

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Proses pengembangan video pembelajaran pianika di SD Dwikora 142 dilakukan melalui lima tahap sistematis: pertama, analisis kebutuhan dengan memetakan fasilitas, silabus, dan preferensi siswa; kedua, desain storyboard dan naskah narasi yang membagi materi ke dalam segmen singkat dan ramah anak; ketiga, implementasi uji coba video berdurasi delapan menit yang menampilkan karakter animasi, praktik langsung, dan kuis interaktif; keempat, verifikasi bersama guru dan pakar media untuk memastikan instruksi jelas serta kualitas audio-visual memadai; dan kelima, revisi berdasarkan umpan balik sebelum siklus berikutnya.

Video yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa. Secara kognitif, siswa mampu mengikuti langkah notasi dan teknik dasar dengan lebih baik. Pada aspek psikomotorik, latihan langsung setelah menonton video membantu penguasaan teknik memegang dan meniup pianika secara lebih cepat. Dari sisi afektif, keterlibatan karakter animasi dan kuis interaktif menumbuhkan motivasi serta rasa percaya diri siswa selama proses belajar.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, berikut beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

##### **1. Pengembangan Fitur Interaktif dan Penggunaan Teknologi Baru**

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, video pembelajaran interaktif dapat diperluas dengan fitur simulasi langsung atau penggunaan teknologi augmented reality (AR) dan virtual reality (VR). Teknologi ini akan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih imersif dan

menyenangkan bagi siswa. Selain itu, integrasi media lain seperti aplikasi musik berbasis game dapat memperkaya pengalaman belajar.

## 2. Pengembangan Materi dan Evaluasi Keterampilan yang Lebih Komprehensif

Sebagai tindak lanjut, video pembelajaran harus dikembangkan untuk mencakup materi tingkat lanjut, seperti teknik bermain yang lebih kompleks dan teori musik dasar yang lebih mendalam. Untuk penilaian keterampilan, evaluasi berbasis proyek dapat diintegrasikan, memungkinkan siswa untuk bekerja dalam grup atau mengerjakan proyek musik yang lebih besar, untuk mengembangkan kemampuan kerjasama tim dan keterampilan praktis.

## 3. Pelatihan Guru dan Evaluasi Jangka Panjang

Guru perlu diberikan pelatihan lebih lanjut dalam memanfaatkan video pembelajaran interaktif dan teknologi lain yang mendukung proses belajar. Penelitian lebih lanjut juga penting untuk mengevaluasi dampak jangka panjang video pembelajaran terhadap penguasaan keterampilan musik siswa dan apakah keterampilan yang diperoleh dapat dipertahankan setelah waktu tertentu.

## 4. Penyempurnaan Pengukuran Sikap dan Keterampilan

Meskipun pengukuran sikap dan keterampilan melalui pengamatan langsung dan umpan balik sudah efektif, penggunaan kuesioner lebih terstruktur, seperti skala Likert, dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai sikap siswa terhadap pembelajaran musik dan video interaktif. Selain itu, penilaian keterampilan dapat lebih objektif dengan rubrik penilaian yang rinci, memberikan umpan balik yang lebih jelas dan konsisten.

### 5.3 Implikasi

Penelitian ini memberikan implikasi besar dalam pendidikan musik di sekolah dasar dengan menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif adalah metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Penggunaan teknologi dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran musik, dapat menjadi solusi untuk mengatasi berbagai keterbatasan tradisional dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, dinamis, dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, penerapan metode ini dapat menjadi pilihan yang sangat bermanfaat bagi pengajaran musik di masa depan.