

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dunia pada saat ini sudah sangat maju dengan adanya teknologi yang terus berkembang. Begitu pesatnya perkembangan teknologi ini mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat. Sumber daya manusia yang memiliki kemampuan merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan. Kemampuan memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif dan keinginan berkerjasama secara efektif.

Tidak bisa dipungkiri bahwa hampir semua aspek kehidupan telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi termasuk musik. Jika berbicara mengenai hubungan pendidikan musik dengan teknologi, sudah dapat dipastikan bahwa ada banyak perubahan besar yang terjadi akibat perkembangan teknologi. Hal ini dapat dilihat dengan terciptanya berbagai macam produk yang semakin canggih. Teknologi dapat digunakan untuk membangun dan mengasah musikalitas, dan teori musik. Saat ini sudah banyak program-program yang disusun ahli komputer dengan berbagai ide dan inovasi barunya yang mengangkat materi pembelajaran ke dalam perangkat lunak (*software*).

Pendidikan, musik, dan teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan. Pendidikan musik saat ini telah mengalami banyak perubahan seiring perkembangan teknologi. Contohnya, sudah banyak dalam pembelajaran musik menggunakan aplikasi-aplikasi digital untuk memudahkan proses belajar, seperti aplikasi *metronome*, *tuner*, dan lain-lain. Pembelajaran lainnya, seperti *minus one* juga mengalami perkembangan teknologi. Dulu *minus one* biasanya diambil dari kaset atau CD (*compact disc*) yang sudah jadi, kemudian dimainkan untuk mengiringi *gitaris* atau *bassist* ketika latihan dalam sebuah kelas pembelajaran. Namun sekarang seorang pendidik dapat dengan mudah membuat *minus one* sendiri.

Hanya dengan menggunakan *software* seperti contohnya *Band In Box*, pendidik pun dapat dengan mudah membuat sebuah *minus one* lengkap dengan drum, keyboard, gitar, dan bass selayaknya band, serta dapat ditambahkan instrumen-instrumen lainnya. Semua itu dapat dilakukan dengan waktu yang sangat singkat. Terbukti bahwa teknologi dan pendidikan musik saat ini sangat berhubungan satu sama lain.

Software-software musik pun mulai bermunculan, memudahkan kerja para musisi. Bahkan pada saat ini, sudah ada beberapa lembaga pendidikan formal dan non formal yang khusus mengajarkan *software* musik di Indonesia. Jadi bisa dikatakan bahwa teknologi dalam bidang musik pun menjadi salah satu bahan pendidikan, disamping instrumen-instrumen musik yang ada.

Pendidikan musik bukan hanya mempelajari teknik memainkan piano yang benar, menggunakan efek gitar listrik yang baik, atau mempelajari *sound* bass yang baik, namun juga mempelajari *software-software* yang membantu kerja musisi. *Software* musik pada saat ini sudah sangat banyak jenisnya, mulai untuk *recording*, *editing* suara bahkan *plugin-plugin effect*.

Memang ada sisi negatif dengan adanya perkembangan teknologi musik saat ini hingga ada yang mengatakan bahwa beberapa tahun ke depan, tidak perlu ahli dalam memainkan alat musik, karena komputer bisa memainkannya. Namun tidak ada salahnya untuk mempelajari teknologi musik disamping kita mempelajari instrumen kita masing-masing.

Menurut Kamil (2007, hlm. 308) bahwa belajar dalam konsepsi belajar sepanjang hayat merupakan suatu kebutuhan.

Alasan kebutuhan, seorang individu akan mendorong dirinya untuk belajar (*learning to learn*) sehingga dapat mempelajari dan merespon secara cerdas pengetahuan-pengetahuan yang secara eksponensial terus meningkat dan berubah sesuai dengan perkembangan masyarakat dan kehidupan.

Teknologi musik komputer di luar negeri sangat berkembang pesat, dilihat dari adanya perguruan tinggi yang mempunyai fokus dalam pendidikan teknologi musik komputer. Contohnya adalah SAE (Study Audio Enggining) di United State dan HKU di Belanda. Selain itu juga ada lembaga nonformal di Indonesia

yang fokus dalam pembelajaran musik komputer yakni *Artsonica Audio School*, dan dalam pembelajarannya memiliki lisensi *Steinberg Certified Training Center*, merupakan sertifikasi resmi dari perusahaan dibidang musik komputer bertempat di Jerman, Hamburg.

