

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

1. Desain Konsep

Desain konsep dalam penelitian ini yakni pengembangan dari desain konsep konvensional. Dalam hal ini, pengembangan yang peneliti lakukan yakni dari komponen media. Pada komponen konvensional media yang digunakan yakni media cetak dan media karton, pada penelitian ini peneliti mengembangkan komponen menjadi tiga macam media, yakni media audio digital, media karton, dan media cetak. Selain dari komponen media, dalam metode yang digunakan juga sedikit berbeda, pada penelitian ini metode yang paling utama yang digunakan dalam pembelajaran gamelan degung I ini yakni metode eksperimen dan metode problem solving.

2. Eksperimentasi Penggunaan Media Audio Digital Terhadap Pembelajaran Gamelan Degung I

Dalam pengeksperimentasian penggunaan media audio digital dalam pembelajaran gamelan degung yakni melalui tiga tahapan. Tahap pertama yakni kegiatan awal, tahapan kedua yakni kegiatan inti, dan tahap ketiga yakni kegiatan akhir. Pada kegiatan awal biasanya dosen mengecek kehadiran mahasiswanya, namun tidak pada setiap pertemuan mengabsen pada awal perkuliahan, terkadang dosen hanya mengingatkan pada mahasiswanya untuk mengisi absensi kehadiran setelah perkuliahan telah usai. Kemudian pada tahap kedua yakni kegiatan inti, pada kegiatan inti ini media audio diuji cobakan dalam pembelajarannya sebagai media bantu bayangan nada dan untuk mengasah kemampuan audiasi dalam rasa musikalitas Sunda. Selanjutnya yakni kegiatan akhir, pada kegiatan akhir, dosen selalu memberikan motivasi dan selalu mengingatkan untuk berlatih diluar jam perkuliahan gamelan degung, agar mahasiswa bisa menguasai materi-materi yang telah diberikan.

3. Pengaruh Media Audio Digital Terhadap Pembelajaran Gamelan Degung I

Dari hasil angket yang dilakukan pada *pree test* dan *post tes*, didapat lah hasil penelitian berupa tingkat efektifitas penggunaan audio digital dalam pembelajaran gamelan degung 1 di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD Universitas Pendidikan Indonesia ini terjelaskan bahwa dengan adanya media audio digital selain media karton yang diterapkan dalam pembelajaran gamelan degung I dapat membantu proses perkuliahan menjadi lebih evektif.

B. Implikasi

Media grafik merupakan media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran dikelas menjadi lebih efektif, mengingat keterbatasan waditra gamelan degung yang tersedia. Selain itu dengan media karton ini juga dapat membantu ketika mahasiswa mempelajari gamelan degung di rumah, dengan adanya media karton selain mahasiswa bisa membaca notasinya mahasiswa juga dapat langsung mempraktekannya kedalam media karton. Hal ini akan membuat mahasiswa lebih hafal dan terampil dalam posisi tabuhan setiap waditra.

Selain dengan media karton, menggunakan media audio digitalnya juga dapat membantu terciptanya proses pembelajaran gamelan degung I yang lebih efektif. Dimana dengan media audio dapat mempermudah mahasiswa dalam menghafal pola tabuhan pada setiap waditra karena dengan adanya media audio, mahasiswa dapat mendengarkan pola-pola tabuhan gamelan degung dimana saja dan kapan saja. Selain itu, media audio ini juga akan dapat membantu mahasiswa yang tergolong kurang dalam pemahaman titilaras. Dengan media audio ini akan dapat memberikan bayangan nada dan ritmik-ritmik yang terdapat dalam pola tabuhan masing-masing waditra.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas mengenai Implikasi Penggunaan Audio Digital dalam Pembelajaran Gamelan Degung I di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD Universitas Pendidikan Indonesia, dapat direkomendasikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dosen

Dalam kegiatan belajar mengajar, diharapkan dosen agar selalu bisa mengembangkan dan menerapkan ide-ide kreatif yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi agar terciptanya sebuah konsep pembelajaran yang lebih efektif, efisien, kreatif, menyenangkan dan bervariasi sehingga pembelajaran menjadi model belajar berbasis teknologi.

2. Mahasiswa

Dengan adanya media yang dapat membantu proses pembelajaran gamelan degung 1, diharapkan mahasiswa dapat lebih giat lagi dalam belajar dan mampu menyerap kosnep pembelajaran yang diberikan sehingga kelak bisa menjadi seorang guru profesional yang memiliki keterampilan, memiliki berbagai pengetahuan serta memahami berbagai teori dan konsep yang berkaitan dengan pembelajaran seni khususna yakni pembelajaran gamelandegung.

3. Lembaga

Agar terciptanya pendidikan yang lebih baik, kiranya lembaga pendidikan selalu mendukung penuh kegiatan penelitian yang dapat mengembangk pendidikan kearah yang lebih baik lagi.

4. Peneliti Lanjutan

Dengan keterbatasan pemahaman dan ilmu yang peneliti miliki tidak menutup kemungkinan bahwa media audio digital ini masih terdapat kekurangan-kekurangan didalamnya. Media audio digital ini akan dapat berjalan dengan baik jika dibantu juga dengan media karton. Dengan kata lain media audio ini tidak bisa terlepas dari media karton. Agar media audio ini bisa menjadi media yang lebih baik, alangkah baiknya jika media audio ini ditambahkan juga dengan tayangan videonya.