

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Secara keseluruhan penelitian ini telah berjalan sesuai dengan perencanaan program yang telah dibuat. Penelitian ini menggunakan model 4D dengan tahapan *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar*, mak dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Desain model pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* bagi siswa di SLB Negeri A Kota Bandung, menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pendekatan konstruktivisme. Sintaksis pembelajaran tersebut yakni: 1) Persiapan pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* dan pertanyaan mendasar; 2) pengenalan *software sonar*; 3) perancangan aransemen dasar; 4) mengaransemen *take guide*; 5) *take* alat musik irama dasar; dan 6) *take* alat musik pengiring dan melodi utama.

Implementasi model pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya pengembangan karya yakni: 1). diubahnya struktur musik : *Intro, Verse A, Verse B, Chorus, Verse C, Solo Guitar, Verse A', Verse B', Chorus', Verse C', Verse C'', dan Ending*; 2). Dikembangkannya perubahan elemen musik seperti durasi, dinamika, harmoni, melodi, struktur, tekstur, dan timbre; 3). Perubahan lagu dalam bentuk konteks; 4). Perubahan genre menjadi pop-groove dan reggae; dan 5). Gaya aransemen menjadi ceria, luas, santai, menikmati dan lepas. Terdapat keunggulan dan kelimahan dari hasil pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* bagi siswa di SLB Negeri A Kota Bandung.

Kelebihan model pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* yakni siswa tunanetra dapat mengembangkan ide / gagasan berdasarkan hasil perekaman dan hasil evaluasi. Prosedur mendapatkan ide mengembangkan dan memperbaiki sebagai siklus yang berkelanjutan dapat

meningkatkan kualitas aransemen.

Kekurangan dalam penelitian model pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* tidak dapat dilaksanakan dalam waktu singkat. Diperlukan waktu yang cukup untuk melayani siswa tunanetra dengan cara satu-persatu dalam mengoperasikan komputer khususnya *software sonar*.

Perkembangan keseluruhan pembuatan model aransemen combo menggunakan media *software sonar* berhasil dilaksanakan, berdasarkan realita yang terjadi yaitu penilaian sebelum dan sesudah penelitian. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam mengaransemen combo. Dilihat dari ketercapaian terlihat dari keberhasilan dan peningkatan peserta didik dalam kehadiran di setiap pertemuan, siswa mampu menyelesaikan proyek aransemen combo dan ketercapaian siswa dalam mengoperasikan *software sonar*.

## **B. Implikasi**

Hasil dari penelitian model aransemen combo menggunakan media *software sonar* yang telah dilaksanakan, memberikan pemahaman baru tentang metode atau cara dalam pembelajaran dasar pengoperasian media *software sonar* kepada para tenaga pendidik, khususnya guru sekolah luar biasa. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* merupakan komponen yang utama dalam proses pembelajaran. Media *software sonar* berfungsi sebagai sarana bantu untuk mewujudkan inovasi pembelajaran combo. Pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* layak dan dapat digunakan karena memberi implikasi sebagai berikut:

1. Sebagai model pembelajaran yang dirancang khusus untuk pembelajaran combo menggunakan media *software sonar*. Model ini merupakan inovasi pembelajaran combo khususnya bagi siswa tunanetra.
2. Pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* siswa mampu bekerjasama dan berinovasi untuk merekam ide pengembangan aransemen, mengevaluasi, memperbaiki gagasan, dan menghasilkan produk hasil aransemen.

3. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran combo di kelas dan sebagai bahan mandiri dengan fasilitas komputer dan alat rekam yang memadai.

### C. Rekomendasi

Setelah melakukan penelitian dan menemukan fenomena yang terjadi di lapangan dalam pelaksanaan model pembelajara aransemen combo menggunakan media *software sonar*, maka peneliti memberikan rekomendasi kepada pembaca atau peneliti selanjutnya dalam melaksanakan rancangan penelitian. Rekomendasi diantaranya sebagai berikut.

#### 1. Sekolah Luar Biasa Negeri A Kota Bandung

Pelaksanaan program pendidikan dalam mata pelajaran combo harus didukung penuh oleh instansi. Penyediaan tempat pembelajaran dan fasilitas peralatan 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*, komputer/laptop, *microphone*, *headphone*, dan peralatan lainnya yang terkait bisa diperbanyak sesuai kebutuhan sehingga peserta didik dapat mengoperasikan *software sonar* 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 combo dengan menggunakan media musik komputer. Pada dasarnya mempelajari musik komputer khususnya aplikasi rekaman diperlukan latihan pembelajaran yang lebih aplikatif, tidak hanya teoritis.

#### 3. Peneliti Selanjutnya

Model pembelajaran aransemen combo menggunakan media *software sonar* ini dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya di bidang musik komputer dan pendidikan luar biasa. Bukan hanya mengaransemen merekam saja, tetapi mampu membentuk perubahan karakter peserta didik kearah yang positif. Untuk penelitian berikut dapat menyepurnakan kekurangan dari model aransemen combo menggunakan media *software sonar*.