Penggunaan teknologi komputer pada perguruan tinggi musik di Indonesia masih terbatas dalam membuat *Sheet Music* menggunakan aplikasi *Sibelius*, *Finale*, dan lain-lain. Selain itu teknologi musik komputer ada pada proses pembelajaran tentang aplikasi rekaman yang belum semua perguruan tinggi memilikinya. Seharusnya implementasi pendidikan dengan teknologi komputer khususnya musik komputer dalam proses pembelajaran aplikasi rekaman dipelajari dalam perkuliahan di perguruan tinggi musik.

Pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi musik bertujuan untuk mengembangkan potensi akademis dan kepribadian peserta didik, menguasai kompetensi terstandar, serta menginternalisasi sikap dan nilai profesional sebagai tenaga kerja yang berkualitas unggul di bidang musik. Selain itu juga untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

Sebuah proses pembelajaran yang baik, paling tidak harus melibatkan tiga aspek, yaitu aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif, karena ketiga aspek tersebut merupakan inti dari sebuah tujuan pembelajaran. Hal ini dikemukakan Bloom dan Kratwohl dalam Rusman (2010, hlm. 171), bahwa tujuan pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga domain.

Cognitive Domain (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. *Affective Domain* (Ranah Afektif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri, serta memiliki 5 tingkatan, dari rendah sampai tinggi, yaitu: penerimaan, *responding*, penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotorik), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik atau gerakan-gerakan fisik, seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, seni (musik, rupa, tari) dan olahraga.

Aspek kognitif difasilitasi melalui aktivitas penalaran dengan tujuan terbentuknya penguasaan intelektual atau pengetahuan tentang musik komputer khususnya aplikasi rekaman. Aspek afektif dilakukan melalui aktivitas pengenalan dan kepekaan lingkungan dengan tujuan dengan terbentuknya kematangan emosional. Aspek psikomotorik difasilitasi melalui adanya praktikum-praktikum dengan tujuan terbentuknya keterampilan praktis tentang aplikasi rekaman. Ketiga aspek tersebut bila dapat dijalankan dengan baik, akan membentuk kemampuan berpikir kritis dan kreativitas.

Pembelajaran yang disusun secara baik diharapkan dapat mencapai tujuan. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran musik komputer dimulai dari bentuk-bentuk yang sederhana sampai pada hal yang kompleks disampaikan secara sistematis dengan merujuk pada aspek psikologis dan tingkat perkembangan peserta didik.

Bertolak dari pemikiran di atas, pembelajaran musik komputer melalui aktivitas pembelajaran perlu disiapkan secara matang. Materi yang disiapkan harus benar-benar tersistematis. Materi sebaiknya dirangkai dalam sebuah pendekatan pembelajaran. Penerapan pembelajaran musik komputer yang dilakukan perlu memperhatikan kebutuhan peserta didik. Hal ini bertalian erat dengan konsep pendidikan orang dewasa (*andragogy*), kutipan Pannen dari buku yang ditulis oleh Suprijanto (2009, hlm. 11):

Belajar bagi orang dewasa berhubungan erat dengan bagaimana mengarahkan diri sendiri untuk bertanya dan mencari jawabannya. Ditinjau dari ciri-ciri psikologis, seorang yang dapat mengarahkan diri, tidak bergantung pada orang lain, mau bertanggung jawab, mandiri, berani mengambil resiko, dan mampu mengambil keputusan, orang tersebut dikatakan telah dewasa secara psikologis.

Pembelajaran musik komputer pada tingkat perguruan tinggi salah satunya ada di Sekolah Tinggi Musik Bandung (STiMB). Salah satu tujuan yang dijunjung oleh STiMB adalah menjadikan lulusan yang terbaik dalam bidang musik, terutama dalam industri musik yang menuntut untuk bisa memperoleh ilmu bidang musik komputer *Digital Recording*.

Mata kuliah aplikasi rekaman di STiMB telah dimulai pada tahun 2008 dengan nama mata kuliah *Digital Recording*. Keterbatasan *equipment* seperti komputer yang tidak memenuhi syarat untuk dipakai, alat rekam yang terlalu *high-end* dan *tutor/praktisi* yang terlalu sibuk dengan pekerjaan lain, menyebabkan mata kuliah *Digital Recording* di tahun 2010 ditiadakan untuk sementara.

