

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. KESIMPULAN

Mahasiswa yang menjadi subjek dalam penelitian, saat ini sudah tidak aktif lagi mengikuti proses pembelajaran *software* musik Sibelius melalui *e-learning*, hal ini disebabkan mereka tidak memiliki fasilitas komputer yang dapat digunakan untuk mengakses internet. Meskipun mereka masih memiliki kesempatan untuk melakukan proses pembelajaran tersebut melalui *warnet-warnet* yang tersedia, mahasiswa tetap merasa kurang efektif dengan proses pembelajaran *software* musik Sibelius melalui *e-learning*. Namun dibalik hal itu, pada dasarnya mahasiswa memiliki upaya untuk memanfaatkan pengetahuan mengenai *software* musik Sibelius tersebut dan mengembangkan kemampuannya dengan cara belajar sendiri (*ngulik*) atau bertanya pada teman-temannya yang lebih mengetahuinya (berdiskusi).

Pada dasarnya seluruh mahasiswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini, sangat merasa termotivasi dan terbantu dengan adanya *software* musik Sibelius, karena menurut mereka *software* tersebut dapat mengurangi kesulitan-kesulitan yang dialami pada proses belajarnya. Mahasiswa dapat memanfaatkan pengetahuan dan kemampuan mengaplikasikan *software* musik Sibelius ke dalam beberapa matakuliah lain, diantaranya Teori Dasar Musik (TDM), Vokal, Komposisi dan Aransemcn.

Kesempatan bagi mahasiswa untuk mengaktualisasikan pengetahuannya di bidang Pendidikan Seni Musik sangatlah terbuka, seperti halnya dapat menghubungkan pengetahuan mengenai sistem komputerisasi dengan pengetahuan di bidang Pendidikan Seni Musik. Salah satunya yaitu menghubungkan pengetahuan tentang *software* musik Sibelius dengan mata kuliah harmoni, serta memanfaatkannya ke dalam proses belajar pada mata kuliah harmoni.

Dari hasil pengolahan data dapat disimpulkan bahwa *Software* musik Sibelius merupakan alat bantu yang memberikan informasi untuk mempelajari harmoni, namun mahasiswa belum dapat memanfaatkannya secara maksimal ke dalam proses belajar mata kuliah harmoni. Sebagian besar mereka hanya menggunakannya untuk menulis dan mendengarkan/merasakan aransemen yang dibuatnya. Hal ini disebabkan karena kesempatan mereka untuk mempelajari *software* tersebut relatif masih kurang. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keadaan tersebut diantaranya: a). Kurang adanya komunikasi yang aktif dan positif mengenai fasilitas yang dapat dimanfaatkan pada perkuliahan harmoni. b). Motivasi yang terhambat dikarenakan mereka tidak memiliki fasilitas (bagi mahasiswa yang tidak memiliki komputer)

Dasar pengetahuan mengenai aturan-aturan yang terdapat dalam matakuliah harmoni belum dapat diaktualisasikan secara keseluruhan pada *software* tersebut. Hal ini disebabkan pengetahuan mengenai fasilitas yang terdapat pada *software* musik Sibelius masih bersifat dasar.

Dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai perkembangan mahasiswa dalam memanfaatkan *software* musik Sibelius untuk mempelajari harmoni dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu sebagai berikut:

Pada kategori pertama terdapat mahasiswa yang hanya memanfaatkan *software* musik Sibelius untuk menyalin saja (menyalin), sebelumnya mereka telah membuat aransemen dengan tulis tangan, kemudian mereka menuliskannya pada *software* tersebut tanpa mengevaluasi atau menganalisisnya kembali karena mereka sudah merasa yakin dengan aransemen yang dibuatnya.

Kategori kedua, mahasiswa pada kategori ini memiliki perkembangan yang cukup, mereka memanfaatkan *software* tersebut tidak hanya untuk menulis saja, namun mereka menggunakannya juga untuk mengolah dan merasakan aransemen yang dibuat, sehingga mereka dapat mengevaluasi kesalahan-kesalahan dengan pendengarannya.

Kategori ketiga, mahasiswa pada kategori ini mengalami perkembangan yang cukup pesat, mereka mampu mengaktualisasikan pengetahuan mengenai *software* musik Sibelius, hampir setiap fasilitas yang terdapat dalam *software* tersebut dapat diolah dan dianalisis, sehingga mereka mampu menemukan kelebihan dan kelemahan dari *software* tersebut, yang kemudian dihubungkan dengan kebutuhan mereka dalam mempelajari matakuliah harmoni. Dari mahasiswa yang termasuk kategori ini, peneliti menyimpulkan bahwa *software* musik Sibelius hanya merupakan alat bantu yang dapat memberikan informasi untuk mempelajari matakuliah harmoni.

## B REKOMENDASI

Dalam penelitian ini ditemukan banyak permasalahan-permasalahan baru yang muncul pada saat wawancara dilakukan, diantaranya yang perlu dijawab dalam penelitian lanjutan, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana caranya agar fasilitas yang terdapat pada *software* musik Sibelius dapat diketahui secara maksimal oleh seluruh mahasiswa Pendidikan Seni Musik ?
2. Bagaimana caranya agar pengetahuan dasar mengenai *software* musik Sibelius dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran formal sehingga mahasiswa dapat memanfaatkannya secara khusus pada matakuliah harmoni dan untuk beberapa mata kuliah lainnya ?

Dari hasil penelitian ini, peneliti memberikan rekomendasi berupa saran kepada beberapa pihak antara lain :

1. Kepada Program Studi Pendidikan Seni Musik, agar berupaya untuk menyediakan fasilitas komputer yang mendukung perkuliahan mahasiswa. Mengingat di masa yang akan datang mahasiswa Pendidikan Seni Musik UPI akan menghadapi tantangan yang cukup berat di dalam persaingan global yang mengandalkan penguasaan Teknologi.
2. Kepada para dosen di Program Pendidikan Seni Musik, agar berusaha untuk mengintegrasikan mata kuliah dengan teknologi komputer Hal ini perlu dilakukan agar kelak mahasiswa Program Pendidikan Seni Musik UPI mampu mengendalikan teknologi sebagai media dan alat bantu dalam pembelajaran musik.

3. Kepada Mahasiswa Program Pendidikan Seni Musik, agar meningkatkan disiplin dan tanggung jawab untuk belajar secara mandiri. Juga disarankan kepada mahasiswa untuk senantiasa mengikuti perkembangan teknologi yang dimanfaatkan pada pembelajaran musik.
4. Kepada peneliti selanjutnya, yang ingin memanfaatkan *software* musik Sibelius atau *software* musik lainnya, sebagai media dan alat bantu pembelajaran bagi mahasiswa, agar dapat memberikan pengetahuan mengenai cara pengaplikasian *software* tersebut.

