

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan analisis penulis, dapat ditarik kesimpulan pada penelitian ini adalah:

1. Prosedur pengemasan materi musik tradisional andung-andung batak toba berbasis audio-visual, telah berhasil dilakukan dengan jenis penelitian *Research And Development* (R&D) dan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Langkah-langkah penelitian telah di modifikasi sesuai dengan kebutuhan penulis. pengemasan materi musik tradisional andung-andung batak toba berbasis audio-visual meliputi: memahami makna musik tradisional andung-andung batak toba; dapat mempraktekan nyanyian tradisional andung-andung batak toba.

Hasil penilaian dari validator ahli media terdiri dari 4 aspek penilaian, yakni: (1) Tampilan Visual, dengan persenatsi 90% kategori Sangat Valid; (2) Teks, dengan persentasi 93%, kategori Sangat Valid; (3) Suara, dengan persentasi 80% kategori Valid; (4) Penyajian, dengan persentasi 80%, kategori Valid. Bedasarkan hasil penilaian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa,validasi media yang dilakukan oleh ahli dikategori **Valid**.

Untuk hasil validasi ahli materi terdiri dari 4 aspek, yaitu: (1) Kelayakan Isi dengan pencapaian 90% kategori Sangat Valid; (2) Bahasa dengan pencapaian

80% kategori Valid; (3) Materi dengan pencapaian 90% kategori Sangat Valid; (4) Daya Tarik dengan persentasi 90% kategori Sangat Valid. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa, validasi media yang dilakukan oleh ahli materi dikategorikan **Valid**.

2. Pada hasil belajar setelah dilakukannya pengemasan materi musik tradisional andung-andung batak toba berbasis audio-visual, meliputi penilaian efektivitas yang mengamati keefektifan media ajar yang dikemas kedalam media audio-visual dan diaplikasikan melalui 3 tahap yakni: *Pretest* Uji Coba Tahap 1, Uji Coba Tahap 2 (*Posttest*). Hasil belajar didapat dari uji efektivitas materi ajar yang berbentuk soal pilihan berganda sebanyak 20 butir soal. 20 soal tersebut telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas sebelum diujikan kepada peserta didik.

Penguraian hasil penilaian efektivitas media ajar adalah sebagai berikut:

(1) Tahap pretest yang dilakukan penulis di kelas berbasis soal pilihan berganda sebanyak 20 butir. Soal pretest tersebut dikerjakan oleh peserta didik pada jam mata pelajaran seni budaya. Tahap pretest dilakukan sebelum mengimplemtasikan media audio-visual, yang tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam memahami materi sebelum diberi perlakuan. Persentasi nilai pretest yang diperoleh di kelas VIII-4 adalah Rata-rata **46,6129%**, dengan kategori **Cukup Efektif**; (2) Uji Coba Tahap 1, Peneliti memberikan materi ajar dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Setelah Uji Coba Tahap 1 selesai dilakukan, peneliti kembali memberikan soal yang sama seperti pretest yang sebelumnya, tujuannya untuk mengetahui apakah

ada peningkatan pada pemahaman peserta didik pada materi ajar yang diberikan peneliti. Uji Coba Tahap 1 didapatkan nilai rata-rata **64,51613**, dengan kategori **Efektif**; (3) Pada Uji Coba Tahap 2 (*Posttest*) peneliti memberikan materi pembelajaran dengan mengimplementasikan juga media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Setelah Uji Coba Tahap 2 (*Posttest*) selesai dilakukan, peneliti kembali memberikan soal yang sama seperti Pretest dan Uji Coba Tahap 1 yang sebelumnya. Uji Coba Tahap 2 (*Posttest*) didapatkan nilai rata-rata **88,06452**, dengan kategori **Sangat Efektif**. Untuk perolehan nilai N-Gain pada hasil belajar siswa-siswi kelas Vlll-4 mendapatkan nilai **0,7** dengan persentase > 75%, terkategori **Sangat Efektif**

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian berikut beberapa saran yang disampaikan penulis:

1. Bagi Sekolah, kedepannya agar dapat mengembangkan media pembelajaran di setiap kelas. Terkhususnya pada mata pelajaran seni budaya, agar lebih efektif. Selain itu, menambahkan lab musik untuk melatih minat bakat siswa perlu
2. Bagi Guru, Untuk beberapa guru yang masih menggunakan metode ceramah saat mengajar, ada baiknya mulai menggunakan beberapa media pembelajaran interaktif karena lebih efektif dan dapat lebih mudah menarik minat peserta didik.

3. Bagi Siswa, berbagai media pembelajaran dapat diakses mandiri melalui platform online di ponsel. Akan lebih baik, jika peserta didik tidak hanya belajar di sekolah, namun belajar mandiri di rumah.

