

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dan disampaikan pada bab sebelumnya, kesimpulan yang diperoleh penulis dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a. Penelitian pengembangan media interaktif ini menghasilkan produk akhir berupa aplikasi media pembelajaran interaktif pada bidang seni musik bagi siswa kelas delapan SMP, tepatnya di SMP Negeri 24 Purworejo.
- b. Aplikasi yang dihasilkan diberi nama Swagatra Musika, dan dirancang menggunakan *Adobe Animate*. Aplikasi yang dirancang dengan tujuan membantu pendidik memberikan materi pembelajaran pada pengenalan nada dasar dan *chord* pada alat musik gitar dan *keyboard* ini membantu memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi dan memberikan gambaran permainan alat musik gitar dan *keyboard* tanpa perlu memiliki alat musik tersebut. Dalam pembuatan aplikasi ini, untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan, penulis membuat rancangan aplikasi yang dapat memuat materi seni musik pada aspek pembelajaran *chord* dan nada dasar alat musik. Untuk menghasilkan aplikasi yang dapat membantu pengguna mempelajari materi tersebut secara lebih mudah, maka penulis memasukkan tidak hanya penjelasan materi namun juga gambar ilustrasi dan contoh suara sebagai media tambahan. Dengan begitu, untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini ialah dengan membuat media pembelajaran interaktif seni musik yang dapat memberikan penjelasan mengenai materi namun juga memberikan contoh dari penggunaan alat musik tersebut agar pengguna lebih mudah dalam memahami materi.
- c. Media pembelajaran yang telah dikembangkan telah melalui beberapa penilaian dan validasi dari beberapa ahli yang dirasa mampu agar dapat melanjutkan ke tahapan selanjutnya, dan hasil penilaian yang didapat telah cukup untuk menjadi bukti yang menyatakan bahwa aplikasi yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan pantas untuk digunakan dalam

pendampingan pembelajaran.

- d. Hasil uji validasi yang didapatkan yaitu, menurut penilaian Kepala SMP Negeri 24 Purworejo, menunjukkan bahwa dari aspek kemenarikan aplikasi telah mendapat persentase 95%, pada aspek *user-friendly* dan efektifitas aplikasi mendapatkan 100%, dan pada aspek kualitas telah mendapat 90%. Sehingga diperoleh nilai persentase rata-rata keseluruhan 96%, yang dikategorikan sangat layak. Sedangkan hasil uji menurut penilaian guru mata pelajaran seni musik SMP Negeri 24 Purworejo mendapatkan nilai 80% dari aspek kemenarikan, 100% dari aspek *user-friendly*, aspek efektivitas mendapat 90%, dan pada aspek kualitas produk mendapatkan 100%, dari seluruh hasil tersebut, didapatkan hasil rata-rata sebesar 93%, yang artinya kriteria aplikasi dapat dikategorikan sebagai sangat layak. Kemudian untuk hasil validasi dari operator IT SMP Negeri 24 Purworejo mendapatkan nilai pada aspek kemenarikan aplikasi sebesar 70%, pada aspek *user-friendly* dan efektivitas masing-masing mendapat 80%, sedangkan pada aspek kualitas mendapatkan persentase 100%. Dengan begitu, hasil rerata yang diperoleh dari penilaian oleh IT operator ialah 83% dan dapat dikategorikan pada kriteria sangat layak. Dengan hasil seluruh validasi ahli mendapat kategori sangat layak, maka aplikasi pembelajaran “Swagatra Musika” layak digunakan untuk membantu pembelajaran di SMP Negeri 24 Purworejo.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dan disampaikan pada bab sebelumnya, adapun saran dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran seni musik di SMP Negeri 24 Purworejo ini hanya mencantumkan materi pengenalan nada dan *chord*, ada beberapa pengembangan yang dapat diterapkan pada aplikasi ini contohnya seperti pengenalan not balok dan posisinya pada alat musik.
- b. Media interaktif yang dihasilkan hanya menggunakan media gambar dan suara untuk penyampaian materi, untuk pengembangan penelitian

berikutnya, dapat diberi penambahan media video penjelasan materi atau video penggunaan alat musik.

- c. Hendaknya sekolah meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk memberikan metode pembelajaran baru bagi siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

