (Up/Down)*

yaitu gerakan Tilting yaitu gerakan keatas dan kebawah, masih menggunakan tripod sebagai alat bantu agar hasil gambar yang didapatkan memuaskan dan stabil.

4. *Dolly (In/Out)*

yaitu gerakan yang dilakukan yaitu gerakan maju mundur, hampir sama dengan gerakan Zooming namun pada Dolly yang bergerak adalah tripod yang telah diberi roda dengan cara mendorong tripod maju ataupun menariknya mundur.

5. *Follow*

yaitu pengambilan gambar dilakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah.

6. *Framing (In/Out)*

adalah gerakan yang dilakukan oleh objek untuk memasuki (in) atau keluar (out) framing shot. Misalnya adegan pada pembukaan video, seorang petani mendekati posisi kamera.

7. *Fading (In/Out)*

yaitu pergantian gambar secara perlahan-lahan. Apabila gambar baru masuk menggantikan gambar yang ada disebut fade in, sedangkan jika gambar yang ada perlahan-lahan menghilang dan digantikan gambar baru disebut fade out.

8. *Crane Shoot*

merupakan gerakan kamera yang dipasang pada alat bantu mesin beroda dan bergerak sendiri bersamaan kameramen, baik mendekati maupun menjauhi objek.

#### **4.1.3 Proses Pengambilan Gambar**

Video yang digunakan dalam penelitian ini menceritakan tentang pemupukan padi sawah. Pemeran utama dalam video ini yaitu Mangantar (Agribisnis 2008) sebagai penyuluh pertanian, Freddy (Agribisnis 2006) sebagai petani padi dan pemeran pembantu dalam video ini yaitu Badrul Zaman sebagai pemupuk padi dan Paidi sebagai driver handtractor. Beberapa orang di belakang layar yaitu Nico (Agribisnis 2006) sebagai kameramen dan Rohim (Agribisnis 2007) sebagai penulis skenario naskah, bagian perlengkapan diantaranya Sabam (Agribisnis 2008), Heri (Agribisnis 2007) dan Mispardi (Agribisnis 2007).

Pengambilan gambar dalam video ini dilakukan di Desa Bungaraya, Langsat permai (Kabupaten Siak) dan Desa Muara uwai (Kabupaten Kampar). Pemilihan lokasi ini didasarkan pada apa yang diharapkan peneliti. Pengambilan gambar membutuhkan waktu sekitar 4 bulan mulai dari survei lokasi, proses pengambilan gambar dan proses editing.

#### **4.1.4 Proses Editing**

Software yang digunakan dalam proses editing yaitu sony vegas pro versi 10. Setelah proses editing selesai maka diperoleh 9 menit 56 detik dengan kapasitas file 2,3 Gb dalam format AVI. Kemudian dilakukan perubahan format file dari AVI menjadi MPEG 4 sehingga kapasitas menjadi 594 MB.

#### 4.1.5 Post Editing

Setelah proses editing maka dilakukan pengunggahan ke situs youtube (<http://youtu.be/jT72N6ND2jw>). Publikasi ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi penyuluh atau petani yang melihat video ini. Selain itu peneliti juga akan mem-burning video ke CD/DVD agar soft copy dari video ini dapat diperbanyak dan peneliti akan memberikan ke beberapa petani padi tempat penelitian

#### 4.1.6 Sinopsis Video

Video ini berjudul “Pemupukan Padi Sawah” yang menceritakan tentang seorang petani padi (Freddy) yang mengalami masalah terhadap tanaman padinya. Kemudian petani mengadukan apa yang dialaminya kepada penyuluh (Mangantar). Kemudian penyuluh menanggapi keluhan-keluhan yang dialami.

#### 4.2 Tanggapan Media Dan Metode Yang Digunakan Dalam Penelitian

Materi penyuluhan merupakan segala sesuatu yang disampaikan dalam penyuluhan pertanian. Dalam bahasa teknis penyuluhan, materi penyuluhan seringkali disebut sebagai informasi pertanian (suatu data/bahan yang diperlukan penyuluh, petani-nelayan, dan masyarakat tani). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa materi yang digunakan oleh peneliti di kategorikan sangat baik, yaitu sebanyak 36 orang (60%) mengatakan sangat baik, 22 orang (36.67%) mengatakan baik dan 2 orang (3.33%) mengatakan kurang baik. Dengan demikian materi yang digunakan adalah sangat baik.

Metode yang digunakan dalam menyampaikan penyuluhan adalah hal yang sangat penting dalam mempengaruhi keefektifan pencapaian tujuan akhir dari adanya kegiatan penyuluhan yang bersangkutan. Selain metode yang digunakan penyuluh, media juga dapat menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dan sumber belajar. Tanggapan tentang media dan metode penelitian diperoleh 46 orang (76,67%) mengatakan ya, 3 orang (5%) mengatakan tidak dan 10 orang (18.33%) mengatakan sama.

