

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penerapan metode *Orff* dalam proses pembelajaran musik bagi anak usia dini di KB. Tibong, dilakukan melalui demonstrasi, imitasi, dan drill dengan berfokus pada pembelajaran ritmis dan kreativitas musikal siswa, dengan menggunakan perkusi tubuh, dan juga botol kaca bekas sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran ritmis dan kreativitas musikal dengan menggunakan metode *Orff*, diterapkan melalui perkusi tubuh dan juga alat musik perkusi sederhana dari botol kaca bekas, dapat meningkatkan keterampilan ritmis dan kreativitas musikal siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari skor yang di peroleh siswa. Pada siklus I yang dilakukan dengan menggunakan botol kaca dan perkusi tubuh tanpa memberi kode yang jelas pada botol, siswa memperoleh skor rata-rata 60%, setelah dilakukan perbaikan pada perencanaan di siklus II, skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 82,5%.

Pembelajaran musik dengan menerapkan metode *Orff*, dalam pembelajaran ritmis dan kreativitas musikal, kemampuan ritmis dan kreativitas musikal siswa dapat meningkat.

B. Saran

1. Bagi siswa

Siswa pada pendidikan anak usia dini perlu mendapatkan ruang dalam mengeksplorasi lingkungan yang menyenangkan seperti bermain alat musik sederhana, agar kemampuan ritmis serta kreativitas musikal mereka dapat berkembang seiring dengan tahapan perkembangan mereka.

2. Bagi pengajar

Pengajar pada pendidikan anak usia dini perlu menerapkan media pembelajaran yang baru, agar pembelajaran bagi siswa tidak membosankan. Media pembelajaran seperti metode pembelajaran *Orff*, dapat digunakan oleh pengajar pada pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan berbagai keterampilan siswa seperti keterampilan ritmis dan kreativitas musikal siswa.

3. Bagi kelompok bermain

Metode pembelajaran *Orff*, dapat dimasukkan ke dalam kurikulum pembelajaran, sebagai sarana yang dapat mendukung perkembangan siswa khususnya dalam kemampuan ritmis dan kreativitas siswa, karena hal tersebut juga mendukung berbagai perkembangan bagi anak usia dini.