

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan dengan jelas pada bagian-bagian bab yang lalu, peneliti mendapatkan jawaban-jawaban penyelesaian atas masalah yang sudah dirumuskan yang kemudian dipaparkan dalam bentuk kesimpulan berikut:

- 1) Kondisi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan sudah menunjukkan semangat dan motivasi belajar yang sangat baik, meskipun dengan penggunaan sarana dan prasarana yang sederhana seperti tayangan video melalui proyektor dan speaker. Akan tetapi, dengan penggunaan media tersebut tidak cukup membantu dalam pemahaman ritmis siswa, karena pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam kegiatan belajar terutama dalam materi ritmis.
- 2) Motivasi belajar siswa memiliki peningkatan, hal itu terjadi karena media pembelajaran yang baru dan memiliki sistem yang sama dengan permainan yang sudah ada seperti UNO dan *flash card*. Siswa memiliki respon yang positif serta aktif dalam berpartisipasi penggunaan media *color rhythm card*. Dengan penggunaan media tersebut siswa dapat melatih dan mengoreksi diri sendiri teman sejawat pada permainan ritmis sehingga timbulnya pemahaman ritmis secara tidak langsung melalui media *color rhythm card* berbasis permainan.
- 3) Siswa memiliki peningkatan pemahaman dan kemampuan ritmis dengan rata-rata gain sebesar 0.41 dengan kategori sedang, dengan nilai gain tertinggi sebesar 0.67 dan gain terendah sebesar -0.10. Terdapat dua siswa memiliki nilai gain menurun sementara sisanya memiliki gain meningkat, setelah dilakukan wawancara singkat dengan dua siswa tersebut, ternyata satu siswa lebih menyukai pembelajaran bahasa sementara siswa lain mengatakan tidak bisa membedakan antara not yang satu dengan not yang lain sehingga sering tertukar. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh rasa demam panggung ketika berhadapan dengan guru.
- 4) Terdapat perbedaan dalam hasil aktivitas ritmis siswa dilihat dari hasil belajar siswa pada pembelajaran ritmis sebelum menggunakan media *color rhythm card* dan setelah menggunakan media *color rhythm card*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis data *pretest* siswa dengan data *posttest* siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 (Sig < 0.05). Melihat dari data statistik, terdapat peningkatan pemahaman siswa terhadap pembelajaran ritmis melihat dari nilai

sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. siswa menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kemampuan setelah menggunakan media *color rhythm card*

Keberhasilan kegiatan penelitian ini ditunjang oleh beberapa hal, salah satu diantaranya ialah penggunaan *color rhythm card* sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Siswa kelas IV pun menjadi penunjang dalam kegiatan penelitian ini, siswa membantu proses penelitian dengan melakukan pembelajaran musik melalui media *color rhythm card* sesuai arahan dan bimbingan peneliti, sehingga proses penelitian dikatakan berjalan baik dan lancar.

## 5.2 Implikasi

Penelitian ini telah memberikan pengaruh bagi berbagai aspek, implikasi dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Secara teoritis, penelitian ini memberikan pengaruh dalam bidang pendidikan khususnya pada proses pembelajaran musik
- 2) Secara praktis, penelitian ini menjadi salah satu alternatif yang harus dilakukan oleh guru untuk melakukan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan
- 3) Siswa akan lebih mudah dalam memahami atau memainkan ritmis/irama dalam melakukan pembelajaran musik dengan adanya media pembelajaran *color rhythm card*.
- 4) Media pembelajaran *color rhythm card* dapat digunakan sebagai media pembelajaran baru yang lebih inovatif dan kreatif dalam melakukan pembelajaran musik, terutama dalam memahami ritmis/irama sebelum memasuki pembelajaran menggunakan lagu.

## 5.3 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti berharap dapat memberikan saran baik yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan ataupun untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.

- 1) Penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran *color rhythm card*. Hal ini didasari karena masih banyak siswa yang kurang kepekaan dalam musikalitasnya termasuk dalam memahami dan aktivitas ritmis yang merupakan dasar dalam bermusik. Sehingga dengan adanya media *color rhythm card* peneliti berharap, pembelajaran ritmis dapat menjadi mudah dan menyenangkan. Selain itu, peneliti berharap media ini dapat digunakan pada pembelajaran ritmis

dengan cara penggunaan yang berbeda, baik menggunakan iringan lagu ataupun tidak dengan modifikasi dan inovasi yang lebih kreatif.

- 2) Bagi pendidik, khususnya guru sekolah dasar, media *color rhythm card* dapat menjadi sebuah media yang cocok digunakan dalam pembelajaran musik. Hal tersebut didasari oleh karakteristik siswa sekolah dasar yang umumnya masih berada dalam fase anak-anak, sehingga cenderung masih senang bermain dan akan antusias jika melakukan pembelajaran yang menyenangkan seperti memainkan permainan *color rhythm card*. Walaupun sambil bermain, dengan menggunakan media permainan tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas ritmis. Maka dari itu, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar.