

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Secara keseluruhan penelitian ini telah berjalan sesuai dengan perencanaan program yang telah dibuat, implementasi dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam memproduksi musik *jingle* pada mata kuliah aplikasi rekaman di Sekolah Tinggi Musik Bandung. *Action Research* digunakan sebagai tindakan untuk memperbaiki permasalahan pada pembelajaran mata kuliah aplikasi rekaman, sebagai upaya meningkatkan kompetensi peserta didik dalam mengoperasikan *software recording* (DAW) *Cubase 5*.

Model *Project Based Learning* dirancang dalam delapan tahapan, yaitu (1) pertanyaan mendasar; (2) ide musik *jingle*; (3) *take guide*; (4) *take drum (midi)*; (5) *take bass*; (6) *take gitar* atau *keyboard*; (7) *take vocal*; (8) Presentasi *jingle*. Ini merupakan desain program yang dibagi menjadi delapan pertemuan yang disesuaikan dengan jadwal akademis STiMB, beserta evaluasi hasil pembelajaran pada pertemuan kedelapan. Desain program ini dapat menjadi bahan pengajaran yang baik untuk mata kuliah aplikasi rekaman, karena dalam setiap pengerjaan rekaman dibutuhkan proses tahapan yang sistematis dan saling berhubungan.

Kelebihan *Project Based Learning* dalam mata kuliah aplikasi rekaman ini adalah konsep *PjBL* dimulai dari tahapan pertanyaan mendasar hingga evaluasi pengalaman sangat berguna dan cocok diterapkan dalam perkuliahan ini. Setiap tahapan dan *timeline* yang dibuat mempunyai tujuan khusus untuk pencapaian kegiatan proyek. Tahapan “pertanyaan mendasar” ini berguna untuk mengarahkan dalam proses perkuliahan aplikasi rekaman. Tahapan “perencanaan proyek” dan “penjadwalan proyek” berguna dalam mengatur waktu dalam proses kegiatan proyek sehingga *timeline* yang dibuat dapat diselesaikan tepat waktu. Tahap “*monitoring*” berguna sebagai pengawasan kegiatan proyek agar kegiatan itu dapat terfokus dan apabila terjadi permasalahan dapat langsung dilakukan

Ryan Victor Christian Tampubolon, 2015
MENINGKATKAN KOMPETENSI MAHASISWA
DALAM PERKULIAHAN APLIKASI REKAMAN
MELALUI PROJECT BASED LEARNING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tindakan perbaikan dengan baik. Tahapan “menguji hasil” dan “evaluasi pengalaman” berguna sebagai tolak ukur pencapaian dari kegiatan proyek yang sudah dikerjakan.

Kekurangan *Project Based Learning* dalam mata kuliah aplikasi rekaman ini secara garis besar signifikan. Keterbatasan sarana dan prasarana belajar menjadi salah satu penyebab, dan apabila terjadi permasalahan dalam tahapan proyek dan hasilnya belum bisa terpecahkan maka jadwal proyek yang dibuat akan terus mundur sehingga pencapaian hasil proyek dapat terjadi keterlambatan atau tidak sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Peran pendidik dalam pengawasan dan pendekatan berupa dorongan kepada peserta didik dalam penyelesaian kegiatan proyek sangat diperlukan, sebagai upaya meminimalisir permasalahan yang terjadi pada kegiatan proyek.

Action Research dalam pembelajaran berbasis proyek ini dilakukan pada setiap pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengawasan, kemudian direfleksikan. Terjadi permasalahan pada pertemuan ketiga berupa materi pembahasan tentang pengenalan awal tentang *Cubase 5*. Pada tahapan pengenalan *software Cubase 5* seharusnya pembahasan materi lebih difokuskan lagi, karena pada tahap ini merupakan awalan yang sangat penting yang harus diingat dan dikuasai oleh peserta didik. Pada pertemuan keempat dilaksanakan perbaikan atau revisi tindakan dengan memberikan pengulangan materi tentang bahasan dipertemuan sebelumnya. Penjelasan tersebut memasuki siklus kedua. Pada pertemuan keenam, terjadi permasalahan berupa hasil tinjauan peneliti terhadap beberapa mahasiswa yang lupa pada setiap tahapan proyek yang telah dilalui dalam memproduksi musik *jingle*. Berdasarkan kondisi ini, maka dilaksanakan perbaikan tindakan pada pertemuan ketujuh dengan melaksanakan tinjauan ulang (*review*) tentang tahapan-tahapan proyek yang telah dilalui dan setiap mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengoperasikan *software Cubase 5* dari tahap-tahap yang telah dijelaskan. Salah satu penyebab permasalahan ini dikarenakan peralatan rekaman yang terbatas, sehingga peralatan digunakan secara bergantian dan banyak mahasiswa yang tidak mempelajari

software Cubase 5 diluar perkuliahan. Penjelasan tersebut memasuki siklus ketiga.