#### 4.3 Pengetahuan Awal Responden

Skor rata-rata seluruh responden adalah sebesar 10,17. Kelompok perlakuan  $AVG < 35$  memperoleh skor tertinggi yaitu 10,73, kelompok  $AVG > 35$  sebesar 9,87, kelompok  $AVD < 35$  sebesar 9,93, dan kelompok  $AVD > 35$  sebesar 10,13. Setiap kelompok perlakuan mendapatkan skor pengetahuan awal responden yang berbeda-beda. Untuk melihat apakah perbedaan skor tersebut secara signifikan maka dilakukan uji analisis ragam dengan hipotesis  $H_0$ : pengetahuan semua kelompok perlakuan adalah sama, dan  $H_a$  : pengetahuan semua kelompok perlakuan adalah berbeda.

**Tabel 1 . Hasil analisis ragam terhadap skor pengetahuan awal responden**

Sumber Keragaman	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Antar Kelompok	7.000	3	2.333	1.010	0.395
Dalam Kelompok	129.333	56	2.310		
Total	136.333	59			

Berdasarkan hasil analisis ragam menunjukkan skor rata-rata pengetahuan awal responden pada keempat kelompok perlakuan tidak berbeda nyata (Nilai Signifikansi  $0,395 > 0,05$ ), maka hipotesis  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Artinya adalah tingkat pengetahuan awal responden tentang materi penyuluhan dengan multimedia pada semua kelompok perlakuan adalah sama. Pengetahuan yang sama menunjukkan bahwa walaupun tingkat usia responden bervariasi dari  $<35$  sampai  $>35$ , mereka sama-sama belum mengetahui bagaimana melakukan pemupukan yang benar sesuai aturan.

#### 4.4 Peningkatan Pengetahuan

Penggunaan media diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan responden. Untuk mengkaji apakah penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan responden, maka dilakukan uji *paired sample t test* terhadap skor post test dan pre test.

**Tabel 2 . Uji Paired sample t-test terhadap skor post test – pre test**

		Pair1	
		Post Test – Pre Test	
Paired differences	Mean	7.417	
	Std. Deviation	1.639	
	Std. Error Mean	.212	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	6.993
		Upper	7.840
T		35.041	
df		59	
sig (2-tailed)		<b>.000</b>	

Secara keseluruhan rata-rata peningkatan pengetahuan responden adalah 7,42. Skor yang paling tinggi diperoleh pada faktor perlakuan multimedia Audia Visual Gerak (8,2) dan usia  $>35$  (7,73). Artinya, penggunaan multimedia Audia Visual Gerak dan usia  $>35$  mampu memberikan peningkatan pengetahuan yang lebih baik kepada petani padi. Hasil uji diatas menunjukkan bahwa adanya perbedaan skor yang sangat nyata ( $\text{sig } 0000 < \alpha = 0,05$ ) dengan demikian hipotesis  $H_a$  diterima. Artinya penggunaan multimedia ini dapat meningkatkan pengetahuan responden.

#### 4.5 Pengaruh Multimedia

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia membuat siswa mengingat dengan mudah tentang isi pelajaran. Multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah audio visual gerak dan audio visual diam. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, sedangkan media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam (Naili, 2012). Dapat di ambil kesimpulan bahwa dalam penyampaian materi pembelajaran lebih banyak menggunakan indera penglihatan akan memperoleh hasil yang sangat baik.



Apabila digabungkan antara pemanfaatan indera penglihatan dan pendengaran secara bersama-sama maka hasilnya akan lebih maksimal lagi.

Penelitian ini menguji pengaruh multimedia dalam bentuk Audio Visual Gerak dan Audio Visual Diam. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan multimedia terhadap peningkatan pengetahuan. Hipotesisnya adalah  $H_0$ : tidak ada pengaruh dan  $H_a$ : ada pengaruh. Hasil *analisis ragam dua arah* menunjukkan pengaruh faktor utama (Multimedia) sangat berbeda nyata yaitu diperoleh  $t$  signifikansi  $0,001 < \alpha = 0,05$ . Artinya, faktor perlakuan multimedia berpengaruh sangat nyata terhadap peningkatan pengetahuan responden.

#### **4.5 Pagaruh Usia**

Usia mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik. Pada usia madya, individu akan lebih berperan aktif dalam masyarakat dan kehidupan sosial serta lebih banyak melakukan persiapan demi suksesnya upaya menyesuaikan diri menuju usia tua, selain itu orang usia mada akan lebih banyak menggunakan banyak waktu untuk membaca.

