

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai *Pembelajaran Ansambel dengan Menggunakan Media Keyboard dalam Kegiatan Ekstrakurikuler di SDN Raya Barat Bandung*, peneliti menemukan bahwa hasil penelitian yang dalam proses pembelajaran ansambel keyboard meliputi materi ajar, tahapan pembelajaran, dan metode pembelajaran.

Materi yang diberikan dalam proses pembelajaran ansambel keyboard sudah sesuai karena menyesuaikan dengan kemampuan anak yang belajar keyboard dari nol. Materi dimulai dari hal-hal yang sangat dasar yaitu pengenalan nada, penjarian, pengenalan keyboard, posisi tubuh, lagu unisono, dan lagu ansambel. Namun masih terdapat beberapa kekurangan seperti tidak adanya penjelasan untuk membaca notasi perkusi dalam lagu ansambel.

Kemudian murid-murid tidak terlalu sulit dalam menerima materi karena tahapan yang dilakukan oleh guru sudah sistematis dan terstruktur, dimulai dari hal yang sederhana misalnya penjarian yang hanya menggunakan tiga jari, kemudian terus berlanjut sampai dengan ke hal yang kompleks yaitu lima jari.

Hal ini juga dibantu dengan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai, diantaranya adalah metode demonstrasi, imitasi, dan *drill* yang saling berkaitan untuk membantu siswa dalam memainkan lagu terutama saat mengalami kesulitan dalam membaca not. Secara garis besar seluruh siswa dapat menguasai materi yang diberikan oleh guru, hal ini dibuktikan dengan terlaksananya konser step satu, dua, dan tiga.

#### B. Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di lapangan, peneliti memiliki rekomendasi kepada pihak terkait untuk menambah optimal

proses pembelajaran Ansambel dalam ekstrakurikuler Keyboard. Adapun rekomendasinya sebagai berikut.

### 1. Pengajar

Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, guru sebaiknya melakukan inovasi terhadap cara penyampaian, materi sebaiknya dikemas sedemikian rupa agar proses pembelajaran bagi anak-anak menjadi lebih variatif dan menyenangkan. Misalkan dengan menggunakan media atau hal lain yang membantu dalam proses pembelajaran.

### 2. Sekolah

Selaku pemilik kebijakan, sekolah hendaknya bisa lebih mamfasilitasi proses pembelajaran, seperti stand khusus yang tidak digunakan bisa berdampak kepada tidak baiknya posisi siswa ketika bermain keyboard. Sebaiknya fasilitas yang telah ada untuk menunjang proses pembelajaran dimaksimalkan dengan sebaik mungkin.

### 3. Yamaha

Selaku pembuat kebijakan terkait hal teknis, Yamaha sebaiknya memberikan jangka waktu yang lebih lama untuk melakukan proses pembelajaran, agar hasil yang didapatkan bisa lebih maksimal.