

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu *Assemblr Edu*, dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca ritmik pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler angklung di SMA Negeri 1 Lembang. Latar belakang dari penelitian ini muncul berdasarkan kondisi nyata di lapangan, di mana banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca notasi ritmik seperti not seperempat, not seperdelapan, maupun tanda diam (rest). Selain itu, kegiatan pembelajaran ritmik yang berlangsung selama ini cenderung bersifat konvensional dan kurang interaktif, sehingga membuat siswa cepat bosan dan sulit memahami materi secara mendalam.

Melalui tahapan penelitian yang meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil penggunaan *Assemblr Edu*, peneliti melihat bahwa teknologi ini memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran ritmik. Media ini menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya tampilan tiga dimensi dan pendekatan pembelajaran yang lebih kekinian, siswa menjadi lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, *Assemblr Edu* juga membantu memvisualisasikan ritme dengan lebih konkret, sehingga siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga bisa langsung melihat dan mempraktikkan pola ritmik tersebut.

Dari hasil pengamatan dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa penggunaan *Assemblr Edu* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan membuat siswa lebih cepat memahami materi ritmik. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Assemblr Edu* dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami notasi ritmik serta meningkatkan efektivitas pembelajaran musik

di luar kelas formal. Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dikaji:

### **5.1.1 Persiapan dalam Pemanfaatan *Assemblr Edu***

Pada tahap awal, guru melakukan persiapan dengan mempelajari terlebih dahulu cara kerja aplikasi *Assemblr Edu* agar materi ritmik yang akan disampaikan bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Persiapan ini termasuk dalam hal menyusun materi notasi ritmik yang akan dijelaskan secara visual dan memilih pendekatan yang tepat untuk siswa. Proses ini sangat penting karena menentukan sejauh mana keberhasilan pembelajaran menggunakan media ini. Dari hasil observasi, guru menunjukkan kesiapan dan pemahaman yang baik terhadap penggunaan aplikasi tersebut sebelum menggunakannya dalam kegiatan belajar.

### **5.1.2 Pelaksanaan Penggunaan *Assemblr Edu* dalam Pembelajaran Ritmik**

Saat proses pelaksanaan, *Assemblr Edu* terbukti menjadi media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Materi ritmik yang ditampilkan dalam bentuk visual 3D membuat siswa lebih fokus dan tertarik mengikuti pembelajaran. Suasana belajar jadi lebih hidup dan siswa juga tampak lebih aktif ketika diminta menjawab atau mencoba membaca notasi. Dalam kegiatan praktik bermain angklung, siswa bisa langsung menerapkan pola ritmik yang sudah mereka pelajari melalui aplikasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual.

### **5.1.3 Hasil Penggunaan *Assemblr Edu* terhadap Kemampuan Membaca Ritmik Siswa**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca ritmik siswa pada kegiatan ekstrakurikuler seni musik di SMA Negeri 1 Lembang. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi sebelum dan sesudah penggunaan media, di mana seluruh aspek kemampuan ritmik siswa menunjukkan perkembangan.

Pada aspek pemahaman notasi ritmik (K1), sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan membaca dan memahami notasi ritmik yang diberikan. Setelah penggunaan *Assemblr Edu*, siswa lebih mudah mengenali simbol-simbol ritmik, seperti notasi seperempat, notasi seperdelapan, dan tanda diam (rest). Hal ini disebabkan karena tampilan visual interaktif dari *Assemblr Edu* membantu siswa dalam memahami materi secara lebih konkret.

Dari segi ketepatan tempo (K2), siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sebelum penggunaan media, banyak siswa yang kesulitan menjaga konsistensi tempo saat memainkan ritme. Namun setelah pembelajaran dengan *Assemblr Edu*, siswa lebih mampu mengikuti tempo yang ditentukan secara stabil. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif ini efektif dalam membantu siswa mengasah keterampilan motorik ritmik mereka.

