

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Media pembelajaran kelong Makassar berbasis android ini bersifat informatif dan interaktif. Dalam proses pembuatannya, penelitian ini membutuhkan kerjasama dengan para ahli seperti ahli bidang IT, seniman tradisi dan ahli bahasa. Ahli bidang IT membantu mengintegrasikan data pada aplikasi dan perlunya pertimbangan dari desain produk dengan ahli desain grafis. Seniman tradisi membantu melakukan kajian budaya bersama para seniman tradisi untuk mendapatkan informasi dan data yang sah. Kemudian, peneliti melakukan diskusi mengenai konten materi pembelajaran bersama beberapa dosen di Makassar dan dibutuhkannya ahli bahasa untuk melakukan penerjemahan yang baik dan benar. Selain itu, peneliti juga bekerjasama dengan salah satu komunitas pemain orkes langgam keroncong yang masih aktif di Makassar untuk membantu proses perekaman audio.

Selain melibatkan sejumlah tim, produk ini juga perlu mendapat masukan oleh para ahli lain yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Pihak lain yang terlibat adalah responden seperti dari seni musik tradisi, seniman tradisi, alumni UKSS-ITB dan responden mahasiswa UKSS-ITB untuk menanggapi produk.

Dari hasil implementasi, kecocokan dilihat dari kebutuhan pengguna desain untuk tujuan pembelajaran mandiri UKSS-ITB. Mereka menyambut baik produk ini karena sesuai dengan kebutuhan mahasiswa UKSS-ITB. Hasilnya, produk ini dapat memotivasi mahasiswa UKSS-ITB dalam belajar kesenian Sulawesi Selatan khususnya kelong Makassar.

Peneliti berharap agar produk ini bisa dikembangkan lagi untuk dapat digunakan di masyarakat Makassar umumnya. Para tim dan pihak-pihak yang terlibat diharapkan akan mendukung pengembangan produk ini untuk dijadikan salah satu panutan dalam mendesain pembelajaran yang lebih inovatif.

Dengan adanya produk ini, terlihat bahwa pentingnya pembelajaran seni budaya untuk memperkenalkan budaya daerah setempat. Antusias masyarakat

akan bertambah apabila pembelajaran tersebut dikemas dengan semenarik mungkin. Akan tetapi terdapat beberapa pula kelemahan dalam penelitian ini, antara lain;

1. Pada produk ini konten materi tidak dikaji secara mendalam, karena hanya mengemas konten yang sudah ada dan dikuatkan melalui metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti.
2. Peneliti belum menganalisis aspek musikal pada lagu-lagu yang dijadikan sebagai sample audio secara mendalam. Pada aplikasi juga belum diterapkan pembelajaran secara aspek musikal.
3. Sebagian besar media ini masih bersifat informatif, sehingga pembelajaran kelong Makassar masih sebatas pengenalan dan informasi-informasi terkait.

5.2 Saran

Terdapat hal yang menarik pada media pembelajaran kelong Makassar berbasis android ini yaitu selain dapat mengemas kesenian tradisi kedalam *m-learning* media mudah diakses di mana saja dan kapan saja, konten materi dapat dikembangkan setiap saat (*update*) sehingga jika terdapat kesalahan materi, perubahan bahkan pengembangan, peneliti dan tim dapat memperbaharui kembali konten dalam aplikasi tersebut Berdasarkan penelitian tersebut peneliti menyarankan kepada pengajar dan instuti agar lebih mengembangkan media pembelajaran kesenian secara inovatif. Merujuk kepada kesimpulan penelitian, rekomendasi dirumuskan dan disampaikan kepada pihak-pihak yang dianggap memiliki kepentingan dengan hasil penelitian ini. Seperti; Unit-unit Kegiatan mahasiswa lain selain dari kampus ITB ataupun paguyuban-paguyuban termasuk komunitas Sulawesi Selatan yang ada di bandung.

Penelitian kesenian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kesenian budaya lain. Hal ini dituju agar media inovatif lainnya dapat beragam. Salah satu kekurangan dalam pembuatan media ini yaitu peneliti harus mempersiapkan *smartphone* yang memiliki kapasitas lebih tinggi. Maka dari itu,

para pengembang IT diharapkan dapat mensiasati pembuatan media, agar konten dapat dimuat aplikasi dengan ukuran kapasitas tinggi sehingga tidak mengakibatkan *smartphone* menjadi berat.