

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Desain multimedia interaktif angklung berbasis *android* untuk melatih kepekaan nada siswa yang dikembangkan mengandung informasi video pertunjukkan angklung, nama bagian angklung, sejarah angklung, main angklung, dan tebak lagu sebagai stimulus, yang dilengkapi dengan teknik memainkan angklung, nada pada angklung, nada angklung dengan warna, dan tebak nada sebagai latihan kepekaan nada, dan umpan balik berupa respon siswa.

Desain multimedia interaktif angklung berbasis *android* yang dikembangkan layak digunakan, sesuai dengan saran dari ahli media dan ahli materi yang telah diperbaiki. Perbaiki saran dari ahli media yaitu urutan dari menu yang diubah menjadi tutorial dibagian atas, urutan video pembelajaran yang diubah susunannya menjadi video pertunjukkan angklung, nama bagian angklung, sejarah angklung, teknik memainkan angklung, nada pada angklung, dan nada angklung dengan warna. Sedangkan perbaikan saran dari ahli materi adalah dalam hal perubahan isi dari video pembelajaran yang harus disesuaikan dengan tingkat usia kelas lima sekolah dasar.

Desain multimedia interaktif angklung berbasis *android* untuk melatih kepekaan nada yang dikembangkan memperoleh respon yang positif, terlihat dari jawaban siswa yang menyatakan bahwa multimedia interaktif angklung berbasis android menarik dan mudah dijalankan. Dilihat dari hasil skor tebak satu nada yang mengalami peningkatan rata-rata sebesar 17,5; tebak dua nada rata-rata meningkat sebesar 36,7; dan tebak tiga nada rata-rata peningkatannya adalah sebesar 55; menunjukkan bahwa multimedia interaktif angklung berbasis android layak digunakan untuk melatih kepekaan nada siswa sekolah dasar kelas lima.

#### **5.2 Implikasi**

Implikasi dari pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* untuk melatih kepekaan nada pada siswa sekolah dasar kelas lima ini meliputi beberapa aspek yang relevan, secara praktis, multimedia interkatif ini dapat diimplementasikan sebagai alat bantu pengajaran seni budaya di kelas lima sekolah dasar, membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran angklung dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik.

Multimedia interaktif yang dikembangkan dapat menjadi model untuk pengembangan materi pembelajaran musik interaktif lainnya, tidak hanya untuk angklung tetapi juga untuk instrumen musik lainnya, diharapkan dapat dijadikan dasar pertimbangan untuk penelitian selanjutnya, terutama dalam pemilihan multimedia interaktif yang tepat.

### **5.3 Rekomendasi**

Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lanjutan pada multimedia interaktif berbasis *android* ini, berdasarkan masukan dari guru mata pelajaran seni budaya dan siswa. Perlu diberikan pelatihan khusus kepada guru untuk memaksimalkan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran sehari-hari, dan penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang terhadap pencapaian pembelajaran dan kepekaan nada siswa.

Ada peluang untuk mengembangkan multimedia serupa untuk instrumen musik tradisional lainnya dan melibatkan pihak eksternal, seperti seniman lokal atau ahli musik tradisional, untuk memberikan wawasan tambahan.

Pengumpulan data lebih lanjut tentang respon pengguna dari siswa dan guru juga dapat memberikan informasi berharga untuk peningkatan isi materi dan pengalaman pembelajaran secara keseluruhan.