

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini adalah studi kasus terhadap pembelajaran *gamelan koromong* di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang. Kesimpulan yang didapatkan yaitu bahwa pembelajaran *gamelan koromong* ini dapat mengubah perilaku peserta didik baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Perubahan perilaku ini terjadi pada peserta didik sebagai subjek studi.

Terkait dengan rumusan masalah penelitian, dapat disimpulkan bahwa seni *gamelan koromong* yang terdapat di kampung Cikubang Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang adalah salah satu kesenian tradisional yang masih dipertunjukkan oleh masyarakatnya dalam upacara ritual kampung yang disebut upacara ritual *koromong*. Namun, proses pewarisan terhambat terkendala dengan keadaan *gamelan koromong* yang sudah mulai rusak. Pada perkembangannya *gamelan koromong* difungsikan dalam acara selain ritual kampung, oleh masyarakat Cikubang dipakai dalam acara syukuran, selamatan dan tolak bala. Sampai saat ini masyarakat Cikubang masih mempertunjukkan *gamelan koromong* pada setiap tanggal 14 Maulud tahun Islam sekaligus dalam rangka memperingati Maulid Nabi Muhammad SAW.

*Gamelan koromong* tersebut kemudian dijadikan sebagai bahan dalam proses pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.

Proses pembelajaran *gamelan koromong* di sekolah ini adalah salah satu upaya untuk mewariskan nilai-nilai budaya lokal yang terdapat pada kesenian ini, dengan harapan bisa dijadikan sebagai alternatif pemecahan masalah dalam hal pewarisan. Aplikasi pembelajaran *gamelan koromong* tersebut berhasil dilaksanakan yang dapat dibuktikan dengan: (1) adanya hasil penelitian berdasar pada proses pembelajaran di sekolah tersebut; (2) adanya perubahan kemampuan peserta didik dalam setiap tahap pembelajaran dengan mempelajari berbagai motif tertentu pada lagu *keupat eundang*.

Setelah melakukan serangkaian ujicoba, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *gamelan koromong* dapat mempengaruhi perubahan perilaku peserta didik baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Sebelumnya peserta didik hanya mengenal kesenian sebagai pengetahuan umum saja (segi kognitif). Setelah dilaksanakan proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya sekedar mengetahui keberadaan kesenian *koromong* ini, tetapi dapat praktek dan memainkan langsung *gamelan koromong* (segi psikomotor). Selain itu, peserta didik menjadi lebih mencintai budaya tradisional terutama pada seni *gamelan koromong* (segi afektif).

Sebagai dampak instruksional dari pembelajaran terjadi perubahan sikap dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai budaya yang terdapat pada seni *gamelan koromong*, kemampuan menerima dan menerapkan materi pembelajaran yang diberikan yaitu dapat memainkan *gamelan koromong*, serta kemampuan mengkreasikan materi pembelajaran dengan mempertunjukkan kembali cara

memainkan *gamelan koromong* berdasarkan proses yang telah dilaksanakan oleh peserta didik. Dampak pengiringnya, yaitu peserta didik dapat berpikir kritis dan kreatif, bertanggungjawab, serta bekerja sama, disiplin, tekun, ketelitian, kerja sama, toleransi, dan percaya diri yang semuanya merupakan tujuan pendidikan jangka panjang.

## **B. Rekomendasi**

Akhir dari penelitian ini adalah merekomendasikan hasil penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran terutama pada pembelajaran seni budaya, serta meningkatkan kemampuan peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian ini baru pada tahap pembelajaran praktek kreativitas, belum sampai pada perilaku pewarisan yang sesuai dengan konsep pewarisan budaya. Berdasarkan hal tersebut rekomendasi diarahkan kepada: (1) Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sumedang; (2) pengajar seni budaya SMP N 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang; (3) Prodi Seni Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung; dan (4) peneliti-peneliti lain.

### **1. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sumedang**

Kesenian *koromong* adalah salah satu kesenian tradisional yang mempunyai nilai-nilai kearifan tinggi, yang patut dikembangkan dan dilestarikan. Untuk itu pemerintah Kabupaten Sumedang diharapkan lebih memperhatikan keberadaannya. Memasukan materi kesenian ini terhadap kurikulum adalah salah satu alternatif agar

nilai-nilai budaya yang terdapat pada seni *gamelan koromong* dapat diwariskan kepada generasi muda.

2. Pengajar seni budaya di SMP N 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.

Rekomendasi untuk pengajar seni budaya di SMP N 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang, agar lebih mengoptimalkan penggunaan bahan ajar seni tradisi, karena nilai-nilai budaya yang terdapat di dalamnya berguna untuk membendung pengaruh negatif dari arus modernisasi terutama bagi kalangan pelajar. RPP yang disusun dapat menggunakan bahan ajar seni tradisi lokal seperti *gamelan koromong* dan mengurangi materi yang berbasis pada seni modern. Pelaksanaan pembelajaran selain dilaksanakan pada jam pelajaran, juga bisa dilaksanakan pada saar ekstrakurikuler.

3. Prodi Seni Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung

Rekomendasi untuk Prodi Seni PS UPI, agar lebih memperhatikan arah dari materi perkuliahan di wilayah tradisional dan memberikan keseimbangan dengan materi musik barat. Hal ini tentu mendukung mahapeserta didik-mahapeserta didik yang mengadakan penelitian di wilayah tradisi sebagai tugas akhir perkuliahan.

4. Peneliti selanjutnya

Selanjutnya rekomendasi diarahkan kepada peneliti-peneliti lain agar meneruskan atau menyempurnakan penelitian ini. Harapan keberlangsungan

penelitian ini tidak lepas dari tujuan utamanya yaitu melaksanakan atau meneruskan proses pewarisan nilai-nilai budaya yang terdapat pada *gamelan koromong* Cikubang Kecamatan Rancakalong, Kabupaten Sumedang.

Penelitian tentang pembelajaran *gamelan koromong* diperlukan pendalaman yang lebih, tidak hanya sebatas pada studi kasus yang mengupas peristiwa pembelajaran *gamelan koromong* yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rancakalong, Kabupaten Sumedang. Penelitian ini bisa dikembangkan melalui metode yang lebih luas seperti R & D, atau metode-metode yang lainnya yang dapat menghasilkan data yang lebih lengkap. Adapun fokus penelitian yang bisa dikembangkan oleh peneliti selanjutnya yaitu membuat model pembelajaran *gamelan koromong* yang bisa digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran.