

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjabaran bab IV maka dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga kesimpulan selama proses pemanfaatan *software guitar tab* dalam ekstrakurikuler band di SMA Negeri 1 Kutowinangun. Kesulitan siswa dalam mempelajari instrumen gitar dikarenakan media pembelajaran yang diberikan guru kurang efektif dalam perhitungan waktu berdasarkan siklus pertemuan satu minggu sekali. Perbedaan latar belakang bermusik siswa juga menjadi salah satu faktor siswa mengalami kesulitan dalam memainkan instrumen gitar. Bagi siswa yang baru saja mempelajari instrumen gitar tentu saja diperlukan pendalaman materi dasar sebelum masuk pada permainan akor dan melodi sederhana. Namun, bagi siswa yang pernah mengenal instrumen gitar sejak sekolah dasar akan lebih mudah dalam mempelajari akor dan melodi sederhana.

Manfaat yang dirasakan siswa setelah adanya *software guitar tab* sebagai alternatif media belajar dalam ekstrakurikuler band sangat dirasakan terutama bagi siswa yang baru saja mulai mempelajari instrumen gitar. Sangat berguna bagi siswa untuk mempelajari akor-akor dasar, mencari akor dan melodi dalam sebuah lagu. Dapat menjadi media belajar siswa diluar kegiatan belajar mengajar dan menunjang proses pembelajaran instrumen gitar. Maka dapat disimpulkan penggunaan *software guitar tab* dalam ekstrakurikuler

band sangat bermanfaat bagi siswa. Namun, teridentifikasi beberapa masalah yang muncul didasari oleh teknik dasar permainan instrumen gitar yang perlu ditingkatkan kembali agar pemanfaatan *software guitar tab* dapat digunakan secara maksimal.

B. Saran

Berdasarkan pengamatan dari hasil pemanfaatan *software guitar tab* dalam ekstrakurikuler band di SMA Negeri 1 Kutowinangun Kebumen, terdapat saran sebagai berikut:

1. Guru pembimbing diharapkan dapat menjadikan *software guitar tab* sebagai alternatif media belajar untuk siswa dalam mempelajari instrumen gitar.
2. Melakukan pendekatan yang lebih mendalam pada siswa agar penyampaian materi dapat diterima dengan mudah oleh siswa.
3. Siswa diharapkan selalu melatih kemampuan dasar dalam permainan instrumen gitar agar penggunaan *software guitar tab* dapat bermanfaat secara maksimal, yang pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan dan semangat siswa dalam mempelajari instrumen gitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, I. F. (2020). Penerapan Metode Drill Dengan Teknik Inquiry Dalam Upaya Meningkatkan Teknik Dasar Bermain Gitar Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Ansambel Gitar Siswa SMA Negeri 4 Palopo. *Pendidikan Seni*, 1–15.
- Ahmadi, Y., Muhamad, W., & Prasetyo, H. N. (2016). Aplikasi Pembelajaran Cara Bermain Gitar Untuk Pemula Berbasis Multimedia. *E-Proceeding of Applied Science*, 2(3).
- Ardian, E., Syai, A., & Hartati, T. (2016a). Teknik Dasar Bermain Gitar Elektrik di Sekolah Musik Prodigy Conservatory Of Music di Kota Banda Aceh. In *Ilmu Pendidikan Unsyiah* (Vol. 1).
- Ardian, E., Syai, A., & Hartati, T. (2016b). *Teknik Dasar Bermain Gitar Elektrik di Sekolah Musik Prodigy Conservatory Of Music di Kota Banda Aceh*. 1, 47–54.
- Barri Parti Situmeang. (2014). *Penggunaan Tablature Dalam Pembelajaran Gitar Elektrik Di Flow Musik Medan*. Universitas Negeri Medan.
- Budiaji, I. P. (2017). Upaya Peningkatan Keterampilan Bermain Instrumen Musik Siswa Pada Ekstrakurikuler Band Melalui Metode Cooperative Learning Di SMA Negeri 1 Nguluwar. *Jurnal Pendidikan Seni Musik*, 6(8), 601–608.
- Caesar, A. (2015). *Metode Pembelajaran Musik Pada Kursus Gitar Elektrik Tingakat Basic Di Elfa Music School Cabang Copo Bandung*.
- Creswell, J. W. (2015). *Design Research Kuantitatif Kualitatif Dan Mixed*.
- Edra, R. (2017). *10 Pengertian Observasi Menurut Para Ahli*.
- E.Luh, K. (2018). *Guitar Tablature In The Elementary Guitar Program*.
- Fikri, K., & Samino, S. R. I. (2019). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Gitar di Era Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 6(2), 210–219. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3551980>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). *Media Pembelajaran*.

