

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian penelitian yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penerapan *MNfP* pada pembelajaran notasi balok untuk siswa piano usia 6-8 tahun di PCMS cabang Gedong Kuning Yogyakarta, sebagai berikut: proses pembelajaran menggunakan MNfP dengan alat bantu *android*. Penggunaan media MNfP dalam pembelajaran notasi balok di PCMS cabang Gedong Kuning Yogyakarta dilakukan selama 10 pertemuan dengan beberapa tahap. Materi MNfP, meliputi: garis paranada, nilai not, tanda birama, kunci G, kunci F, tangga nada C Mayor pada kunci G dan kunci F.

Hasil pembelajaran notasi balok melalui MNfP untuk siswa piano usia 6-8 tahun di PCMS cabang Gedong Kuning Yogyakarta, ialah siswa mampu menulis dengan benar nama nada dari C sampai c'' pada garis paranada dan siswa dapat memainkan notasi balok dengan tangan terpisah pada piano, meskipun siswa masih belum mampu untuk memainkan notasi balok dengan menggunakan dua tangan. Meskipun demikian, pelaksanaan penerapan pembelajaran notasi balok melalui MNfP untuk siswa piano usia 6-8 tahun dapat berjalan dengan baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian serta pembahasan yang didapatkan maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi pengajar kesulitan dalam mengajarkan notasi balok kepada siswa dapat menerapkan MNfP sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran dengan menggunakan MNfP dilakukan secara tahap demi tahap dan dalam segi materi, notasi balok yang digunakan masih sederhana. Bagi pengajar yang akan membuat media pembelajaran melalui teknologi diharapkan dapat mengembangkan strategi pembelajaran dan media pendidikan yang baik. Hal tersebut dikarenakan keberhasilan pembelajaran terletak pada pengajar yang berkompeten dalam bidangnya.
2. Pada perkembangan MNfP, perlu pengembangan yaitu: audio dan gambar bisa tampil bersamaan, dan disarankan untuk menambahkan tampilan gambar agar lebih menarik.
3. Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang masih sedikit Hal ini berkaitan dengan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam tentang penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran khususnya pembelajaran piano.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam Watu, P. (2009). *Pembelajaran Piano Pop S1 Pada FPBS UPI Bandung*. FPBS UPI Bandung.
- Asmani, J. (2011). *Tips Efektif Pemanfaatan teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. DIVA Press.
- Bates, B. (1997). *Designing The Puzzle*. Legend Entertainment. Cofini, Vincenza et al. 2013. "The Design of Learning Material for Poor Comprehenders: Lessons Learnt from Experts." *Jurnal Teknologi (Sciences & Engineering)*, Vol 63:3(eISSN 2180-3722).
- Brice, R. (2001). *Music Engineering, 2nd edn (Oxford: Newnes)*. An excellent, thorough and comprehensive guide to all aspects of sound engineering, including good chapters on the development of electric instruments, digital audio and recording consoles.
- Brown, Roger and Griese, M. (2000). *Electronica Dance Music Programming Secrets (Hemel Hempstead: Prentice Hall)*. Useful introduction to programming all sorts of commercial music including trance, house and techno for beginners.
- Ceruzzi, P. E. (2003). *A history of modern computing (2 nd ed.)*. MA: MIT Press.
- Dondlinger, M. J. (2007). Educational Video Game Design: A Review of the Literature. *Journal of Applied Educational Technology*, 4 (1), 21–31.
- Ekawati, P., F. A. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game Untuk pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer*, 22 (1), 5–36.
- Freiberger, P. and M. S. (2000). *Fire in the valley: The making of the personal computer*. McGraw-Hill.
- Hamdju, A., W. A. (1979). *Pengetahuan Seni Musik. Cetakan: II*. Mutiara Jakarta.
- Hosken, D. (2011). *An Introduction to Music Technology*. California State University.
- Japper, Scott and Samson, J. (2009). *An Introduction to Music Studies*. Cambridge University Press.

- Kartono, K. (1995). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, Cetakan V. Mandar Maju.
- Patricio, N., Ficheman I., L. R. (2007). The Piano Game: Using Low Cost Laptops For Music Education. *IADIS International Conference*.
- Piaget, J. and B. I. (2010). *Psikologi Anak Yogyakarta: Pustaka Belajar*. Pustaka Belajar.
- Rudolph, Thomas E., Floyd Richmond, David Mash, Peter Webster, William Bauer, and K. W. (2005). *Technology strategies for music education* (2nd ed.). PA:TI:ME Publications.
- Rusli, M., Hermawan D., Supuwiningsih, N. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif – Prinsip Dasar dan Model Pengembangan* (ed. I). ANDI.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (16th ed.). alfabeta bandung. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan 22). Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan 6). Alfabeta.
- Tyas, E. E. A. (2008). *Cerdas Emosional dengan Musik*. Arti Bumi Intaran.