

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran karawitan menggunakan *E-Gamelan* ini digunakan sebagai pengenalan materi praktik bermainan gamelan dengan cara siswa bermain permainan gamelan. Sedangkan *Digital Audio Workstation* digunakan oleh guru untuk membuat materi pelajaran dalam bentuk audio *.mp3*. Audio materi pelajaran karawitan ini digunakan sebagai pengayaan untuk siswa. Penggunaan media pembelajaran ini digunakan pada saat masa darurat *covid-19* dengan tujuan supaya membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran praktik karawitan secara daring dengan efektif. Proses pembelajaran praktik karawitan secara daring dengan menggunakan permainan bermain Gamelan yaitu *E-Gamelan* cukup efektif. Hal ini dibuktikan dengan respon siswa yang banyak menyukai dan menambah minat terhadap pembelajaran karawitan.

Pembelajaran Seni Budaya materi pelajaran bermain alat musik tradisional Karawitan Jawa secara daring dengan menggunakan Media *Digital Audio Workstation* dan *E-Gamelan* yang efektif adalah sebagai berikut:

1. Dilakukan secara tatap muka melalui *Video Conference*
2. Menggunakan metode pembelajaran, ceramah, tanya jawab dan Demonstrasi
3. Persiapan guru yang matang sebelum proses pembelajaran seperti membuat *Sample Musik*, membuat video tutorial praktik karawitan dan menguasai penggunaan *software DAW* serta aplikasi *E-Gamelan*.

Aplikasi *E-Gamelan* digunakan sebagai media pendukung proses pembelajaran praktik karawitan secara daring pada masa darurat *covid-19*. Tujuan penggunaan media *E-Gamelan* adalah supaya siswa dapat memahami dan menambah keterampilan siswa dalam bermain gamelan serta membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran praktik karawitan secara daring. Proses pembelajaran dengan menggunakan media *E-Gamelan* ini hanya sebatas siswa bermain permainan gamelan.

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media *E-Gamelan* dapat disimpulkan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat proses pembelajaran. Adapun faktor pendukung dan penghambat sebagai berikut:

1. Siswa mempunyai gawai berbasis *Android* atau *IOS* yang mempunyai ruang penyimpanan atau *memory* minimal 8GB.
2. Guru cukup menguasai materi dan penguasaan teknologi seperti *DAW*, *XRecorder*, *Power Point* dan *Video Editor*.

Kemudian faktor-faktor yang menghambat proses pembelajaran daring Seni Budaya materi pelajaran Bermain alat musik tradisional yaitu karawitan Jawa di antaranya,

1. Beberapa siswa belum mempunyai gawai, masih menggunakan gawai milik orang tua sehingga menghambat proses belajar siswa.
2. Ruang penyimpanan gawai yang tidak cukup
3. Keterbatasan paket data menghambat proses pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka melalui *video conference*.

## B. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan adalah,

1. Penggunaan media *Digital Audio Workstation* dan *E-Gamelan* dalam pembelajaran daring bermain alat musik tradisional materi pelajaran Karawitan Jawa jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) terbukti cukup membantu proses pembelajaran praktik Karawitan Jawa yang sebelumnya proses pembelajaran praktik ditiadakan karena pembelajaran dilakukan secara daring. Oleh karena itu media ini dapat dijadikan salah satu solusi bagi guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pada keterampilan siswa.
2. Pada masa pandemi *Covid-19* ini, Siswa diharapkan dapat terus mengembangkan keterampilan bermain gamelan dengan bantuan aplikasi *E-Gamelan*. Hal ini tidak menutup kemungkinan karena perkembangan teknologi saat ini yang begitu cepat sehingga media pembelajaran untuk siswa belajar diluar jam pelajaran mudah untuk ditemukan seperti mesin pencari atau *Google* dan *Youtube*.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengkaji dan mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih menarik dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arnita, A. 2017. Inovasi Metode dan Media Dalam Pembelajaran Seni di Sekolah. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 5 (1). Hlm. 44-51
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dewi, E. 2018. Metode Pembelajaran Modern dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan, keguruan, dan pembelajaran*. 2 (1). Hlm. 44-52
- Djohan. 2009. *Respon Emosi Musikal*. Yogyakarta: Joglo Alit.
- Dodik. 2014. *Pengertian, Kelebihan, dan Kekurangan Metode Ceramah*. Diakses dari <http://zonainfosemua.blogspot.com/2011/01.html>. Pada tanggal 9 febuari 2020, jam 12.28 WIB.
- Hastanto, Sri. 2009. *Konsep Pathet Dalam Karawitan Jawa*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih S. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Jondya, Aisha Gemala dan Bambang Heru Iswanto. 2018. Analisis dan Seleksi Audio Pada Musik Tradisional Indonesia. *Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*. 4 (II). Hlm. 77-81.
- Kuntjojo. 2009. *Metodologi Penelitian*. Diakses dari <https://ebekunt.files.wordpress.com/2009/04/metodologi-penelitian.pdf>. Pada tanggal 17 November 2019, Jam 14.00 WIB.
- Laksono, Yunanto Tri. 2017. Penerapan Aplikasi Fruity Loops Sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan Aransemen Tata Suara. *Jurnal Studi Komunikasi*. 1 (3). Hlm. 253-261
- Mardalis. 2004. *Metode Penelitian (Suatu Pendekatan Proposal)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nathan, melissa, dkk. 2010. *Apa Itu Karawitan*. Diakses dari [javanesesphere.blogspot.com](http://javanesesphere.blogspot.com). pada tanggal 04 Desember 2019 jam 12.00 WIB.

- Nurseto, T. 2012. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8 (1). Hlm. 19-35
- Pramanta, Rohman dan Rizky Kurniawan. 2017. Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Daerah Gamelan Jawa Berbasis Teknologi Realsense. *Jurnal Penelitian*. 9 (1). Hlm. 83-88
- Qomarudin, Yusuf Bilfaqih M. Nur. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Siswanto, M. 1986. *Tuntunan Karawitan II*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Sudirman. 2017. *Makalah Pendidikan*. Diakses dari makalahpendidikan-sudirman.blogspot.com pada tanggal 17 november 2019 jam 13.00 WIB.
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sumadi, Suryabrata. 2000. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sumarsam. 2003. *Interaksi Budaya dan Perkembangan Musikal di Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supanggah, Rahayu. 2002. *Bothekan Karawitan I*. Jakarta: Ford Foundation & MSPI.
- Suryabrata, Sumadi. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wardhana. 2012. *Digital Audio Workstation (DAW)*. Diakses dari [https://www.academia.edu/4857282/DIGITAL\\_AUDIO\\_WORKSTATION\\_DAW\\_](https://www.academia.edu/4857282/DIGITAL_AUDIO_WORKSTATION_DAW_). Pada tanggal 23 Oktober 2019, Jam 22.45 WIB.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wina, Sanjaya. 2015. *Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode, dan Prosedur)*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Yudiaryani, Pudjasworo, dkk. (eds). 2017. *Karya Cipta Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: JB Publisher.
- Zakky. 2018. *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. Diakses dari <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>, diunduh pada tanggal 30 Oktober 2019 jam 21.00 WIB.