

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam proses perancangan *webcomic* pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup berbasis *SAMR*, terdapat empat hal penting yang menjadi poin dalam penelitian ini, yaitu perancangan visual, penambahan konsep *SAMR* (*Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition*), perancangan *filling music* dan penggabungan rancangan visual dan musik dalam *webcomic*. Adapun materi teknik *warming up* instrumen tiup dalam *webcomic* yang telah dirancang meliputi materi *posture, embouchure, breathing* dan *tonguing*.

Hasil penelitian dari implementasi rancangan *webcomic* pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup berbasis *SAMR*, dapat disimpulkan bahwa rancangan media pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup dapat membantu dalam pemahaman materi dan keterampilan teknik *warming up* instrumen tiup bagi anggota yang baru pindah instrumen tiup di Satsik Mabes Polri. Rancangan media pembelajaran yang telah dirancang secara inovatif, menarik, mudah dipahami, dan telah diimplementasikan dapat diakses kembali dengan alamat website [www.86Sikpol.my.id](http://www.86Sikpol.my.id).

## B. Saran

Berdasarkan pelaksanaan dari penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran, diantaranya:

1. Perlu adanya penambahan referensi buku-buku musik, jurnal musik maupun kamus musik secara umum tentang instrumen musik dan pengetahuan musik.
2. Diharapkan sesekali mengadakan *masterclass* atau mendatangkan pemain *expert*, sehingga dapat memberikan referensi, pandangan baru dan motivasi dalam bermain musik.
3. Diharapkan bagi pelatih, agar dapat memberikan inovasi dalam penyampaian materi musik, misalnya dikemas dengan *webcomic*, menonton film musik bersama, *outbond*, *gathering*, atau yang lainnya.
4. Semoga penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian selanjutnya, banyak sekali hal-hal yang dapat diteliti, misalnya dalam materi silabus atau kurikulum musik di Satsik, maupun yang berkaitan dengan instrumen tiup dan instrumen lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, R. A. (2013). *Penerapan Latihan Dasar Percussion Line pada Marching Band UGM Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan (Metode dan Paradigma Baru)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Herbert, T. & J. W. (1997). *The Cambridge Companion to Brass Instruments*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hunter, J. (2015). *Technology Integration and High Possibility Classrooms, Building from TPACK*. New York: Routledge.
- Kamus Bahasa Indonesia, T. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Maharsi, I. (2011). *Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas (1st ed.)*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mcloud, S. (2001). *Understanding Comics*. Jakarta: K.P Gramedia.
- Miller, H. M. (2017). *Pengantar Apresiasi Musik*" (B. Triyono (ed.). Yogyakarta: ISI Yogyakarta Press.
- Moleong, L. J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nafis, Z. F. N. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing di SMA Negeri 8 Malang*. 9. No.2, 1-9.
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- POLRI, S. M. (2015). *Peraturan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia No.9 Tahun 2015 tentang Satuan Musik Kepolisian Negara Republik Indonesia (Issue 1098)*.
- Puentedura, R. R. (2006). *Technology In Education : An Integrated Approach*. [http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/2014/12/12/TechnologyInEducation\\_AnIntegrat](http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/2014/12/12/TechnologyInEducation_AnIntegrat)

- Putra, A. Y. (2016). *Comparative Effect Of Active Warming Up And Passive Warming Up Through Lactic Acid To Sub- Maximal Physical Activity*. 62-72.
- Rusman, Deni Kurniawan, C. R. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta bandung. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Pendidikan Metode Penelitian*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suleiman, A. H. (1981). *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerapan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia, Anggota IKAPI.

Narasumber:

1. Kombes Pol. Joko Sarwoko, S. Sn, S. H
2. AKBP Suwarjiyana M. Sn
3. IPDA Kharisma Michbachtul, M. Sn.
4. Bripda Sunu, Bripda Valdo, Bripda Dessy, Bripda Enji, Bripda Herma, Bripda Adit, Bripda Amos, Bripda Albertfau, Bripda Albertgian, Bripda Katon