

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pertanyaan penelitian dan pengembangan nomor 1 yakni, “bagaimana cara mengembangkan multimedia belajar materi sistem tonal gitar berbasis visual novel VINOV yang dapat membantu siswa dalam memahami sistem tonal gitar?” Hal yang peneliti lakukan sebelum mengembangkannya adalah mengetahui apa hal yang diminati oleh kelima siswa. Berdasarkan data dan informasi dari wawancara dan hasil angket yang diperoleh, kelima siswa memiliki minat terhadap musik-lagu Jepang dan *anime* (film animasi 2-D Jepang). Materi sistem tonal gitar yang menjadi konten dalam visual novel VINOV berdasarkan materi sistem tonal gitar yang sudah dipelajari oleh kelima siswa dari pembina, yang meliputi: 1) letak posisi *fingerboard* gitar, 2) letak-letak nada pada *fingerboard* gitar, 3) jarak antar nada pada *fingerboard* gitar, 4) harmoni akord trinada gitar, dan 5) tangga nada Mayor gitar. Dengan data dan informasi yang diperoleh ini, peneliti mengetahui cara mengembangkan visual novel VINOV yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan minat siswa. Langkah-langkah pengembangannya diantaranya: 1) menentukan dan menulis sinopsis, 2) membuat *storyline*, 3) membuat *storyboard*, 4) menulis naskah dengan gaya bahasa anak remaja, 5) membuat *flowcart*, 6) menggambar karakter dengan gaya penggambaran *anime shounen*, 7) menggambar background, 8) menggambar aset *video game*, 9) menuangkan aset: cerita, gambar, dan musik dalam Microsoft PowerPoint, 10) memogram aset: cerita, gambar, dan musik di Microsoft PowerPoint secara bertahap, 11) visual novel VINOV jadi dalam format PowerPoint, dan 12) visual novel VINOV dikonversikan menjadi format Apk. Android.

Agar penyampaian materi sistem tonal gitar pada alur cerita dalam visual novel VINOV menjadi menarik dan diterima oleh kelima siswa (*user*), peneliti menggunakan dua pendekatan. Pertama, dengan sudut pandang orang ketiga dengan menggunakan strategi pembelajaran *indirect learning* (pembelajaran tidak langsung), di mana kelima siswa menjadi pengamat yang tidak memberikan pengaruh saat bermain, sehingga mereka tidak merasa digurui. Kedua,

dengan menggunakan sudut pandang orang kedua dengan menggunakan strategi pembelajaran *direct learning* (pembelajaran langsung), kelima siswa akan terlibat dalam permainan yang dapat memberikan pengaruh terhadap pilihan alur cerita dan skor yang diperoleh berdasarkan pemahaman sistem tonal gitar yang dimiliki kelima siswa selama memainkannya.

Hasil ujicoba kepada yang diperoleh menyebutkan, bahwa pemahaman materi sistem tonal gitar meningkat setelah memainkan VINOV (*post-test*) dibandingkan dengan sebelum memainkan VINOV (*pre-test*). Nilai rata-rata yang diperoleh pada masing-masing materinya antara lain sebagai berikut:

- 1) Letak posisi *fingerboard* gitar, dengan nilai rata-rata dari kelima siswa adalah 84.
- 2) Letak-letak nada pada *fingerboard* gitar, dengan nilai rata-rata dari kelima siswa adalah 86.
- 3) Jarak antar nada pada *fingerboard* gitar, dengan nilai rata-rata dari kelima siswa adalah 84.
- 4) Harmoni akord trinada gitar, dengan nilai rata-rata dari kelima siswa adalah 74.
- 5) Tangga nada Mayor gitar, dengan nilai rata-rata dari kelima siswa adalah 54

