

## BAB VI. KESIMPULAN

Penelitian ini dipengaruhi oleh faktor lingkungan, sistem, subyek, ruang, dan waktu dalam pembelajaran karawitan yang berubah pasca pandemi covid-19 dengan menyesuaikan era baru yaitu era digital. Faktor-faktor tersebut meliputi situasi pada era digital, insfrastruktur, kondisi SDM, kebutuhan pembelajaran, pemanfaatan atau pemberdayaan sarana/alat sederhana yang dimiliki, sistem (*tools*, metode, mekanisme), dan perubahan ruang kelas dengan karakteristik serta dimensi yang berbeda. Pasca pandemi proses pembelajaran praktek, termasuk karawitan, didorong untuk melakukan *blended learning*. *Blended learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggabungkan, mencampurkan, mengombinasikan sistem pendidikan konvensional dengan sistem pendidikan berbasis digital. Pemilihan media pembelajaran pun harus dilakukan dengan tepat agar materi atau capaian pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan *google site* menjadi alternatif media *blended learning* yang baik. Hal tersebut karena *google site* 'ramah guna' (fleksibel, mudah diakses/dioperasikan, berbasis *smartphone*), interaktif, memiliki fitur-fitur yang memadai, memiliki desain yang menarik-sistematis, tidak membutuhkan biaya besar (*free access*), dan dapat terus dikembangkan dengan menambahkan berbagai fitur di dalamnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S.** (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Mata Padi Persindo.
- Batubara, Hamdan Husein., Delila Sari.** (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Vol.5, No.2.
- Darmawan, D.** (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto.** (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Denzin, Norman K., Yvonna S. Lincoln.** 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyatiningsih, Endang.** 2016. "Pengembangan Model Pembelajaran." *Academia.Edu*.
- Muhammad M El Iq Bali.** (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam *Distance Learning*. *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam*. Vol. 3, No. 1.
- Nuriansyah, Fazar.** (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*. Vol. 1, No. 2-Mei: 61-65.
- Oktavian, Riskey., Aldya, Riantina Fitra.** (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi Di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* Vol.20, No.2.
- Sari, Indah Purnama.** 2018. "Implementasi Model ADDIE Dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa." *Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan* 6. No.1:83-94. doi: <http://dx.doi.org/10.26740/jepk.v6n1>.
- Setyawan, Arya Dani.** (2017). Karawitan Jawa Sebagai Media Belajar dan Media Komunikasi Sosial. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. Vol. 3, Nomor 2-Januari: 78-82.
- Suryanto, Dwi Agus.** 2018. "Analisis Perbandingan Antara Blogger Dan Google Site." *Fakultas Komunikasi Dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta* 1-15.
- Supradewi, Ratna.** (2010). Otak, Musik, dan Proses Belajar. *Buletin Psikologi Fakultas Psikologi UGM*. Vol. 18, No. 2:58-68.

**Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A.** (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

**Tafonao, Talizaro.** 2018. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.

