

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran marching band ini dapat menarik minat belajar dari para anggota marching band, dalam hal ini anggota lebih aktif berinteraksi dalam proses latihan di lapangan.
2. Aplikasi media pembelajaran ini dapat dijadikan alat bantu dalam proses latihan di lapangan berbasis multimedia di sekolah
3. Dengan memanfaatkan teknologi di bidang multimedia, media pembelajaran ini menyajikan materi marching band dalam bentuk animasi serta karakteristik alat musik tentang bagaimana bentuk, bunyi, dan cara memainkan alat musik tersebut.
4. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh guru dan siswa menilai aplikasi media pembelajaran ini sangat baik dan aplikasi media pembelajaran ini mampu menambah pengetahuan anggota marching band tentang materi marching band dan karakteristik alat musik.
5. Dalam proses pengoperasiannya, media pembelajaran marching band berbasis multimedia ini mudah digunakan oleh siswa sehingga siswa juga dapat memahami dengan mudah materi yang diberikan

6.2 Saran

Penelitian yang dilakukan masih ada beberapa kekurangan, sehingga saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat menambah materi tentang musik dasar, dasar not, pengenalan birama dan pengenalan harga not yang lebih kompleks tentang *marching band*.
2. Diharapkan dapat ditambahkan animasi yang lebih menarik atau dikembangkan lagi menjadi 3 Dimensi (3D) sehingga pengguna tidak merasa bosan.
3. Diharapkan dapat dimasukkan suara alat musik yang lebih bagus dan rekaman suara yang disesuaikan dengan studi kasus sehingga pengguna dapat mendengarkan suara alat musik dan rekaman suara lebih baik lagi.
4. Diharapkan dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis *android*.

DAFTAR PUSTAKA

Adityo, T, A., 2012, *Perancangan Media Berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 3 Sampung Ponorogo dengan Macromedia Flash*. Skripsi. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM.

Ariyus, D., 2009, *Keamanan Multimedia Konsep dan Aplikasinya*, ANDI, Yogyakarta.

Arsyad, A. 2006., *Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta

Astuti, D., 2006, *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8*, Andi, Yogyakarta.

Nilawasti, Suherman, Noris., 2013, *Penggunaan Macromedia Flsh 8 Pada Pemebelajaran Geometri Dimensi Tiga* : Jurnal, UNP Padang.

Bates, A.W. *Technology, Open Learning And Distance Education*. London: Routledge, 1995.

Dikse, Wayan., 2010, *Animasi dengan Flash 8*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Kuma, T, R., *Media Pembelajaran Alat Seni Budaya dan Keterampilan untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia di SDK Santo Yoseph Naikoten Kupang*. Skripsi : Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

Macdoms., 2009, *Mahir dalam 7 Hari Macromedia Flash Proffesional 8 Pro*, Andi Offset, Yogyakarta.

Mini, S, M., 2012, *Gondang Borogong Batu Bokaan Hulu Riau*. Jurnal, Riau

Nursantara, Y., 2007, *Seni Budaya Untuk SMA Kelas X*, Erlangga, Jakarta.

Firdaus, S., 2010, *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic di CV. Genetic*. Jurnal : Sekolah Teknologi Garut.

Pressman, 2010, *Konsep kotak hitam (black box)*.

Rizkiansyah, I., *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Teknik Bermain Piano Berbasis Multimedia di Lembaga Kursus Ethnictro*. Jurnal : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Septiana, Dhami, Dewi, 2012, *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Comopany profile di CV. Ganetic*. Jurnal : Sekolah Tinggi Teknologi Garut

Suhendra, I, 2014, *Membangun Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Drum Berbasis Android*, *JUTECH-INFORMATICS VOL.1 NO. 1*, Jurusan Teknik Informatika Universitas Persada Indonesia Yayasan Administrasi Indonesia (YAI), Jakarta.

Sutopo, A., 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Suyanto, M., 2003, *Multimedia Alat Bantu untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, ANDI, Yogyakarta.

trendmarching.or.id/read/2008/03/sejarah-pdbi/ diakses pada tanggal 20 Oktober 2016, 20:40