

## BAB V

### PENUTUP

#### A. kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan penelitian, serta pembahasan hasil penelitian dan pengembangan produk audio digital sebagai alternatif media pembelajaran ansambel campuran di SMP Taman Dewasa Jetis, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Produk audio digital sebagai alternatif media pembelajaran ansambel campuran ini menghasilkan dua aransemen yaitu 1 lagu *Medley Nusantara* dan lagu *Laskar Pelangi* berbasis DAW yang dibuat pada aplikasi Studio One.
2. Alur pengembangan produk audio digital telah melalui beberapa tahapan dengan model ADDIE dari Rusdi yaitu (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi dan evaluasi.
3. Hasil uji kelayaan produk audio digital sebagai alternatif media pembelajaran ansambel campuran berdasarkan tiga validasi antara lain:
  - a. Hasil validasi dari ahli aransemen musik diperoleh kategori Sangat Layak, dengan rincian dari 15 pertanyaan. Satu pertanyaan mendapatkan skor 2, enam pertanyaan mendapatkan skor 3, dan delapan pertanyaan mendapatkan skor 4 dengan total skor 52 dan rerata 3,46.
  - b. Hasil validasi ahli produksi musik digital diperoleh kategori Sangat Layak, dengan rincian dari 15 pertanyaan. Dua pertanyaan mendapatkan skor 2,

tujuh pertanyaan mendapatkan skor 3, dan enam pertanyaan mendapatkan skor 4 dengan total skor 49 dan rerata 3,26.

c. Hasil validasi praktisi diperoleh kategori Sangat Layak, dengan rincian dari 15 pertanyaan. Empat pertanyaan mendapatkan skor 3 dan sebelas pertanyaan mendapatkan skor 4 dengan total skor 56 dan rerata rerata 3,73.

4. Hasil implementasi dan evaluasi produk audio digital sebagai alternatif media pembelajaran ansambel campuran dilihat berdasarkan evaluasi satu-satu dan kelompok kecil. Pada evaluasi satu-satu guru puas dengan produk audio digital karena dapat memaksimalkan kompetensi siswa khususnya pada materi ansambel campuran. Pada evaluasi kelompok kecil siswa lebih interaktif ketika menggunakan media audio digital dan lebih antusias selama proses pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk audio digital sebagai alternatif media pembelajaran ansambel campuran, terdapat beberapa saran yaitu.

1. Bagi peneliti selanjutnya, apabila dalam pengembangan melalui model ADDIE, maka disarankan menggunakan keseluruhan langkah metode hingga sampai ke tahap uji coba lapangan, supaya produk dapat lebih terbukti digunakan sebagai media pembelajaran ansambel campuran pada SMP.
2. Bagi guru/peneliti dapat mengembangkan aransemen dari produk audio digital, supaya aransemen yang dijadikan media pembelajaran berinovasi lagi.

3. Diharapkan sekolah bisa melengkapi fasilitas penunjang pembelajaran khususnya pada mata pelajaran seni musik, agar lebih memaksimalkan proses pembelajaran. Fasilitas dalam hal ini termasuk alat-alat berbasis teknologi digital.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Anggraini, A. (2022). *Pengembangan Media Autoplay Media Studio pada Mata Pelajaran PJOK Kelas IV SD/MI* [Undergraduate Thesis, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <https://repository.radenintan.ac.id/19133/>
- Banat, A., Febrianti, M., Martiani, M., Juwita, J., & Gustini, G. (2022). Pendampingan Penggunaan Teknologi Media dan Internet bagi Pengurus Bumdes Teratai Indah Desa Nanti Agung Ilir Talo Kabupaten Seluma. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(1), 33–36. <https://doi.org/10.37676/jdun.v1i1.1920>
- Chrisanto, K. (2021). *Tinjauan Konsep Pembelajaran DAW (Digital Audio Workstation) pada Mata Kuliah Teknologi Musik di Universitas Negeri Jakarta dan Institut Kesenian Jakarta* [Undergraduate Thesis, Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/14156/>
- Clauhs, M., Franco, B., & Cremata, R. (2019). Mixing It Up: Sound Recording and Music Production in School Music Programs. *Music Educators Journal*, 106(1), 55–63. <https://doi.org/10.1177/0027432119856085>
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Sabitarraspad Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 31–52.
- Fick, J., & Bulgren, C. (2022). Developing 21st-Century Musicianship: Tablet-based Music Production in the General Music Classroom. *Journal of General Music Education*, 35(2), 4–12. <https://doi.org/10.1177/10483713211034434>
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. <https://ia601206.us.archive.org/6/items/ebook-dan-novel-indonesia-volume-106/Aplikasi%20Analisis%20Multivariate%20Dengan%20Program%20IBM%20SPSS%2023%20-%20Dr%20H%20Imam%20Ghozali.pdf>
- Hardiarini, C., Jobs, A. M., & Minartha, I. N. T. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Musik Kelas VII*. Kemendikbudristek.

