

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang perencanaan, proses, dan hasil pembelajaran *rampak bedug* pada ekstrakurikuler di SDN Cilegon-2 Kecamatan Jombang Banten, maka dalam bab ini dibuat kesimpulan sebagai berikut:

Perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh pengajar meliputi tujuan pembelajaran *rampak bedug* untuk menanamkan rasa musikal terhadap siswa, menumbuhkan rasa kreativitas, dan mengenal seni budaya Banten yaitu seni *rampak bedug*. materi atau pengajaran yang diberikan pada siswa yaitu yang pertama materi gerakan dasar *rampak bedug* (*alim sambut, catrok, turumbu, dan selup*) dan materi dari segi aspek musikalnya yaitu *kalapa samanggar, gebrag, gembrung, dan rurudatan*, media yang digunakan alat musik *bedug, panakol bedug*, alat instrumen pengiring *rampak bedug* (*tilingtit, terbannng gede, anting carang/anting kerep, biola, dan rebana* sebagai properti pengiring tarian *rampak bedug*).

Proses pembelajaran *rampak bedug* pada ekstrakurikuler di SDN Cilegon-2 Kecamatan Jombang Banten, menerapkan strategi pembelajaran melalui beberapa metode, diantaranya adalah metode ceramah, demonstrasi, imitasi, dan latihan. Metode ini juga lazim atau sering digunakan dalam proses pembelajaran kesenian tradisional oleh pengajar kegiatan ekstrakurikuler di sekolah lain. Pendekatan *inquiry, active learning* dimana siswa lebih aktif dibandingkan pengajar. Karena pengajar hanya sebagai tutor dan fasilitator. Model yang diterapkan yaitu model pembelajaran terpadu serta metode pembelajaran *rampak bedug*. Metode yang digunakan antara lain: metode ceramah, metode demonstrasi, metode tanya jawab, metode latihan, metode kerja kelompok, metode *imitasi* (peniruan), dan metode

penugasan. Evaluasi pada proses pembelajaran *rampak bedug* dilakukan disetiap akhir pembelajaran.

Peserta didik memiliki karakteristik, sifat, dan potensi yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran berlangsung melalui pendekatan individual. pengambilan pendekatan ini disebabkan, siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler *rampak bedug* memiliki karakter dan potensi yang berbeda-beda. Materi pembelajaran yang diberikan dalam pembelajaran kesenian *rampak bedug* adalah gerak dasar ramapk bedug dan pola tabuhan rampak bedug.

Hasil yang dilakukan dalam proses pembelajaran *rampak bedug* oleh pengajar di dalam setiap pembelajaran *rampak bedug* berlangsung, guru memberikan contoh satu pola tabuhan dan membenarkan siswa yang salah menabuhnya, sehingga mendapatkan kualitas suara yang benar atau bagus. Adanya tahapan-tahapan yang dilakukan pengajar untuk menguji kemampuan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang pertama yaitu tingkat ekstrakurikuler, kedua di sekolah menampilkan hasil karya mereka di depan siswa yang lain, yang mengikuti kegiatan tersebut dan di depan teman-teman sekolahnya pada acara pelepasan kelas 6 atau pagelaran seni, dan tahapan yang ketiga menguji kemampuan siswa tampil di dpan masyarakat umum misalnya acara penyambutan Wali kota atau hari besar Kota Cilegon. Pertunjukkan pembelajaran rampak bedug ini bertujuan untuk melatih rasa percaya diri, rasa tanggung jawab, dan mental mereka ketika tampil dan belajar menanggulangi masalah atau kejadian yang terjadi di atas pentas. Sehingga menghasilkan kemampuan anak yang berkompetensi afektif, psikomotor, dan kognitif.

B. Rekomendasi

Dalam setiap pembelajaran memiliki suatu kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan proses pembelajaran kesenian *rampak bedug* pada ekstrakurikuler di SDN Cilegon-2 Jombang Banten, tentunya ada kekurangan dan kelebihannya dalam hal-hal tertentu. Kelebihan tersebut hendaknya terus

dikembangkan dan digunakan pada proses pembelajaran selanjutnya, sedangkan kekurangannya harus ada solusi untuk memperbaikinya ke arah yang lebih baik lagi. Melihat hal itulah, melalui kesempatan ini peneliti memberikan rekomendasi berikut:

1. Pengajar

Pada dasarnya pembelajaran *rampak bedug* ini sudah cukup berhasil, namun alangkah baiknya pengajar membuat perencanaan pembelajaran yang baik dan benar, serta dalam memberikan materi hendaknya teronsep secara dokumentasi tertulis berupa partitur. Pengajar *rampak bedug* harus memotivasi siswanya dan menekankan untuk lebih banyak memperdalam atau memperkaya teknik tabuhan *rampak bedug* sehingga menghasilkan siswa yang kreatif dan pandai dalam memainkan atau menabuh *rampak bedug*.

2. Siswa

Siswa yang mengikuti kegiatan kesenian *rampak bedug* pada ekstrakurikuler di SDN Cilegon-2 Jombang Banten, harus banyak berapresiasi tentang kesenian atau pertunjukan *rampak bedug*. Besar harapan peneliti dengan adanya penelitian ini dapat berdaya guna khususnya bagi peneliti sendiri, dimana hasil penelitian ini dapat berkontribusi bagi metodologi pembelajaran seni di pendidikan sekolah.

3. Sekolah

Proses pembelajaran *rampak bedug* pada kegiatan ekstrakurikuler di SDN Cilegon-2 Kecamatan Jombang Banten, tentunya ada kekurangan dan kelebihan. Kelebihan tersebut hendaknya terus dikembangkan dan digunakan pada proses pembelajaran selanjutnya atau bisa saja dijadikan sebagai program intrakurikuler. Sedangkan kekurangannya harus ada solusi untuk memperbaikinya ke arah yang lebih baik lagi. Melengkapi alat-alat musik tradisional *rampak bedug*.

4. Masyarakat lain

Bagi masyarakat diharapkan dapat mencintai kembali kesenian tradisional. Kegiatan ini dapat memberikan hiburan kepada masyarakat sekitar dan dijadikan sebagai sarana hiburan oleh masyarakat sekitar dengan dipertunjukkan dalam berbagai acara contohnya penyambutan Bapak Wali Kota, hari besar Kota Cilegon untuk memperingati hari-hari kebesaran agama, hari nasional dan hari kemerdekaan Indonesia.

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan sehingga mengenal seni tradisional budaya Banten yaitu kesenian rampak bedug sehingga berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

5. Peneliti

Untuk peneliti-peneliti seterusnya, memberikan peluang untuk menggali kembali permasalahan kesenian *rampak bedug*, yang menyangkat pertunjukkan dari pandang yang berbeda, karena masih banyak hal yang belum tersentuh oleh peneliti sebelumnya.