

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang sudah dijelaskan di dalam bab IV, dapat disimpulkan bahwa strategi yang digunakan oleh Sugiarto selaku guru pengampu mata pelajaran komputer musik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan adalah strategi pembelajaran langsung, strategi pembelajaran tidak langsung, dan strategi pembelajaran mandiri. Dalam hal ini seluruh pembelajaran berpusat kepada guru sebagai pemberi materi dan pelaksana pembelajaran, sedangkan siswa sebagai penerima materi dan peserta dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu strategi-strategi tersebut memiliki tujuan untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan oleh guru serta melatih kekompakan, kerjasama, dan rasa empati antar siswa untuk saling membantu dan peduli satu sama lain dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan salah satu kendala yang dihadapi siswa yaitu adaptasi transisi dari Encore ke Sibelius, dikarenakan pengoperasian, tampilan dan fiturnya sangat berbeda, maka proses penerapan strategi-strategi diatas dilakukan dengan menerapkan metode demonstrasi, metode pemberian tugas, metode praktik. Dalam hal ini guru sebagai pemberi materi dan pelaksana pembelajaran, menjelaskan materi melalui video pembelajaran yang guru buat dan dalam pertemuan dengan siswa melalui aplikasi *google*

meet. Guru juga memberikan tugas-tugas kepada siswa untuk menuliskan ulang lagu-lagu nasional, lagu yang digunakan sebagai bahan praktik instrument mayor baik *Partitur Solo Instrument* maupun *Partitur Full Score*, dan mengubah *Partitur* tersebut menjadi sebuah midi untuk iringan, tugas tersebut diberikan sebagai bahan pelatihan yang dikumpulkan sesuai batas waktu yang ditentukan. Selain sebagai pelatihan tugas-tugas tersebut juga memiliki fungsi lain untuk menunjang praktik instrument mayor masing-masing siswa. Kemudian dengan adanya tugas-tugas tersebut siswa harus mempraktikkannya dirumah masing-masing agar dapat memahami materi baik secara teori maupun praktik.

B. Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian mengenai strategi pembelajaran komputer musik secara daring di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran komputer musik secara daring membutuhkan strategi-strategi khusus untuk menunjang tujuan pembelajaran. Dengan sering memberikan siswa bahan latihan untuk mengoperasikan *software* diharapkan siswa lebih paham tentang fitur yang terdapat di *software*.
2. Disarankan siswa yang berada di wilayah Jogja bisa datang ke sekolah untuk memanfaatkan fasilitas yang ada sedangkan siswa yang berada diluar pulau atau diluar Jogja bisa melakukan pertemuan secara daring

dengan teman melalui *google meet* dengan fitur *sharescreen* untuk membantu proses pengerjaan tugas.

3. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan teori-teori terbaru yang relevan karena teori pembelajaran secara daring akan mengalami perkembangan dan perubahan seiring berjalannya waktu.



DAFTAR PUSTAKA

- Budiana, I., Haryanto, T., Khakim, A., Nurhidayati, T., Marpaung, T. I., Sinaga, A. R., ... Laili, R. N. (2022). *Strategi pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Dewi, T. A. P., & Sadjiarto, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1909–1917.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Fauzi, M. (2020). Strategi Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. *Al-Ibrah*, 2(2), 121–145.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18–26.
- Hasanah, D., & Setiawati, N. (2021). Penggunaan Google Meet Dan Kendalanya Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Jepang Di SMAN 1 Cibarusah. *KAGAMI: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Jepang*, 12(1), 1–13.
- He, W., Xu, G., & Kruck, S. E. (2014). Online IS education for the 21st century. *Journal of Information Systems Education*, 25(2), 101–106.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). *Pembelajaran pada masa pandemi covid-19*. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22 (1), 65–70.
- Kencana, I. N. B. P., Arini, N. W., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Learning Cycle 7E with Audio Visual Media Echanging Science Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 357–365.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan model pembelajaran daring dalam perkuliahan bahasa Indonesia di perguruan tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99–110.
- Laksono, Y. T. (2018). *Teknologi Pengembangan Digital*.
- Limin, S. (2022). Strategi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Musik Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot. *Journal of Creative and Study of Church Music*, 3(1).
- Majid, A. (2014a). *Belajar dan pembelajaran: pendidikan agama Islam*. PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. (2014b). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nainggolan, O. T. (2018). Pembelajaran Kontrapung dengan Menggunakan Software Sibelius di Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta. *Promusika*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/promusika.v6i1.3154>
- Nonik, N. N., Raga, I. G., & Murda, I. N. (2013). Penerapan Metode Demonstrasi dengan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Widya Dharma Bondalem Tejakula. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1).

- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1).
- Pramudyo, A. (2022). Aplikasi Music “Sibelius” Sebagai Media Pelatihan Marching Band. *Journal of Music Education and Performing Arts (JMEPA)*, 2(1), 15–20.
- Randa, S., Lumbantoruan, J., & Putra, I. E. D. (2018). Penggunaan Strategi Ekspositori Pada Pembelajaran Musik Tradisional Minangkabau Di SMA Negeri 3 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 7(1), 48–53.
- Santhi, N. L. K. W., Asri, I. G. A. A. S., & Manuaba, I. B. S. (2020). Social Studies Learning With Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Learning Model Assisted by Diorama Media Increases Student Knowledge Competence. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 281–298.
- Santoso, D., & Rokhayati, U. (2007). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Rangkaian Listrik Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik STAD Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika FT UNY. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(2), 271–292.
- Siahaan, D. (2004). *Teknik Menulis Note Balok dan Memainkan MIDI Menggunakan Encore*. Yogyakarta: Andi.
- Sinaga, T., & Hirza, H. (2020). Perkembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Computer Musik Tahun 2005 - 2020 di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan. *Jurnal Penelitian Musik*, 1(2), 152–156.
- Spreadbury, D., & Ben & Finn, J. (2011). *Sibelius 7: Reference Guide*. USA: Avid Technology, Inc.
- Sugiyono, P. D. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Cet. Ke-12*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, S. (2020). *Media Pembelajaran di masa Pandemi covid-19*. dikutip dari <https://bdkpalembang.kemenag.go.id/upload/files/MEDIA....>
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30–46.
- Suparman, A. R. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Sungguminasa. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 3(1), 31–35.
- Wargadinata, W., Maimunah, I., Dewi, E., & Rofiq, Z. (2020). *Student's responses on learning in the early COVID-19 pandemic*. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 5 (1), 141–153.
- Widodo, T. W. (2006). Komputer dan Pengetahuan Program Aplikasi Musik Komputer. *Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, 2(2).
- Zhang, S., Shen, W., & Ghenniwa, H. (2004). A review of Internet-based product information sharing and visualization. *Computers in Industry*, 54(1), 1–15.