Pada tahun 2013 hingga sekarang, akhirnya mata kuliah *Digital Recording* diaktifkan kembali dengan nama mata kuliah Aplikasi Rekaman. Berdasarkan wawancara dengan Prodi STiMB Dini Ardiningsih, S.Sn, M.Pd. Mata kuliah ini dipegang oleh Roni Romansa, Amd.Sn, lulusan STiMB dan seorang praktisi *audio engineering* di Okta Studio Recording. Mata kuliah aplikasi rekaman diaktifkan kembali dikarenakan pengetahuan musik komputer terus berkembang. Hal ini menuntut para lulusan Sekolah Tinggi Musik Bandung untuk bersaing sehat dalam industri musik di Indonesia, lebih khusus dalam bidang memproduksi musik dengan menggunakan komputer.

Sekolah Tinggi Musik Bandung bertujuan untuk menjadikan lulusan yang profesional dalam bidang musik dan di lembaga inilah peserta didik ditempa untuk bisa mengelola keseimbangan penguasaan bermain musik dengan pengetahuan serta wawasan-wawasan lainnya sebagai modal dasar menjadi musisi yang baik. Musisi yang baik bukan dinilai dari sekedar piawai memainkan instrumen, melainkan harus mampu menyatukan *talent, relationship, patience, belief* dan *knowledge* menjadi kesatuan yang utuh di dalam dirinya.

Berdasarkan observasi dan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, pada saat berjalannya mata kuliah aplikasi rekaman di STiMB semester ganjil 2014/2015, mata kuliah ini belum memiliki Silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Hal ini terjadi karena dosen bersangkutan seorang praktisi di bidang *audio engineering*, yang tidak mempunyai latar belakang tentang ilmu pendidikan sehingga tidak bisa membuat silabus dan RPP, serta tidak ada buku pedoman yang dipegang, sehingga pengajaran dilakukan hanya berdasarkan pengalaman.

Menurut Yulaelawati (2004, hlm. 123) tidak tersedianya silabus, maka tentang pelaksanaan pembelajaran dan penilaian tidak akan sistematis dan sulit mencapai kompetensi dasar. Serupa dengan komponen pembelajaran menurut Sudjana (2007, hlm. 33-34) tentang tujuan, bahan, alat/metoda, dan penilaian dalam pembelajaran menjadi tidak terarah, tidak tepat sasaran dan tidak sistematis.

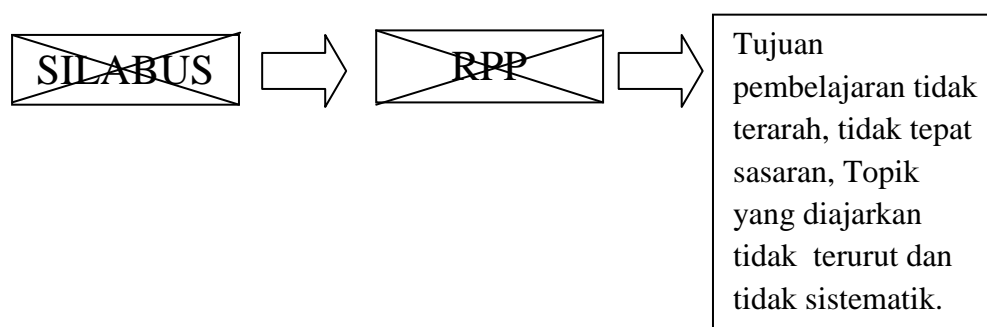


Diagram 1.1
 Implikasi Terhadap Pencapaian Tujuan Pembelajaran
 (Adaptasi Pernyataan Yulaelawati (2004) dan Sudjana (2007))

Tidak adanya silabus dan RPP, diduga menyebabkan tujuan yang dihasilkan dalam mata kuliah aplikasi rekaman belum terfokus, output yang dihasilkan tidak mempunyai indikator yang jelas. Sesuai yang dikemukakan oleh Salim, (1987, hlm. 98): “Silabus adalah garis besar, ringkasan, ikhtisar, atau pokok-pokok isi atau materi pembelajaran”. Sama halnya dengan yang dikemukakan oleh Yulaelawati, (2004, hlm. 123):

Silabus merupakan seperangkat rencana serta pengaturan pelaksanaan pembelajaran dan penilaian yang disusun secara sistematis memuat komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai penguasaan kompetensi dasar.

