

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif gamelan Pelog Salendro berbasis piranti lunak ini dirancang berdasarkan standar pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu *National Educational Technology Standards for Students* (NET-S). Adapun tahapan-tahapan yang dilalui dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, antara lain: tahap analisis kebutuhan data (*analysis data requirement*), tahap perencanaan (*planning*), tahap implementasi atau koding (*programming*), tahap uji coba awal (*early trials*), dan tahap pemeriksaan akhir (*final checking*).

Pertama, tahap kebutuhan data (*analysis data requirement*) adalah tahap mendeskripsikan dan mengurai data-data yang diperlukan dalam pengembangan multimedia interaktif. Terdapat tiga data yang dibutuhkan, yaitu data gambar, data audio, dan data tulisan. Ketiga komponen data tersebut selanjutnya disebut sebagai data media primer. Kedua, tahap perencanaan (*planning*) adalah tahap mendefinisikan langkah-langkah apa saja yang dilakukan agar multimedia interaktif berbasis piranti lunak yang dikembangkan sesuai harapan. Bentuk perencanaan berupa *storyboard* (*storymap*), *storytelling*, dan membuat *flow chart* aplikasi multimedia interaktif. Ketiga, tahap implementasi atau koding (*programming*) merupakan tahap penulisan program dengan jalan menyesuaikan

koding. Penulisan program dilakukan secara terstruktur, sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Disamping itu, tahap ini juga mencakup tahap testing, analisis kesalahan koding (*error programing*), dan perbaikan. Keempat, tahap uji coba awal (*early trials*) merupakan langkah untuk pemeriksaan dan pengecekan sebelum produk pembelajaran ini diuji cobakan secara terbatas pada pengguna (siswa). Terdapat tiga hal yang harus diuji atau dites, yaitu *unit testing*, *integration testing*, dan *system testing*. Tahap pemeriksaan akhir (*final checking*) merupakan langkah terakhir pengembangan multimedia interaktif berbasis piranti lunak. Pada tahap ini *software* diperiksa kembali untuk mengetahui apakah terdapat *bugs* ataupun *virus* di dalamnya.

Dibutuhkan proses validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses validasi dilakukan dalam tiga ruang lingkup, yaitu validasi media, validasi materi, dan uji coba. Hasil validasi media menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini memiliki *reliability* (kehandalan) program, memiliki *compatibility* (kesesuaian) dengan perkembangan teknologi saat ini; bersifat *economical* (ekonomis) dengan tidak membutuhkan spesifikasi komputer yang terlalu tinggi dan mahal; bersifat *easy to operate*, yaitu mudah digunakan dan sederhana dalam sistem navigasi pengoperasiannya; bersifat *attractive layout*, yaitu memiliki desain layout yang menarik dan konsisten dalam penempatan tombol-tombol aplikasi; bersifat *visual reliable*, yaitu memiliki kualitas foto atau gambar yang jelas dan jernih; bersifat *fine audible*, yaitu memiliki kualitas suara yang jernih dan bersih; termasuk produk *software* yang legal, baik dari segi pengembangan maupun penggunaan.

Diecky Kurniawan Indrapraja, 2012

Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Menengah Umum

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Hasil validasi materi menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini memiliki kejelasan tujuan pembelajaran; memiliki relevansi materi dengan KTSP; memiliki cakupan dan kedalaman materi gamelan Pelog Salendro yang sesuai dengan siswa sekolah menengah umum; menawarkan strategi pembelajaran yang tepat; memiliki tingkat interaktivitas yang baik; mampu mengarahkan siswa didik untuk belajar gamelan secara aktif; mampu merangsang siswa untuk berfikir kritis dan bertanggung jawab; menarik dan mudah dipahami dalam mengapresiasi gamelan Pelog Salendro di tingkat dasar; mampu menggiring siswa untuk terus belajar sepanjang hayat.

Berdasarkan hasil uji coba penggunaan multimedia interaktif, didapatkan nilai rata-rata kumulatif siswa dalam mempelajari gamelan Pelog Salendro mencapai 87. Artinya, sebagian besar siswa mampu memahami materi ajar gamelan Pelog Salendro menggunakan multimedia interaktif dengan sangat baik. Nilai prosentase ketuntasan belajar klasikal kumulatif siswa sebesar 83,3%. Angka tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran gamelan Pelog Salendro menggunakan multimedia interaktif dinyatakan tuntas. Nilai daya serap klasikal kumulatif siswa sebesar 87%. Angka tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran gamelan Pelog Salendro menggunakan multimedia interaktif termasuk ke dalam katagori sangat tinggi.

B. REKOMENDASI

Beberapa rekomendasi yang dapat diajukan berdasarkan hasil kesimpulan penelitian di atas antara lain.

Diecky Kurniawan Indrapraja, 2012
Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Menengah Umum
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Meskipun multimedia interaktif mampu membuat siswa belajar secara mandiri, namun guru memiliki peran yang vital dalam memoderasi, memfasilitasi, dan motivator untuk siswa. Untuk itu, bagi guru yang menggunakan multimedia interaktif ini disarankan untuk mempelajari aplikasi yang ditawarkan media ini terlebih dahulu, disamping terus meningkatkan pemahamannya terhadap gamelan Pelog Salendro.
2. Multimedia interaktif gamelan Pelog Salendro ini memfasilitasi siswa dalam memahami *waditra* gamelan Pelog Salendro dan berkreasi dalam membuat karya musik sederhana. Adapun aspek apresiasi yang lebih mendalam perlu untuk ditambahkan oleh guru Seni Budaya dalam melengkapi media pembelajaran ini.
3. Bagi pengembang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif selanjutnya, hendaknya lebih memperhatikan pemilihan jenis *software*, rancangan produk, komposisi warna dan gambar, kejernihan suara baik untuk *background* ataupun *soundeffect*, dan penggunaan animasi yang tepat agar dapat menghasilkan media yang layak untuk disajikan. Disamping itu penyertaan petunjuk pemanfaatan dan penggunaan medianya lebih diperhatikan secara jelas dan detail agar dapat membantu kelancaran guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.
4. Peran pakar atau ahli dibidang teknologi informasi sangat mendukung hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis piranti lunak agar terjaga keefektifannya. Dari segi materi (*content*) diperlukan pakar yang mengerti bidang pengajaran yang dimaksud, agar materi sejalan dengan tujuan

pembelajaran. Jika materi pembelajaran berupa seni musik Nusantara, maka dibutuhkan seniman yang memiliki kedalaman pengetahuan dan praktik di bidang seni tradisi Nusantara.

5. Jumlah komputer mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Idealnya satu siswa menghadapi satu komputer. Komputer yang digunakan juga harus didukung dengan *speaker system* yang memadai, agar kualitas suara sesuai dengan yang diharapkan materi pembelajaran, khususnya pada multimedia interaktif untuk mata pelajaran musik.
6. Bagaimanapun juga, media pembelajaran untuk seni musik, khususnya musik Nusantara masih sangat jarang. Oleh sebab itu, sangat diharapkan bagi peneliti-peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran seni Nusantara berbasis multimedia interaktif. Dengan demikian warisan leluhur tetap terjaga kelestariannya dan terus dipelajari di tingkat sekolah-sekolah formal.