

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah ditempuh dalam mengembangkan produk berupa permainan musik ansambel ritmis melalui media digital di kelas IV sekolah dasar dapat diambil kesimpulan, diantaranya:

1. Kondisi pembelajaran seni musik yang masih belum memenuhi capaian pembelajaran aspek psikomotorik atau keterampilan. Sedangkan media pembelajaran dalam materi ansambel ritmis seharusnya menuntut peserta didik untuk mengasah keterampilan musikal. Karena idealnya pembelajaran seni musik tidak cukup hanya dengan pemenuhan aspek kognitif saja tetapi harus dengan praktik. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang memberikan pengalaman praktik kepada peserta didik.
2. Dalam merancang produk permainan musik ansambel ritmis, peneliti menggunakan metode Design Based Research (DBR) dengan mengacu pada modul Reeves. Rancangan produk dibuat menggunakan Canva untuk mendesain tampilan dan himpunan materi dan Smart Apps Creator untuk membuat produk permainan musik ansambel ritmis melalui media digital
3. Untuk mengetahui kelayakan permainan musik ansambel ritmis dilakukan uji validasi oleh para ahli. Validasi dilakukan kepada tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogis. Validator ahli materi memberikan penilaian dengan presentase 68% dari nilai presentase maksimal 100%. Validator ahli media memberikan penilaian dengan presentase 83,33% dari nilai presentase maksimal 100%. Validator ahli pedagogis memberikan penilaian dengan presentase 94,54% dari nilai presentase maksimal 100%. Dari perolehan tersebut maka kelayakan permainan musik ansambel ritmis sudah valid dan dapat digunakan ketika uji coba.
4. Penerapan permainan musik ansambel ritmis sudah sangat baik. Uji coba dilakukan sebanyak tiga kali kepada sekolah yang berbeda dengan mempertimbangkan aspek perbedaan sekolah. Hasil perolehan rubrik *performance test* diketahui bahwa uji coba pertama mendapatkan total skor 69% dengan kategori baik. Selanjutnya uji coba kedua mendapatkan total

skor 75% dengan kategori baik. Lalu pada uji coba ke tiga mendapatkan skor 85% dengan kategori sangat baik.

5.2 Implikasi

Penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan permainan musik ansambel ritmis melalui media digital di kelas IV sekolah dasar memiliki beberapa implikasi diantaranya sebagai berikut:

1. Sebagai sebuah inovasi produk media sesuai perkembangan IPTEK.
2. Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran secara praktis.
3. Dijadikan sebagai inspirasi dalam membuat produk permainan musik.
4. Produk bersifat interaktif dan dapat menarik minat siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, maka diperoleh beberapa rekomendasi, yaitu:

1. Dalam melaksanakan sebuah penelitian pengembangan dengan metode *Design Based Research* (DBR) memerlukan alokasi waktu yang cukup panjang, sehingga harus mempersiapkannya dengan sangat telaten.
2. Dibutuhkan sosialisasi kepada pendidik terkait keberadaan permainan musik sehingga dapat digunakan oleh lebih banyak pendidik.
3. Peneliti lain dapat mengembangkan permainan musik dengan materi yang berbeda disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan, sehingga akan menghasilkan produk yang lebih bervariasi.