

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di Prodi Pendidikan Musik mengenai penggunaan *software fruity loops* dalam membuat karya musik pada pembelajaran komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Pada penelitian ini sarana yang di maksud ialah semua perangkat peralatan dalam melaksanakan proses pembelajaran *fruity loops* pada mata kuliah komputer musik.

1. Keberadaan sarana dan prasarana di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan, adapun sarana yang peneliti gunakan di lab komputer Prodi Pendidikan Musik, untuk menunjang penggunaan "*fruity loops*" adalah komputer/laptop, yang dimana komputer/laptop di lab komputer tersebut tidak tersedia (dalam proses pengadaan) sehingga dosen pengampuh mata kuliah menyarankan untuk membawa laptop secara pribadi.
2. Proses pembelajaran dengan penggunaan *software fruity loops* dalam membuat karya musik pada pembelajaran komputer musik di Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan, dilaksanakan 4x pertemuan pada setiap hari selasa, masing-masing

pertemuan terdapat tahapan-tahapan yaitu: **a. Pertemuan Pertama**, pada pertemuan pertama ini, Dosen menjelaskan Kontrak Kuliah, RPS, gambaran umum materi pembelajaran (teori dan praktik), referensi/pustaka utama dan pendukung, sistem penilaian, tugas praktik dan tugas berorientasi KKNI (tugas rutin, CBR, CJR, Mini Riset, Rekayasa Ide, dan Proyek), memberi tugas rutin literasi tentang pengertian komputer musik, sejarah komputer musik, dan software yang berhubungan dengan komputer musik. **b. Pertemuan Kedua**, Pada pertemuan kedua ini, dosen mulai memusatkan pembelajaran *software Fruity Loops* terhadap mahasiswa dengan memberikan latihan awal sehingga mahasiswa terbiasa dalam menggunakan *software fruity loops*. **c. Pertemuan Ketiga**, dosen memusatkan pembelajaran Fruity Loops terhadap mahasiswa dengan memberikan latihan lanjutan sehingga mahasiswa semakin terbiasa dalam menggunakan *software fruity loops*. **d. Pertemuan Keempat**, pada pertemuan keempat ini, Dosen melakukan ujian praktek terhadap mahasiswa, untuk melihat bagaimana kemampuan mahasiswa dalam memahami tentang penggunaan *software fruity loops* dengan baik. Dalam pertemuan ini mahasiswa diberi waktu lebih untuk mengerjakan bahan ujian sampai dengan selesai.

3. Proses Pembuatan Karya Musik Dengan *Software Fruity Loops*, dalam proses tersebut terlebih dahulu dosen pengampuh menjelaskan kepada mahasiswa, bahwa dalam menciptakan sebuah karya musik di perlukan beberapa aturan/tahapan yaitu: **a.** membangun Ide gagasan musikal yang

mengandung nilai-nilai tekstual dan kontekstual, **b.**menentukan genre musik terlebih dahulu, lalu mahasiswa dapat menentukan tempo, birama, dan nada dasar yang akan digunakan dari awal musik/lagu sampai selesai, **c.**menentukan instrumen/alat musik apa saja yang diperlukan dalam sebuah karya musik, **d.**menuangkan ide gagasan musikal kedalam *software fruity loops* sampai selesai, **e.**menciptakan deskripsi karya musik.

4. Hasil pembelajaran pada pembuatan karya musik dengan *software fruity loops* ini terdiri dari 3 penilaian, yaitu **a. Penilaian dalam aspek Kognitif**, dimana penilaian ini dilakukan langsung oleh dosen berdasarkan indikator dan kriteria penilaian yang ditentukan oleh dosen dan hasilnya diserahkan kepada peneliti dalam bentuk tabel (Hasil dalam Tabel 4.7. Daftar tabel penilaian aspek kognitif), **b. Penilaian dalam aspek Afektif**, penilaian ini dilakukan langsung oleh dosen berdasarkan indikator dan kriteria penilaian yang ditentukan oleh guru dan hasilnya diserahkan kepada peneliti dalam bentuk tabel (Hasil dalam Tabel 4.8. Daftar tabel penilaian aspek afektif), **c. Penilaian dalam aspek Psikomotorik**, penilaian dilakukan menggunakan tes praktik oleh dosen berdasarkan indikator dan kriteria penilaian yang ditentukan oleh dosen dan hasilnya diserahkan kepada peneliti dalam bentuk tabel (Hasil dalam Tabel 4.9. Daftar tabel penilaian tes praktik).

B. Saran

Dari beberapa kesimpulan tersebut, maka diajukan beberapa saran untuk Prodi Pendidikan Musik yaitu sebagai berikut:

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengundang minat dosen musik untuk mencoba mengembangkan proses pembelajaran komputer musik, sehingga mahasiswa dibekali dengan pengetahuan dalam membuat sebuah komposisi yang berkualitas.
2. Diharapkan dosen memperhatikan mahasiswa yang kurang mengerti proses penggunaan *software* tersebut
3. Bagi pihak terkait lainnya seperti pihak Prodi dan Dosen diharapkan untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana di Lab Komputer, karena komputer di lab tersebut tidak ada samasekali, sehingga mahasiswa kurang semangat dalam proses pembelajaran.
4. Semoga karya ilmiah ini kelak nantinya dapat menjadi tolak ukur untuk penulisan karya ilmiah selanjutnya yang berkaitan dengan judul ini.

