

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Fokus penelitian ini adalah merancang *e-learning* pembelajaran Teori Dasar Musik bagi calon mahasiswa Sekolah Tinggi Musik Bandung. Dalam prosesnya perancangan melibatkan beberapa ahli dan responden guna menghasilkan media pembelajaran yang sesuai, mulai dari tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) hingga evaluasi (*evaluation*). Dalam bab ini akan membahas jawaban dari rumusan masalah berdasarkan hasil penelitian yaitu (1) bagaimana kondisi awal pengetahuan Teori Dasar Musik mahasiswa baru di STiMB?, (2) bagaimana rancangan *e-learning* Teori Dasar Musik untuk calon mahasiswa STiMB?, (3) bagaimana respon pengguna terhadap rancangan *e-learning* Teori Dasar Musik?, dan (4) bagaimana produk akhir yang digunakan untuk calon mahasiswa STiMB?

Berdasarkan hasil analisis temuan, baik data pra-lapangan dan data lapangan, menunjukkan bahwa kondisi awal pengetahuan Teori Dasar Musik mahasiswa baru di STiMB adalah tidak merata dan didominasi dengan pengetahuan Teori Dasar Musik kurang. Setelah mengetahui kondisi awal mahasiswa atau dalam hal ini pengguna, perancangan dimulai dengan mengemas materi dari buku *Alfred's* ke dalam bentuk multimedia interaktif dengan menggunakan *software* Articulate dengan *software* pendukung lainnya yaitu *software* CorelDraw X6 dan X7, Sibelius 7.2., dan *software* Switch Sound File Converter (*unlicensed, non-commercial home use only*) untuk meng-convert format *midi* dari sibelius ke format *wav*. Sebelum diintegrasikan ke dalam wadah *e-learning* (Moodle), rancangan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada ahli media untuk mengetahui elemen-elemen yang perlu diperbaiki dari segi desain dan animasi. Secara keseluruhan perubahan banyak dilakukan dari segi desain visual dan multimedia, seperti revisi penggunaan warna, *layout*, elemen desain, animasi, *sound* dan penambahan elemen karakter. Revisi dilakukan berdasarkan

masukan ahli media dan perilaku responden mulai *trial and error offline* sampai *trial and error online*.

Konten *e-learning* yang sudah melalui beberapa tahap evaluasi ahli media kemudian diintegrasikan di dalam Moodle dan diimplementasikan kepada responden mahasiswa, dosen, dan umum. Beberapa permasalahan yang ditemukan kemudian dicatat dan didiskusikan dengan tim IT STiMB untuk di evaluasi. Revisi Moodle berupa penambahan navigator berupa *hyperlink* agar pengguna dapat langsung mengakses materi Teori Musik. Selibhnya revisi berupa mengoptimalkan Moodle mulai dari tampilan hingga kemudahan akses. Dalam hal pemograman peneliti menyadari kinerja *e-learning* belum optimal dan perlu dikembangkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak perubahan antara rancangan awal dengan produk akhir, yaitu mulai dari perubahan desain visual, konten materi hingga tampilan Moodle, berdasarkan masukan para ahli maupun responden.

Setelah memastikan produk akhir sesuai dengan masukan para ahli dan responden, produk akhir kemudian diimplementasikan kepada beberapa responden. Implementasi dilakukan sampai dengan empat tahap guna memperoleh respon pengguna mengenai *e-learning* Teori Dasar Musik. Responden terdiri dari beberapa kalangan mulai dari siswa, mahasiswa, dan dosen. Dari hasil evaluasi berdasarkan penilaian para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media, dan penilaian responden yang terdiri dari melalui angket dan wawancara, secara keseluruhan rata-rata presentasi penilaian yaitu (1) aspek tampilan sebesar 80,344%, (2) aspek pembelajaran sebesar 77,390%, (3) aspek materi sebesar 75,885%, dan (4) aspek pemograman sebesar 74,4%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rerata penilaian di atas 60% yang berarti *e-learning* Teori Dasar Musik layak untuk dijadikan media pembelajaran bagi calon mahasiswa Sekolah Tinggi Musik Bandung.

Produk akhir yang akan digunakan calon mahasiswa STiMB berupa media pembelajaran Teori Dasar Musik dengan pembatasan materi sampai dengan *Major Scale* (C, G, dan F) dan aplikasi not 1/4 dengan *time signature* 4/4, berupa

multimedia interaktif yang dikemas dalam wadah *e-learning* dengan *platform open source* yaitu Moodle yang dapat diakses melalui www.sekolahtinggimusic.com/e-learning. Adapun implikasi *e-learning* bagi calon mahasiswa STiMB, berdasarkan hasil implementasi, terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, yaitu memahami materi melalui tahapan yang memiliki tingkat kesulitan berjenjang dalam waktu yang singkat. Calon mahasiswa menjadi lebih mudah memahami materi dasar dari Teori Dasar Musik yang sebelumnya dianggap sulit, yang diperkuat dengan adanya konten *games* yang dinilai dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian implikasi *e-learning* Teori Musik bagi calon mahasiswa STiMB dapat meminimalisir kesenjangan pengetahuan awal Teori Dasar Musik di semester satu.

B. SARAN

Terdapat hal menarik dari hasil penelitian bahwa pembelajaran Teori Dasar Musik dengan menggunakan konsep multimedia interaktif jauh lebih menyenangkan dan mudah dipahami, selain itu penggunaan multimedia memungkinkan tercapainya aspek musikal dalam hal kepekaan dalam memahami bunyi (nada, interval, ritme, maupun tangga nada mayor). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyarankan kepada pengajar maupun institusi untuk lebih inovatif dalam pengembangan bahan ajar khususnya di bidang pendidikan musik.

1. Sekolah Tinggi Musik Bandung

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini hanya ditujukan untuk calon mahasiswa, artinya masih terlalu banyak kekurangan khususnya dari segi materi. Alangkah lebih baik jika dikembangkan khususnya sebagai suplemen bagi mahasiswa. Bahkan akan lebih baik lagi jika tidak hanya mata kuliah Teori Musik, melainkan mata kuliah musik lainnya, guna memperkaya media pembelajaran musik, mengingat STiMB merupakan salah satu sekolah tinggi yang fokus di bidang musik khususnya musik Barat.

Dini Ardiningsih, 2014

RANCANG BANGUN E-LEARNING TEORI DASAR MUSIK BAGI CALON MAHASISWA SEKOLAH TINGGI MUSIK BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Saran dari segi pengembangan sebaiknya bekerja sama dengan profesional di bidang pengembangan multimedia, mengingat terdapat banyak keterbatasan dari *software* yang peneliti gunakan. Sehingga banyak ide yang tidak dapat direalisasikan.

2. Pengajar

Software Articulate memang terbatas, namun minimal pengajar dapat memanfaatkannya dalam membuat media pembelajaran multimedia interaktif tanpa menggunakan *script code*, terutama untuk membuat *quiz* sebagai media latihan bagi siswa atau mahasiswa. Karena pada dasarnya mempelajari Teori Musik khususnya memerlukan banyak latihan dalam bentuk aplikasi agar pembelajaran tidak dalam bentuk hafalan melainkan lebih aplikatif.