

BAB VI

KESIMPULAN

Beberapa tindak lanjut yang akan dilakukan pada penelitian berikutnya berikut adalah sebagai berikut.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Pertama penelitian ini menghasilkan Multimedia Pembelajaran Karawitan Jawa Dasar. Multitmedia tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran praktik karawitan Jawa pada pembelajaran model pembelajaran campuran (tatap muka) dan pembelajaran berbasis Multitmedia.

Kedua, multimedia menggabungkan teks, gambar, audio, dan video. Multimedia tersebut mendorong mahasiswa belajar mandiri, karena media tersebut dapat dibawa kemana saja dan dapat juga digunakan di mana saja. sehingga menodornng mahasiswa belajar. Mereka juga dapat memanfaatkan waktu senggang, meskipun sebentar, untuk menggunakan media tersebut.

Penggunaan multimedia tersebut memperpendek waktu penguasaan materi ajar, menambah jumlah materi yang dikuasainya, meningkatkan kepercayaan diri mereka juga bertambah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, & Lestari, W. (2012). Catharsis : Journal of Arts Education. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 1(2).
- Binanto, I. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Andi Offset. Yogyakarta.
- Damar. Prili Anggara, Kirana Hibra. Pramaditya, Y. G. (2016). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Musik Keroncong Berbasis Adobe Flash Sebagai Upaya Peningkatan Apresiasi Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Reforming Pedagogy*.
- Diartono Agus, D. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XIII(2), 155–167.
- Endraswara, Suwardi. 2008. Tuntunan Praktis Karawitan Jawa. Yogyakarta: Kuntul Press.
- Haris, A., Studi, P., Informatika, T., Pembelajaran, M., & Budaya, S. (2014). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Multimedia Pada Smp Db 1 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Media Processor*, 9(1), 44–53.
- Ismaniati, C., Sungkono, & Wahyuningsih, D. (2016). Model blended learning untuk meningkatkan kemandirian belajar dan daya tarik dalam perkuliahan. *Jurnal penelitian ilmu pendidikan*, 7(6B), 19–27. <https://doi.org/10.12681/icodl.591>
- Izzudin, S. (2012). Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2), 234–249.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Nanik Herawati. 2009. Kesenian Jawa. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang.
- Ni Ketut, K. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Gerakan Dasar Tari Bali. *Jptk, undiksha.*, 6(1).
- Palgunadi, Bram. 2002. Serat Kandha Karawitan Jawi. Bandung: ITB.
- Phillips, R. (1997). The developer's handbook to interactive multimedia: A practical guide for educational applications. London: Kogan Page.Schweir,

- Ponimin. (2010). Memadukan laboratorium nyata dan maya dengan penugasan siswa berbasis multimedia pada pembelajaran getaran dan gelombang 1). *JP2F*, 2(April), 76–91.
- Saepudin, A. (2017). Penciptaan DaminatilaFont untuk Penotasian Kendang dan Gamelan Sunda. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 18(1), 53–63. <https://doi.org/10.24821/resital.v18i1.1714>
- Saripuddin, Haris, A., & Nurhadi. (2014). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Multimedia Pada Smp Db 1 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Media Processor*, 9(1), 44–53.
- Soeroso. 1983. Garapan Komposisi Karawitan. Yogyakarta: Akademi Musik Indonesia Yogyakarta.
- Soetarno. (2008). Shadow Puppet Performances in Global Era . *Resital*, 9(2), 118–128.
- Sudewanti, P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif seni musik untuk siswa SMP (Developing an. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Sudiarta, I. K. G. (2016). Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Bali Berbasis Multimedia. *JURNAL MATRIX VOL.*, 6(1), 19–24.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sukamso. (2015). Konvensi-konvensi dalam Pementasan Karawitan Klenengan Tradisi Gaya Surakarta. *Keteg*, 15(1).
- Sukmayadi, Y., & Purnama, A. (2016). Pembelajaran Komposisi Musik Sekolah Melalui Pemanfaatan Perkakas Tangan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 17(3), 158–169.
- Supardi. (2013). Ricikan Struktural Salah Satu Indikator Pada Pembentukan Dalam Karawitan Jawa. *Keteg, Jurnal Pengetahuan, Pemikiran, Dan Kajian Tentang Bunyi*, 13(1), 2–28.
- Sutopo, Hadi. 2009. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Flash, PHP dan MYSQL. *Jurnal Informatika*. Vol 10 (2).
- Suwardi, E. (2013). *Laras Manis Tuntunan Karawitan Jawa*. Yogyakarta: Kuntul Press.
- Tuisku, V., & Ruokonen, I. (2017). Toward a Blended Learning Model of Teaching Guitar as Part of Primary Teacher Training Curriculum. *The European Journal of Social & Behavioural Sciences*, 20(3), 2520–2537. <https://doi.org/10.15405/ejsbs.222>

- Wahyu Widodo, T. (2013). Teknologi Komputer dan Proses Kreatif Musik Menuju Revitalisasi Pembelajaran Seni Musik. *Promusika*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.24821/promusika.v0i0.534>
- Wina, S. (2015). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur* (3rd ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmi.
- Yaumi, M. (2016). *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013* (2nd ed.). Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (S. F. S. Sirate, Ed.) (1st ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.