Pada aspek ketepatan pola ritmik (K3), meskipun peningkatannya belum merata, sebagian besar siswa mulai mampu memainkan pola ritmik sesuai dengan notasi yang diberikan. Kesalahan dalam pola ketukan berkurang dan permainan siswa menjadi lebih rapi serta terstruktur. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan waktu dan latihan tambahan untuk mencapai ketepatan yang optimal, secara umum penggunaan *Assemblr Edu* memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan ketepatan pola ritmik siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Assemblr Edu* efektif digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan kemampuan membaca ritmik siswa, khususnya dalam aspek pemahaman notasi ritmik, ketepatan tempo, dan ketepatan pola ritmik pada kegiatan ekstrakurikuler seni musik di SMA Negeri 1 Lembang.

Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan proses pembelajaran musik, khususnya dalam penguasaan kemampuan membaca ritmik menggunakan media teknologi berbasis *Augmented Reality* seperti *Assemblr Edu*. Pemanfaatan teknologi ini tidak hanya mendukung pemahaman siswa terhadap ritme, tetapi juga bisa menjadi sarana yang menyenangkan dan kreatif dalam proses belajar. Adapun beberapa saran yang dapat

penulis berikan sebagai bentuk rekomendasi:

#### 5.1.3.1 Untuk para guru atau pembimbing ekstrakurikuler angklung:

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk menerapkan media pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik dan mudah diakses, seperti *Assemblr Edu*. Media ini dapat digunakan sebagai pendukung dalam menjelaskan notasi ritmik secara lebih visual dan interaktif. Guru juga diharapkan tidak hanya fokus pada metode konvensional, tapi terbuka pada pendekatan teknologi yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa zaman sekarang.

#### 5.1.3.2 Untuk siswa atau peserta ekstrakurikuler:

Siswa diharapkan bisa lebih aktif dan terbuka dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses belajar. Penggunaan *Assemblr Edu* bisa menjadi media latihan tambahan di luar jam kegiatan ekstrakurikuler, sehingga siswa bisa lebih konsisten berlatih membaca ritmik secara mandiri dan menyenangkan.

#### 5.1.3.3 Untuk pihak sekolah dan instansi pendidikan:

Pihak sekolah diharapkan bisa memberikan dukungan sarana dan prasarana, seperti jaringan internet yang stabil, perangkat yang mendukung, serta pelatihan untuk guru dalam penggunaan media berbasis teknologi. Hal ini penting agar proses integrasi media pembelajaran digital bisa berjalan dengan maksimal dan berkelanjutan.

#### 5.1.3.4 Untuk peneliti selanjutnya:

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi landasan awal bagi penelitian lain yang ingin mengembangkan topik seputar pembelajaran musik berbasis teknologi. Penelitian lanjutan dapat mencoba menggunakan media teknologi lainnya, atau diterapkan di konteks musik tradisional lain, bahkan dalam pembelajaran formal di kelas musik. Selain itu, pengkajian terhadap efektivitas media juga bisa dilakukan

secara kuantitatif agar hasilnya lebih terukur. Adapun itu Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan:

#### 5.1.3.5 Keterbatasan waktu pelaksanaan dan jumlah peserta:

Penelitian ini hanya dilakukan dalam waktu yang cukup terbatas dan melibatkan partisipan yang terbatas pada satu ekstrakurikuler angklung di satu sekolah. Hal ini mungkin belum cukup mewakili gambaran yang lebih luas terhadap efektivitas penggunaan *Assemblr Edu* di berbagai kondisi.

#### 5.1.3.6 Keterbatasan dalam eksplorasi fitur teknologi:

Karena keterbatasan waktu dan sumber daya, pemanfaatan *Assemblr Edu* dalam penelitian ini masih sebatas pada fitur-fitur dasar. Padahal, aplikasi ini memiliki potensi yang lebih luas jika dieksplorasi secara mendalam untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.

#### 5.1.3.7 Kendala teknis saat penggunaan media:

Beberapa kendala teknis seperti sinyal internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa turut menjadi hambatan dalam kelancaran penggunaan *Assemblr Edu* selama proses pembelajaran.

Dari keterbatasan ini, penulis berharap ke depannya akan ada penelitian lanjutan yang mampu mengatasi kendala-kendala tersebut, sehingga penggunaan teknologi dalam pembelajaran musik dapat lebih maksimal dan menyeluruh. Penelitian di masa depan juga bisa memperluas cakupan wilayah atau jenis musik untuk menghasilkan temuan yang lebih kaya dan beragam.