<https://sharingrpp.com/buku/206/buku-panduan-guru-seni-musik-untuk-smp-kelas-viii>

- Jiwandono, M. D. (2021). *Aplikasi E-Gamelan sebagai Alternatif Media Pembelajaran Praktik Karawitan secara Daring di SMP Negeri 2 Kretek* [Undergraduate Thesis]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Jobs, A. M., & Hardiana, C. (2023). *Buku Panduan Guru Seni Musik VII*. Kemendikbudristek.  
<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/SENI%20MUSIK-BG-KLS%20VII.pdf>
- Kendikbud. (2014). *Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Peraturan.co.id. <https://peraturan.go.id/files/bn1506-2014.pdf>
- Kusumawati, H. (2016). Kreatifitas dalam Pembuatan Aransemen Musik Sekolah. *Imaji Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 14(1), 3–8.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Mitra Cendikia Offset.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Perdana Publishing.  
<http://repository.uinsu.ac.id/5094/1/1.%20Strategi%20Pembelajaran.pdf>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 227–352.  
<http://dx.doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pratama, M. R. (2024). *Pengembangan Permainan Musik Ansambel Berbasis Kebudayaan Daerah Jambi untuk Sekolah Dasar* [Master Thesis, Universitas Jambi].  
<https://repository.unja.ac.id/67091/11/FULL%20TESIS.pdf>
- Presonus. (2022). *Studio One 5: Reference Manual*. [https://pae-web.presonusmusic.com/downloads/products/pdf/Studio\\_One\\_5\\_Reference\\_Manual\\_05072020.pdf](https://pae-web.presonusmusic.com/downloads/products/pdf/Studio_One_5_Reference_Manual_05072020.pdf)
- Purba, K. (2023). *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Yrama Widya.
- Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, Firdaus, M. I., & Aeni A. N. (2022). Penggunaan Komik Islam Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3612–3623.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>

- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Rajagrafindo Persada.
- Sanaky, & Hujair, A. H. (2018). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.  
[http://202.162.35.204:8191/opac/uploaded\\_files/sampul\\_koleksi/original/Monograf/81.jpg](http://202.162.35.204:8191/opac/uploaded_files/sampul_koleksi/original/Monograf/81.jpg)
- Saputra, D. (2020). Penerapan Flipped Classrom pada Pembelajaran Teori Musik di Pendidikan Seni Musik. *Jurnal Pedagogia*, 18(3), 282–294.
- Sinaga, T. E., Gunara, S., & Gunawan, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Musescore 3 Dalam Melatih Kemampuan Sight Singing Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 12 Bandung. *SWARA - Jurnal Antologi Pendidikan Musik*, 2(3), 29–38. <https://doi.org/10.17509/swara.v2i3.51323>
- Suarsana, I. M., & Pujawan, I. G. N. (2017). Pendidikan dan Latihan Pembelajaran Pecahan bagi Guru-guru Sekolah Dasar Gugus V Kecamatan Kubu. *International Research Journal of Engineering, IT & Scientific Research*, 6(1), 52–61.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana, E., Hasdikurianti, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah, dan Implikasinya terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917–1928. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>
- Teren, M. (2019). *The Grain of the Digital Audio Workstation* [Master Thesis, Cowan University Western Australian Academy of Performing Arts Boorloo].  
<https://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=3203&context=theses>
- Vadlia, T. A. N. (2021). *Penggunaan Software Studio One Sebagai Media Pembelajaran Musik Kreatif di Program Studi S-1 Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta* [Undergraduate Thesis]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.