

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian secara keseluruhan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Proses pembelajaran rekorder berbasis *hybrid learning* pada pembelajaran rekorder di kelas VII SMP Negeri 7 Yogyakarta, sudah dilakukan dan berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Penerapan model pembelajaran berbasis *hybrid* dianggap menjadi salah satu solusi alternatif pembelajaran yang dapat digunakan pada masa pandemi covid-19.
2. Kendala dan hambatan penerapan model pembelajaran berbasis *hybrid learning* pada pembelajaran rekorder di kelas VII SMP Negeri 7 Yogyakarta yaitu pada ketertiban waktu siswa masuk ke *google meet*, beberapa siswa enggan *on camera* saat daring, dan beberapa siswa asik melatih penjarian masing-masing saat tatap muka. Namun hal itu masih bisa diatasi selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Kelebihan dalam penerapan model pembelajaran *hybrid learning* pada pembelajaran rekorder di kelas VII SMP Negeri 7 Yogyakarta yaitu permasalahan yang terjadi pada pertemuan tatap muka bisa diatasi dengan pembelajaran secara *online* atau daring, begitu juga sebaliknya permasalahan yang terjadi pada pertemuan daring bisa diatasi pada pertemuan tatap mukanya.

4. Hasil dari penerapan model pembelajaran *hybrid learning* pada pembelajaran rekorder di kelas VII SMP Negeri 7 Yogyakarta pembelajaran praktik yang tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka, dapat digantikan secara daring. Minimya alokasi waktu yang membuat materi yang seharusnya dapat tersampaikan secara menyeluruh harus diringkas agar sesuai dengan alokasi waktu yang diberikan, maka dari itu diberikannya materi *online*. Siswa yang tadinya tidak bisa memainkan rekorder menjadi bisa memainkan rekorder dengan pembelajaran berbasis *hybrid learning*.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka saran yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Bagi pengajar, *hybrid learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang patut untuk dipertimbangkan oleh pengajar karena berdampak baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk penelian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambah inovasi lain seperti gaya belajar, strategi mengajar, dan motivasi juga merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa SMP Negeri 7 Yogyakarta, untuk lebih meningkatkan hasil belajarnya dengan menggunakan model pembelajaran *hybrid learning*,

karena dengan *hybrid learning* siswa dapat belajar dengan fleksibel kapan saja dan dimana saja.



DAFTAR PUSTAKA

- Adi, R. (2004). *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*. Granit.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). *HaryantoAtmowardoyo Dr. NurhikmahH.S.Pd., M.Pd.*
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azhar, A. (2003). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Belawati, T. (2020). *Buku pembelajaran online 179*.
- Bogdan, R. C., & Sari, B. K. (1982). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston London.
- Budiharti, R., Ekawati, E. Y., Wahyuningsih, D., & H, F. F. (2015). Penggunaan Blended Learning dengan Media Moodle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, 1(1)*, 140–148.
- Carmen, J. A. (2005). *Blended Learning Design. Five Key Ingredients*. <http://www.agilantlearning.com/pdt/Blended-Learning-Design.pdt/>
- Daryanto. (2008). *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Djamarabahri, & Aswan, Z. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Fretisari, I., & Munir, A. (n.d.). Peningkatan Keterampilan Bermain Rekorder Melalui Metode Tutor Sebaya di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 6(1)*.

- guruspensaka. (2020). *bermain alat musik sederhana*. <https://www.guruspensaka.com/2020/07/bermain-alat-musik-sederhana-materi.html>
- Ino, A. P. (2015). Orientasi Hybrid Learning Melalui Model Hybrid Learning Dengan Bantuan Multimedia di Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Eduscope*, 1.
- Kekang, H. (2013). In The Hybrid Learning Basic Formed-Correctly Guiding Future Classroom Teaching's Education Idea and teaching Concept. *Workshop Proceedings in 6th International Conference*.
- Majid. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Melton, Bridget Frugoli., Graf, Helen., dan Foss, J. C. (2009). Achieve-ment and Satisfaction in Blended Learning versus Traditional General Health Course Design. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, III (1).
- Miles, M. ., & A.M, H. (1984). *Analisis Data Kualitatif*.
- Munthe, B. (2010). *Desain Pembelajaran*. Pustaka Insan Madan.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>
- muzik, sktmi2. (n.d.-a). *alat musik rekorder ansambel*. <http://sktmi2-muzik.blogspot.com/p/sekolahku-stmi2.html>
- Nana, S. S. (2002). *Pengembangan Kurikulum*. Remaja Rosdakarya.
- Nanang Ajim. (2017). *Bermain Alat Musik Melodis Rekorder*. Mikirbae.Com. <https://www.mikirbae.com/2017/05/bermain-alat-musik-melodis-recorder.html>
- Poerwadarminta, W. J. . (1999). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka

- Pradnyana. (2013). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3.
- Purnomo, W, & Subagyo Fasih. (2010). *Terampil Bermusik untuk SMP dan MTs*. Pusat Pembukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Purnomo, Wahyu. (2009). *Terampil Bermusik*. CV. Putra Nugraha.
- Purnomo, Wahyu, & Subagyo, F. (2010). *Terampil Bermusik*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional.
- Rangkuti, R. U. (2019). *Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mahasiswa Teknologi ...* 3(1996), 888–893. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/37336>
- Rustaman, N. (2001). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Imperial Bakti Utama.
- Sidauruk, N. (n.d.). Pemanfaatan Alat Musik Rekorder Sopran Di Kelas Tinggi Sd Swasta Terakreditasi “ a ” Kota Pontianak. 2011, 1–13.
- Simarmata, J., Choms Gary Ganda Tua Sibarani, & Silalahi, T. (2019). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Yayasan Kita Menulis. https://books.google.co.id/books?id=tBnGDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- Siregar. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slavin, robert E. (2009). *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Nusa Media.
- sohailahakim. (2015). *teknik bermain rekorder*. <http://sohailahakim.blogspot.com/2011/12/teknik-bermain-rekoder.html>
- Subagyo, J. (2011). *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Rineka Cipta.
- Sudjana. (1996). *Metode Statistik*. Erlangga.
- Sudjana, N. (2008). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R & B*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- SUGIYONO. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Suhaya. (2016). Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreatifitas. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 1(1), 1–15.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/inadex.php/imajinasi/article/view/27704/pdf>
- Sutedi, A. (2009). *Metode Penelitian Hukum*. Sinar Grafika.
- Syahrum, & Salim. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Citapustaka.
- Syarifudin, A., S. (2020). Implementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5, 31–34.
<https://journal.trunojoyo.ac.id/metalungua/article/view/7072>
- Thorne, K. (2003). *Blended Learning; How to Integrate Online and Traditional Learning*. Kogan Page Limited.
<http://www.learningcircuits.org/2002/aug2002/valiathan.html>
- Umi Salamah, S. & W. (2012). Penggunaan Media Recorder dalam Peningkatan Keterampilan Ketepatan Membaca Not Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Taman Winangun. *Pgsd Fkip Uns*, 1–8.
- umycommunity. (2020). *Lowongan Guru SMP Negeri 7 Yogyakarta*.
<http://unycommunity.com/lowongan-guru-smp-negeri-7-yogyakarta/>
- Wahyu. (2010). *eni Budaya SMP Kelas VIII*. Erlangga.
- Willis, S. S. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Alfabeta.