

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses pembelajaran gitar dengan *Yousician* di SMA PGRI 2 Kayen Pati terfokus pada mengatasi kesulitan siswa dalam memahami ritme saat melakukan teknik *strumming*. Dalam enam kali pertemuan siswa akan mempelajari teknik dasar *strumming* mulai dari yang sederhana hingga kompleks. Materi disajikan melalui video tutorial dan diagram pada *software Yousician* yang mudah dipahami. Penggunaan lagu-lagu dengan akor dasar yang beragam memberikan variasi latihan sesuai dengan kemampuan siswa. Dengan pendekatan bertahap siswa dapat mengikuti pembelajaran sesuai tingkat keterampilan siswa sehingga mengembangkan kemampuan para siswa secara baik

Penggunaan *software Yousician* membuktikan sebagai media belajar yang dapat membantu siswa dalam melatih teknik *strumming*. siswa lebih tertarik pembelajaran menggunakan *software Yousician* Penggunaan *software Yousician* dalam pembelajaran gitar memudahkan siswa memahami materi dan melatih teknik *strumming* aktivitas yang mirip bermain game membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan *software Yousician* ini juga membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif. Dengan fitur-fitur canggih seperti petunjuk visual dan audio yang membantu guru untuk memberikan panduan yang jelas dan terstruktur

B. Saran

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan *software Yousician* dalam pembelajaran gitar dalam kegiatan *life skill* di SMA PGRI 2 Kayen Pati, beberapa saran dapat diberikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran:

1. Bagi pihak SMA PGRI 2 Kayen Pati disarankan untuk mengintegrasikan *software Yousician* ke dalam tambahan dalam pembelajaran di sekolah. Hal ini akan lebih banyak membantu siswa untuk mengakses dan mendapatkan manfaat dari platform ini
2. Bagi pihak guru dapat mengembangkan materi pembelajaran yang terintegrasi dengan *software Yousician*, yang mencakup konten yang relevan dengan kegiatan *life skill* seni musik di SMA PGRI 2 Kayen Pati.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian lanjutan untuk mengukur secara lebih mendalam efektivitas penggunaan *software Yousician* dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan musik siswa,

DAFTAR PUSTAKA

- Acquilino, A., & Scavone, G. (2022). Current State and Future Directions of Technologies for Music Instrument Pedagogy. *Frontiers in Psychology*, 13(March). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.835609>
- Bankes, S. (2020). *guitar-for-beginners-15th-edition-2020_compress.pdf*.
- Basini, S., Pardomuan, G. N., Sekolah, M. S. M., Agama, T., Protestan, K., Sentani, N., & Agama, S. T. (2023). Pengenalan Dasar Alat Musik Gitar Untuk Siswa Kelas III SMP Negeri Borne Kabupaten Pegunungan Bintang Provinsi Papua. *Jurnal Musik Dan Seni*, 1(1), 12–24.
- Brasileiro, F. A. (2017). *UtilizaçãoAplicativosSmartphones*. <https://doi.org/https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/20289>
- Clayton, S. (2020). *The Rock School: Guitar Method*. Rockschool.
- Creswell John. W. (2016). *Research Design* (4th ed.). Pustaka Pelajar.
- Derry Asriadi. (2011). *Jago Main Gitar Dari Nol : Untuk Pemula*. Cmedia Imprint Kawan Pustaka.
- Dornbush, J. (2015). *Guitar Hero Live: EW review*. <https://ew.com/article/2015/10/21/guitar-hero-live-ew-review/>
- Fachord. (2012). *Strumming upstroke and Downstroke*. <https://www.fachords.com/guitar-chord/>
- 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>
- Firmansyah, L. (2018). *Cuma 1 Minggu Udah Jago Main Gitar*.
- Gibson. (2024). *J-45 Standard, Cherry*. <https://www.gibson.com/en-US/p/Acoustic-Guitar/ACCNGE89/Cherry>
- Karl M.Kapp. (2009). The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook_ Ideas into Practice. *Case Study Research in Practice*, 11–27.
- kiki laisa. (2019). *Paket komplit Belajar Gitar Dari Maestro Gitar Dunia* (1st ed.). Desa pustaka Indonesia.

- Kim, Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). Gamification framework. In: Gamification in learning and education. In *Gamification in learning and education*.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Bintang Surabaya, 1–129.
- Kusmiran. (2022). Penerapan Metode Bertahap Untuk Meningkatkan Keterampilan dan Hasil Belajar Passing dalam Permainan Bola Voli. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(16), 654–663. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7117762>
- Lee, S. (2024). *Fender Vintera II 60s Telecaster Thinline Electric Guitar, Maple FB, 3-Tone Sunburst*. <https://www.sweelee.co.id/products/fender-vintera-ii-60s-telecaster-thinline-electric-guitar-maple-fb-3-tone-sunburst>
- Lubis, A. R. (2020). Perangkat Lunak Komputer. *Program*, 2(2), 1–9. <http://ptiasugeng.blogspot.com/2015/01/jurnal>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Of, I. J. (2019). *The employing of mobile phones and tablets applications in piano teaching (a comparative study between flowkey and yousician)*. 2(2), 41–47. <https://doi.org/10.21608/IJELR.2019.180416>
- Pagarra, H. (2022). *Media Pembelajaran* (M. R. Pradana (ed.)). Badan Penerbit UNM.
- Paule-Ruiz, Mp., Álvarez-García, V., Pérez-Pérez, J. R., Álvarez-Sierra, M., & Trespalacios-Menéndez, F. (2017). Music learning in preschool with mobile devices. *Behaviour and Information Technology*, 36(1), 95–111. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2016.1198421>
- Rautiainen, K.-H. (2020). Overview of Development Lines of Music Teaching Methods in Finland. In *Problems in Music Pedagogy* (Vol. 19, Issue 2). <http://pmp.du.lv>
- Rully, C. I. (2012). *Mengenal Software:for beginners* (N. WK (ed.)). CV Andi offset.
- Sadana. (2014). *model analisis miles dan huberman*. https://www.researchgate.net/figure/Desain-penelitian-yang-di-Adaptasi-dari-Miles-Huberman-Sadana-2014_fig1_375909648

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk penelitian yang bersifat:eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif.*

Waddell, G., & Williamon, A. (2019). Technology use and attitudes in music learning. *Frontiers in ICT*, 6(MAY), 1–14.
<https://doi.org/10.3389/fict.2019.00011>

Wowkeren. (2019). Yousician bisa membantumumengasah kemampuan bernyanyi dan balajar alat musik.
<https://www.wowkeren.com/berita/tampil/00270436/5.html>

