

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik tingkat SMA diantaranya:

- 1) Desain media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik berisi beberapa fitur absen, materi, soal, tugas, informasi, *video conference* dan memainkan alat musik secara digital dalam satu aplikasi sehingga menjadikan pembelajaran seni musik menjadi bervariasi.
- 2) Proses pembuatan dan pengembangan aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik diantaranya perancangan produk dengan menentukan materi atau konteks pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran seni musik, menentukan isi dari aplikasi atau panel sebagai navigasi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* atau *storyboard* aplikasi, membuat desain diagram alir (*flowchart*). Selanjutnya proses pengembangan produk aplikasi *mobile* menggunakan *GlideApps* dengan beberapa langkah proses pembuatan yang terdiri dari pemilihan warna aplikasi, perancangan nama dan logo, pembuatan halaman *login*, pembuatan halaman utama dan pembuatan halaman profil.
- 3) Pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik pada penelitian ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 15 Bandung.
- 4) Pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi SM Libels dinyatakan efektif oleh pendidik dan peserta didik. Pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi SM Libels di SMA Negeri 15 Bandung menjadi lebih praktis karena aplikasi dapat digunakan kapan saja dan dimana saja serta peserta didik bisa melakukan berbagai aktifitas dalam menunjang pembelajaran seni musik diantaranya dengan beberapa fitur tugas, materi, soal, chat, *video conference*, absen serta fitur alat musik digital seperti *e-Gitar*, *e-Piano*, *e-Drum* sehingga memungkinkan peserta didik bisa memainkan alat musik digital tanpa perlu membeli alat musik. Akan tetapi pada pembelajaran jarak jauh dengan

aplikasi SM Libels di SMA Negeri 15 Bandung, beberapa peserta didik terhambat dalam mengunduh aplikasi dikarenakan kestabilan jaringan yang tidak dapat diprediksi.

5.2. Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi SM Libels dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran seni musik dan penggunaannya efektif dalam pembelajaran jarak jauh. Namun untuk penerapan aplikasi SM Libels, SMA Negeri 15 Bandung perlu memperhatikan beberapa hal, diantaranya:

- 1) Tersedia *handphone* yang memadai bagi peserta didik dan pendidik dengan kapasitas dan spesifikasi yang memadai untuk mengunduh aplikasi SM Libels;
- 2) Tersedia kuota atau akses internet yang baik;
- 3) Pendidik harus memahami dan mengoptimalkan penggunaan dan pengembangan aplikasi SM Libels;
- 4) Peserta didik dapat menggunakan aplikasi SM Libels dengan maksimal, seperti memahami petunjuk penggunaan dan menggunakan aplikasi sesuai dengan petunjuk yang disediakan.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan implikasi di atas, rekomendasi yang dapat peneliti ajukan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* yang lebih baik selanjutnya, yaitu:

- 1) Kepala sekolah mendukung pembelajaran jarak jauh dengan membantu peserta didik memberikan bantuan kuota atau pulsa dan menyediakan perangkat bagi peserta didik yang memadai, terutama bagi peserta didik yang tidak mempunyai *handphone* yang memiliki spesifik dan kinerja yang baik agar semua peserta didik dapat ikut serta dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh.
- 2) Kepala sekolah mengadakan pelatihan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* yang dilatih oleh ahli dalam bidang IT untuk tenaga pendidik di sekolah sesuai mata pelajarannya.
- 3) Pendidik khususnya di SMA Negeri 15 Bandung diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan aplikasi SM Libels dengan menambahkan materi lain dalam aplikasi agar aplikasi dapat memuat lebih banyak materi, serta dapat

mengembangkan kembali fitur fitur menarik lainnya dalam aplikasi.

- 4) Aplikasi ini perlu pengembangan lebih lanjut terutama dalam pembelajaran di sekolah yaitu dibuatkan model pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* sehingga pembelajaran di sekolah lebih menarik dan interaktif.