

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan pada bab desain pemanfaatan *smartphone* yang peneliti buat sudah mampu menjembatani siswa dalam berfikir reflektif pada pembelajaran ansambel. Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran ansambel yaitu youtube, kamera/video dan instagram. Youtube dapat memberikan gambaran secara langsung bagaimana menyajikan lagu yang dipilih dalam bentuk ansambel. Siswa tidak hanya mendapatkan contoh sajian ansambel dari guru namun siswa juga dapat mencari beberapa sajian ansambel melalui aplikasi ini. Hal tersebut menunjukkan bahwa sumber informasi tidak hanya sebatas dari guru namun siswa dapat memperluas wawasan mereka tentang ansambel melalui *smartphone* ini. Dengan aplikasi youtube, siswa dapat mengetahui bagaimana memainkan sebuah ansambel dengan melodi, tempo, dinamika, dan unsur musikal lainnya dengan tepat. Penggunaan kamera/ video untuk merekam setiap proses berlatih sangat membantu siswa dalam proses penilaian diri dan kelompok dalam berlatih ansambel. Siswa melihat kembali proses dan hasil latihannya sehingga dapat membandingkan setiap permainan ansambelnya. Siswa menganalisis masalah yang ada dalam kelompok ansambelnya serta menilai kekurangan dan kelebihan dirinya sendiri. Penggunaan instagram memungkinkan siswa untuk mengunggah penampilan ansambel dengan tujuan mendapatkan apresiasi dari publik. Instagram merupakan aplikasi yang sangat populer bagi remaja sekarang ini. Hal tersebut mampu memotivasi siswa agar menampilkan ansambel dengan baik.

Sintaksis dalam pemanfaatan *smartphone* sebagai media *reflective thinking* mampu mengubah kemampuan *reflective* dari kurangnya kesadaran akan indikator bermain ansambel sampai siswa menyadari setiap kekurangan dan kelebihannya dalam bermain ansambel. Proses pembelajaran yang mengharuskan siswa mengevaluasi dirinya melalui video latihan untuk mencari solusi permasalahan dalam bermain ansambel pun akan

meningkatkan kemampuan analisis siswa. Selain itu proses mencari pemecahan masalah membuat siswa lebih berfikir apa yang harus dia lakukan untuknya dan kelompoknya. Hal tersebut berarti meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok. Dalam hal ini, siswa berdiskusi yang akan lebih meningkatkan interaksi dan komunikasi antar siswa. Proses berlatih individu atau kelompok yang berulang-ulang membuktikan bahwa siswa sadar akan pentingnya berlatih untuk menampilkan sebuah ansambel yang baik. Hal tersebut membuktikan bahwa karakteristik berpikir reflektif untuk mengembangkan perbaikan diri secara terus menerus sudah muncul pada siswa. Setelah itu, maka siswa dapat menampilkan sebuah ansambel dengan baik dan lebih percaya diri. Siswa akan lebih yakin dengan apa yang akan dia tampilkan dan sehingga berhasil menampilkan ansambel dengan baik.

Pengembangan kemampuan berfikir reflektif dalam pembelajaran ansambel selain menggunakan *smartphone* perlu dilengkapi dengan instrumen evaluasi belajar. Penggunaan instrument ini perlu memperhatikan setiap ranah kemampuan siswa. Maka untuk evaluasi pembelajaran, instrumen dibuat dalam penilaian ranah afektif, kognitif dan psikomotor. Penilaian ranah afektif bertujuan untuk menilai sikap dan proses kerja siswa dalam pembelajaran yang berupa lembar observasi. Dalam penilaian ranah kognitif dilakukan dengan tes lisan dan tulisan. Dalam tes lisan, guru memberikan beberapa pertanyaan secara spontan dan siswa yang dapat menjawab pertanyaan tersebut mendapatkan nilai tambahan. Untuk tes tulisan dibuat dalam bentuk lembar analisis evaluasi diri penampilan/latihan ansambel berdasarkan indikator-indikator bermain ansambel yaitu ketepatan nada dalam bernyanyi dan bermain alat musik, ekspresi, kekompakan, kerjasama, dan interaksi antar anggota kelompok. Indikator tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran sekolah untuk pendidikan karakter. Disini guru menilai kemampuan siswa dalam menguraikan dan mendeskripsikan apa saja yang menjadi kekurangan dan kelebihan siswa dalam bermain ansambel. Terakhir yakni penilaian ranah psikomotor dengan melaksanakan tes unjuk kerja. Setiap kelompok harus menampilkan ansambel di depan kelas. Selain guru, siswa juga diharuskan

untuk melakukan penilaian antar kelompok, dengan begitu kegiatan apresiasi dan ekspresi dalam pembelajaran ini dapat dilaksanakan.

Pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran ansambel membuat siswa memiliki kesadaran dan disiplin dalam bermain ansambel, baik dari segi musikal maupun non musikal. Hal tersebut menimbulkan kesadaran lain bahwa proses berlatih baik berlatih individu atau kelompok adalah suatu hal penting. Hal ini berimplikasi terhadap keyakinan diri siswa saat menyajikan ansambel. Apresiasi positif dari publik membuat siswa lebih percaya diri dalam bermain ansambel.

## **B. Implikasi dan Rekomendasi**

Berdasarkan temuan, hasil penelitian ini sudah seperti yang peneliti harapkan. Namun memang masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki. Yang pertama adalah kurangnya managerial waktu yang baik dari guru sehingga beberapa langkah pembelajaran ada yang tidak dilaksanakan sebagaimana seharusnya. Berdasarkan desain awal, pembelajaran dikemas dalam tiga pertemuan. Karena masalah di atas maka peneliti membuat model akhir dengan merencanakan pembelajaran dalam empat pertemuan. Hal tersebut agar setiap langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan seharusnya. Selanjutnya adalah masalah pemilihan lagu yang membuat siswa bingung. Hal tersebut terjadi karena guru membebaskan siswa memilih lagu sesuai dengan yang mereka inginkan. Namun pada praktiknya siswa sulit menentukan lagu yang sesuai dengan kemampuan bermusiknya atau kelompoknya. Selanjutnya adalah masih kurangnya kemampuan siswa mendeskripsikan hasil analisis secara rinci. Hal tersebut disebabkan karena siswa belum terbiasa menganalisis musik. Namun secara umum siswa bisa menganalisis apa yang menjadi kekurangan dan kelebihan. Siswa harus dibiasakan menganalisis dan mendeskripsikan hasil analisis tersebut. Tidak hanya dengan lembar analisis atau evaluasi diri, siswa dapat menuliskan bagaimana kesulitan, kekurangan, ataupun kelebihan melalui jurnal belajar siswa.

Bedasarkan hal di atas, maka peneliti memberikan rekomendasi untuk pembaca yang hendak melaksanakan model pemanfaatan *smartphone* ini sebagai berikut:

1. Guru hendaknya melaksanakan pembelajaran lebih dari tiga pertemuan agar setiap langkah pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan yang direncanakan.
2. Guru harus benar-benar memfasilitasi siswa dalam penggunaan *smartphone* untuk menghindari penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran yang tidak seharusnya.
3. Perlunya ketegasan guru dalam menentukan jumlah *smartphone* yang akan digunakan dalam pembelajaran.
4. Dalam pemilihan lagu, lebih baik guru menentukan sendiri lagu yang akan ditampilkan siswa dengan memberikan pilihan beberapa lagu sesuai dengan kemampuan siswanya.
5. Guru harus mengarahkan siswa ketika mengisi lembar analisis evaluasi diri agar siswa dapat mendeskripsikan secara rinci setiap masalah dan kekurangan serta kelebihan dalam bermain ansambel.
6. Dilakukan penelitian tindak lanjut terkait pemanfaatan *smartphone* dengan membuat aplikasi dilengkapi dengan instrumen evaluasinya.
7. Model pemanfaatan ini dapat dilaksanakan untuk pembelajaran ansambel baik di dalam maupun di luar sekolah dan dapat dilaksanakan pada jenjang apapun dengan catatan instrumen evaluasi disesuaikan dengan kebutuhan.