

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan dilakukan dengan mempersiapkan proses pembelajaran melalui dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap persiapan meliputi persiapan dan penyusunan metode, materi pembelajaran dan bahan ajar piano yang akan dipelajari pada tiap pertemuan. Selain itu tahap persiapan juga meliputi persiapan media pembelajaran sebagai sarana/prasarana pendukung pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, pada saat tahap pelaksanaan pembelajaran berlangsung, tidak akan terjadi kendala pembelajaran pada tahap persiapan dikarenakan pada tahap persiapan sudah dipersiapkan secara terstruktur dan proses pelaksanaan pembelajaran bisa berjalan dengan efektif. Tahap pelaksanaan meliputi pelaksanaan materi pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* yang akan dilaksanakan oleh tenaga pendidik dan peserta didik dengan melaksanakan proses pembelajaran paling efektif yang telah dirancang oleh tenaga pendidik kepada peserta didik sesuai pada tahap persiapan yang telah dipersiapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung. Sehingga pada tahap persiapan dan pelaksanaan proses pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* dapat

terlaksana dengan baik dan memiliki manfaat positif yang diberikan kepada peserta didik oleh tenaga pendidik tersebut.

2. Kendala pada pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan memiliki tiga faktor yaitu faktor manusiawi, faktor intitusional dan faktor intruksional. Faktor manusiawi terjadi oleh tenaga pendidik dan peserta didik. Peserta didik kurang memahami penggunaan *Virtual Reality* pada pembelajaran piano dikarenakan peserta didik tidak memiliki *Virtual Reality* pribadi dan hanya menggunakan *Virtual Reality* pada pembelajaran piano di Lembaga saja. Tenaga pendidik juga tidak dapat memberikan materi pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* secara maksimal kepada peserta didik dikarenakan kurang tersedianya fasilitas *Virtual Reality* tersebut sehingga pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan tidak mendapatkan hasil yang maksimal. Pada faktor intitusional, tidak terdapat kendala pada pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan dikarenakan pemilik Groove Musik Medan menyediakan ruang kelas yang cukup untuk mendukung proses pembelajaran dan terdapat durasi waktu pembelajaran sehingga tidak terjadi bentrok antar pembelajaran yang dilaksanakan di Lembaga Groove Musik Medan. Pada faktor intruksional, terdapat kendala pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan yaitu kurang tersedianya fasilitas media pendukung pembelajaran piano yaitu *Virtual Reality* dan pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* tidak dapat dilakukan pada setiap pertemuan pembelajaran sehingga

pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan tidak dapat terlaksana dengan baik dan maksimal.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian Pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada Lembaga Groove Musik Medan agar menyediakan fasilitas sebagai media pendukung yaitu *Virtual Reality* pada pembelajaran piano dan mengevaluasi segala proses pembelajaran kelas instrument piano yang dapat menjadi kendala pada proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan judul sejenis agar diharapkan penelitian ini dapat menjadi perbandingan atau referensi serta dapat dikembangkan kembali menjadi penerapan.