

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, tentang studi penggunaan media audio digital dalam pembelajaran gamelan Bali di Jurusan Pendidikan Seni Musik FPBS UPI. Maka dalam bab ini peneliti akan mengutarakan kesimpulan dari hasil penelitian yang meliputi tentang materi, tahapan, pembelajaran mandiri dan hasil pembelajarannya.

Pemilihan materi dalam proses pembelajaran gamelan Bali dengan menggunakan media audio digital ini sangat penting karena tanpa audio ini mahasiswa tidak dapat bisa membayangkan bagaimana bunyi dari konsep pangumbang-pangisep, konsep tabuhan polos-sangsih, tabuhan melodi pokok, instrumen yang dimainkan, dan lain-lain.

Tahapan penggunaan media audio digital dalam pembelajaran gamelan Bali di Jurusan Pendidikan Seni Musik FPBS UPI adalah tahapan-tahapan yang sudah dipersiapkan pengajar agar materi dapat disampaikan dengan baik. Tahapan pembelajaran tersebut dimulai dari apresiasi karya, apresiasi media audio digital yang digunakan, imitasi, menghafal, lalu mempraktekan.

Pembelajaran yang dilakukan mahasiswa secara mandiri ini hampir tidak dilakukan karena dalam data audio tersebut tidak menunjukkan agar mahasiswa menguasai teknik tabuhan dengan instrumen yang dimaksud dalam materi dan tahapan pembelajaran gamelan Bali. Dalam audio tersebut hanya membunyikan

contoh bagian-bagian tabuhan dari karya, dan tabuhan instrumen (lihat lampiran pada buku panduan gamelan Bali).

Hasil dari penggunaan media audio digital dalam pembelajaran gamelan Bali di Jurusan Pendidikan Seni Musik FPBS UPI terlihat baik apabila dilihat dari materi yang diberikan dan tahapan pembelajaran yang diberikan pengajar memang diberikan untuk teknik permainan tabuhan gamelan Bali dasar. Namun untuk keseluruhan, mahasiswa kurang memperoleh hasil yang cukup baik dikarenakan dalam aplikasinya proses pembelajaran ini disertakan dengan menggunakan media audio digital. Sebagian besar mahasiswa kurang memanfaatkan adanya media audio digital ini. Mereka kebanyakan melakukan pembelajaran mandiri dengan cara menghafal dari hasil perkuliahan gamelan Bali tersebut.

## **B. Saran**

Dengan ditemukannya beberapa kelemahan yang peneliti temui di dalam penggunaan media audio digital ini, diantaranya yaitu kurangnya penjelasan tentang bagaimana teknik menabuh karena dalam media audio digital itu hanya disampaikan berupa audio saja. Bagaimana sampai kualitas bunyi tabuhan yang benar itu harus ada bantuan video. Jadi dalam teknik menabuh, mahasiswa dapat melihat secara langsung bagaimana memegang panggul, cara permainan kotekan yang cepat, dan lain-lain. Artinya mahasiswa belum dapat menggunakan bantuan media audio digital tersebut secara mandiri dikarenakan kurangnya penggunaan media. Apabila pada pembelajaran gamelan Bali ini dibuat beserta videonya mungkin itu bisa membantu mahasiswa dalam proses penyamaan informasi.