

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Menurut hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti tentang pembelajaran “Musik teknologi” bagi kelas XI kompetensi keahlian Seni musik di SMK Negeri 10 Bandung, maka kali ini peneliti akan mengutarakan kesimpulan dari hasil penelitian yang meliputi tentang pemilihan materi, tahapannya, dan hasil pembelajarannya.

Pemilihan materi secara garis besar sudah sesuai dengan tujuan dan kompetensi dasar yang diatikan acuan. Meskipun masih terdapat beberapa kelemahan, materi yang diberikan pada tingkat sekolah kejuruan ini belum seluruhnya mencakup segala aspek yang ada pada pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan *software* Sibeius dan Cubase, diantaranya adalah tidak dijelaskan secara rinci, teknik editing dalam mengolah file audio dan MIDI menjadi satu sajian musik, Materi belum menyentuh pada kreatifitas produk musik yang sesuai kebutuhan terkini, dan materi pada kompetensi mengoperasikan Sibelius tidak seimbang dengan materi pada mengoperasikan Cubase.

Pada tahapannya, pembelajaran tersebut sudah berjalan cukup baik. Pengajar sudah mencoba mengimplementasikan kurikulum 2013 termasuk berbagai karakteristiknya. Namun ada beberapa koreksi, diantaranya pada saat proses pembelajaran komunikasi antara siswa dan pengajar belum merata. Beberapa siswa terlihat pasif dan pada saat kegiatan evaluasi setiap pertemuan, beberapa siswa terlihat tidak disiplin dengan terlambat mengumpulkan tugas. Pengajar menerapkan model pembelajaran PBL yang dipakai dalam pembelajaran ini sudah terbilang cukup baik meskipun masih ada beberapa kekurangan, seperti perlu adanya strategi pembelajaran agar siswa tidak jenuh.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di lapangan, peneliti melihat kesulitan yang dihadapi pengajar dan siswa yaitu sarana yang kurang mendukung seperti, ruangan yang terlalu kecil, dan perangkat komputer serta peralatan penunjang lainnya yang terbatas sehingga dalam kegiatan pembelajarannya kurang optimal untuk setiap siswa.

Hasil pembelajaran “Musik teknologi” pada umumnya tetap mengarah kepada aspek afektif dan aspek psikomotor yaitu kemampuan siswa dalam membuat partitur menggunakan Sibelius, serta menguasai cara mengoperasikan alat-alat sebagai media untuk merekam audio dan MIDI. Aspek kognitif dipakai hanya untuk memperdalam pengetahuan siswa dalam menguatkan pengetahuannya saat mengoperasikan *software* Sibelius maupun Cubase.

Pengetahuan dasar para siswa mengenai teori musik dan prinsip dasar komputer tentunya harus dikuasai oleh murid dalam mempergunakan media *software* sibelius maupun Cubase sebagai media bagi siswa dalam membuat karya musik. Pertama mengetahui prinsip dasar perangkat komputer dan pengoperasiannya. Yang kedua adalah pengetahuan teori dasar musik dan rasa musikal yang harus dikuasai siswa tentunya dalam menulis notasi musik maupun memproduksi musik. Keduanya tentu sangat berperan dalam pembelajaran musik teknologi.

## **B. Saran**

### 1. Pengajar

Pengajar hendaknya lebih atraktif dan terampil dalam menyampaikan materi pembelajaran. peneliti menyarankan kepada pengajar untuk lebih inovatif dalam pengembangan materi khususnya di bidang musik komputer. Pada dasarnya mempelajari teknologi musik komputer khususnya *software* rekaman memerlukan banyak latihan dan pengalaman, pembelajaran tidak dalam bentuk hafalan teori melainkan lebih aplikatif. Diutamakan teori dan praktik lebih seimbang.

### 2. SMK Negeri 10 Bandung

Pelaksanaan pembelajaran musik khususnya dalam mata pelajaran yang lebih banyak menuntut siswa dalam mengembangkan aspek keterampilan seperti *software* rekaman harus didukung penuh oleh Sekolah. Penyediaan tempat yang layak, Studio kedap suara dan fasilitas rekaman harus mendukung, karena tempat pembelajaran dan fasilitas peralatan rekaman adalah faktor penting dalam menentukan keberhasilan kompetensi. Penyediaan tempat diharapkan menggunakan ruangan atau studio yang luas, dan peralatan rekaman seperti soundcard, computer, speaker monitor bisa diperbanyak sehingga peserta didik dapat mengoperasikan *software* Cubase 5 secara maksimal dan tidak bergantian.