

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan yang peneliti paparkan pada Bab 4, maka dapat ditarik kesimpulan tentang pembelajaran angklung dengan menggunakan media MPEG *layer 3* (MP3) di kelas III J SDK 2 Bina Bakti Bandung mengenai tahapan pembelajaran, manfaat yang diperoleh guru dalam pembelajaran angklung dengan menggunakan media MPEG *layer 3* (MP3), serta hasil pembelajaran dengan menggunakan media MPEG *layer 3* (MP3). Secara umum tahapan pembelajaran mencakup tahapan pembukaan, pengembangan dan penutup. Tahapan dalam pembelajaran angklung ini dilakukan dengan pengenalan struktur angklung, cara memegang angklung, cara membunyikan angklung dengan teknik *kurulung*, mempelajari notasi lagu dengan menggunakan media notasi angka secara per bagian atau frase, setelah peserta didik lancar memainkan notasi tersebut maka pembelajaran angklung dilanjutkan dengan menggunakan media MPEG *layer 3* (MP3).

Manfaat yang diperoleh guru dari penggunaan media MPEG *layer 3* (MP3) yaitu dapat memanipulasi keadaan yang ada di lapangan, memiliki nilai praktis, dan dapat menambah gairah dan motivasi peserta didik untuk melakukan pembelajaran. Memanipulasi keadaan disini adalah jumlah peserta didik yang sedikit sehingga tidak memungkinkan untuk ditambahkannya alat musik lainnya walaupun itu *accompanyemen*, jadi angklung yang digunakan hanya angklung melodi saja. Media memiliki nilai praktis karena peserta didik belum memiliki pengalaman bermusik, sehingga media MPEG *layer 3* (MP3) digunakan sebagai iringan musik.

Guru harus aktif terutama paham tentang materi ajar, paham tentang mengoperasikan sebuah teknologi sehingga guru benar-benar menjadi fasilitator dalam menyampaikan materi ajar. Media MPEG *layer 3* (MP3) menjadi sesuatu yang penting bagi pembelajaran di sekolah, tetapi disatu sisi sekolah memang membutuhkan infrastruktur yang lebih untuk menerapkan media yang sifatnya teknologi dan elektronik. Dengan adanya guru yang aktif dan infrastruktur yang

mendukung, ternyata hasil belajar menjadi lebih baik dan tujuan pembelajaran tercapai dikarenakan peserta didik lebih memperhatikan guru.

Hasil pembelajaran angklung dengan menggunakan media MPEG *layer 3* (MP3) di kelas III J SDK 2 Bina Bakti dapat dikatakan berhasil sesuai dengan harapan dan tujuan yang telah ditentukan. Peserta didik dapat memainkan angklung dengan teknik *kurulung* dan frekuensi getaran cukup sering sehingga suara yang dihasilkan lebih lembut dan rata, peserta didik dapat menguasai materi lagu, merasakan ketukan dan ritmik yang dimainkan lebih tepat. Selain dari segi musikalitas, pembelajaran angklung pun mengajarkan peserta didik untuk bekerja sama, tanggungjawab, disiplin, saling menghargai, tidak egois, dan sabar.

B. Implikasi dan Rekomendasi

Setiap proses pembelajaran, memiliki kelebihan kekurangannya. Pembelajaran angklung dengan menggunakan media MPEG *layer 3* (MP3) di kelas III J SDK 2 Bina Bakti Bandung dirasa cukup baik, karena peserta didik lebih semangat, termotivasi dan konsentrasi dalam menerima materi pembelajaran. Hal ini dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka dapat membunyikan angklung dengan baik, merasakan ketukan dan ritmik serta melodi yang dimainkan lebih tepat. Peserta didik lebih merasakan pengalaman bermusik yang sebenarnya, dikarenakan dalam media MPEG *layer 3* (MP3) tersebut terdapat instrumen-instrumen yang sering digunakan dalam lagu-lagu yang berada di masyarakat. Media pembelajaran ini dirasa cocok untuk diberikan kepada guru angklung untuk menarik perhatian peserta didik dan menutupi kekurangan yang ada di lapangan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti merekomendasikan hasil penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran angklung di kelas. Rekomendasi tersebut yakni sebagai berikut:

1. Guru hendaknya membuat rencana pelaksanaan pembelajaran secara tertulis, agar lebih rapi dan terlihat persiapannya. Selain itu masih ada tahapan yang harus dibenahi misalkan sebelum materi lagu dimainkan dengan menggunakan angklung, maka peserta didik mendengarkan melodi lagu yang dinyanyikan oleh guru, peserta didik menyanyikan lagu tersebut dengan

menggunakan solmisasinya, setelah itu baru peserta didik memainkan melodi lagu dengan angklung yang dipegangnya. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik memiliki bayangan nada.

2. Penggunaan media yang tepat, seperti media MPEG *layer 3* (MP3) dan lain-lain, sebaiknya digunakan oleh guru-guru seni budaya khususnya seni musik sebagai media pembelajaran, terutama apabila jumlah peserta didik hanya sedikit dan belum memiliki pengalaman bermusik. Namun media ini jangan terlalu sering digunakan, sekali-kali mintalah peserta didik untuk mengiringi permainan angklung tersebut, bisa menggunakan accompanyemen ataupun alat musik lainnya, agar kreativitas anak tersalurkan.
3. Penelitian lanjutan diarahkan untuk mengkaji pengembangan dari materi pembelajaran angklung, seperti pengolahan dinamika dan melodi dibuat menjadi 2 suara sehingga tidak hanya melodi utamanya saja yang dimainkan. Buatlah juga pola ritmik untuk accompanyemen.