

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Tantangan-tantangan pada era global yaitu mudahnya akses terhadap informasi-informasi yang terbaru dan lebih menarik untuk diakses oleh pengguna sehingga melupakan keadaan sekitar termasuk musik tradisional. Belum lagi pembelajaran musik tradisional Simalungun pada umumnya dilakukan dengan oral sedangkan kondisi lainnya yaitu materi informasi tentang musik tradisional dikemas dengan buku atau tertulis, maka yang tertulis memiliki keterbatasan yaitu tidak bisa merepresentasikan bunyi sehingga sukar untuk bisa dipahami bunyinya. Maka dari kehadiran media video pembelajaran ini dapat menjawab tantangan pada pendidikan seni musik tradisional pada era ini.

Berdasarkan hasil penelitian ini, video pembelajaran ini telah layak dijadikan sebagai produk video pembelajaran tentang pola irama permainan *Gonrang sipitu-pitu* Simalungun. Melalui media video ini, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk mempelajari *gonrang sipitu-pitu* serta dapat belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun sehingga memudahkan siswa dalam belajar *Gonrang sipitu-pitu* ini.

#### 5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Pengembangan media pembelajaran video *Gonrang sipitu-pitu* yang merupakan hasil dari penelitian ini tentunya sangat membantu siswa sebagai pengguna yang belajar di SMK Negeri Seni dan Budaya Pematang Raya Kabupaten Simalungun, Provinsi Sumatera Utara. Berdasarkan materi-materi yang disusun dalam video ini dapat menjadi pendoman bagi guru dan siswa untuk menyampaikan materi mengenai hal kontekstual dan tekstual *gonrang sipitu-pitu*. Video ini juga dapat menjadi acuan untuk menjadi salah satu acuan dalam pengembangan media pembelajaran atau bahan ajar berbasis kesenian tradisional khususnya dalam lingkup Sekolah.

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, penulis merekomendasikan media video berbasis kesenian tradisional sudah seharusnya dikembangkan dalam dunia pendidikan. Banyak objek kesenian tradisional Indonesia khususnya

Simalungun sudah hampir punah bahkan ada yang tidak pernah sama sekali diajarkan dalam lingkup sekolah, miris. Penulis melihat bahwa sekolah adalah salah satu wadah atau tempat pelestarian budaya yang kontinuitas dapat bertahan dan membawa peserta didik mencintai budaya lokal/setempat. Pengalaman penulis dalam mendesain media pembelajaran, mendapat pengalaman yang berharga sehingga penulis sadar bahwa pendidik pada zaman sekarang harus lebih melek digital dan menggarap kesenian lokal tanpa mengurangi karakteristik didalamnya sehingga pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan zamannya. Namun, dalam pengembangan media perlu memperhatikan perumusan indikator dan model pembelajaran yang efektif sehingga media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Akhir kata, hasil penelitian ini sebagai motivasi yang bukan saja hanya untuk siswa melainkan juga bagi guru bidang seni. Peneliti telah melakukan penggalian tentang pola permainan *gonrang sipitu-pitu* yang dikemas melalui video pembelajaran. Media video ini nantinya digunakan oleh *stakeholders* penelitian, yang berkaitan dengan hasil penelitian ini. *Stakeholders* penelitian adalah pihak-pihak yang mendapatkan manfaat dari penelitian.

1. Bagi siswa SMK, media pembelajaran ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar *gonrang sipitu-pitu* dan kemungkinan untuk meningkatkan pemain muda *gonrang sipitu-pitu*.
2. Bagi para pendidik, alangkah baiknya jika dilakukan pengembangan tentang video pembelajaran ini harap dilakukan dengan kerjasama dengan para pendidik bidang seni. Kerjasama ini sangat membantu dalam mendesain video pembelajaran *gonrang sipitu-pitu* selanjutnya. Sehingga produk video yang dikembangkan dapat disesuaikan dan terjangkau. Kemudian setiap guru dapat menayangkan ke siswa di setiap sekolah yang mengajarkannya. Peneliti menemukan bahwa latar belakang pendidikan guru dan media yang digunakan berpengaruh dengan hasil belajar siswa.
3. Bagi Sekolah yang berada di luar Sumatera Utara, peneliti mendesain media ini sebagai upaya pengembangan media pembelajaran musik tradisional yang dapat diajarkan di sekolah manapun. Media ini tanpa pemberian teknis-teknis cara penggunaannya sehingga mudah untuk digunakan oleh siapapun dan dimanapun.