

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan pemaparan isi skripsi yang meliputi pemaparan latar belakang hingga mengumpulkan dan mengolah data, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran Digipuh dilatar belakangi oleh kegiatan pembelajaran yang kurang interaktif serta kurangnya media pembelajaran yang digunakan membuat siswa merasa bosan dalam mempelajari materi pupuh terutama dalam mempelajari keterampilan bernyanyi pupuh. Media pembelajaran Digipuh didesain menggunakan aplikasi *Canva Design* lalu diprogram menggunakan *Scratch* dan di *convert* menjadi aplikasi menggunakan *apk builder*. Kelebihan media adalah mudah digunakan dan diakses menggunakan *handphone*, aplikasi ini tidak membutuhkan jaringan internet sehingga dapat diakses secara *offline*. Media pembelajaran ini memuat tiga segmen diantaranya terdapat materi, contoh pupuh dan latihan. Segmen materi memuat rangkuman mengenai materi pupuh, segmen contoh terdapat audio dan video menyanyikan pupuh yang dapat disimak oleh siswa pada semen ini terdapat *barcode* video yang terhubung melalui *channel youtube* dan segmen latihan merupakan ruang bagi siswa untuk belajar menyanyikan pupuh, baik itu per baris maupun per bait.
2. Media pembelajaran Digipuh divalidasi oleh tiga ahli sebelum kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sebagai uji coba media. Media ini mendapatkan persentase 97% dari ahli media, 80% dari ahli materi, dan 85% dari praktisi. Sehingga media ini termasuk ke dalam kategori **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada keterampilan bernyanyi pupuh.
3. Produk akhir media pembelajaran Digipuh diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh tiga validator. Sehingga peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran diantaranya:

- a. Menambahkan petunjuk yang bergerak karena pada design sebelumnya tombol “*next*” bersifat statis setelah di revisi tombol dapat bergerak dengan berubah warna untuk memudahkan pengguna, menghapus gambar *play* musik karena gambar tersebut tidak dapat di “*play*” dan “*pause*”.
  - b. Menambah tombol *home* agar bisa kembali ke tampilan awal aplikasi Digipuh, mengubah pengertian pupuh bahwa pupuh merupakan sebuah aturan dalam membuat suatu puisi dangding.
  - c. Memperbaiki kata yang kurang tepat seperti “enggang” diubah menjadi kata yang benar yaitu “engang”, “kituna” menjadi “kukituna”, “gera” diubah menjadi “geura”.
  - d. Memperhatikan penggunaan huruf besar dan huruf kecil.
4. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan bernyanyi pupuh siswa kelas IV maka peneliti melakukan implementasi di SDN X Kabupaten Bandung Barat sebanyak 2 (dua) kali pertemuan. Hasil skor rata-rata *pre-test* adalah 68,32 dan skor rata-rata *post-test* adalah 83,76. Dihitung menggunakan rumus uji N-Gain dan memperoleh hasil nilai 0,48 yang menyatakan bahwa media pembelajaran Digipuh dapat meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh. Saat uji coba dilakukan, terlihat bahwa kegiatan pembelajaran berjalan dengan tertib dan seluruh siswa menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa lebih interaktif dalam pembelajaran.

## 5.2 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat dilakukan oleh beberapa pihak meliputi pemanfaatan media hingga penyempurnanya, yakni sebagai berikut :

### 1. Guru

Guru dapat mengikuti pelatihan-pelatihan pengembangan media pembelajaran digital agar dapat mengembangkan kompetensi dan meningkatkan kemampuan dalam dunia teknologi sehingga guru dapat mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang didapat di dalam proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran

Digipuh sebagai alat untuk menunjang pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Sunda.

2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memogramkan pelatihan serta memfasilitasi guru dalam mengikuti pelatihan media pembelajaran digital.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan:

- a. Implementasi media pembelajaran Digipuh lebih dari dua kali pertemuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bernyanyi pupuh
- b. Usahakan setiap siswa membawa serta menggunakan *handphone* pada saat mengakses aplikasi Digipuh supaya lebih fokus dalam mempelajari materi pupuh
- c. Contoh lagu pupuh usahakan dilakukan dan dinyanyikan oleh peneliti secara langsung.
- d. Semoga penulisan pengembangan dan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bacaan. Pengembangan dan penelitian juga dapat disempurnakan kembali oleh peneliti selanjutnya.