

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran piano pop tingkat dasar menggunakan media pembelajaran aplikasi *Simply Piano* pada anak di GPDI Prawirodirjan, terdapat tiga hal penting yang menjadi poin dalam penelitian ini, yaitu proses pengenalan aplikasi *Simply Piano*, proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Simply Piano*, dan hasil pembelajaran menggunakan aplikasi *Simply Piano*. Adapun materi yang ditampilkan aplikasi *Simply Piano* dalam proses pembelajaran piano pop dasar adalah sebagai berikut: *introducing*, *first three notes*, *F and G*, *right hand practice*, dan *perfect*. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Simply Piano* mempunyai maksud untuk membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran piano pop tingkat dasar serta dapat meningkatkan pemahaman, kemampuan, minat, dan perhatian siswa saat mengikuti proses pembelajaran piano pop dasar.

Hasil penelitian dari proses pembelajaran piano pop dasar menggunakan aplikasi *Simply Piano*, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Simply Piano* dapat dijadikan media pembelajaran teknologi yang tepat untuk meningkatkan minat belajar instrumen piano pop tingkat dasar. Dengan menggunakan media dan strategi pembelajaran yang tepat, dapat memfasilitasi anak untuk mencapai kemampuan atau kompetensi

pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Simply Piano* sebagai media pembelajaran teknologi dalam pembelajaran piano pop tingkat dasar mampu menarik perhatian anak dan memudahkan pemahaman anak dalam proses pembelajaran. Pembelajaran piano pop tingkat dasar dengan menggunakan aplikasi *Simply Piano* pada penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan dan meningkatkan minat belajar pada anak serta dapat menciptakan pembelajaran sukses-efektif, efisien, dan menarik.

## **B. Saran**

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

1. Untuk dapat mengoperasikan aplikasi *Simply Piano*, diperlukan perangkat *Android* atau *IOS* dengan kinerja *processor* yang memumpuni.
2. Perlu adanya penambahan referensi buku-buku, jurnal, maupun *e-book* mengenai pembelajaran instrumen piano.
3. Diharapkan bagi gembala sidang jemaat GPdI Prawirodirjan, agar dapat memotivasi dan menginovasi anak di GPdI Prawirodirjan untuk semakin tertarik dan ikut andil dalam belajar instrumen piano.
4. Perlu adanya penelitian serupa mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi pada instrumen lainnya. Semoga penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian selanjutnya. Banyak sekali hal-hal dapat

diteliti yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran dan teknologi dalam pembelajaran instrumen piano.



## DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin. (2010). *Psikologi Pendidikan* (Indocamp). Ar-Ruzz Media.
- Black. (2019). *3 Aplikasi Belajar Alat Musik Lewat Smartphone*. BLACKXPERIENCE.COM.  
<https://www.blackxperience.com/blackattitude/blacktech/3-aplikasi-belajar-alat-musik-lewat-smartphone>
- Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 1–8.
- Erlina, E. (2014). Wawancara Sebagai Alat Ukur Evaluasi Belajar. *INVENSI*, 26.
- Guia, F. S. (2019). A Utilizacao Da Aplicacao Simply Piano No Curso Basico De Musica. *Instituto PIAGET*.
- Hartaya, K. (2013). *Pop Piano 1*. Direktorat Pembinaan SMK 2013.
- Heri. (2020). Media Pembelajaran : Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh. *SALAMADIAN.COM*.
- Hutagalung, R. (2019). Model Pembelajaran Piano Pop Tingkat Dasar di Sekolah Musik Ethnictro Music Education. *Computers in Human Behavior*, 63(May), 9–57. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.008>
- Indrawaty, Y. (2013). Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Piano Untuk Anak-anak Dengan Multimedia Interaktif Menggunakan Midi Controller. *KNSI*-49.
- Kuncoro, Z. A. (2020). The One Smart Piano Classroom : Integrasi Teknologi dalam Sekuen Belajar Piano. *INVENSI*.
- Kurniawan, A. (2015). Media Pembelajaran Musik Keroncong Berbasis Smartphone Android. *UNNES.Jurnal.Co.Id*, 11–28.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects Of Text Illustrations: A Review Of Research. *Springer*, 195–232.
- Pratama, S. A. (2016). Proses Pembelajaran Piano Pop Grade I Di Rhythm Star Music School Jogja. *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran* (Kencana). PT. Balebat Dedikasi Prima.

- R, Gita Ardhy Nugraha, Totok Sumaryanto Florentinus, K. B. U. (2018). Lagu Nusantara : Android Role Playing Game. *Journal Of Primary Education*, 137–145.
- Riadi, M. (2020). Minat Belajar (Pengertian, Unsur, Jenis, Indikator dan Cara Menumbuhkan). *KajianPustaka.Com*.  
<https://www.kajianpustaka.com/2020/05/minat-belajar-pengertian-unsur-jenis-indikator-dan-cara-menumbuhkan.html?m=1>
- Rohidi, T. R. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Penerbit Universitas Indonesia.
- Rurchan, A. (1992). *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif*. Usaha Nasional.
- Sugiono. (2019). *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, Dan Disertasi (IKAPI)*. CV. ALFABETA.
- Suhartini, D. (2011). Tesis : Minat Siswa Terhadap Topik-topik Mata Pelajaran Sejarah dan Beberapa Faktor Yang Melatarbelakanginya. *Magister Pendidikan Ilmu Sosial UPI*.
- Suhartono. (2019). *Handphone Sebagai Media Pembelajaran (Indocamp)*. PT. Balebat Dedikasi Prima.
- Tunes, J. (2020). *Simply Piano By Joy Tunes*. Simply-Piano-by-Joytunes.Id.Uptodown,Com.  
<https://:simply-piano-by-joytunes.id.uptodown.com>