

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1. Simpulan**

Media pembelajaran ini berisi lima materi yang didalamnya terdiri dari melodi singkat dilengkapi dengan audio dan cara penggunaan media sehingga dapat dipelajari untuk berlatih kemampuan aural secara fleksibel baik dari segi tempat dan waktu. Media pembelajaran Solfeggio Exercise ini memberikan sarana untuk berlatih secara mandiri kemampuan mendengar dari tingkat dasar tentang aspek-aspek musik. Peserta semakin sadar dan peduli akan aspek musik yang berkaitan dengan ritme, intonasi, dan frase dalam lagu yang mereka nyanyikan. Hal ini ditunjukkan peserta dengan mengoreksi kesalahan ritme yang mereka lakukan secara sendiri dan mengulang kembali bagian tersebut. Peserta mampu menunjukkan dan menjelaskan kesalahan yang mereka lakukan di beberapa bagian dalam lagu. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran terhadap elemen musik.

Tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah analisis masalah serta sumber-sumber yang digunakan, mendesain daftar tugas serta mendesain susunan materi, mengembangkan materi solfeggio dan menuliskannya ke dalam Musescore kemudian mengunggah ke dalam website, implementasi produk dan evaluasi. Data diambil melalui wawancara kepada 10 peserta, angket validasi ahli materi dan media, serta kuesioner pengalaman pengguna media. Media diberi judul “Solfeggio Exercise”. Isi media difokuskan pada latihan pendengaran. Materi terbagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pertama diberi nama Natural Key. Bagian kedua diberi nama Various Keys. Materi kedua dirancang dalam berbagai tangga nada. Bagian ketiga diberi nama Find the Difference yang difokuskan menganalisis perbedaan tanda birama, tanda ekspresi, nada dan ritme. Materi solfeggio dibagikan secara virtual melalui zoom sehingga dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran jarak jauh. Materi-materi tersebut kemudian ditulis dalam Musescore karena Musescore memberikan sajian berupa audio visual sehingga peserta didik

mampu mengembangkan kemampuan pendengarannya serta kemampuan mengenali elemen musik dengan mendengarkan audio yang dimainkan dari Musescore serta melihat nada yang tertera dalam aplikasi Musescore.

Kepekaan terhadap elemen-elemen musik, intonasi, kemampuan untuk mendengar iringan musik serta kemampuan menyanyikan interval yang berbeda merupakan kemampuan yang perlu dimiliki oleh seorang penyanyi dan hasil penelitian menunjukkan melalui Musescore peserta didik mampu mengidentifikasi perbedaan artikulasi yang dimainkan aplikasi, dapat menyanyikan melodi sesuai dengan iringan yang dimainkan oleh Musescore, peserta dapat mempraktikkan dinamika yang kontras antara dinamika keras dan lembut melalui lagu sederhana, dan kemampuan peserta meningkat dalam menjaga intonasi mereka pada interval nada kuart, kwint dan sekt. Peserta pada umur 10-12 tahun mampu menunjukkan dan mengoreksi kesalahan yang dibuat. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pendengaran peserta terhadap nada serta ritme meningkat dan proses ini merupakan awal bagi peserta dalam menjaga intonasi serta tempo ketika bernyanyi. Beberapa peserta pada umur 6-9 tahun melakukan metode *snap & clap* yang diadaptasi dari suara metronome yang ada di Musescore untuk merepresentasikan tanda birama serta metode ini membantu mereka untuk menjaga tempo ketika menyanyikan lagu. Hasil pengalaman pengguna terhadap media pembelajaran mendapat respon sebesar 82,3% yang berarti pengalaman pengguna terhadap penggunaan media pembelajaran sangat baik.

## **5.2. Implikasi dan Rekomendasi**

Media ini menawarkan metode alternatif untuk belajar solfeggio bagi pemula. Isi didalamnya disusun secara sistematis dari yang sederhana. Pembelajaran online dapat mengambil manfaat dari penggunaan media pembelajaran. Guru dapat menggunakan materi ini sebagai sumber tambahan untuk pengajaran mereka baik secara jarak jauh maupun di dalam kelas. Solfeggio Exercise dikembangkan sebagai m-learning sehingga dapat digunakan secara fleksibel. Media ini juga memberikan cara belajar

yang baru bagi peserta didik. Lebih lanjut, penggunaan media ini berkontribusi pada literasi TI. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang baru tentang solfeggio dan musik secara umum.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti merekomendasikan beberapa hal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dengan fokus pembelajaran solfeggio. Rekomendasi tersebut antara lain:

1. Materi dapat diolah dengan *range* melodi yang pendek dan ketukan panjang kemudian berkembang ke melodi yang lebih panjang dengan ketukan yang bervariasi.
2. Keterbatasan materi ini adalah latihan dibuat dalam bentuk *ear training*. Bentuk latihan materi dapat dikembangkan, tidak hanya ear training saja tetapi sight reading dan/atau sight singing.
3. Penelitian ini dilakukan dengan kondisi sebagian besar partisipan memiliki bekal dasar dalam bermusik. Penelitian selanjutnya dapat diteliti dengan kondisi yang berbeda dimana partisipan belum memiliki pengalaman dalam bermusik.
4. Warna suara pada anak akan terus berkembang. Perubahan suara yang terjadi pada anak usia 9 tahun ke atas perlu diteliti pengaruhnya dalam melakukan latihan-latihan solfeggio.
5. Materi-materi yang ada dalam Solfeggio Exercise ini dapat diteliti lebih lanjut dalam bentuk kelas secara luring.
6. Pendidik musik memiliki banyak sumber daya teknologi yang tersedia sekarang. Akses internet menjadi lebih mudah dan memberikan kontribusi dalam belajar. Pengajar dapat mengembangkan media pembelajaran musik dengan memanfaatkan software seperti Musescore sehingga metode serta materi yang diberikan lebih beragam untuk peserta didik dan dengan memudahkan pembagian bahan ajar ke peserta didik.
7. Kelemahan menggunakan media pembelajaran ini adalah pengguna harus memiliki pengetahuan dasar tentang literasi teknologi informasi. Kelemahan

ini dapat diatasi dengan cara mempelajari pengetahuan dasar teknologi. Dengan cara ini pengguna juga akan memiliki pengalaman untuk menggunakan media pembelajaran online lainnya.

8. Aplikasi Musescore belum memiliki aksesibilitas yang memadai bagi anak berkebutuhan khusus. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi untuk pengguna disabilitas perlu dilakukan.
9. Media ini hanya mendukung tingkat dasar hingga menengah. Rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya adalah membuat latihan solfeggio tingkat lanjut dengan area pembelajaran yang lebih luas seperti akor, tangga nada, perubahan dinamika yang lebih bervariasi, tanda birama yang bervariasi, melodi yang lebih panjang, dan analisis gaya permainan.