

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 *laras* salendro berbasis multimedia interaktif *soundbank* gamelan pelog salendro untuk siswa SMA. Berdasarkan hasil observasi para siswa sangat tertarik, yang secara otomatis berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomor siswa. Kemampuan musikalitas para siswa meningkat, meskipun ada beberapa siswa yang kurang bisa mengikuti penggunaan multimedia interaktif *soundbank* dikarenakan banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut, salah satu faktor paling berpengaruh adalah gagap terhadap teknologi.

Penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran *laras* salendro 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 musik tradisi yaitu *laras* salendro.

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 multimedia interaktif dinyatakan layak dan dapat digunakan karena memberi implikasi sebagai berikut:

1. Sebagai media pembelajaran yang dirancang khusus untuk pembelajaran praktik membaca serat kanayagan *laras* salendro dan mendengarkan suara

2. *waditra* atau instrumen gamelan pelog salendro, produk ini merupakan solusi untuk membantu guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, membantu guru yang kurang menguasai alat musik, serta membantu siswa memahami materi serat kanayagan dengan cara yang efektif, efisien dan menyenangkan.
3. Produk didesain dan dibuat dalam bentuk *softfile*, yang berbentuk *midi*.
4. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan sebagai bahan pembelajaran mandiri dengan karena penggunaannya yang praktis, efektif dan efisien.

5.3 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 membaca serat kanayagan musik tradisi *laras* salendro pada siswa. Guru juga harus memahami materi ajar, sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara optimal untuk memenuhi tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran.
2. Penggunaan multimedia interaktif *soundbank* gamelan pelog salendro sebagai media pembelajaran musik tradisi membaca serat kanayagan akan berjalan optimal jika didukung dengan ketersediaan fasilitas seperti: aliran listrik, komputer atau laptop, *LCD proyektor*, dan *sound system* serta *peaker* 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.