

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Musik sangat berperan penting dalam lingkungan pendidikan, salah satunya ialah musik ansambel, sebab sebagian besar lingkungan pendidikan memiliki unsur musik, baik vokal maupun instrumental. Salah satu jenis musik ansambel yang sering disajikan ialah musik ansambel sejenis, dimana musik ansambel sejenis merupakan perpaduan antara satu jenis alat musik yang dimainkan secara bersama-sama. Dewasa ini sajian permainan ansambel terkhususnya di daerah Mbay kabupaten Nagekeo sudah sangat minim, selain itu metode pembelajaran yang sering digunakan terpaku dengan pemberian teori saja, tanpa adanya pelatihan praktik untuk setiap pembelajaran musik. Hal ini menjadi dasar untuk penulis melakukan penelitian tentang penerapan teknik apoyando dan strumming kepada siswa-siswi minat gitar SMA Negeri 1 Aesesa dalam bentuk ansambel sejenis. Tujuan penerapan teknik Apoyando dan Strumming dalam bentuk musik ansambel sejenis gitar di lingkungan pendidikan adalah mengasah kemampuan pelajar untuk menampilkan sebuah sajian musik secara bersama-sama, dengan maksud memberikan kekompakan antara setiap instrumen dalam ansambel itu sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya tentang penerapan teknik Apoyando dan Strumming yang baik dan benar dalam bentuk ansambel sejenis dengan model lagu *Bolelebo*, kepada siswa-siswi minat gitar SMA Negeri Aesesa, maka ditarik kesimpulan bahwa Proses Pengenalan, dan juga Penerapan teknik Apoyando dan Strumming dalam permainan ansambel gitar lagu *Bolelebo* dengan menggunakan metode imitasi dan drill pada siswa-siswi SMA

Negeri 1 Aesesa Kecamatan Aesesa berjalan dengan baik, walaupun memiliki beberapa kekurangan, namun hal itu dapat diatasi dengan menggunakan tahap-tahap sebagai berikut diantaranya tahap 1 perekrutan, tahap 2 pemberian materi, praktik memainkan alat musik gitar menggunakan teknik apoyando dan strumming dan dilanjutkan dengan latihan memainkan model lagu *Bolelebo* dalam bentuk ansambel gitar dan tahap akhir pementasan dan juga pengambilan video.

B. Saran

Setelah melalui beberapa tahapan proses latihan dalam penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat penulis berikan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Pelajar
 - a. Lebih mandiri dalam memperdalam pengetahuan tentang teknik apoyando dan strumming dalam bentuk ansambel sejenis.
 - b. Perbanyak referensi notasi balok dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam lingkungan pendidikan.
 - c. Menciptakan kekompakan antara sesama pelajar dengan cara memainkan instrumen ansambel sejenis menggunakan petikan apoyando dan strumming.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. 2003. Psikologi Umum. Jakarta: Rineka Cipta
- Asriadi, Derry. 2012. Jago Main Gitar Dari Nol. Jakarta: Cmedia Imprint KawanPustaka.
- Campbell, D. 2002. Efek Mozart memanfaatkan kekuatan musik untuk mempertajam pikiran, meningkatkan kreativitas, dan menyehatkan tubuh. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gerungan, W. A. 1966. Psikologi Sosial. Bandung: Eresco.
- Muhammad Syafiq. Ensiklopedia Musik Klasik. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa, 2003.
- Nana Sudjana. 1991. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nasution. 1996. Metodologi Penelitian Naturalistik Kualitatif, Bandung, Penerbit Tarsito
- Pasaribu dan Simanjuntak, 1986, Tujuan Metode Latihan. (Online),
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Winarno, Surakhmad, 1994, "Pengantar Penelitian Ilmiah dasar Metode Teknik", Tarsito, Bandung
- Penelitian terdahulu Mayolus Benediktus Leo 2020, Upaya menerapkan teknik apoyando dan tirando pada permainan gitar dengan model lagu kasik the troika menggunakan metode drill dan imitasi bagi mahasiswa semester II minat gitar program studi pendidikan musik universitas katolik widya madira kupang.

WEBSITE

<http://www.tuanguru.com/2012/08/Penerapan-metode-drill.html>.

<http://ainamulyana.blogspot.com-tujuan-metode-latihan>, diakses 12 Desember 2012.