

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* bagi siswa di SLBN-A Pajajaran Bandung”. Hakikat penelitian menyangkut tentang penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* dan objek yang di teliti adalah tiga siswa tunanetra kelas X musik di SLBN-A Pajajaran Bandung. Tujuan diadakannya penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan pelaksanaan perorganisasian materi, tahapan pengaplikasian penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* dan hasil pembelajaran *combo* melalui penggunaan *software sonar*. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian evaluatif dan teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain: *Interview* wawancara dan observasi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran musik dengan media dan teknologi di bidang pendidikan seni musik di lingkungan sekolah, khususnya SLB-A. Seperti yang diharapkan sebelumnya bahwa penggunaan *software sonar* dapat dijadikan media untuk pembelajaran musik maupun alat bantu dalam pembelajaran bagi siswa. Hasil penelitiannya sekiranya dapat memberikan gambaran terhadap pemanfaatan teknologi di bidang musik dan komputer terhadap pembelajaran musik di lembaga-lembaga pendidikan musik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pelajar musik *combo*, pengajar musik SLB, dan pengajar musik umumnya.

This research entitled "Improvement of Autonomous Combo Instrument Learning Using Sonar Software for Students at SLBN-A Pajajaran Bandung". The nature of the research concerns the use of software sonar for learning combos and objects in the study is that the three blind students of class X of music in SLBN-A Padjadjaran Bandung. The objective of this study was to determine and describe the implementation of perorganisasian material, the use of a software application stages sonar for learning and learning outcomes through the use of software sonar of combos sonar. This research method uses evaluative research methods and data collection techniques used in this research include: Interview, interviews and observations. The results of this study are expected to provide learning music with media and technology in the field of musical arts education in the school environment, particularly SLB-A. As expected earlier that the use of sonar software can be used as a medium for learning music and learning tools for students. Research results if it can provide an overview of the use of technology in the field of computer music and music education in institutions of music education. The result is expected to be a reference for students of music combo, SLB music teachers, and music teachers in general.