Dari data wawancara tanggal 18 – 25 November 2014 kepada beberapa peserta didik yang mengontrak mata kuliah aplikasi rekaman pembelajaran lebih fokus pada praktik. Mereka menjelaskan bagaimana cara merekam, cara membuat *midi drum*, teknik *miking*, teknik *panning*, *convert midi to audio*, teknik *balancing*, *mixing*, dan *mastering*. Penjelasan di atas secara langsung menunjukkan aspek psikomotorik lebih dominan diberikan kepada peserta didik. Seharusnya

aspek kognitif dan aspek afektif juga bisa diberikan secara seimbang, sehingga tujuan pembelajaran bisa maksimal.

Selain itu, tidak semua materi yang diberikan dapat dimengerti dan dipahami oleh peserta didik dikarenakan tidak ada perencanaan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan ada beberapa peserta didik yang belum mempunyai kemampuan sesuai pencapaian tujuan perkuliahan, seperti kemampuan dalam mengoperasikan *software Cubase 5*. Sarana dan prasarana dalam mata kuliah aplikasi rekaman ini menjadi hambatan dalam proses pembelajaran, maka seharusnya selalu dijaga dan diperiksa, sehingga bila terjadi masalah dengan *recording equipment* bisa langsung diatasi.

Pembelajaran musik komputer khususnya mata kuliah aplikasi rekaman yang memiliki susunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sistematis, bermanfaat dalam meningkatkan kompetensi peserta didik. Peserta didik memiliki kepedulian terhadap perkembangan teknologi, lingkungan dan sosial masyarakat. Ketika berada di tengah masyarakat mereka memiliki rasa percaya diri karena memiliki kompetensi di bidang musik komputer. Berdasarkan kondisi yang dijelaskan di atas, maka peneliti menyimpulkan perlu adanya perbaikan dengan melakukan Penelitian Tindakan (*Action Research*). Dimulai dari penyusunan Silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), dan metode pembelajaran apa yang digunakan dalam proses perkuliahan aplikasi rekaman.

Menurut peneliti, model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran dalam mata kuliah aplikasi rekaman. Dikarenakan *Project Based Learning (PjBL)* sebagai sebuah pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yaitu bersifat *open-ended* dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu (Boss dan Kraus, 2007, hlm. 12). Pembelajaran ini lebih jauh dipandang sebagai sebuah pembelajaran yang sangat baik digunakan untuk mengembangkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan membiasakan siswa mendayagunakan kemampuan berpikir tinggi.

Pembelajaran yang disusun dengan baik diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam mata kuliah aplikasi rekaman yang difokuskan pada kompetensi peserta didik dalam mengoperasikan *software recording (DAW) Cubase 5*. Perkembangan kemampuan memproduksi musik dengan menggunakan komputer harus sudah dikuasai oleh mahasiswa musik. Salah satunya, kemampuan untuk memproduksi musik *jingle* yang selalu berkembang setiap waktu. *Jingle* adalah suatu gambaran dari sebuah iklan yang direalisasikan melalui musik. Dalam suatu *jingle* harus terdapat makna atau pesan-pesan yang terkait dengan apa yang ingin disampaikan atau dipromosikan. Memproduksi musik *Jingle* merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam realitas industri musik yang akan dihadapi.

Untuk mendorong kemampuan peserta didik dalam menghasilkan musik *jingle* baik individual maupun kelompok dalam pembelajaran teknologi komputer *digital recording* maka digunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). *Project Based Learning* dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran, untuk meningkatkan kompetensi peserta didik. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan menempatkan pendidik sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan dan kemampuannya.

Project Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar (Badan Pengembangan SDM Pendidikan dan Kebudayaan, 2014, hlm. 39).

Implementasi pembelajaran berbasis proyek ini selain dengan bertatap muka juga menggunakan media audio visual, untuk mempermudah peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran ini harus sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik yang menimba ilmu di bidang musik, terutama musik komputer dalam proses aplikasi rekaman.

Dari latar belakang pemikiran di atas, langkah yang ditempuh untuk mencapai tujuan ini adalah melakukan penelitian *action reseacrh* dengan mengkombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode ini diyakini dapat memberikan data yang jelas dalam menguji sebuah *treatment* pada objek penelitian dengan judul “**MENINGKATKAN KOMPETENSI MAHASISWA DALAM PERKULIAHAN APLIKASI REKAMAN MELALUI *PROJECT BASED LEARNING* (Action Research Di Sekolah Tinggi Musik Bandung)**”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, maka penelitian ini akan dikhususkan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa melalui implementasi *Project Based Learning* dalam pembelajaran aplikasi rekaman di Sekolah Tinggi Musik Bandung.

