

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang diuraikan pada bab- bab sebelumnya, maka dalam bab ini peneliti akan mengutarakan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran notasi balok berbasis musik digital untuk siswa SMA. Adapun kesimpulan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi masih terdapat guru-guru yang mengajar seni budaya (seni musik) bukan berasal dari pendidikan seni musik, salah satunya di SMA Negeri 2 Ciamis
2. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi di kelas, materi hanya disampaikan sebatas teori saja.
3. Notasi balok merupakan bagian materi seni musik yang terdapat di kelas XI SMA dan merupakan materi pelajaran yang membutuhkan kegiatan praktek untuk mempelajarinya.
4. Kurangnya kompetensi guru pada penguasaan alat musik merupakan salah satu faktor kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.
5. Musik digital merupakan suatu solusi untuk memecahkan masalah tersebut.
6. Musik digital yang dimaksud adalah sebuah iringan musik yang diproses dan diproduksi secara digital dalam format mp3. Iringan musik tersebut merupakan iringan musik dalam berbagai genre untuk menemani siswa membaca notasi balok yang didesain oleh peneliti.
7. Tujuan akhir penelitian ini adalah mengkonsep suatu media pembelajaran untuk membantu guru yang kurang dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam mengajar notasi balok, serta mengefektifkan dan mempermudah siswa

dalam mempelajari notasi balok dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

8. Dengan metode penelitian *Design Basade Reasearch* (DBR) peneliti merancang/mendesain musik digital, validasi produk, revisi produk, implementasi dan mengukur efektifitas musik digital.
9. Proses pembuatan media pembelajaran notasi balok berbasis musik digital dibuat dengan menggunakan dua *software* musik, yaitu *software sibelius 7* (untuk menulis notasi balok) dan *software Cool Edit Pro 2.0* (untuk merecord iringan musik digital yang akan dibuat). Selain itu perangkat lain yang digunakan seperti *keyboard* (Yamaha PSR 3000), laptop (Acer), *audio interface* (Ionix u82s), dan *loud speaker* (Tascam) merupakan elemen penting dalam pembuatan musik digital. Genre musik yang dikonsep oleh peneliti adalah musik Pop dan dangdut sesuai dengan pemilihan siswa.
10. Proses desain musik digital dikerjakan dalam waktu satu hari yaitu tanggal 15 April 2017 mulai dari jam 08.00 WIB – 15.00 WIB. Kemudian divalidasikan ke para ahli tanggal 19 dan 20 April 2017, dan dilakukan revisi tanggal 22 April 2017.
11. Validitas dilakukan oleh para ahli yang bergerak dibidangnya, yaitu bp. Hery Supiarza M. Pd sebagai validator dalam bidang teori musik yang merupakan dosen seni musik UPI Bandung. Bp. Resa respati M. Pd. Sebagai validator dalam bidang pembelajaran yang merupakan dosen Perguruan Sekolah Dasar (PGSD) UPI Tasikmalaya , dan Bp. Hari Anugrah Januari sebagai validator dalam bidang musik digital yang merupakan dosen seni musik UNTIRTA Banten.
12. Setelah produk divalidasi, direvisi dan dinyatakan layak, produk kemudian diimplementasikan di kelas.
13. Implementasi dlakukan di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Ciamis dalam tiga kali pembelajaran, yang diawali dengan kegiatan *pre test* dan di akhiri dengan *psot test*. Tanggal 2 April merupakan kegiatan *pre test*, tanggal 3 Mei merupakan pembelajaran pertama, tanggal 10 Mei merupakan pembelajaran

kedua, 17 Mei merupakan pembelajaran ketiga dan 24 Mei merupakan kegiatan tes.

