

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pemanfaatan Aplikasi Audacity dalam pembelajaran Vokal Karawitan Jawa kelas VIII di SMP Negeri 2 Temanggung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Audacity memberikan kontribusi yang positif terhadap proses pembelajaran Seni Budaya, khususnya pada materi Vokal Karawitan Jawa. Aplikasi ini dimanfaatkan sebagai media bantu pembelajaran untuk mengubah tinggi rendahnya nada yang akan digunakan sebagai materi pembelajaran peserta didik. Dengan adanya fitur di Audacity tersebut peserta didik dapat mempelajari lagu “Serayu” sesuai dengan ambitus yang peserta didik bisa.

Pemanfaatan Aplikasi Audacity dalam pembelajaran juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan sistematis. Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk memberikan contoh vokal. Hal ini menjadikan proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada ceramah dan praktek langsung, tetapi juga memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran. Dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme yang cukup baik ketika menggunakan Aplikasi Audacity. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan praktik vokal karena peserta didik mendapat wawasan yang baru dan lebih variatif.

Selain memberikan manfaat, pemanfaatan Aplikasi Audacity juga memiliki beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Kendala yang ditemukan antara lain keterbatasan fasilitas berupa akses internet dan keterbatasan waktu pembelajaran di kelas, namun demikian guru berupaya mengatasi hambatan tersebut melalui pengarahan secara bertahap, serta pendampingan saat proses praktik secara langsung. Secara keseluruhan pemanfaatan Aplikasi Audacity dalam pembelajaran Vokal Karawitan Jawa di kelas VIII dapat dikatakan efektif karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah proses evaluasi pembelajaran, serta mendukung pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar Seni Budaya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang diberikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Vokal Karawitan Jawa melalui pemanfaatan Aplikasi Audacity. Guru diharapkan terus mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk Aplikasi Audacity, agar pembelajaran menjadi lebih menarik, variatif, dan interaktif. Peserta didik juga diharapkan dapat memanfaatkan Audacity secara optimal sebagai sarana latihan vokal, baik di sekolah maupun secara mandiri, sehingga kemampuan bernyanyi dan pemahaman terhadap lagu karawitan Jawa dapat meningkat. Selain itu, sekolah perlu memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas yang memadai, seperti komputer, speaker, dan akses internet, guna menunjang efektivitas pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian serupa pada materi, jenjang

pendidikan, atau aplikasi yang berbeda sehingga dapat memperkaya referensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya.



DAFTAR PUSTAKA

- Amrina, A., Mudinillah, A., & Hikmah, D. (2022). Pemanfaatan aplikasi audacity dalam proses pembelajaran maharah istima' kelas X MAN 1 Solok. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1).
- As'ad, M. A., & Abdullah, A. (2022). Konsep penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 2(2), 72–82.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 1–9.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *AlTazkiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Creswell, W.J. (2018). *Research design: pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Pustaka Pelajar.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, 31– 52.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses Pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129. <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977/279>
- Gustana, A., & Wicaksono, D. (2025). *Model deep learning untuk pembelajaran nembang pupuh sunda di smp*. Media Riset Bisnis Manajemen Akutansi.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (tik) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>

- Indrayani, I. G. A. P. U., & Sumantri, M. (2021). Media pembelajaran audio visual berorientasi nilai karakter pada materi siklus air. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 238–247.
- Jaya. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Quadrant.
- Kusuma, A., & Haryanto, T. (2022). Karawitan composition “catra patra” | komposisi karawitan “catra patra.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i1.374>
- Novianti, D., Setiawan, A., Rozak, A. W. R. (2025). Pemanfaatan ict untuk inofasi pembelajaran seni musik. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*. 10(1), 191–204. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21655>
- Nurdyansyah, N. (2016) Developing ict-based learning model to improve learning outcomes ipa of sd fish market in sidoarjo. *Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology*, 1(2), 929–940.
- Oktavirera, A. (2025). *Pengembangan materi ansambel campuran berbasis audio digital sebagai alternatif media pembelajaran di smp taman dewasa jetis yogyakarta*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Pramudya, G., & Mardikaningsih, R. (2021). Peningkatan kinerja guru melalui motivasi diri, konsep diri, dan efikasi diri (studi pada sman 1 gondang kabupaten mojokerto). *Jurnal Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9–20.
- Prastowo, A. (2022). *Metode penelitian kualitatif: dalam perspektif rancangan penelitian*. Ar-Ruzz Media.
- Sakir, I. M. (2024). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan mixed method*. Filosooifis Indonesia Press.
- Sanyoto, W. S., Harini, N., & Zandra, A. R. (2019). Pembelajaran karawitan pada kegiatan ekstrakurikuler. *Jurnal Imaji*, 17(2), 171–178.

<https://doi.org/10.21831/imaji.v17i2.27805>

Siregar, A. Y., & Murhayati, S. (2024). Metodologi studi kasus dalam penelitian kualitatif: kajian konsep, desain, dan manfaatnya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 45305–45314.

Suarsana, I. M., Sudiarta, I. G. P., & Suwena, K. R. (2022). Penguatan pembelajaran daring di slb negeri 2 singaraja melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1209–1215.

Suyoto, S., & Setiawan, A. (2023). The meaning of gendhing kodhok ngorek in the panggih procession of a traditional javanese wedding ceremony. *Journal of Urban Society's Arts*, 10(1), 53–62.
<https://doi.org/10.24821/jousa.v10i1.8472>

Supanggah, R. (2020) bothekan karawitan i. Edited by masyarakat seni pertunjukan indonesia. Surakarta: Ford Foundation & Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. *Surakarta: ISI Press Surakarta*.

Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>

Washnik, N., Suresh, C., & Lee, C.-Y. (2023). Using audacity software to enhance teaching and learning of hearing science course: a tutorial. *Teaching and Learning in Communication Sciences & Disorders*, 7(3).
<https://doi.org/10.61403/2689-6443.1284>

Yuwono, I., Mirnawati. (2021). Strategi pembelajaran kreatif dalam pendidikan inklusi di jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2015–2020.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1108>