

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan yaitu meningkatkan kemampuan mengenal irama peserta didik melalui permainan musik kreatif di kelas III Sekolah Dasar, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada siklus I penerapan tindakan permainan musik kreatif berjalan dengan kurang begitu efektif. Terlihat masih banyak kekurangan yang timbul selama proses permainan musik kreatif berlangsung, hal tersebut berpengaruh kepada kemampuan mengenal irama peserta didik terlihat masih rendah. Pada siklus I diperoleh persentase keberhasilan klasikal sebesar 40%.
2. Pada siklus II diterapkan beberapa perbaikan pada tindakan permainan musik kreatif untuk mengatasi kekurangan yang terdapat pada siklus I. Perbaikan yang dilakukan tampak berjalan dengan efektif. Hasil dari perbaikan yang dilakukan adalah meningkatnya hasil persentase keberhasilan klasikal yang diperoleh yaitu sebesar 95%.
3. Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, dapat dinyatakan bahwa penerapan permainan musik kreatif dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal irama peserta didik di kelas III sekolah dasar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, maka implikasi yang muncul adalah sebagai berikut:

5.2.1 0Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka implikasi teoritis dalam penelitian ini yaitu permainan musik kreatif mampu meningkatkan kemampuan mengenal irama peserta didik kelas III sekolah dasar.

5.2.2 Implikasi Praktis

Hasil penelitian tindakan ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi guru dan bahkan calon guru untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal irama pada muatan pembelajaran SBdP. Guru dapat menerapkan permainan musik kreatif dalam sebuah pembelajaran dan menggunakan permainan musik kreatif adalah salah satu alternatif tindakan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik kelas III dalam mengenal irama.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, ada beberapa hal yang penulis sarankan, antara lain:

5.3.1 Bagi Sekolah

Permainan musik kreatif dapat digunakan oleh pihak sekolah di sekolah yang bersangkutan untuk memperbaiki sistem pembelajaran SBdP dengan harapan nantinya mampu membantu peserta didik dalam memainkan irama dari sebuah lagu dan pastinya mengajarkan lagu kepada peserta didik dengan cara yang menyenangkan.

5.3.2 Bagi Guru

Sekolah bisa memberikan motivasi kepada guru kelas khususnya SD Negeri 74/IX Suka Makmur untuk dapat menggunakan dan

mengembangkan pembelajaran pada muatan pembelajaran SBdP dengan menerapkan permainan musik kreatif. Konsep dan skenario pembelajaran menggunakan permainan musik kreatif dalam penelitian ini tentunya bukanlah konsep dan skenario pembelajaran yang sempurna, maka dari itu diharapkan kepada guru ataupun peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan skenario pembelajaran yang tentunya dengan memperhatikan karakteristik peserta didik masing-masing.

5.3.3 Bagi Peneliti

Pada pelaksanaan permainan musik kreatif, peneliti harus mampu mengatur dan memanfaatkan waktu yang telah diberikan oleh guru kelas dengan baik dan bijak sehingga tahapan-tahapan yang telah peneliti rencanakan dapat dilaksanakan dengan baik dan efektif.