

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan oleh peneliti pada bab IV, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

Penggunaan aplikasi *iReal Pro* pada *smartphone* sebagai sarana pengganti pengiring bagi mahasiswa gitar elektrik dapat berjalan efektif bila mahasiswa mampu menguasai secara keseluruhan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *iReal Pro* seperti yang sudah dijelaskan pada bab IV. Fitur yang lengkap dan pengoperasian yang sederhana dapat memudahkan mahasiswa gitar elektrik dalam memahami dan mengerti fungsi dari fitur aplikasi *iReal Pro*.

Aplikasi *iReal Pro* sangat membantu mahasiswa gitar elektrik dalam meningkatkan proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan mahasiswa dapat mempelajari serta memainkan lagu All of Me ciptaan Gerald Marks dengan menggunakan tiga *genre* hanya dalam waktu 20 hari. Jumlah waktu tersebut terhitung sejak peneliti memberikan arahan untuk mempelajari lagu tersebut pada akhir pertemuan keempat. Mempelajari sebuah lagu dengan tiga *genre* dapat dipastikan akan memerlukan waktu yang panjang karena mahasiswa gitar elektrik harus meluangkan waktu untuk menghafal tema lagu, mencari pengiring, membuat jadwal latihan bersama pengiring, dan mengaransemen lagu

tersebut menggunakan tiga *genre* yang berarti memainkan dengan tiga gaya improvisasi pada gitar. Dengan menggunakan aplikasi *iReal Pro* sebagai media pengiring, mahasiswa akan fokus untuk berlatih tanpa memikirkan kendala yang sebelumnya dihadapi sehingga jam latihan mahasiswa gitar elektrik bertambah dan akan secara langsung meningkatkan hasil evaluasi mahasiswa gitar elektrik.

B. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian serta pembahasan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

1. Aplikasi *iReal Pro* dapat menjadi alternatif sebagai media pengganti pengiring untuk mahasiswa gitar elektrik untuk menunjang proses pembelajaran.
2. Diharapkan dengan melakukan variasi media pembelajaran, dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan motivasi belajar. Penelitian ini membuktikan dengan penggunaan media aplikasi *iReal Pro* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran gitar elektrik mampu meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan motivasi mahasiswa gitar elektrik.
3. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi akan lebih meningkatkan antusias pelajar, meningkatkan kemampuan belajar, memudahkan akses belajar, materi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Banoe, P. (2003). *Kamus Musik Yogyakarta*. Yogyakarta: Kanisius.
- 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.
- Danial dan Warsiah. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.
- Hardiman, Agus FH. (2001). *Belajar Sendiri Cakewalk Pro Audio Versi 8.0*. 2nd ed. Jakarta: PT. Elex Media Computindo.
- Laksono, Yunanto Tri. (2017). *Penerapan Aplikasi Fruity Loops Sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi Dan Aransemen Tata Suara*. Studi Komunikasi, 253–61.
- Melfianora. (2019). *Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur*. Pekanbaru: UPT Balai Pelatihan Penyuluh Pertanian.
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Phillips, R. (1997). *The Developer's Handbook To Interactive Multimedia: A Practical Guide For Educational Applications*. London: Kogan Page.
- Rehena, Novten S.E. (2014). *Rancang Bangun Audio Mixer Yang Dilengkapi Dengan Desibel Peak Meter*. Universitas Sam Ratulangi.
- Septianto, Kris H. (2013). *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Ansambel Musik Melalui Media Midi Pada Siswa Kelas VIII H Di SMP Negeri 3 Ungaran*. Universitas Negeri Semarang.
- Strong, J. (2005). *PC Recording Studios for Dummies*. *Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53. New Jersey: Wiley Publishing, Inc.
- Sudjana, N. (1990). *Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas Ekonomi.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2013a). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013b). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.

Wahyudi, I. (2013). *Efektifitas Pembelajaran Recorder Sopran Dengan Media Iringan MIDI Di SMP Negeri 1 Wonosari Tahun Pelajaran 2012/2013*. Universitas Negeri Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

Westergren, T. (2010). *Time Magazine's 50 Best Inventions of 2010*. www.irealpro.com.

Narasumber

Ragipta Utama (32), Dosen mayor gitar elektrik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Vill Alvia Martien (27), Alumni Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan pengguna *iReal Pro*.

Daniel Niko Putra (20), Mahasiswa aktif Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2019.

Bernadus Marti A.P (21), Mahasiswa aktif Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2017.