

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil kuisioner yang didapatkan pada ujicoba Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Gamelan terhadap siswa SDN Maguwoharjo 1, dengan keterangan sebagai berikut :

a. Ujicoba Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Gamelan dilakukan dikelas 4B.

b. Kuisioner terdiri dari empat pertanyaan dengan masing – masing pertanyaan terdapat jawaban Ya, Cukup, dan Tidak.

Pertanyaan 1 : Menurut Anda apakah media pembelajaran ini menarik ?

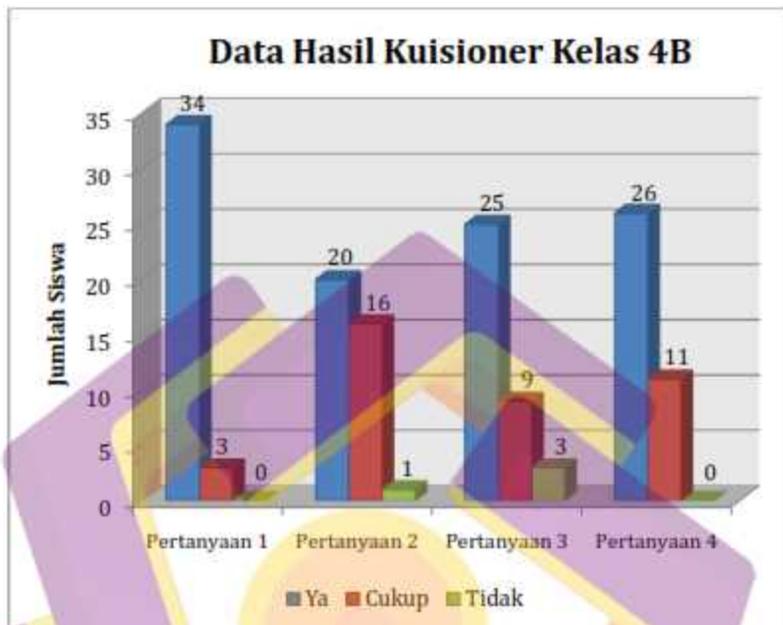
Pertanyaan 2 : Menurut Anda apakah materi pada media pembelajaran ini mudah dipahami ?

Pertanyaan 3 : Menurut Anda apakah dengan media pembelajaran ini dapat mengurangi tingkat kebosanan Anda saat belajar ?

Pertanyaan 4 : Menurut Anda apakah dengan media pembelajaran ini dapat menumbuhkan minat Anda dalam hal belajar ?

c. Jumlah siswa pada saat dilakukan ujicoba dikelas 4B sebanyak 37 siswa.

d. Berikut data hasil kuisioner yang didapatkan pada saat ujicoba Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Gamelan :



Gambar 5.1 Chart Data Hasil Kuisioner Kelas 4B

Dari uraian dan penjelasan secara keseluruhan serta data hasil kuisioner maka dapat diambil kesimpulan mengenai Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Gamelan untuk siswa SD (Studi kasus : SDN Maguwoharjo 1) antara lain :

1. Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Gamelan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mempermudah dalam proses pengenalan materi alat musik gamelan dan menjelaskan materi alat musik gamelan. Karena isi materi yang telah diringkas dan tampilan yang membuat siswa tertarik untuk mendengarkan penjelasan guru.
2. Aplikasi ini menggunakan menu - menu navigasi yang sederhana sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi.

3. Dengan adanya gamelan interaktif dalam aplikasi ini dapat membantu siswa berinteraksi secara langsung tentang alat musik gamelan dan merangsang minat belajar siswa.

3.2 Saran

Dari keseluruhan program aplikasi multimedia interaktif ini masih terdapat kelemahan dan kekurangan karena keterbatasan kemampuan penulis dalam penggarapannya, baik dari segi teknis maupun penunjang lainnya.

Untuk itu penulis memberikan saran dengan harapan bisa dipertimbangkan yaitu :

1. Dalam menggunakan aplikasi ini, siswa sebaiknya didampingi oleh pengajar terlebih dahulu.
2. Diharapkan untuk kedepannya akan terus ada pengembangan dalam perbaikan program, baik dari segi suara, gambar, dan video ataupun penambahan animasi yang lebih menarik.

Demikianlah aplikasi multimedia pembelajaran alat musik gamelan, diharapkan agar teman – teman dan pembaca sekalian dapat memberikan saran serta kritik yang sifatnya membangun dalam upaya menyempurnakan aplikasi multimedia interaktif kami selanjutnya. Semoga aplikasi multimedia pembelajaran alat musik gamelan ini dapat berguna bagi pendidikan dan kemampuan generasi muda selanjutnya.