

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Simpulan merupakan hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini. Simpulan temuan penelitian ini beracuan pada rumusan masalah penelitian yang telah ditetapkan. Beberapa hal yang dapat disampaikan sebagai simpulan dari penelitian dan pengembangan ini dipaparkan yakni, penelitian yang dilakukan, merupakan penelitian pengembangan yang melalui 4 tahapan. Adapun tahap pengembangan dalam penelitian ini meliputi, tahap pertama analisis masalah dalam pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak. Tahap kedua perancangan desain media pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak, sesuai kebutuhan siswa, setelah di desain produk tersebut di validasi oleh para ahli media, materi, dan praktisi. Tahap ketiga pelaksanaan dan evaluasi ke siswa dalam menggunakan produk yang sudah di validasikan oleh para ahli, dalam tahap ini siswa merespons hasil produk yang sudah dibuat. Tahap keempat refleksi yakni peneliti dan guru seni budaya mendiskusikan hasil produk tersebut dengan hasil produk tersebut layak untuk digunakan ke siswa.

Berdasarkan kualitas produk termasuk dalam kriteria “amat baik” dengan rata-rata persentase oleh dua ahli media yakni 89,71%, selanjutnya dua ahli materi rata-rata persentase 93,27%, dan berikutnya dua praktisi dengan perolehan rata-rata persentase adalah 95,83%. Artinya dari hasil keseluruhan validasi tersebut, pengembangan multimedia interaktif berbasis construct 2 untuk pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak layak digunakan oleh siswa kelas VIII D.

Pada tahap implementasinya, peneliti mendapatkan hasil keseluruhan respons dari ke-13 orang siswa dalam menggunakan media construct 2 tersebut, adapun persentase rata-rata yang diperoleh yakni 91,35%. Artinya kriteria “amat baik”. Selain itu dari hasil keseluruhan komentar dan tanggapan siswa dapat disimpulkan bahwa media construct 2 dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil evaluasi yang terdapat dalam media construct 2 dalam pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak. 13 orang siswa memperoleh nilai kuis dengan rata-rata persentase kelas secara keseluruhan yaitu 90,00%. Selain itu siswa

juga memperoleh nilai tebak alat musik dengan rata-rata persentase kelas yaitu 96,92%, artinya siswa dapat mencapai KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil pembahasan dan manfaat dari penelitian ini, peneliti merekomendasikan multimedia interaktif berbasis *construct 2* untuk pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak kepada:

1. Guru seni budaya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis *construct 2* untuk pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak. Dengan mengetahui jenis lagu dan alat musik Melayu Pontianak. Serta dapat mendukung segi profesionalitas guru seni budaya di dunia kerja nantinya.

2. Tim Penyusun Kurikulum Lagu Daerah Melayu Pontianak

Semakin majunya dunia penelitian hendaknya dapat menjadi lahan untuk penerapan dan pengembangan ilmu-ilmu pembelajaran lagu daerah lainnya. Hendaknya pengembangan multimedia interaktif berbasis *construct 2* dapat menjadi sumbangsih di tengah penelitian yang masih akan berlanjut tentang pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak.

3. Penelitian Berikutnya

Penelitian mengakui bahwa ada beberapa kesulitan dalam penelitian ini yang disebabkan keterbatasan waktu, biaya, objek observasi, tenaga, dan masalah pandemi. Adapun saat ini pandemi Covid-19, peneliti cukup kesulitan dalam mencari tempat penelitian karena banyak pihak sekolah yang kurang setuju untuk peneliti melakukan penelitian disekolahnya, dengan beberapa alasan yaitusiswa banyak tidak mengerjakan soal guru melalui online, adapun sebagian siswa juga tidak mempunyai handphone pribadi, melainkan masih menggunakan handphone orang tuanya. Hal ini membuat peneliti semakin kesulitan. Setelah peneliti berkeliling mencari sekolah, akhirnya ada salah satu sekolah yang bersedia menerima peneliti untuk melakukan penelitian yaitu SMP Negeri 2 Pontianak. Adapun beberapa kekurangan dalam peneliti ini, kekurangan tersebut antara lain.

- Dalam perencanaan pembuatan software media audiovisual yang memuat materi pokok lagu daerah Melayu Pontianak masih kurang sempurna karena peneliti memiliki keterbatasan keahlian sehingga berdampak pada kualitas hasil media yang belum sempurna. Akan tetapi media yang dibuat sendiri, lebih bermakna karena dibuat berdasarkan masalah yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara guru, dan hasil angket tanggapan dan kebutuhan siswa.
- Kekurangan berikutnya terkait dengan pembuatan konsep gambar. Media yang dibuat bersumber pada foto di internet. Sehingga kualitas gambar belum sempurna karena keterbatasan dana dan keahlian.
- Pada pembelajaran jarak jauh, awalnya peneliti membuat media construct 2 ini dalam bentuk web agar bisa diakses seluruh siswa di internet, tapi sayang media yang peneliti buat, setelah di coba di handphone 3 orang siswa, ternyata tidak bisa di buka karena besarnya resolusi media, tidak hanya itu saja kebanyakan handphone siswa memiliki RAM yang kecil, jadi susah untuk dibuka dan di download. Tapi media construct 2 ini dapat di kerjakan secara offline oleh siswa melalui laptop. Dengan cara peneliti memberikan file construct 2 ke siswa dalam bentuk plesdis, setelah itu siswa dapat menginstal sendiri media tersebut di laptop.