

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Setelah penelitian dilakukan, terdapat beberapa temuan yang diperoleh khususnya mengenai pengaruh media musik digital terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terhadap kelas XII SMKS Muhammadiyah Campaka Purwakarta. Tentunya dalam kegiatan pembelajaran diperlukan sebuah inovasi dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis musik. Maka dari beberapa pernyataan diatas peneliti mengklasifikasikan beberapa kesimpulan yang dapat dijelaskan sebagai berikut yaitu :

1. Musik digital yang dirancang memiliki tingkat validitas yang baik. Kualitas dan keadaan media musik digital tentunya harus divalidasi terlebih dahulu dengan beberapa entitas yang akan dijadikan sebagai aspek dalam pembuatannya. Seperti model pembelajaran, karakteristik pembelajaran, tujuan pembelajaran dan ranah domain hasil belajar. Sehingga musik digital yang dirancang memiliki validitas yang baik dan bias diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Selain harus berdasarkan dengan asas pembelajaran tentunya media musik digital perlu divalidasi oleh beberapa peran yang berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan musik digital seperti guru dan juga produser musik. Angka validitas yang didapat menggunakan CVR terhadap media musik digital adalah 0,94 yang dinyatakan sangat valid untuk diimplementasikan dalam penelitian.
2. Berdasarkan pembahasan dan juga penjelasan mengenai penelitian pada bab sebelumnya, dapat diketahui bahwa musik digital memiliki pengaruh terhadap kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil belajar *post test* kelas eksperimen yang memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu dengan nilai *gain* sebesar 3,06 untuk kelas eksperimen dan 1,81 untuk kelas kontrol. Namun setelah dilakukan pengujian lebih lanjut menggunakan uji mann whitney u, diperoleh hasil signifikansi diatas 0,05 yang menyatakan bahwa hasil belajar diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Sehingga dapat

dinyatakan bahwa walaupun media musik digital tidak berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan diatas, berikut merupakan beberapa implikasi dari hasil penelitian ini yang dilakukan.

5.2.1 Secara Teoretis

Secara teoritis bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mendukung porses kegiatan pembelajaran, hal tersebut tentunya tidak terkecuali dengan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam ranah domain kognitif.

5.2.2 Secara Praktis

Penelitian ini membahas tentang hasil berdasarkan perlakuan yang sudah dilakukan terhadap para siswa, terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa dengan menggunakan media musik digital. Namun perbedaan tersebut tidaklah signifikan. Oleh karena itu dibutuhkan desain media musik digital yang mampu mengakomodir jenis musik yang lebih menarik dan kompleks sehingga lebih mampu meningkatkan dan mempertahankan antusiasme siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil peneltiian dan kesimpulan diatas, terdapat beberapa saran mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan case method dan media musik digital yang diklasifikasikan sebagai berikut yaitu :

1. Dalam pembelajaran pemrograman berorientasi objek para guru dapat menggunakan case method dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternative model pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme dan interaktifitas peserta didik terhadap pembelajaran. Dengan beberapa manfaat dan keuntungan dalam mengimplementasikan model pembelajaran tersebut tentunya disarankan kepada guru untuk dapat mengaplikasikannya dikelas. Akan tetapi penggunaan case method harus ditunjangi oleh RPP dan juga perencanaan pembelajaran yang matang dikarenakan karakteristik dari case method yang dominan melibatkan para peserta didik sehingga perlu ada rekonstruksi apabila akan beralih menggunakan model pembelajaran tersebut. Selain itu penggunaan case

method juga gurudiharuskan dapat mengatur pengelolaan kelas dan pembelajaran dengan baik.

2. Untuk produser musik dapat memperbanyak dan meningkatkan kualitas musik pembelajaran yang akan diimplementasikan terhadap kegiatan pembelajaran, dikarenakan kegiatan pembelajaran merupakan sebuah hal yang berkelanjutan tentunya dibutuhkan jenis dan ragam musik yang kompleks dengan kualitas yang baik. Hal tersebut disadari oleh peneliti bahwa keterbatasan waktu, pengetahuan dan wawasan peneliti untuk dapat merancang kualitas musik yang lebih optimal.
3. Untuk peneliti lain yang akan meneliti tentang penggunaan media musik digital dalam kegiatan pembelajaran hendaknya untuk melakukan penelitian lebih lanjut dikarenakan penelitian ini masih jauh dari kata sempurna mengingat kemampuan peneliti, waktu, tenaga dan logistik yang dimiliki masih berada dalam skala terbatas.