14. Selain menggunakan alat musik pianika dan *keyboard*, siswa juga mempelajari materi notasi balok dengan proses digital, yaitu membaca partitur melalui android dengan format pdf, menggunakan aplikasi piano pada android, dan memutar musik digital dengan laptop dan android, serta mentransfer musik digital dan partitur digital melalui aplikasi *Whats App* dan *share it*.
15. Efektifitas penggunaan musik digital dalam pembelajaran notasi balok dapat dilihat melalui kualitas musik digital yang digunakan sehingga member dampak positif pada nilai apektif, kogitif dan psikomotor siswa.
16. Berdasarkan hasil kuisisioner siswa pada penggunaan musik digital, sebanyak 90% siswa menyukai penggunaan musik digital pada pembelajaran pertama, sebanyak 95% siswa menyukai musik digital pada pembelajaran kedua dan 100% siswa menyukai musik digital pada pembelajaran ketiga.
17. Berdasarkan perkembangan nilai apektif siswa yang memperoleh nilai A pada pertemuan pertama mencapai 20%, pertemuan kedua 37,5% dan pertemuan ketiga 50%. Perkembangan nilai siswa yang memperoleh nilai B pada pertemuan pertama mencapai 70%, pertemuan kedua berkurang menjadi 57%, dan pada pertemuan ketiga mencapai 50% dan perkembangan nilai siswa yang memperoleh nilai C pada pertemuan pertama adalah 10%, pertemuan kedua berkurang mencapai 5% dan pada pertemuan ketiga tidak ditemukan nilai C.
18. Berdasarkan nilai psikomotor, dapat dilihat bahwa setelah mengikuti tes, siswa yang memperoleh nilai A mencapai 82,5%, siswa yang memperoleh nilai A- mencapai 10%, siswa yang memperoleh nilai B mencapai 7,5%, sedangkan tidak ditemukan siswa yang memperoleh nilai C dan D.
19. Selain ditinjau berdasarkan data nilai, efektifitas musik digital sebagai media pembelajaran notasi balok juga ditinjau dari persentase kuisisioner yang di isi siswa. Berdasarkan hasil kuisisioner diperoleh data bahwa kuisisioner siswa yang menjawab menarik tentang penggunaan musik digital dalam pembelajaran adalah sebanyak 90%, yang menjawab kurang menarik sebanyak 5% dan yang menjawab biasa saja sebanyak 5%.

20. Berdasarkan uraian data di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan musik digital sebagai media pembelajaran notasi balok dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga proses penyampaian materi pada siswa dapat tercapai dengan efektif dan efisien yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam hal ini adalah materi notasi balok.
21. Tidak seluruhnya penggunaan musik digital sebagai media pembelajaran notasi balok dapat meningkatkan hasil belajar siswa, bagi sebagian siswa penggunaan musik digital justru menyulitkan mereka. Siswa yang kurang peka terhadap tempo adalah salah satu masalah yang tidak dapat memanfaatkan musik digital sebagai media pembelajaran. Maka salah satu solusinya adalah penggunaan musik digital justru tidak diterapkan bagi siswa yang kurang peka terhadap tempo.

5. 2. Implikasi

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran musik digital dinyatakan layak dan dapat digunakan karena memberi implikasi sebagai berikut:

1. Sebagai media pembelajaran yang dirancang khusus untuk pembelajaran praktik membaca notasi balok, produk ini merupakan solusi untuk membantu guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, membantu guru yang kurang menguasai alat musik, serta membantu siswa memahami materi notasi balok dengan cara yang efektif, efisien dan menyenangkan.
2. Produk didesain dan dibuat dalam bentuk buku pembelajaran dengan format *print out* dan pdf, yang dikemas dalam bentuk CD. Di dalamnya berisi halaman tentang teori dasar notasi balok, partitur- partitur latihan membaca notasi balok, video pemaparan teori dasar notasi balok, serta 10 *track* iringan musik digital dalam format mp3.

3. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan sebagai bahan pembelajaran mandiri dengan karena penggunaannya yang praktis, efektif dan efisien.

A. REKOMENDASI

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran seni budaya yang kurang mampu menguasai alat musik, produk ini dapat dijadikan solusi dalam mengajarkan notasi balok pada siswa. Guru juga harus memahami materi ajar sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara optimal untuk memenuhi tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran.
2. Penggunaan musik digital sebagai media pembelajaran notasi balok akan berjalan optimal jika didukung dengan ketersediaan fasilitas seperti: aliran listrik, komputer atau laptop, *LCD proyektor*, dan *sound system* serta *speaker* yang memadai.
3. Pada dasarnya tidak ada media pembelajaran yang sempurna, yang ada merupakan media pembelajaran yang praktis, efektif, efisien, sesuai dan dapat digunakan. Maka, penggunaan media pembelajaran yang telah peneliti rancang dapat dikembangkan oleh guru, mahasiswa atau pihak lain ke dalam bentuk penelitian yang lebih jauh untuk dapat mengukur pengaruhnya terhadap prestasi atau hasil belajar siswa. Ataupun dengan materi yang berbeda pada sekolah yang berbeda.
4. Proses desain berbasis penelitian merupakan proses yang kompleks dan rumit sehingga diperlukan waktu penelitian yang cukup panjang. Oleh karena itu dalam melaksanakan desain berbasis penelitian dibutuhkan kesiapan yang matang agar waktu yang tersedia dapat digunakan dengan lebih efektif.