

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah yang terjadi pada seorang siswa les keyboard privat dimana peneliti menjadi gurunya. Masalah siswa tersebut berkaitan dengan kemampuan membaca notasi balok khususnya pada kemampuan visual dalam *me-recall* informasi dan integrasinya dengan kemampuan auditori dan kinestetik. Karena kemampuan membaca notasi balok juga merupakan kemampuan yang baik apabila dimiliki oleh siswa yang sedang belajar musik, termasuk siswa les keyboard privat, maka peneliti sebagai guru merancang sebuah tindakan belajar menggunakan media *flashcard* untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pada akhirnya hal ini akan berdampak pada peningkatan kemampuan membaca notasi balok siswa les keyboard privat yang bersangkutan. Penerapan tindakan belajar menggunakan media *flashcard* ini dilakukan dalam tiga siklus, untuk siklus I terdiri dari dua kali pertemuan sedangkan untuk siklus II dan III masing-masing terdiri dari satu kali pertemuan.

Tahapan belajar menggunakan media *flashcard* setiap siklus secara garis besar terdiri dari tiga yaitu penerapan dan bermain *flashcard*, pemecahan masalah, dan bermain karya. Penerapan tindakan belajar menggunakan media *flashcard* ternyata berhasil mengatasi permasalahan siswa dan berdampak pada peningkatan kemampuan siswa dalam membaca notasi balok. Keberhasilan dari penerapan tindakan ini karena rancangan media *flashcard* yang digunakan telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa sesuai masalah yang terjadi. Prinsip pengembangan *flashcard* dari segi konten yaitu dimulai dari aspek visual, kombinasi visual dan kinestetik, kombinasi visual dan auditori, dan kombinasi visual, auditori, serta kinestetik. Dari segi penerapan pun dimulai dari yang sederhana hingga menuju yang kompleks. Fleksibilitas dalam perbaikan media *flashcard* pun sangat tinggi karena memenuhi prinsip-prinsip media diantaranya *availability*, *cost*, dan *emotional impact*.

Dari penelitian tindakan selama tiga siklus, respon keberhasilan siswa yang paling cepat secara berurutan yaitu capaian pada *flashcard notation 1*, *flashcard keyboard*, *flashcard notation 4*, *flashcard notation 2*, dan yang terakhir yaitu *flashcard notation 3*. Jenis yang terakhir disebutkan ini membutuhkan waktu paling lama, pada siklus II sudah ada perbaikan namun sedikit sekali. Barulah pada siklus III siswa menunjukkan perbaikan yang cukup signifikan pada penerapan *flashcard notation 3* ini.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa ukuran konten *flashcard* sangat berpengaruh terhadap kecepatan dan kemudahan siswa menyerap informasi. Maka dari itu rancangan, pembuatan, hingga penyajian *flashcard* yang akan digunakan harus memperhatikan daya tangkap visual siswa.

Selain hal yang berkaitan dengan daya tangkap visual siswa, peneliti juga menemukan bahwa afeksi merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih mudah dalam menerima pelajaran ketika ia merasa nyaman dan dapat memberikan makna pada proses belajar tersebut. Kemampuan kognitif dan psikomotornya akan meningkat apabila kemampuan afektif siswa didorong atau dimunculkan. Maka dari itu sangat penting bagi guru untuk memperhatikan respon siswa sekecil apapun selama proses belajar.

B. Implikasi dan Rekomendasi

Penerapan tindakan berupa tahapan belajar menggunakan media *flashcard* dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca notasi balok siswa les keyboard privat dirasa sudah cukup baik. Hal ini dikarenakan permasalahan yang terjadi pada siswa berkaitan dengan kemampuan visual yang berhubungan dengan kognitif yakni *me-recall* informasi visual dalam konteks membaca notasi balok. Pemilihan media *flashcard* dirasa cukup tepat karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Penelitian ini belum mengkaji aspek kegrafikaan dari media *flashcard*. Misalnya dampak perbandingan ukuran konten *flashcard* dengan ukuran notasi pada partitur yang biasa dimainkan. Apakah persepsi siswa terhadap *flashcard* dengan ukuran notasi yang lebih besar daripada ukuran notasi partitur terganggu? Oleh karena itu hal ini perlu diteliti lebih lanjut.

Hasil penelitian ini dirasa cocok untuk digunakan kepada pengajar keyboard atau piano, khususnya pada pembelajaran individual, yang mengalami permasalahan sama yaitu kurangnya kemampuan membaca notasi balok. Hal ini menuntut guru untuk dapat mencari solusi pemecahan masalah yang dalam hal ini berupa pemanfaatan media *flashcard*.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, penulis memberikan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu:

1. Bagi Guru Keyboard atau Piano

Dalam proses belajar keyboard khususnya materi membaca notasi balok terkadang ditemukan siswa yang kesulitan atau memiliki permasalahan yang terkait. Hal ini dikarenakan membaca notasi balok merupakan hal yang kompleks dan terkait pada kemampuan-kemampuan lain yaitu kemampuan visual, auditori, dan kinestetik. Maka diperlukan sebuah cara yang dapat membantu melatih ketiga kemampuan tersebut agar dapat terintegrasi dengan baik dalam konteks membaca notasi balok. Selain itu diperlukan cara untuk menyederhanakan kompleksitas membaca notasi balok, agar siswa dapat menerima pelajaran dengan lebih optimal.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari semua hasil penelitian tindakan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Masih ada hal-hal yang belum mampu terungkap serta masih ada hubungan-hubungan yang belum teruraikan oleh penelitian ini. Maka dari itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini agar dapat melengkapi segala kekurangannya. Lebih jauhnya, peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat menemukan media belajar lainnya yang lebih variatif dan lebih menarik serta lebih kuat untuk meningkatkan kemampuan membaca notasi balok, khususnya yang berkaitan dengan aspek visual yang berhubungan dengan kognitifnya.