Berdasarkan hasil dari masing-masing materi sistem tonal gitar dalam VINOV dari kelima siswa menunjukkan, nilai rata-rata yang diperoleh di atas 50. Hal ini mengindikasikan adanya perubahan positif tentang pemahaman materi sistem tonal gitar kelima siswa setelah memainkan visual novel VINOV. Adapun rentang nilai rata-rata siswa (pada bab hasil dan pembahasan) dipengaruhi oleh latar belakang, lingkungan, serta minat mereka terhadap *anime*. Siswa yang berasal dari latar belakang dan lingkungan yang mendukung musikalitas serta memiliki kebiasaan menonton *anime* dengan frekuensi tertentu setiap minggu, memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan siswa dari latar belakang dan lingkungan yang kurang mendukung atau jarang menonton *anime*. Dengan demikian, visual novel VINOV menjadi multimedia belajar materi sistem tonal gitar yang layak untuk digunakan.

Instrumen penelitian berupa angket yang dipakai dalam penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menilai kualitas berbagai aspek dalam visual novel VINOV yang peneliti kembangkan. Hasil yang diperoleh kemudian diolah dengan skala *likert*. Berikut adalah

hasilnya:

- 1) Hasil uji coba aspek cerita dalam VINOVA ke validasi ahli cerita berdasarkan skala *likert* yang diperoleh adalah berindikator “baik” dengan skor 4.
- 2) Hasil uji coba aspek visual dalam VINOVA ke validasi ahli visual berdasarkan skala *likert* yang diperoleh adalah berindikator “baik” dengan skor 4.
- 3) Hasil uji coba aspek materi “sistem tonal gitar” dalam VINOVA ke validasi ahli pengajar dan pemain gitar berdasarkan skala *likert* yang diperoleh adalah berindikator “baik” dengan skor 4.
- 4) Hasil uji coba aspek *game* dalam VINOVA ke validasi ahli *game developer* berdasarkan skala *likert* yang diperoleh adalah berindikator “baik” dengan skor 4.

## 5.2. Saran

Visual novel VINOVA ini fokus pembahasannya tentang materi sistem tonal gitar, yang disampaikan melalui alur cerita yang disampaikan melalui alur cerita yang dihadirkan oleh berbagai karakter tokoh dengan gaya visual *anime* Jepang. Maka dari itu, penggunaan visual novel VINOVA ini disarankan kepada:

### 1. Siswa umum

Disarankan, siswa umum atau siswa yang belum pernah belajar gitar untuk memulai belajar gitar, supaya dapat memahami dan mengikuti alur pembahasan dalam VINOVA.

### 2. Siswa pemain gitar

Disarankan, siswa pemain gitar memperelajari materi sistem tonal gitar harus disertai dengan praktik bermain gitar, supaya materi yang dipelajari tersebut terimplikasikan dan menjadi berguna dalam menunjang keterampilan bergitarnya.

### 3. Guru gitar

Disarankan, kepada guru gitar untuk mengetahui tentang *anime*, supaya dalam memainkan visual novel ini tidak menjadi suatu hal yang asing.

## 5.3. Saran & Rekomendasi

Visual novel VINOVA meskipun sudah memperoleh hasil yang baik, namun masih perlu ditingkatkan dan dikembangkan lagi, agar mendapatkan versi dengan kualitas yang lebih baik lagi. Maka dari itu, rekomendasi hasil peneliti produk ini ditujukan kepada:

### 1. Peneliti

Berharap, tesis dan VINOVA ini dapat menjadi referensi dan motivasi bagi penulis untuk terus belajar dan meneliti guna meningkatkan penelitian dan pengembangan VINOVA menjadi lebih baik lagi.

### 2. Pembaca & Peneliti

Berharap, tesis dan VINOVA ini dapat memberikan manfaat sebagai referensi bacaan dan penelitian selanjutnya, baik untuk penulis dan peneliti lainnya.

### 3. Ekstrakurikuler musik gitar

Berharap, VINOVA ini dapat dijadikan sebagai media belajar pembantu dalam kegiatan pembelajaran gitar di ekstrakurikuler musik.