Kondisi studio rekaman yang kecil dan terbatasnya peralatan rekaman, menjadi salah satu kekurangan untuk perkuliahan ini, sehingga pendidik mengambil solusi proses pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok dengan durasi waktu pembelajaran menjadi 45 menit per kelompok. Kelebihan dari belajar kelompok, yaitu peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam bentuk kerjasama, tanggung jawab dan komunikasi pada perkuliahan aplikasi rekaman. Kegiatan proyek memproduksi musik *jingle* dapat diselesaikan tepat waktu karena dikerjakan secara bersama-sama. Kekurangan dari belajar kelompok, yaitu peserta didik menjadi malas karena mengandalkan anggota lain untuk menyelesaikan proyek, dan materi pembelajaran praktik tidak terfokus per individu. Akibatnya banyak peserta didik yang lupa dengan materi yang diajarkan sebelumnya.

Perkembangan keseluruhan program perkuliahan berbasis proyek di Sekolah Tinggi Musik Bandung berhasil dilaksanakan, berdasarkan realita yang terjadi yaitu penilaian sebelum dan sesudah penelitian. Penilaian dilakukan secara deskriptif melalui pengamatan dan wawancara, selain itu melalui penilaian otentik. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kompetensi dalam perkuliahan aplikasi rekaman. Dilihat dari ketercapaian terlihat dari keberhasilan dan peningkatan peserta didik dalam kehadiran di setiap pertemuan, tugas-tugas yang dikumpulkan dan dibahas bersama secara kelompok, menyelesaikan proyek musik *jingle* dan ketercapaian peserta didik dalam mengoperasikan *software Cubase 5*.

Pelaksanaan model *Project Based Learning* dalam perkuliahan aplikasi rekaman sangat membantu. Tahapan proyek yang telah direncanakan dan dilaksanakan dapat berjalan dengan baik dan maksimal. Perbaikan tindakan yang terjadi diupayakan untuk memaksimalkan tujuan yang akan dicapai. Walaupun keterbatasan peralatan rekaman dan ruangan yang tidak begitu luas, tetapi tidak mengurangi semangat mahasiswa. Dukungan dan pengawasan dari pendidik

diperlukan agar mahasiswa dapat melaksanakan proyek sesuai jadwal dan pencapaian hasil yang baik.

B. Implikasi

Hasil dari penelitian *Project Based Learning* dalam perkuliahan aplikasi rekaman yang telah dilaksanakan, memberikan pemahaman baru tentang metode atau cara dalam pembelajaran dasar aplikasi rekaman kepada para tenaga pendidik, masyarakat umum serta implikasinya pada pemangku kebijakan. Penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

Setelah pelaksanaan penelitian ini, tentunya secara kebijakan dapat menghasilkan satu pemikiran atau paradigma baru. Penggunaan *Project Based Learning* ini dapat dijadikan sebagai referensi model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran ruang lingkup pendidikan secara formal dan non formal khususnya dalam bidang musik komputer. Kebijakan tersebut bisa berupa pengaplikasian *Project Based Learning* dalam penelitian ini terhadap lembaga-lembaga pendidikan yang fokus pada bidang musik komputer, khususnya *digital recording*.

C. Rekomendasi

Setelah melakukan penelitian dan menemukan fenomena yang terjadi di lapangan dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) perkuliahan aplikasi rekaman, maka peneliti memberikan rekomendasi kepada pembaca atau peneliti selanjutnya dalam melaksanakan rancangan penelitian. Rekomendasi diantaranya sebagai berikut.

1. Sekolah Tinggi Musik Bandung

Pelaksanaan program pendidikan dalam mata kuliah aplikasi rekaman harus didukung penuh oleh instansi. Penyediaan tempat yang layak dan fasilitas rekaman harus mendukung, karena tempat pembelajaran dan fasilitas peralatan rekaman adalah faktor penting dalam menentukan keberhasilan program yang

telah dibuat. Penyediaan tempat diharapkan menggunakan ruangan atau studio yang luas, dan peralatan rekaman seperti *soundcard*, *computer*, *speaker monitor* bisa diperbanyak sehingga peserta didik dapat mengoperasikan *software Cubase 5* secara maksimal dan tidak bergantian.

2. Pengajar

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyarankan kepada pengajar untuk lebih inovatif dalam pengembangan bahan ajar khususnya di bidang pendidikan musik komputer. Pada dasarnya mempelajari musik komputer khususnya aplikasi rekaman memerlukan banyak latihan pembelajaran tidak dalam bentuk hafalan teori melainkan lebih aplikatif. Diutamakan teori dan praktik lebih seimbang.

3. Peneliti Selanjutnya

Desain program pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam aplikasi rekaman ini dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan bidang musik komputer. Bukan hanya pengaplikasian program rekaman saja, tetapi mampu membentuk perubahan karakter peserta didik kearah yang positif. Untuk penelitian berikut dapat dilakukan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk perkuliahan aplikasi rekaman dalam memproduksi lagu anak-anak dan perekaman musik *live performance*.