- Herlipus, H., Djau, N. S., & Silaban, C. Y. (2021). Fungsi Aplikasi Musik Software Gitar Pro Dalam Melatih Permainan Gitar Di Studio Musik Jalur Dua Ngabang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v10i3.45687>
- Indrawan Andre. (2019). *Mengenal Dunia Gitar Klasik*.
- Irkham, O. :, Budiaji, P., Pendidikan, J., & Musik, S. (n.d.). Upaya Peningkatan Keterampilan Bermain Instrumen Musik Siswa Pada Ekstrakurikuler Band Melalui Metode *Cooperative Learning* Di SMA Negeri 1 Ngluwar.
- Juna Irawana, T. (2019). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Seni Musik Serta Hubungan Penggunaan Pendidikan Seni Musik Untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar.
- Kristiawan, Y. (2016). Pengembangan Kreativitas Musik Dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di SMA Negeri 1 Pati. *Jurnal Seni Musik*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jsm.v5i1.11036>
- Kusniyati, H., & Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>
- Latarski, D. (2016). Practical Theory For Guitar. In *Logos (Russian Federation)* (Vol. 26, Issue 6). <https://doi.org/10.2307/1193792>
- Mantasna, Y. S. (2016). Penggunaan Aplikasi Basic Guitar Chord 3D Pada Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Di Kelas VII SMP Negeri 3 Kecamatan Harau. *Https://Medium.Com/*, 3, 41–49. <https://doi.org/10.24036/jsu.v9i1.109436>
- Marande, H., Latuni, G., & Kaunang, M. (2023). Musik Karambangan Poso Di Tentena, Kabupaten Poso, Sulawesi Tengah. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Seni*, 3(7). <https://doi.org/https://doi.org/10.53682/kompetensi.v3i7.6392>
- Maulana, D. (2015). Strategi Pembelajaran Seni Budaya Pada Bidang Seni Musik Di SMA N 1 Sleman [Skripsi]. In *Ekp* (Vol. 13, Issue 3). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mehendara, B. (n.d.). *Pembelajaran Alat Musik Panting dengan Pendekatan Tanganada dan Tablature* (Vol. 6, Issue 1).
- Oktafiani Jl, R. (n.d.). Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional Dan Modern Anak Usia 4-6 Tahun.

- Purnadi, Y. D. (2015). Pembelajaran Ekstrakurikuler Band di SMA Negeri Jatilawang Kabupaten Banyumas. *Jurnal Seni Musik*, 4(Juni), 16–25.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40.
<https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- S. Irsan, Karo-Karo R. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Setiawan, B. P. (2012). Metode Pembelajaran Gitar Elektrik Di Voca Musicourse Klaten [Skripsi]. In *Yogyakarta : FSP ISI Yogyakarta., 2012*. Institut Seni Indonesia.
- Sidiq, U., & Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan (Pertama). CV. Nata Karya.
- Situmeang, B. P. (2014). Penggunaan *Tabulature* Dalam Pembelajaran Gitar Elektrik Di Flow Musik Medan.
- Sopian, A. (2019). Manajemen Sarana dan Prasarana. 4, 1–54.
<https://doi.org/https://doi.org/10.48094/raudhah.v4i2.47>
- Sugiyono, Prof. Dr. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (2nd ed.). ALFABETA, CV. www.cvalfabeta.com
- Schiessl, M. (2022). *Guitar Tab – Tabs & Chords Pro*
<https://apps.apple.com/id/app/guitartab-tabs-chords-pro/id951034640?l=id>