

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi selalu menghadirkan berbagai inovasi multimedia belajar-pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, guna untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Salah satu multimedia belajar-pembelajaran yang dikembangkan oleh para tenaga pendidik adalah *video game* edukasi berbasis visual novel. Renzoku Satsujin (2010 & 2013) dan John Szczepaniak (2011) dalam Katherina Bashova & Veno Pachovski (2013) menyebutkan, asal-usul *video game* novel visual berasal dari *video game* yang bernama “The Portopia Serial Murder Case (Jap. ポートピア連続殺人事件 atau Portopia Renzoku Satsujin Jiken)” pada tahun 1980-an, yang pertama kali diterbitkan di pasar Jepang pada tahun 1983 oleh perusahaan “Enix (sekarang Square Enix).” Karakteristik *video game* visual novel disebutkan oleh Jr dkk (2013:265) menyebutkan, visual novel adalah permainan (*video game*) yang di dalamnya terdapat unsur multimedia seperti: teks, gambar, suara, dan video, serta memberikan kesempatan kepada pemain untuk memilih berbagai pilihan dalam permainan tersebut.

Penelitian mengenai penerapan visual novel sebagai media pembelajaran telah diimplementasikan dalam berbagai bidang studi di lingkungan sekolah, seperti: pendidikan *Project IPAS* (Sadewa, M.Y., Sugihartini, N., Subawa, I.G.B. 2022); sejarah (Adli, I., Mukhtar, H., & Amien, J. A. 2018); matematika (Jabali, G. S., Supriyono, Nugraheni, P. 2022); (Sukma, A. K., Kholiq, A. 2021); dan lain sebagainya. Hasilnya menyebutkan, bahwa motivasi, semangat, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan visual novel sebagai media belajarnya. Hal ini dikarenakan, penggunaan visual yang lebih jelas dan simulasi situasi menarik dalam animasi dapat membantu siswa memperoleh pemahaman lebih dalam terhadap materi pembelajaran (Susilo & Widiya, 2021). Visual novel ber-*genre* musik sebenarnya sudah ada, diantaranya *video game* visual novel *Due2 A, Musical Dream Note, Music History: An Interactive Experience, 音乐特长生 Music-Exam, Forgotten Wish, Battle of the Five-Man Bands*. Namun begitu, belum ada hasil publikasi penelitian tentang penggunaan visual novel terkait fokus pengenalan alat musik, khususnya alat musik gitar. Jika

berbagai hasil penelitian di bidang-bidang studi lain menunjukkan dampak positif, ada peluang untuk memanfaatkan visual novel secara efektif dalam kegiatan belajar di bidang musik, khususnya mengenai instrumen gitar. Oleh karena itu perlu dilakukan riset terkait pengembangan visual novel untuk kegiatan belajar musik gitar.

Permasalahan yang sering terjadi saat belajar gitar adalah kesulitan dalam memahami, memainkan, dan mencari progresi akord dan melodi dari lagu yang didengarkan maupun yang ingin digubah. Permasalahan ini terjadi karena kurang pemahamannya terkait sistem tonal. Mack (2001: 12) menyebutkan, walaupun sistem tonalitas sendiri sangat berperan penting, namun perlu diingat bahwa persepsi musik tidak hanya didasarkan pada sistem tonal saja, melainkan semua aspek parametrik seperti durasi, bentuk (akord dan jarak nada) dan dinamika juga berperan permainan. Permasalahan ini ternyata juga dialami oleh siswa SMA Nusantara Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler musik gitar. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari pembina, penyebab sulitnya siswa dalam memahami materi sistem tonal yang diajarkan karena kurangnya motivasi belajar yang dimiliki siswa. Sedangkan, berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari siswa menyebutkan, faktor yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi sistem tonalitas gitar karena belum menemukan cara belajar materi gitar yang sesuai dengan modalitas atau gaya belajarnya. Mengetahui hal tersebut, hal ini mendorong inisiatif penulis/peneliti untuk mengembangkan *video game* edukasi berbasis visual novel (VINOV) sebagai media belajar pendamping untuk membantu siswa dalam memahami materi sistem tonal gitar, baik digunakan saat dalam kegiatan maupun di luar kegiatan ekstrakurikuler musik.

