BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan terhadap pelaksanaan penelitian penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* bagi siswa kelas X SLBN-A Pajajaran Bandung yang berjumlah tiga siswa. Secara umum peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *software sonar* untukpembelajaran *combo* berjalan dengan baik secara maksimal.
2. Siswa dapat memahami materi penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo.*
3. Siswa dapat memainkan alat musiknya masing-masing sesuai permainan yang dicapai oleh siswa.

Penelitian yang dilakukan dalam penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* ini, secara khusus peneliti melakukan tindakan secara langsung kepada subjek penelitianyaitu dilakukan proses pembelajaran di depan kelas. Materi ajar yang peneliti sajikan tentang penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* dan model yang digunakan adalah model pembelajaran berbantukan komputer. Langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Tahap pertama: Penyajian informasi
b. Tahap Kedua: Pertanyaan dan respon
c. Tahap Ketiga: Penilaian repons
d. Tahap Keempat: Pemberian balikan respons
e. Tahap Kelima: Pengulangan
f. Tahap Keenam: Segmen pengaturan

Materi yang peneliti sajikan dalam penelitian ini adalah mempelajari permainan alat musik dalam karya panah asmara yang digunakan masing-masing siswa, melalui penggunaan *software sonar*. Pembelajaran ini menggunakan model

pembelajaran berbantukan komputer. Materi pembelajaran yang peneliti sajikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Penyajian informasi, yaitu berupa materi pelajaran yang akan dipelajari siswa. Materi dalam pembelajaran ini adalah tutorial penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo,* siswa meniru dari sebuah karya dalam data komputer yang berformat *MIDI*berjudul panah asmara.
b. Pertanyaan dan respon, yaitu berupa soal-soal yang harus dikerjakan siswa. Pertanyaan dan respon siswa terhadap soal-soal tutorial penggunaan *software saonar* dan pembelajaran *combo* saat proses pembelajaran berlangsung yang harus dikerjakan siswa.
c. Penilaian repons, yaitu komputer akan memberikan respons atas jawaban yang diberikan siswa. Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa mengatur pengoprasian *software sonar* mengubah nilai tempo dan mengatur *track* menjadi satu suara dari keseluruhan alat musik untuk dimainkan, yang selanjutnya diimitasi dengan memainkan alat musik oleh siswa.
d. Pemberian balikan respons, yaitu setelah selesai, program akan memberikan balikan. Apakah telah sukses/berhasil atau harus mengulang. Setelah siswa selesai mempelajari imitasi dari *software sonar,* apakah permainan alat musik tersebut telah berhasil dimainkan oleh siswa atau siswa harus mengulang kembali dan mengembangkan permainan *alat musik* sampai berhasil memainkan alat musik yang dicapai oleh siswa.
e. Pengulangan, pengulangan ini dilakukan siswa jika siswa mendapat kekuragan dalam pebelajaran permainan alat musik mengguakan *software sonar*.
f. Segmen pengaturan pelajaran, setelah siswa meniru pembelajaran alat musik dari *software sonar,* siswa memainkan alat musik kembali dari bagian permainan yang dicapai oleh siswa.

Setelah seluruh siswa mempelajari permainan alat musik masing-masing, peneliti meminta untuk menampilkan hasil keseluruhan yang sudah dipelajari oleh

siswa sesuai kemampuan permainan alat musik masing-masing yang sudah dipelajari oleh siswa. Peneliti dapat berkesimpulan dalam penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* secara keseluruhan alat musik yang digunakan masing-masing siswa berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal. Hambatan dalam hasil penelitian ini, siswa memerlukan waktu dalam berlatih mandiri secara khusus diluar penelitian ini. Perlunya waktu latihan tersebut karena kemampuan siswa saat ini hanya dapat mempelajari karya sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

B. Saran/Rekomendasi

Setelah peneliti melakukan penelitian mengenai penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* pada siswa kelas X di SLBN-A Pajajaran Bandung, ternyata hasilnya cukup memuaskan. Proses pembelajaran siswa saat mengikuti penelitian ini sangat cepat berkembang dan hasilnya siswa dapat menguasai dan terampil dalam mengikuti penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo.* berkaitan dengan hal tersebut, peneliti ingin menyampaikan saran dan rekomendasi untuk para pengguna hasil penelitian yang bersangkutan, kepada penelitian berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecahan masalah di lapangan.

1. Guru Mata Pelajaran Seni Musik

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bagian terdahulu, bahwa pembelajaran musik berbantukan komputer dapat menumbuhkan kemandirian siswa dan penghematan waktu dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran *combo*. Hasil pembelajaran dari penelitian ini sangat memuaskan. Para siswa dapat mempelajari dalam menguasai dan memainkan alat musik dengan berbantukan *software sonar*. Hal ini terkait dengan penelitian ini, kepada tingkat SMALB atau sederajat, khususnya guru mata pelajaran musik di SLBN-A Pajajaran Bandung. Disarankan untuk menerapkan model pembelajaran musik berbantukan komputer, khususnya pembelajaran *combo* menggunakan *software sonar* ini diterapkan dengan disosialisasikan dan di uji cobakan sebagai metode

mengajar, dan sebagai alat atau media untuk mengungkapkan pemahaman siswa dalam mengikuti pelajaran.

2. Pihak Sekolah

Lembaga sekolah hendaknya mampu untuk menerima inovasi dalam pembelajaran dalam meningkatkan prestasi siswa dan sekolah. Dapat dijadikan sebagai mata pelajaran baru yaitu mata pelajaran musik komputer. Penerapan model pembelajaran musik berbantukan komputer ini dapat diterapkan dengan disosialisasikan dan di uji cobakan oleh guru di sekolah ini.

3. Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian/acuan bagi peneliti lain, yang akan dilakukan penelitian selanjutnya dengan ada kaitannya dari penelitian ini.