

BAB V

KESIMPULAN,IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Dalam penelitian ini,peneliti menggunakan metode ptk (penelitian tindakan kelas),sampel yang digunakan sebanyak 31 siswa kelas X-IPA 2,setelah observasi awal dilaksanakan proses pembelajaran selama II siklus yang masing masing siklus terdiri dari 2 pertemuan .Dengan penggunaan media permainan teka teki silang secara luring atau tatap muka langsung di kelas bersama siswa.Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang di lakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media permainan teka teki silang terhadap pembelajaran musik untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMA Kartika XIX-2 bandung dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Sebelum dilakukannya penelitian tindakan pada pembelajaran musik minat belajar siswa belum cukup baik,kurang bersemangat dan juga kurang tertarik terhadap pembelajaran musik, peneliti menemukan adanya dua alasan yang menyebabkan hal tersebut terjadi, pertama karena fasilitas disekolah yang belum cukup memadai dan yang kedua karena cara penyajian materi yang monoton,sehingga membuat siswa dari awal mulai pembelajaran sudah tidak bersemangat dan bosan. Proses pelaksanaan tindakan penelitian dengan penggunaan media permainan teka teki silang dalam pembelajaran seni musik di kelas X-IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung yang dilaksanakan II siklus dengan pertemuan sebanyak 4 kali pertemuan, selama kegiatan pembelajaran seluruh siswa bertahap mengalami proses peningkatan minat belajar yang baik. Hasil setelah dilakukannya penerapan tindakan kelas dengan menggunakan media permainan teka teki silang memperoleh atau memperlihatkan hasil dan peningkatan bahwa terdapat peningkatan pada minat belajar siswa dalam pembelajaran musik setelah di gunakannya media permainan teka teki silang. Hal ini dapat dilihat dari observasi awal yang dimana minat belajar siswa sebelum diberikan tindakan terbilang “Rendah” Namun setelah diberikan tindakan penerapan media permainan teka teki silang siswa mengalami peningkatan minat dengan hasil skor rata-rata observasi dan angket pada siklus I yaitu 81,6% untuk observasi dan 4,18 untuk hasil angket

rata rata tersebut sudah termasuk kategori baik dan pada siklus II minat belajar siswa mengalami peningkatan lagi dengan hasil observasi dan angket yaitu 93,3% untuk hasil observasi dan 4,66 untuk hasil angket yang dimana skor rata rata tersebut termasuk kategori sangat baik atau tinggi. Maka dapat disimpulkan penggunaan media permainan teka teki silang ini dapat meningkatkan minat belajar siswa di SMA Kartika XIX-2 Bandung.

5.2 IMPLIKASI

Implikasi pada penelitian ini berpengaruh bagi guru dan pendidik dalam pembelajaran musik di sekolah menengah atas. Dengan penggunaan media permainan teka teki silang dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah. Guru dapat menerapkan penggunaan media permainan teka-teki silang pada upaya dalam peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran musik, dengan pendekatan yang lebih interaktif dan praktis. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sarana acuan dalam meningkatkan dan menambah wawasan pada kasus permasalahan yang sama.

5.3 REKOMENDASI

Hasil dari penelitian tindakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat besar yang berguna pada penggunaan media permainan teka teki silang dalam pembelajaran musik. Meskipun dengan demikian, penelitian ini masih terdapat beberapa ketidak sempurnaan karena berbagai keterbatasan yang ada. Terkait dengan hal tersebut, peneliti memiliki beberapa Rekomendasi yang dapat berguna sebagai berikut:

- Desain penyajian bisa dibuat lebih menarik lagi agar membuat siswa lebih fokus dan lebih tertarik lagi dalam pembelajaran.
- Pengemasan materi harus diperhatikan agar siswa dapat memahami dengan baik.
- Untuk penelitian selanjutnya yang tertarik untuk meneliti kembali perihal penggunaan media permainan teka-teki silang diharapkan media permainan teka-teka silang yang digunakan bisa dibuat secara digital, apalagi jika memang penelitian selanjutnya di lakukan pada jenjang SMK yang mempunyai keahlian dalam bidang digital