

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penyajian hasil penelitian, hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dan sebagai bahasan akhir dari karya ini, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan metode drill dapat meningkatkan kemampuan bermain ansambel di SMA Sta. Familia Sikumana Kupang. Kemampuan peserta didik meningkat karena dalam pemberian tindakan, peserta didik diberi latihan secara berulang-ulang pada bagian lagu yang sulit. Hasil observasi yang diperoleh, peserta didik terbiasa memainkan bagian lagu yang sulit sehingga lagu dapat dimainkan dengan baik. Dari hasil penelitian dapat dikemukakan kesimpulan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran Ansambel Musik dapat meliputi: 1) Proses pembelajaran Ansambel Musik terdiri dari pembagian kelompok, penempatan dan pemilihan alat musik, pembelajaran tiap instrumen (alat musik), 2) Tahap pembelajaran Ansambel Musik dibagi menjadi dua yaitu tahap persiapan, dan tahap pelaksanaan. Berdasarkan kondisi awal ini maka peneliti mulai Menyusun rancangan kegiatan proses penelitian guna menerapkan permainan alat musik ansambel dengan lagu ana sai nabe kepada subjek penelitian. Tujuan pembelajaran Ansambel Musik, metode yang digunakan adalah metode drill dan imitasi dilakukan melalui 3 tahap yakni:

1. peneliti melakukan proses merekrut siswa kelas XI sebagai subjek penelitian. Setelah melakukan pendekatan secara personal dengan beberapa siswa kelas XI melalui pertemuan pertama kali pada tanggal 9 Mei 2023, peneliti berhasil

merekrut 8 orang siswa yang bersedia dalam membantu penelitian ini. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata rekrut adalah mendaftarkan, (memasukkan) calon anggota baru. Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa rekrut adalah suatu proses memperoleh anggota baru yang nantinya akan terlibat dalam suatu kegiatan tertentu.

2. peneliti melakukan proses persiapan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses penelitian diantaranya alat musik ansambel dan juga materi yang akan diberikan selama proses penelitian.
3. pada tahap inti peneliti bersama subjek penelitian mulai melakukan proses pembelajaran yang dimulai dengan menjelaskan posisi berdiri yang baik dan benar dalam bermain pianika dan rekorder, menjelaskan cara memukul tambur, Menjelaskan Teknik petikan dalam alat music Gitar, Menjelaskan Teknik penempatan pada senar gitar untuk setiap akor, Memberikan contoh bermain alat music gitar dengan lagu sederhana, Memberikan etude dasar pada setiap alat music (pianika, rekorder, tambur dan gitar). setelah itu peneliti memberikan salah satu etude berupa tangga nada. Pada proses pembelajaran di hari selanjutnya, peneliti memberikan beberapa etude untuk dilatih sebelum masuk pada lagu *ana sai nabe*. Setelah proses pembelajaran kami laksanakan hingga pertemuan kedelapan, peneliti menemukan kendala yang dihadapi oleh subjek penelitian. Kendala yang dihadapi tersebut antara lain jari jemari mereka yang masih kaku pada saat menekan maupun memetik alat musik (pianika, rekorder, gitar). Selain itu, kendala lain yang dihadapi yakni ketepatan jari pada saat menekan senar agar

sesuai dengan tinggi nada yang dikehendaki. peneliti mengarahkan subjek penelitian untuk melakukan latihan secara berulang – ulang di rumah maupun di panti.

4. Pada tahap ini, ketiga subjek penelitian akan mementaskan secara keseluruhan lagu *Ana Sai Nabe*. Hasil akhir dari penelitian ini akan dibuatkan dalam bentuk video sebagai bahan pertanggungjawaban

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa proses memperkenalkan keterampilan permainan musik ansambel dengan model lagu *Ana Sai Nabe* menggunakan metode drill dan imitasi cukup efektif untuk mengatasi masalah ini. Dengan menerapkan proses latihan yang berulang – ulang dan juga kemampuan yang selalu ditekankan pada setiap pertemuan, subjek penelitian berhasil menunjukkan hasil yang memuaskan yang dibuktikan dalam permainan lagu *Ana Sai Nabe*.

B. Saran

Saran yang ingin peneliti sampaikan setelah melakan proses penelitian yakni:

1. Sekolah harus lebih mendisiplinkan para siswa-siswi dalam mengikuti pembelajaran secara umum terlebih pembelajaran yang berhubungan dengan mata pelajaran seni budaya.
2. Sebagai peserta penelitian, harus memiliki rasa ingin tahu terhadap hal – hal yang bernilai seni tinggi, terutama dalam bidang seni musik.
3. Sebagai peserta penelitian dan juga sebagai mahasiswa pendidikan musik, sangat penting untuk memiliki kemampuan dalam bermain alat musik.

4. Sebagai Lembaga Pendidikan, harus menyiapkan sarana prasarana khususnya alat musik agar minat siswa /I dalam bermain alat musik bisa meningkat

DAFTAR PUSTAKA

- Banoë, Pono. (2003). *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius
- Sanjaya. dkk. (2019). *Analisis Karya Musik pada Ansambel Koper di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak*
- Evasanti, N. K. A. (2015). *Bermain Musik Ansambel dan Perilaku Asertif dalam Belajar Sight Reading*.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Hartayo, Jimmy. 1994. *Musik Konfensional Dengan 'Do Tetap'*. Yogyakarta : Yayasan Pustaka Nusantara
- Murtono, Sri dkk. 2007. *Seni Budaya dan Keterampilan Kelas 2 SD*. Jakarta: Yudhistira
- Sardiman, A.M, 1996, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : Raja Grafindo Perkasa.
- Sugiyanto dkk, 2004, *Kerajinan Tangan dan Kesenian*, Jakarta : Erlangga.
- Soeharto. (1992). *Kamus Musik*. Jakarta: Gramedia

SUMBER LAIN:

- [*https://en.wikipedia.org/wiki/Recorder_\(musical_instrument\)*](https://en.wikipedia.org/wiki/Recorder_(musical_instrument))
- [*https://id.wikipedia.org/wiki/Genre_musik*](https://id.wikipedia.org/wiki/Genre_musik)
- [*http :// Kids.girl.id=contoh dan pengertian alat musik Gitar. \(8 September 2022\)*](http://Kids.girl.id=contoh_dan_pengertian_alat_musik_Gitar)
- [*https://id.wikipedia.org/wiki/Aransemen*](https://id.wikipedia.org/wiki/Aransemen)
- [*https://www.gramedia.com*](https://www.gramedia.com)