

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan berhasil memberikan materi praktik bermain instrumen untuk siswa kelas IX A di SMPN 9. Selain hal tersebut, fasilitas *keyboard* yang tersedia, dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk praktik bermain instrumen pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya. Keberhasilan penelitian ini ditentukan oleh proses dan hasil dari pemanfaatan video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone – Pamungkas*” sebagai media pembelajaran praktik bermain *keyboard* pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas IX A di SMPN 9 Blitar. Tahapan yang terdapat pada video tutorial tersebut meliputi 6 proses utama diantaranya pengenalan bagian-bagian dasar *keyboard*; langkah-langkah untuk menghidupkan *keyboard*; pengenalan posisi duduk, posisi tangan, dan penjarian; pengenalan nama nada; pengenalan akor; dan langkah-langkah memainkan lagu *To The Bone – Pamungkas* pada *keyboard*.

Berdasarkan pemanfaatan video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone - Pamungkas*” sebagai media pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya yang telah diuraikan, memberikan hasil kepada 5 siswa diantaranya Fidela, Robby, Velisa, Vinar, dan Yella dapat memainkan lagu *To The Bone – Pamungkas* bagian *intro*, *verse 1*, *verse 2*, dan *reff* pada *keyboard* menggunakan kedua tangan dengan teknik *block chord* dengan

penilaian sangat baik, dan 1 siswa yaitu Rendi berhasil memainkan lagu *To The Bone* – Pamungkas pada *keyboard* menggunakan kedua tangan dengan teknik *block chord* dengan penilaian baik. Demikian dapat disimpulkan bahwa video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone* – Pamungkas” berhasil membantu siswa kelas IX A dan *keyboard* yang tersedia dapat digunakan untuk praktik bermain *keyboard* pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone* – Pamungkas” diharapkan dapat diterapkan sebagai media pembelajaran untuk seluruh kelas IX pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar, sebagai alternatif untuk materi pembelajaran praktik bermain instrumen musik.
2. Video tutorial yang digunakan sebagai media pembelajaran diharapkan dapat dikembangkan untuk instrumen atau alat musik selain *keyboard*, supaya materi pembelajaran lebih variatif.
3. Video tutorial yang digunakan sebagai media pembelajaran diharapkan dapat dikembangkan menggunakan lagu yang lain, supaya materi pembelajaran lebih variatif.

4. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan acuan oleh peneliti selanjutnya, untuk mengembangkan atau meneliti lebih dalam mengenai pemanfaatan video tutorial sebagai media pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya.



DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M. S., Ulfa, S., & Soepriyanto, Y. (2020). Multimedia Tutorial Berbasis Android untuk Memudahkan Siswa Memahami Materi Mengenal Notasi Balok Kelas X Seni Musik. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 59–67.
- Annisa, A. A., & Karyono, T. (2021). Video Tutorial Sebagai Suplemen Media Pelatihan Piano Berbasis Digital untuk Pemula Dewasa. *Jurnal Penelitian Musik*, 2(2).
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (A. Rahman, Ed.; 20th ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital* (N. Asri, Ed.; 1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Day, H., Kovarsky, J., Neely, B., Pearl, D., & Pilhofer, M. (2014). *Piano & Keyboard All-in-one for Dummies*. John Wiley & Sons, Inc.
- Fitrah, M., & Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Ruslan, Ed.; 1st ed.). CV Jejak.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5(2).
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1992). *Effective Evaluation: Improving the Usefulness of Evaluation Results Through Responsive and Naturalistic Approaches*. Wiley.
- Hakim, T. (2005). *Teknik Tercepat Belajar Bermain Keyboard* (Tanudi, Ed.; 1st ed.). PT Kawan Pustaka.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif: Rekonstruksi Pemikiran Dasar Natural Research* (A. Ariyanto, Ed.; 1st ed.). Literasi Nusantara.
- Harumawati, D. M., & Yermiandhoko, Y. (2018a). Efektivitas Media Video Tutorial Recorder Terhadap Keterampilan Bermain Recorder Siswa Kelas VI SDN Wringinanom 2 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(10).

- Hasanah, N. (2022). Perancangan Video Tutorial Untuk Pembelajaran Keyboard Bagi Pemula Menggunakan Metode MDLC. *Telcomatics*, 6(2), 67–70.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37253/telcomatics.v6i2.6357>
- Heinich, R. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Merrill.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran : Manual Dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Mulyanto, E. S. (2007). *Metode Dasar Bermain Piano Pop* (I. A. Maruti, Ed.; 5th ed.). PT AgroMedia Pustaka.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru* (1st ed.). Gaung Press.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif*, 4(1).
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah* (1st ed.). Prenadamedia Group.
- Purwanto, A., Widaningrum, I., & Fitri, K. N. (2019). Aplikasi musicroid sebagai media pembelajaran seni musik berbasis android. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 5(1), 78–87.
- Rachman, A., & Lestari, W. (2012). Bentuk Aransemen Musik Keroncong Asli Karya Kelly Puspito dan Relevansinya Bagi Remaja dalam Mengembangkan Musik Keroncong Asli. *Chatarsis: Journal of Arts Education*, 1(2).
- Rahman, F., Ardipal, & Yensharti. (2018). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Sungayang Kab. Tanah Datar. *Jurnal Sendratasik*, 7(1).
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik untuk Siswa SMP. In *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* (Vol. 1, Issue 2).
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (F. SA, Ed.; 1st ed.). KAUKABA DIPANTARA.

- Sirait, V. E., Heldisari, H. P., & Larasati, A. (2018). *100% Cepat Menguasai Keyboard The Best Instruction* (N. Iswarso, Ed.; 1st ed.). Penerbit Bumi Literasi.
- Siswanto, S., & Haque, Z. M. (2019). Pembelajaran Musik Rejung Menggunakan Media Audio Visual (Video Tutorial). *Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 4(1).
- Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. Holt, Rinehart and Winston.
- Sudibyo, P. (2007). *Teknik Praktis Bermain Organ dan Kibor Tunggal* (H. Rozaline, Ed.; 2nd ed.). Puspa Swara.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan* (23rd ed.). ALFABETA.
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 68–76.
- Wibowo, D. Y. (2021). Proses Produksi Media Pembelajaran Instrumen Musik Drum Berbasis Video Tutorial. *Jurnal Seni Musik*, 11(1), 67–84.
- Wibowo, H. C. (2022). *Mudahnya Bermain Keyboard* (Z. A. U., Ed.; 1st ed.). Checklist.
- Wind, A. (2014). *Jago Membuat Video Tutorial* (B. Dermawan, Ed.; 1st ed.). Dunia Komputer.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2).