

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Pemanfaatan *software* Sibelius sebagai pengiring dalam kegiatan ekstrakurikuler dilakukan secara bertahap, mulai dari tempo lambat hingga cepat dan ketukan metronom yang awalnya dibunyikan secara bertahap dihilangkan. Dengan demikian, ketepatan tempo dan ritme lebih stabil sesuai dengan yang tertulis.
2. Adapun dampak yang terjadi setelah memanfaatkan *software* Sibelius ke dalam proses kegiatan ekstrakurikuler biola adalah intonasi suara biola menjadi lebih tepat, karena ada penuntun suara violin yang dibunyikan oleh *software* Sibelius.

#### B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada pula saran untuk kegiatan ekstrakurikuler biola:

Saran untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan memanfaatkan *software* sibelius sebagai iringan dalam kegiatan ekstrakurikuler, sebaiknya menambah format atau instrumen yang lebih banyak seperti kuartet, kwintet, hingga orkes.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Azar, A. (2011). Media pembelajaran. *Evaluasi Pembelajaran, Dsb), Dan*.
- Bahaudin, I. (2017). Pembelajaran Notasi Balok melalui Software Sibelius. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2017* (pp. 429–436). State University of Surabaya.
- Briyandewi, S. A. P. (2018). Pemanfaatan Midi dan Aplikasi pada Smart Phone sebagai Penunjang Proses Pembelajaran Biola di SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Hari Purwanto. (2009). *Music Magic with Sibelius 5*. Andi Yogyakarta. Yogyakarta.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Magara Ardi. (2013). Efektivitas Penggunaan Media Sibelius 7 Terhadap Tingkat Pemahaman Notasi Musik Dan Akord Di SMP Negeri Mungkid. *Skripsi*.
- Nainggolan, O. T. P. (2018). Pembelajaran Kontrapung dengan Menggunakan Software Sibelius di Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta. *PROMUSIKA: Jurnal Pengkajian, Penyajian, Dan Penciptaan Musik*, 6(1), 22–30.
- Nasution, S. (2009). Proses belajar mengajar. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1).

- Purwanto Hari. (2009). *Music Magic with Sibelius*. Yogyakarta: Andi yogyakarta.
- Sanjaya, R. M. S. (2013). Metode Lima Langkah Aransemen Musik. *PROMUSIKA*, 33–49.
- Sanjaya Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*.
- Setyawan, D. (2018). PEMANFAATAN SOFTWARE SIBELIUS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIK. *EJurnal IMEDTECH EISSN 2580-6033*, 1(2).
- Sudjana Nana. (2013). *Tekhnologi Pengajaran*.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&B*. Jakarta: Alfabeta.
- Suryati, S. (2016). Strategi Pembelajaran Seni Musik bagi Siswa Kelas XII SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta dengan Media Audio Visual. *PROMUSIKA*, 4(2), 75–83.
- Widodo, T. W. (2013). Teknologi Komputer dan Proses Kreatif Musik Menuju Revitalisasi Pembelajaran Seni Musik. *PROMUSIKA*, 1–6.
- Zaiful Muhammad. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Pamekasan.