Penelitian ini menguji pengaruh penggunaan media penyuluhan yang diberikan kepada responden yang memiliki usia  $<35$  tahun dan usia  $>36$ . Hasil analisis ragam menunjukkan bahwa tingkat pendidikan tidak berpengaruh nyata terhadap peningkatan pengetahuan responden. Dari hasil uji menunjukkan nilai signifikansi  $0,074 > \text{sig } \alpha = 0,05$ . Hasil uji  $t$  menunjukkan perbedaan selisih skor antara usia 25-35 tahun dengan usia 36-50 tahun tidak berbeda secara nyata ( $t \text{ sig } 0,136 > \alpha = 0,05$ ). Artinya, kedua kelompok usia tersebut berpengaruh sama terhadap peningkatan pengetahuan responden.

#### **4.6 Pengaruh Interaksi Multimedia Dan Usia**

Hasil analisis ragam dua arah menunjukkan bahwa interaksi antara multimedia dengan tingkat usia memberikan pengaruh yang sangat signifikan ( $\text{sig } 0,007 < \alpha = 0,05$ ). Artinya adalah, penggunaan multimedia yang dikombinasikan dengan tingkat usia berpengaruh yang sangat nyata terhadap peningkatan pengetahuan responden. Penggunaan multimedia audio visual gerak memberikan skor peningkatan paling tinggi yaitu sebesar 8,2, sedangkan penggunaan audio visual diam mampu memberikan peningkatan pengetahuan sebesar 6,63.

Untuk melihat perbedaan selisih skor antara penggunaan audio visual gerak dengan audio visual diam maka dilakukan analisis uji  $t$ -test independent sampel. Hasil analisis diperoleh nilai signifikansi  $0,00 < \alpha = 0,05$ . Artinya perbedaan skor rata-rata peningkatan pengetahuan tersebut berbeda sangat nyata. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan audio visual gerak lebih baik dari pada audio visual diam.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

1. Berdasarkan hasil analisis ragam menunjukkan skor rata-rata pengetahuan awal responden pada keempat kelompok perlakuan tidak berbeda nyata (Nilai Signifikansi  $0,395 > 0,05$ ), Artinya adalah tingkat pengetahuan awal responden tentang materi penyuluhan dengan multimedia pada semua kelompok perlakuan tingkat usia adalah sama.

2. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di desa Bungaraya maka kegiatan penyuluhan dengan menggunakan multimedia sangat efektif karena dari skor rata-rata peningkatan pengetahuan responden sebesar 7,42. dari hasil uji t diperoleh signifikansi 0,000. Yang artinya, terdapat peningkatan pengetahuan responden yang sangat nyata setelah menyaksikan multimedia penyuluhan.
3. Audio Visual Gerak lebih efektif daripada menggunakan Audio Visual Diam baik pada tingkat usia 25-35 tahun dengan usia 36-50 tahun. Hasil uji t-independent menunjukkan selisih skor rata-rata antara Audio Visual Gerak usia 36-50 dan Audio Visual Gerak usia 25-35 berbeda tidak nyata ( $t \text{ sig } 0,136 > \alpha = 0,05$ ), artinya kedua kelompok perlakuan ini memiliki kemampuan yang sama dalam meningkatkan pengetahuan responden.

## 5.2 Saran

1. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, Penyuluh pertanian harus mampu menggunakan dan menguasai teknologi, khususnya yang digunakan dalam kegiatan penyuluhan. Penggunaan media dalam kegiatan penyuluhan dapat mempengaruhi output/hasil belajar petani.
2. Lembaga pemerintah yang menaungi penyuluhan seharusnya dapat mempersiapkan SDM yang benar-benar siap untuk menjadi penyuluh agar dapat memecahkan permasalahan para petani sekaligus memberikan warna baru pada petani untuk melakukan cocok tanam.
3. Sebelum melakukan pengambilan gambar, perlu dipelajari bagaimana cara pengambilan gambar yang baik dan apa saja yang diperlukan dalam pengambilan gambar agar gambar yang dihasilkan lebih baik.
4. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan menggunakan metode dan media seperti ini harus memahami betul apa yang akan menjadi target akhir dari tujuan dan memiliki daya hayal yang bagus.

## DAFTAR PUSTAKA

- Naili, Rochmatun. 2012. **Media Audio Visual.** <http://mediaaudiovisual.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 25 Nopember 2012.
- Nurfathiyah, Pera. 2006. **Pengaruh visualisasi dan bentuk narasi pada multimedia berbasis web terhadap peningkatan pengetahuan ibu tani.** Jurnal Forum Pasca sarjana vol. 29 no. 2 April 2005. Institut Pertanian Bogor. Bogor.
- Raharja, Hidayat. 2008. **Pemanfaatan Teknologi Multimedia Dalam Pembelajaran.** <http://re-searchengines.com/hidayat10608.html>. Diakses tanggal 25 Desember 2008.