

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Musik kreatif merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki daya tarik yang tinggi dalam pendidikan musik karena masih banyak ruang untuk dikembangkan pada pembelajaran musik kreatif. Pemanfaatan teknologi pada pembelajaran musik perlu dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran atau pendidikan musik. Pemanfaatan teknologi musik dapat menjadi salah satu media dalam melakukan pembelajaran musik untuk meningkatkan ruang pada eksplorasi suara, memberi stimulasi sebagai pendorong dalam menciptakan karya musik, serta meningkatkan pengetahuan terhadap siswa terutama siswa SMKN 2 Kasihan yang mempelajari musik secara mendalam. Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif dengan pendekatan survey dan diukur dengan skala Likert, lalu survey akan diberikan kepada siswa SMKN 2 Kasihan. Terdapat 12 item pertanyaan dari hasil 42 responden yang di uji validitas dan reliabilitas dan mendapatkan hasil yang valid serta reliable. Dari hasil penelitian keseluruhan yang diukur menurut Arikunto(2006), didapatkan hasil penelitian dengan skor presentase rata-rata Baik(2 item Sangat Baik, 9 item Baik, 1 item Cukup).

Dari hasil penelitian yang sudah didapatkan, dapat disimpulkan bahwa Siswa SMKN 2 Kasihan Yogyakarta memiliki ketertarikan dalam

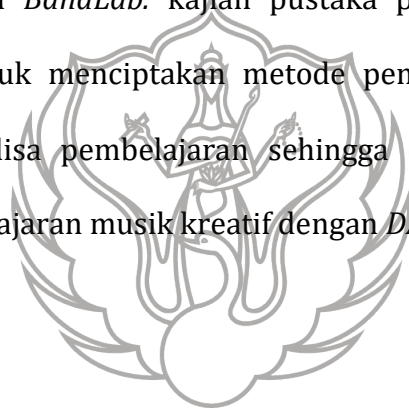
pembelajaran musik dalam pembelajaran musik kreatif dan juga memahami pentingnya teknologi dalam berproses kreatif, namun pemahaman terhadap penggunaan DAW masih belum maksimal, sehingga penciptaan musik kreatif masih terbatas. *BandLab* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran musik kreatif terutama setelah mendapat respon yang positif dari hasil uji coba dengan menganalisa skor presentase menurut Arikunto masuk ke kategori Baik sebanyak 7 butir item pertanyaan dan Sangat Baik pada satu item pertanyaan. Pada hasil uji coba *software*, dapat ditemukan bahwa terdapat kemudahan dalam penggunaan *software*, adanya fitur yang cukup, portabilitas yang baik, serta terdapat ketertarikan siswa dalam menggunakan *software BandLab* untuk dalam pembelajaran.

B. Saran

1. Masih sedikit kajian literasi dalam pembelajaran musik kreatif secara utuh terutama pada tingkat remaja, kurang kajian literasi mempersulit proses analisis data karena dalam menciptakan tolak ukur dalam melakukan penilaian memerlukan sebuah akurasi untuk menilai hasil pembelajaran musik kreatif terutama dengan menggunakan teknologi. Dalam mengukur hasil pembelajaran musik kreatif dengan adanya teknologi, diperlukan sebuah pedagogi yang baru dengan menganalisa dengan sudut pandang yang lebih *canggih* dan tidak hanya berputar dalam elemen musik tradisional.
2. Pembelajaran dengan musik kreatif membutuhkan perhatian lebih dari siswa yang mengampu. Pengajar musik perlu meningkatkan interaksi

dengan siswa sehingga ada komunikasi yang baik serta kerja sama dapat terjalin dengan baik. Pengajar musik juga harus mempersiapkan diri dengan teknologi baru sehingga tidak terdapat kebingungan dan juga komunikasi antar siswa dapat terjalin dengan baik. Pengajar musik perlu membuka pikirannya dan mau mengikuti era sehingga pembelajaran musik dapat relevan kepada siswa dan dapat bermanfaat di dunia nyata

3. Dibutuhkan literasi tambahan dalam melaksanakan pembelajaran dengan *DAW* terutama dengan model pembelajaran *DAW* dengan model portable seperti *BandLab*. kajian pustaka pada *software* modern ini dibutuhkan untuk menciptakan metode pembelajaran yang baik dan melakukan analisa pembelajaran sehingga dapat diterapkan metode evaluasi pembelajaran musik kreatif dengan *DAW*.



DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, D. (2012). Teachers and curriculum salesmen. *Crisis in the Curriculum*, 179–195. <https://doi.org/10.4324/9780203816165-16>
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik. In *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*.
- Bell, A. P. (2008). Can we afford these affordances? GarageBand and the double edged sword of Digital Audio Workstations. *Action , Criticism & Theory for Music Education*, 7(1), 105–138.
- Bell, A. P. (2018). *Dawn of the DAW* (Vol. 1). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190296605.001.0001>
- Budiawan, H. (2022). *Learning Models To Increase Learning Motivation Through The Application Of Bandlab*. 11.
- Dittmar, T. (2017). Audio Engineering 101. In *Audio Engineering 101*. <https://doi.org/10.4324/9781315618173>
- Fajar, K. E., & Sukmayadi, Y. (2021). *Advantages of “DAW” Composing Music for the Effectiveness of Learning the Process of Musical Practice*. 519(Icade 2020), 258–261. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.055>
- Fick, J., & Bulgren, C. (2021). *Developing 21st-Century Musicianship : Tablet-based Music Production in the General Music Classroom*. <https://doi.org/10.1177/104837132111034434>
- George Saadé, R., & Alexandre Otrakji, C. (2007). First impressions last a lifetime: effect of interface type on disorientation and cognitive load. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 525–535. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.10.035>
- Gronier, G. (2016). *Measuring the First Impression : Testing the Validity of the 5 Second Test*. 12(1), 8–25.
- Johnson-Green, E. (2020). The Child as Musical Affector: Sound Perception and Manipulation as Artistic Process in Primary School Music Education. In *Audio Education* (pp. 17–44). Routledge.
- Lehrman, P. D., & Holmes, T. B. (1986). Electronic and Experimental Music. In *Computer Music Journal* (Vol. 10, Issue 3). <https://doi.org/10.2307/3680269>
- Loy, G. (2011). Musicians Standard : Make. *Musicians Make a Standard: The MIDI Phenomenon* Author(S); 9(4), 8–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/3679619>
- Macchiusi, I. (2017). “Knowing is Seeing”: The Digital Audio Workstation and The Visualization of Sound. *Occupational Medicine*, 53(4), 130.
- Macedo, F. (2013). Teaching creative music technology in higher education: A phenomenological approach. *Journal of Music, Technology and Education*, 6(2), 207–219. https://doi.org/10.1386/jmte.6.2.207_1
- Marrington, M. (2011). Experiencing Musical Composition In The DAW: The Software Interface As Mediator Of The Musical Idea. *Journal on The Art of Record Production*, 5, 1–6. <http://arpjournal.com/845/experiencing-musical-composition-in-the-daw-the-software-interface-as-mediator-of->

- the-musical-idea-2/
Marrington, M. (2021). Composing with the digital audio workstation. *The Singer-Songwriter Handbook*.
<https://doi.org/10.5040/9781501396595.ch-006>
- Mycroft, J., & Reiss, J. D. (2013). The Influence of Graphical User Interface Design on Critical Listening Skills. *Proceedings of the Sound and Music Computing Conference 2013, SMC 2013, Stockholm, Sweden*, 146–150.
- Nainggolan, O. T. P. (2019). Pembelajaran Kontrapung dengan Menggunakan Software Sibelius di Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta. *Promusika*, 6(1), 22–30.
<https://doi.org/10.24821/promusika.v6i1.3154>
- Nainggolan, O. T. P., & Martin, V. A. (2019). Pembelajaran Musik Kreatif Dalam Sudut Pandang Pembelajaran Abad ke-21. *Promusika*, 7(2), 85–92. <https://doi.org/10.24821/promusika.v7i2.3454>
- R.M, S. S. (2013). Metode Lima Langkah Aransemen Musik. *Promusika*, 1(1), 17.
- Rochmawati, I. (2019). *User Interface Analysis*. *Visualita*, 7(2), 31–44.
<https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>
- Sakti, R. G. (2021). Audio Journal: Alih Media Jurnal Ilmiah Dalam Bentuk Audio Sebagai Alternatif Literasi Dalam Pembelajaran Entrepreneurship. *Metacommunication: Journal of Communication Studies*, 6(1), 76.
<https://doi.org/10.20527/mc.v6i1.9416>
- Salim Nahdi, D. (2019). Keterampilan Matematika Di Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 133–140.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1386>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Tresna Yunita, A. (2016). Aplikasi Pembelajaran Mata Kuliah Aransemen Musik Pendidikan II: Studi Kasus di SMP Al-Azhar Yogyakarta. *Promusika*, 4(1), 32–41. <https://doi.org/10.24821/promusika.v4i1.2270>
- Vadlia, tunada alif nur. (2022). *Pengunaan Software Studio One Sebagai Media Pembelajaran Musik Kreatif di Program Studi S-1 Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. 1–109.
- Vadlia Alif Nur, T. (2022). *Penggunaan Software Studio One Sebagai Media Pembelajaran Musik Kreatif*. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/12171>
- Wahyu Widodo, T. (2013). Teknologi Komputer dan Proses Kreatif Musik Menuju Revitalisasi Pembelajaran Seni Musik. *Promusika*, 1–6.
<https://doi.org/10.24821/promusika.v0i0.534>
- Yosep, W. (2004). PEMBELAJARAN MUSIK KREATIF PADA ANAK USIA DINI (The Learning of Creative Music in Early-childhood Children). *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 5(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/harmonia.v5i1.829>