

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba dan analisis yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini berbentuk media pembelajaran interaktif untuk instrumen bonang barung yang ditujukan untuk SMK bidang keahlian musik, yang di dalamnya memuat teks, gambar/visual, animasi dan audio. Produk ini berisi tentang teknik menabuh bonang, macam-macam tabuhan bonang, notasi kepatihan, notasi balok hasil transkrip dari notasi kepatihan dan contoh dari bonang yang ditata dalam bentuk gambar sesuai aslinya dengan menyertakan audio dari bonang asli yang telah direkam dan diselaraskan. Kemudian, dalam produk ini juga terdapat *gendhing* yang nada-nadanya telah ditata dan disesuaikan dengan notasi musik yang sudah dipahami siswa.
2. Produk ini efektif dan mampu membantu guru dan siswa dalam membangun minat belajar karena siswa tetap dapat belajar meskipun tidak memiliki alat atau perangkat gamelan. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji coba serta pendapat responden yang didukung dengan angket hasil uji produk yang mencapai angka 78 dari standar 100 yang menyatakan produk ini dalam kriteria baik.
3. Produk ini juga dapat dijadikan sebagai variasi dari cara mengajar guru yang selama ini hanya menggunakan *white board* dan guru dapat memotivasi

siswa-siswanya agar mau berkarya dengan menggabungkan antara musik gamelan dengan musik modern dalam sebuah wujud aransemen atau komposisi.

4. Poin-poin yang belum disempurnakan, diantaranya :

- Suara atau audio dari hasil rekaman untuk transkripsi gendhing masih belum sempurna karena peneliti menggunakan pembonang asli yang mempunyai ciri khas permainan tertentu pada saat memainkan lagu tersebut, sehingga hasil rekaman dan notasi yang telah dituliskan sedikit berbeda.
- Variasi animasi *background* yang masih agak monoton.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disampaikan beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Dari hasil ujicoba dan berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh responden, produk yang dihasilkan dinyatakan efektif. Oleh karena itu, produk ini diharapkan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran musik karawitan.
2. Produk yang dihasilkan masih belum sempurna, karena dikerjakan dalam waktu yang singkat dan pengerjaan dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terbatas. Oleh karena itu, perlunya pengembangan program ke arah yang lebih sempurna di waktu yang akan datang baik dari segi tampilan,

keunggulan maupun fitur yang ada dari peneliti maupun dari pihak yang akan menggunakan produk ini sebagai acuan.

3. Diharapkan dengan produk yang dihasilkan dari penelitian ini, bisa dijadikan kontribusi yang positif bagi pendidikan di Indonesia, serta dapat memicu semangat peserta didik dalam belajar, dan memudahkan dalam memahami musik karawitan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. .1987. *Pengelolaan Materiil*. Jakarta : Prima Karya.
- Arintoko, B. 1981. *Sekar Macapat*. Yogyakarta : Dinas P & K Prop. DIY.
- Arsyad, Azhar.2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,.
- _____. (2003). *Media Pengajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). *Education research: an instruceduction (4th ed)*. New York: Longman Inc.
- Criswell, E. L. (1989). *The Design of Computer Based Instruction*. New York : Macmillan Publishing Company
- Danim, Sudarwan.1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kajian kebijakan kurikulum Seni Budaya Pusat kurikulum Badan penelitian dan pengembangan*. Jakarta : Depdiknas.
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J. O (2005). *The sysematic design of instructional (6th ed)*. London: Scott, Foresman and Company
- Gerlach, V. S. dan Ely, D. P. (1980). *Teaching & media a systematic approach (2nd ed)*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall Inc.
- Hamalik, Oemar.1994. *Media Pendidikan*. Bandung : PT.Citra Aditya Bakti.
- Handoyo,Cipto Budy.2010. *Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Kanwa Publisher.
- Heinich, Molenda, Russell, Smaldino. 1996. *Intruactional Media and Technologies for Learning*. Prentice Hall : New Jersey
- Hurlock, E. 1992. *Perkembangan Anak Jilid 1*. a.b Meitasari Tjandrasa dan Muslichah. Jakarta : Erlangga.

- _____. 1991. *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. a.b. Istiwardyanti. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Isminiati. (2001). *Pengembang program pembelajaran berbantuan komputer*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan universitas Negeri Yogyakarta
- Izzaty, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Jamalus.1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Kemp, J. E. & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producing instructional media*. New York: Harper & Row Publishers.
- Latuheru, J.D.1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Kini*. Ujung Pandang : Penerbit IKIP Ujung Pandang.
- Lindsay, Jennifer. 1979. *Javanese Gamelan*. New York : Oxford University Press.
- Mack, Dieter. 1995. *Apresiasi Musik*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Masunah, J. dan Narawati, Tati .2003. *SENI dan Pendidikan Seni*. Bandung :Puslitbang Pend.Seni Tradisional (P4ST) UPI
- Mukminan (1998). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- _____. (2004). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pascasarjana
- Munib, Ahmad. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang : UPT MKK UNNES
- Purwanto, M.Ngalim. 1990. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. CV. Remaja Karya
- Sanjaya, Wina .2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Sardiman.1990. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali.
- Setiadji .1994. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Soerjodiningrat, Wasista. 1972. *Penyelidikan dalam Pengukuran Nada Gamelan-Gamelan Jawa Terkemuka di Yogyakarta dan Surakarta (TONE MEASUREMENTS OF OUTSTANDING JAVANESE GAMELAN IN YOGYAKARTA AND SURAKARTA)*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.

Soeroso. 1983. *Garapan Komposisi Karawitan*. Yogyakarta : AMI

Sudjana, N. dan Rivai, A. 1990 . *Media Pengajaran*. Bandung : C.V.Sinar Baru

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sukmadinata, Nana S .2006.. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Sumarsam. 2003. *Gamelan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Susetya, Wawan. 2007. *Dhalang, Wayang dan Gamelan*. Yogyakarta : Penerbit NARASI.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2003.*Multimedia Interaktif dengan Flash*.Yogyakarta: Graha Ilmu

Syafiq, Muhammad. 2003. *Ensiklopedia Musik Klasik* Yogyakarta : Adicita Karya Nusa

Taman Budaya Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta .2000. *Cara Tabuh Bonang dan Tabuh Satu Saron dan Slenthem*. Yogyakarta : Taman Budaya.

Tresna Sastrawijaya. (1988). *Proses nelajar mengajar di perguruan tinggi*. Jakarta: Depdikbud.

Waldopo. (2002). *Penelitian dan pengembangan, pendekatan dalam mengembangkan produk-produk di bidang pendidikan dan pembelajaran*. Sebuah Kajian Singkat pada Jurnal Teknodik. No II/VI/Teknodik. Jakarta: Pustekom.

Yudhoyono, Bambang. 1993. *Gamelan Jawa, Dulu, Kini dan Masa Depan*. Yogyakarta : UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.

_____. 1984. *Gamelan Jawa*. Jakarta : PT. Karya Unipress.

Yusufhadi Miarso, dkk. (1994). *Definisi teknologi pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.

Zeemry dan Harto. 2008. Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif.
<http://www.maswins.com/2010/07/multimedia-sebagai-media-pembelajaran.html/>. Diunduh pada tanggal 3 Desember 2011.