

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian, pembahasan, dan penulisan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran *Chinese Drum* di SMP Budi Utama dengan menggunakan program komputer musik cukup membantu siswa secara efektif dan efisien, terutama berkaitan dengan hasil dan waktu. Dampak dari pemakaian program komputer musik yang dipakai juga memudahkan siswa untuk menikmati musik karena mereka akan lebih mudah untuk mempelajari materi.

Dipilihnya *Chinese Drum* dalam kegiatan ekstrakurikuler di SMP Budi Utama disamping untuk menyalurkan bakat dan kreasi siswa juga bertujuan untuk menambah wawasan, memperluas pengetahuan dan juga untuk memberikan keterampilan sebagai penunjang kegiatan proses belajar-mengajar disekolah.

B. SARAN

Saran yang bisa disampaikan melalui penelitian ini adalah:

1. Bagi pengajar yang menerapkan metode *playing by ear* baik dalam pendidikan formal, informal, maupun non-

formal diharapkan untuk mengolah kembali metode *playing by ear* untuk kebutuhan lain yang sesuai.

2. Topik tentang penggunaan metode *playing by ear* yang menggunakan program komputer musik masih harus dilihat dan dikaji secara terus-menerus terutama menyangkut langkah-langkah yang efektif dalam proses pembelajaran selain *Chinese Drum*.



DAFTAR PUSTAKA

- Clarke, Tom and Spreadbury, Daniel. *Sibelius 6 Handbook*. Avid Technology. London: 2009.
- Hardiman, Agus. *Digital music and Audio Processing*. Jakarta: Chip. 2006.
- Latuheru, JD. 1988. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa. Kini. Jakarta: Depdikbud, dalam Irwan Riskiansyah. 2013.*
- Lehmann, Sloboda. dkk. *Psychology for Musician: Understanding and Acquiring the Skills*. Oxford University Press. 2007.
- Priest, Philip. *Playing the Ear it's Nature and Application to Instrumental Learning*. BJ. Music Ed. 1989.
- Purwanto, Hari, *Music Magic with Sibelius 5*, Yogyakarta, 2009.
- Sjukur, Slamet A. *Telinga, Musik, dan Kebersamaan*. Makalah Ceramah. Abdurahman Wahid Center. Jakarta. 2013.
- Smaldino, Sharon E. Deborah L. Lowther, James D. Russell. *Instructional Technology and Media for Learning*. Edisi Kesembilan. Terjemahan Arif Rahman. Jakarta. 2011.
- Syah, Darwyan. Supardi. Eneng Muslihah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. 2009.
- Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta. 2012.

Webtografi;

<http://www.anneahira.com/musik-cina.htm> diakses pada tanggal 7 juli 2014 pukul 10.09 WIB.

<http://brettparsons.wikispaces.com/china> diakses pada tanggal 3 November 2013 pukul 20.05 WIB.

<http://www.johnnythompsonmusic.com> diakses pada tanggal 3 November 2013 pukul 20.06 WIB.

www.jakarta.go.id diakses pada tanggal 7 Juli 2014 pukul 10.00 WIB.

www.plengdut.com diakses pada tanggal 7 Juli 2014 pukul 10.04 WIB.

www.baltyra.com diakses pada tanggal 3 November 2013 pukul 20.00 WIB.

www.laughonthefloor.com diakses pada tanggal 7 Juli 2014 pukul 10.07 WIB.

www.shenghongart.org diakses pada tanggal 7 Juli 2014 pukul 10.10 WIB.

www.chinaculture.org diakses pada tanggal 3 November 2013 pukul 20.01 WIB

www.gandharvaloka.co.nz diakses pada tanggal 7 Juli 2014 pukul 10.11 WIB.

www.bradleysowash.com diakses pada tanggal 3 November 2013 pukul 20.00 WIB.

Jurnal:

Sowash, Bradley. *Unlocking the Mystery of Playing by Ear*. Dalam *Jurnal Jazz and Pop*. 2009.

Woody, Robert H. *Playing by ear: Foundation or frill?*, music educators journal, national association for music education, 2012.

Yoga, Herwin. *Jurnal "Cakrawala Pendidikan"*. Tahun XXVIII. No. 1. Februari 2009.

Skripsi:

Cipta, Hendra. *Proses Mixing pada Software Cubase SX v2.3*. Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institute Seni Indonesia Yogyakarta. 2008.

