

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Simpulan pada penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang disesuaikan terhadap tahap temuan dan hasil yang didapatkan dalam penelitian. Simpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil analisis kebutuhan pada media pembelajaran berbasis komputer tipe simulasi ini yang dilakukan menunjukkan hasil dari analisis kontekstual, karakteristik siswa, kompetensi, dan perangkat produksi yang di perlukan dalam melakukan pengembangan media dan akan digunakan sebagai bahan referensi dalam melakukan pengembangan produk.
- 2) Proses desain dan rancangan media pembelajaran berbasis komputer tipe simulasi ini dilakukan dengan empat tahapan yaitu identifikasi masalah, penentuan tujuan dan solusi, desain media yang termasuk pembuatan RPP, GBPM, *flowchart*, dan *storyboard*, dan rancangan media.
- 3) Berdasarkan validasi terhadap beberapa aspek antara lain (relevansi, isi materi, tata bahasa, konteks media dan teknis media) yang dilakukan oleh para ahli, media pembelajaran berbasis komputer tipe simulasi secara umum termasuk ke dalam kategori media pembelajaran “sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis tipe simulasi ini layak untuk di gunakan pada proses kegiatan belajar mengajar namun dengan ada beberapa perbaikan. Perbaikan tersebut telah dilakukan oleh peneliti pada media pembelajaran berbasis komputer tipe simulasi ini.
- 4) Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh pengguna terhadap lima aspek (materi, design media, teknis media, bahasa dan penyampaian materi dan sikap siswa terhadap penggunaan media), media pembelajaran berbasis komputer tipe simulasi ini berada pada kategori “Sangat Layak”. Perolehan skor tersebut bahwa media pembelajaran berbasis komputer tipe simulasi ini dapat digunakan oleh pengguna sebagai media pembelajaran untuk membatu proses kegiatan belajar mengajar di SMP mata pelajaran

Seni Budaya.

5.2 Implikasi

Hasil akhir temuan dari yang dilakukan peneliti ini adalah pembelajaran berbasis komputer tipe simulasi mengenai mata pelajaran Seni Budaya dengan judul “Ansambel Musik” diharapkan dapat memahami cara bermain alat musik dari suara dan tatacara penggunaannya dan ada nya perubahan metode pembelajaran yang biasanya praktek dengan alat musik menjadi menggunakan media Pembelajaran “Musik Ansambel” agar memahami cara penggunaan alat musik sebelum penggunaan langsung.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat peneliti berikan pada penelitian yang telah dilakukan adalah:

- 1) Bagi guru, untuk menggunakan Media Pembelajaran “Ansambel Musik” sebagai suatu variasi media pembelajaran untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar di SMP. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru yang ingin mencoba mengembangkan media pembelajaran yang serupa.
- 2) Bagi peserta didik, untuk menggunakan Media Pembelajaran “Ansambel Musik” sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar, dengan metode belajar menggunakan media pembelajaran peserta didik lebih antusias dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai salah satu sumber rujukan mengenai penelitian pengembangan media berbasis komputer pada Seni Budaya di jenjang SMP. Selain itu, hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak media pembelajaran berbasis komputer terhadap kemampuan kognitif, afektif, atau psikomotor siswa di jenjang SMP.