

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini dibahas mengenai simpulan, implikasi serta rekomendasi yang diajukan sebagai temuan penelitian ini.

A. Simpulan

Pelaksanaan penelitian ini secara umum telah mencapai tujuan. Pembelajaran *talempong pacik* berbasis multimedia interaktif yang peneliti rancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan tahap-tahap pembelajaran di SMP N 3 Kota Solok. Sehingga pembelajaran *talempong pacik* berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan berhasil dilaksanakan dengan baik. Simpulan penelitian peneliti paparkan sebagai berikut ini.

1. Desain multimedia interaktif *talempong pacik*

Media yang peneliti desain kedalam bentuk multimedia interaktif, yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran *talempong pacik*. konsep multimedia interaktif ini sebagai imitasi alat *talempong pacik* yang bisa dimainkan oleh siswa untuk tahap ekspresi pada pembelajaran. Dan peneliti juga merancang audio dengan track khusus untuk tahapan-tahapan pembelajaran. Kedua media ini peneliti desain dalam bentuk format CD dan file.

2. Aplikasi multimedia interaktif *talempong pacik*

Pada proses tahapan penerapan ini, peneliti menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning, audio rekaman suara *talempong pacik* sebagai alat bantu pada tahapan ini, dan *talempong pacik* berbasis multimedia interaktif sebagai pembelajaran ekspresi dalam pembelajaran ini. Pada penerapan menggunakan media ini, terdapat aspek musikal terhadap apresiasi dan eksplorasi pada siswa.

3. Keefektifan multimedia interaktif *talempong pacik*

Penggunaan media ini dikatakan efektif dan efisien. Hal ini bisa dilihat dari kontribusi media yang membantu siswa dalam memahami dan menguasai tentang

Delvia Mona, 2016

MULTIMEDIA INTERAKTIF TALEMPONG PACIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI DI SMP N 3 KOTA SOLOK

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

apresiasi dan ekspresi *talempong pacik*. media ini membantu siswa menguasai aspek seperti kepekaan terhadap permainan interlocking, ritme dan tempo pada *talempong pacik*. keberhasilan penggunaan media ini terhitung juga dari hasil statistik, bahwa membawa pengaruh besar dalam pembelajaran. Dengan kata lain penelitian mengenai pembelajaran *talempong pacik* berbasis multimedia interaktif berhasil dengan kualitas yang efektif dan efisien.

B. Implikasi

Hasil dari penelitian pembelajaran *talempong pacik* berbasis multimedia interaktif di SMP N 3 Kota Solok yang telah dilaksanakan memberikan pemahaman baru tentang metode atau cara dalam pembelajaran *talempong pacik* kepada para peserta didik, masyarakat umum serta implikasinya pada pemangku kebijakan. Penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi, sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya. Setelah pelaksanaan penelitian ini, tentunya secara kebijakan dapat menghasilkan satu pemikiran atau paradigma baru. Sehingga keberhasilan pembelajaran *talempong pacik* berbasis multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai pembelajaran dalam pembelajaran seni musik disekolah.

C. Rekomendasi

Setelah melakukan penelitian dan menemukan fenomena-fenomena yang terjadi dilapangan, maka peneliti akan memberikan rekomendasi kepada pembaca atau peneliti selanjutnya dalam melaksanakan rancangan penelitian dengan substansi pembelajaran *talempong pacik* berbasis multimedia interaktif. Rekomendasi tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Hendaknya dalam pembuatan media pembelajaran menerapkan pula langkah-langkah pembelajaran yang terkandung didalamnya,
2. Hendaknya dalam pembuatan dan penggunaan media peneliti harus benar-benar memahami dan menguasai isi dari substansi media itu sendiri,
3. Pembahasan dalam penelitian berikutnya juga bisa menyempurnakan penelitian ini.

Delvia Mona, 2016

MULTIMEDIA INTERAKTIF TALEMPONG PACIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI DI SMP N 3 KOTA SOLOK

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