Atas dasar pemikiran tersebut, maka didapat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam pembelajaran dalam mata kuliah aplikasi rekaman di Sekolah Tinggi Musik Bandung?
2. Bagaimanakah implemetasi desain pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam mata kuliah aplikasi rekaman di Sekolah Tinggi Musik Bandung ?
3. Bagaimanakah peningkatan kompetensi mahasiswa melalui pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam mata kuliah aplikasi rekaman di Sekolah Tinggi Musik Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum ingin dicapai adalah meningkatkan kompetensi mahasiswa mengoperasikan *software recording* (DAW) *Cubase 5* dalam memproduksi musik *jingle*.

2. Tujuan Khusus

Tujuan dari peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui tentang rancangan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam mata kuliah aplikasi rekaman di Sekolah Tinggi Musik Bandung.
- b. Mendeskripsikan implementasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam mata kuliah aplikasi rekaman di Sekolah Tinggi Musik Bandung.
- c. Mendeskripsikan peningkatan kompetensi mahasiswa melalui model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam mata kuliah aplikasi rekaman di Sekolah Tinggi Musik Bandung.

D. Signifikansi dan Manfaat Penelitian

Signifikansi dari penelitian ini adalah penelitian memproduksi musik *jingle* dan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) di perkuliahan aplikasi rekaman melalui riset ini diharapkan bisa memberi manfaat yang ditujukan pada:

1. Peneliti

Peneliti memperoleh wawasan dan pemahaman yang lebih baik sehingga manfaat pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) perkuliahan aplikasi rekaman yang lebih efektif dan efisien. Serta untuk dijadikan sebagai landasan dalam mengembangkan hasil penelitian pada tahap selanjutnya, sehingga kelak dapat menghasilkan produk-produk pembelajaran lain yang serupa.

2. Lembaga Pendidikan

- a. Bagi lembaga pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan tentang riset pembelajaran terkait PjBL di perguruan tinggi musik, serta memperkaya repertoar pustaka sekolah pasca sarjana program studi pendidikan seni.
- b. Bagi institusi pendidikan Sekolah Tinggi Musik Bandung, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber informasi dalam mengembangkan kompetensi lembaga melalui peran pendidik dan mahasiswa. Hasil penelitian dapat

dijadikan rujukan dan bahan masukan dalam memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan dan pemahaman serta peningkatan keterampilan mahasiswa dalam bidang musik komputer.

3. Mahasiswa

Untuk mahasiswa yang menjadi subjek penelitian, hasil penelitian ini dapat dijadikan sarana meningkatkan tanggung jawab, semangat, dan disiplin belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

4. Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan saran kepada peneliti lain untuk mencoba menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam meningkatkan kompetensi yang diharapkan. PjBL dapat diterapkan di masyarakat dan musik industri, khususnya masyarakat pecinta musik komputer (*audio engineering*), khususnya yang ingin mendalami tentang aplikasi rekaman/*digital recording*.

E. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis disajikan dengan maksud untuk memberikan gambaran secara jelas dan sistematis mengenai susunan dan isi yang terdiri dari lima bab yaitu pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, dan simpulan dan rekomendasi, dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini diuraikan beberapa pokok bahasan diantaranya latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/ signifikansi penelitian, dan struktur organisasi tesis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA/LANDASAN TEORITIS

Dalam Bab II menguraikan tentang landasan teori yang digunakan serta memiliki peran yang penting dalam sebuah penelitian. Adapun bahasannya mencakup teori

pembelajaran, *Project Based Learning* (PjBL), musik komputer *digital recording*, dan musik *jingle*.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam Bab III menjelaskan lebih terperinci tentang metode penelitian, yang didalamnya terdapat beberapa pokok bahasan diantaranya:

- a. Desain penelitian
- b. Partisipan dan Tempat Penelitian
- c. Instrumen Penelitian
- d. Teknik pengumpulan data
 1. Kuesioner
 2. Wawancara
 3. Observasi
 4. Studi Dokumentasi
- e. Teknik Analisis Data

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab IV ini membahas tentang pembahasan dari rumusan masalah dan persoalan-persoalan dalam penelitian antara lain, rancangan desain, implemetasi, dan hasil peningkatan kompetensi mahasiswa melalui model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam mata kuliah aplikasi rekaman di Sekolah Tinggi Musik Bandung.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada Bab V ini merupakan pembahasan mengenai:

- A. Simpulan
- B. Implikasi
- C. Rekomendasi