Pengembangan visual novel VINOV yang fokus pembahasannya terkait materi sistem tonal gitar merupakan bentuk pembaruan dari *game* edukasi visual novel sebagai multimedia belajar. Pembaruan ini dihadirkan karena, sejauh penelusuran terhadap penelitian yang telah dipublikasikan, belum ada yang menjadikan materi sistem tonal gitar sebagai fokus utama materi pembahasannya. Gaya gambar yang digunakan dalam pengembangan VINOV ini adalah gaya *anime*, yaitu animasi 2D yang merupakan bagian dari budaya populer Jepang. Pemilihan gaya ini didasarkan pada popularitasnya di kalangan masyarakat Indonesia yang akrab dengan budaya populer Jepang.

Hal ini diperkuat dengan sebuah data yang dilansir Google Trends dalam *website* Japanesestation.com menyebutkan, bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-6 dari 25 negara

dengan warganya memiliki minat terhadap produk budaya populer Jepang, *anime*. Sementara, *software maker* yang digunakan adalah Microsoft PowerPoint, sementara format yang dipilih adalah format apk android dan Microsoft PowerPoit, agar mudah dimainkan melalui perangkat *handphone*, *laptop*, dan computer yang dimiliki oleh pengguna/*user*.

Berdasarkan pemaparan di atas, hasil pengembangan VINOV ini dapat memberikan dampak positif sebagaimana yang telah diimplementasikan berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu.

1.2. Identifikasi Masalah

- 1) Kemampuan siswa dalam menentukan dan memainkan melodi dan akord gitar dari musik-lagu masih rendah.
- 2) Siswa belum menemukan meda-multimedia dan belajar gitar yang tepat sesuai dengan kebutuhannya.

1.3. Pertanyaan Penelitian

- 1) Bagaimana cara mengembangkan multimedia belajar-pembelajaran materi sistem tonal gitar berbasis visual novel VINOV yang dapat membantu siswa dalam memahami sistem tonal gitar?
- 2) Bagaimana hasil belajar dan pemahaman siswa tentang sistem tonal gitar setelah menggunakan/memainkan VINOV?

1.4. Tujuan Penelitian

- 1) Pengajar gitar

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif media multimedia pendukung bagi pengajar gitar dalam kegiatan belajar-mengajar, khususnya dalam mengajarkan sistem tonal pada gitar.

- 2) Siswa

Hasil penelitian ini dapat diterapkan oleh siswa dengan menggunakan visual novel VINOV sebagai media belajar materi sistem tonal gitar.

3) Penelitian berikutnya

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi referensi dan sumber wawasan untuk mengembangkan *game* edukasi, khususnya visual novel, ke berbagai bidang studi, terutama bidang studi yang belum mengimpilasikan media-multimedia pembelajaran berbasis visual nove

1.5. Manfaat Penelitian & Pengembangan

1) Segi Akademik

Hasil penelitian dan pengembangan visual novel VINOV ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta menambah wawasan dalam pengembangan media-multimedia belajar-pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, khususnya visual novel, untuk membantu permasalahan dalam kegiatan belajar-pembelajaran.

2) Siswa

Meningkatkan dan menanamkan pemahaman sistem tonal siswa, dengan tujuan siswa dapat mengimplementasikannya dalam bentuk memainkan dan menciptakan melodi dan progresi akord musik-lagu yang diinginkannya secara mandiri.

3) Guru/Pembina

Hasi penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi para guru dan pembina mengenai media-multimedia belajar-pembelajaran berbasis *game* edukasi, dengan tujuan membantu dan menjawab persoalan kegiatan belajar-pembelajaran di kelas.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tesis ini terdiri dari beberapa bagian BAB, diantaranya:

1) **BAB I** pendahuluan. BAB ini menuliskan perihal konteks penelitian, identifikasi penelitian, rumusan masalah penelitian, fokus penelitian, manfaat dan tujuan penelitian, dan orisinalitas penelitian.

2) **BAB II** kajian Pustaka. BAB ini menuliskan teori maupun materi yang bersinggungan dengan topik, konteks, dan permasalahan dalam tesis ini.

3) **BAB III** metodologi penelitian. BAB ini menuliskan perihal metode penelitian, instrument penelitian, partisipan, dan jadwal dilaksanakannya penelitian; serta menuliskan dan memaparkan tahapan-tahapan pembuatan visual novel-VINOV.

4) **BAB IV** hasil penelitian. BAB ini menuliskan pemaparan hasil dan temuan yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian.

5) **BAB V** kesimpulan. BAB ini menuliskan perihal kesimpulan pembahasan dan hasil dari penelitian tesis ini.