

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BELAJAR VISUAL NOVEL
(VINOV) UNTUK SISWA EKSTRAKURIKULER MUSIK
GITAR DI SMA**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Magister
Program Studi Pendidikan Seni (M. Pd.)



Arin Patria Lingga

2106105

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI (S2)
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS PENDIDIKAN
INDONESIA 2024**

LEMBAR HAK CIPTA

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BELAJAR VISUAL NOVEL (VINOV) UNTUK SISWA EKSTRAKURIKULER MUSIK GITAR DI SMA

Oleh

Arin Patria Lingga

Sebuah Tesis diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Seni,
Sekolah Pascasarjana

© Arin Patria Lingga

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

Arin Patria Lingga, 2024

*PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BELAJAR VISUAL NOVEL (VINOV) UNTUK SISWA EKSTRAKURIKULER MUSIK
GITAR DI SMA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

Arin Patria Lingga
2106105

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BELAJAR VISUAL NOVEL (VINOV) UNTUK
SISWA EKSTRAKURIKULER MUSIK GITAR DI SMA**

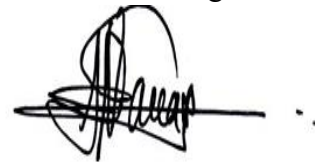
Disetujui dan disisahkan oleh:

Pembimbing 1



Dr. Rita Milyartini, M.Si.
NIP. 196406231988032001

Pembimbing 2



Dr. Henry Virgan, M. Pd
NIP. 197209162003121001

Penguji 1



Prof. Dr. J. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

Penguji 2



Dr. Uus Karwati, S.Kar., M.Sn.
NIP. 1965 0623 199101 2001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Seni I



Prof. Juju Masunah, M.Hum, Ph.D
NIP. 196305171990032000

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia belajar berbasis *game* edukasi visual novel (VINOV), dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar mandiri tentang sistem tonal gitar, serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler musik gitar dalam mengimplementasikan sistem tonal gitar. Materi sistem tonal gitar yang dimuat berdasarkan analisis karakter dan kebutuhan siswa berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan pemberian angket antar lain: 1) letak posisi *fingerboard* gitar, 2) letak-letak nada pada *fingerboard* gitar, 3) letak-letak nada pada *fingerboard* gitar, 4) jarak antar nada pada *fingerboard* gitar, 5) harmoni akord trinada gitar, dan tangga nada Mayor gitar yang disampaikan melalui cerita dengan sudut pandang orang kedua dan orang ketiga. Partisipan penelitian yang terlibat adalah 5 siswa SMA Nusantara Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler musik gitar. 1) ahli media, 2) ahli visual, ahli *video game developer*, 3) ahli gitar, dan 4) pengguna (siswa). *Software maker* yang dipakai adalah PowerPoint, sedangkan format yang dipilih adalah apk android dan Microsoft. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development (R&D)* model 3-D, yang meliputi: *define* (definisi), *design* (desain), & *development* (uji coba), dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif skala *likert*. Hasil uji coba yang diperoleh menyebutkan, minat dan pemahaman siswa tentang sistem tonal gitar menjadi meningkat setelah memainkan VINOV. berindikator “baik” dengan skor 4. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, VINOV layak menjadi multimedia belajar sistem tonal gitar.

Kata kunci: *game* edukasi, visual novel, VINOV, sistem tonalitas gitar, PowerPoint, model 3-D.

Abstract

Abstract This research focuses on developing multimedia-based learning game visual novel education (VINOVA), which is adapted to the characteristics and needs of SMA Nusantara Bandung students who take part in guitar music extracurriculars, the aspects included include: 1) contains material on the guitar tonal system that is being studied, 2) the storyline uses the language style of teenagers, 3) using second and third person point of view, 4) using stylized visuals anime (Japanese 2D images), and 5) load soundtrack Which memorable (comfortable to hear and easy to remember). With the aim, the results of VINOVA were developed into multimedia learning material for the guitar tonal system that was interesting to be played by research participants and users. The validation involved includes: 1) media experts, 2) visual experts, experts game developer, 3) guitar experts, and 4) users (students). Software maker the format used is PowerPoint, while the formats chosen are Android and Microsoft APK. The research method used is research and development (R&D) 3-D models, which include: define (definition), design (design), & development (trial), using a quantitative and qualitative scale approach likert. The test results obtained stated that students' motivation, understanding and learning outcomes increased after playing VINOVA (post-test), than before (pre-test). Meanwhile, the results obtained from validation are based on a scale likert the results obtained have a "good" indicator with a score of 4. Based on the results of this research, it can be concluded that VINOVA is worthy of being a multimedia for learning the guitar tonal system.

Keywords: game educational, visual novel, VINOVA, guitar tonality system, powerpoint, 3-D models.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang atas rahmat dan karunia-Nyav penulis dapat menyelesaikan tesis ini sebagai persyaratan untuk meraih gelar Magister Pendidikan dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BELAJAR VISUAL NOVEL (VINOV) UNTUK SISWA EKSTRAKURIKULER MUSIK GITAR DI SMA,” yang penelitian dan implementasinya dilakukan di SMA Nusantara Bandung.

Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak akan selesai tanpa bimbingan, bantuan, dan motivasi dari pihak-pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua yang sudah memberikan do’a, dukungan, dan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Dr. Rita Milyartini, M.Si, selaku dosen pembimbing 1 yang telah membantu memfasilitasi, memberikan arahan dan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Dr. Henry Virgan, M.Pd, selaku dosen pembimbing 2 yang telah membantu memfasilitasi, memberikan arahan dan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Nadia Silvarani Lubis, S.Hum., M.Si, selaku novelis sebagai validator ahli naskah cerita yang telah memberikan apresiasi, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan tesis.
5. Yulia Puspita, M.Pd, selaku dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) selaku validataor ahli visual yang telah memberikan apresiasi, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan tesis.
6. Adhi Darmawan Sutjiadi, S.T., M.A.B, selaku pendiri *Something 2 Game Developer* dan validator ahli pemograman yang telah memberikan apresiasi, arahan, motivasi dalam menyelesaikan tesis.

7. Ali Akbar, S. Pd, selaku pembina ekstrakurikuler musik SMA Nusantara Bandung sebagai validator ahli materi gitar yang telah memberikan apresiasi, arahan, motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.

8. Kepada kelima siswa, yang telah menjadi partisipan penelitian yang telah mengapresiasi dan menyelesaikan tesis ini.

Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan tesis ini. Penulis berharap penelitian dan pengembangan tesis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi dunia pendidikan DAN industri kreatif, khususnya *video game* di Indonesia.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii

Abstrak iv

Abstract v

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR ISI viii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL xvi

BAB I 1

PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi Masalah..... 3

1.3. Pertanyaan Penelitian..... 3

1.4. Tujuan Penelitian 3

1.5. Manfaat Penelitian & Pengembangan..... 4

1.6. Sistematika Penulisan 4

BAB II 6

KAJIAN PUSTAKA 6

2.1. Konsep Belajar..... 6

2.2. Jenis Strategi Belajar..... 7

2.3.1. Strategi Memori 7

2.3.2. Strategi kognitif 7

2.3.3. Strategi Kompensasi 8

2.4. Strategi Belajar Tidak Langsung (*Indirect Strategy*) 8

2.4.1. Strategi Metakognitif 8

2.4.2. Strategi Afektif..... 8

2.4.3. Strategi Sosial 9

2.5. Modalitas Gaya Belajar..... 9

2.5.1. Pendekatan Gaya Belajar Visual 9

2.5.2. Modalitas Belajar Auditori..... 10

2.5.3. Modalitas Belajar Membaca 11

2.5.4. Modalitas Belajar Kinestetik..... 12

2.6. Ekstrakurikuler..... 12

2.7. Microsoft PowerPoint 13

Arin Patria Lingga, 2024

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BELAJAR VISUAL NOVEL (VINOV) UNTUK SISWA EKSTRAKURIKULER MUSIK GITAR DI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.7.1. Fungsi Media PowerPoint.....	13
2.7.2. Manfaat PowerPoint.....	14
2.7.3. Kekurangan Microsoft PowerPoint.....	14
2.7.4. Kelebihan penggunaan Microsoft PowerPoint	14
2.8. Multimedia Pembelajaran	15
2.8.1. Kategori Multimedia Pembelajaran	15
2.8.2. Keunggulan Multimedia Pembelajaran.....	15
2.8.3. Kekurangan Multimedia Pembelajaran.....	16
2.8.4. Tujuan Multimedia Pembelajaran	16
2.8.5. Kriteria Multimedia Pembelajaran Yang Sesuai Standar	16
2.9. Karakteristik Anak Remaja	17
2.10. <i>Game</i> Edukasi	18
2.10.1. Karakteristik <i>Game</i> Edukasi	19
2.10.2. Manfaat <i>Game</i> Edukasi.....	20
2.10.3. Jenis-Jenis <i>Game</i> Edukasi.....	20
2.11. Sinopsis	21
2.12. <i>Storyline</i>	22
2.13. <i>Storyboard</i>	23
2.14. Gaya Bahasa.....	23
2.15. Visual Novel.....	23
2.16. Gitar	25
2.17. Gitar Akustik.....	26
2.18. Bentuk Gitar.....	26
2.19. Tonalitas Musik.....	28
2.19.1. <i>Fingerboard</i> Gitar	28
2.19.2. Letak Nada Pada <i>Fingerboard</i> Gitar.....	29
2.19.3. Jarak Nada.....	31
2.19.4. Akord.....	34
2.19.5. Akord Mayor.....	34
2.19.6. Akord minor	35
2.19.7. Akord diminished.....	35

2.19.8. Tangga Nada	35
2.19.9. Ionian (Mayor).....	35
2. 20. <i>Software Quality Assurance (SQA) & Game Testing</i>	36
a. <i>Balance testing</i>	36
b. <i>Compatibility testing</i>	36
c. <i>Compliance testing</i>	37
d. <i>Localization testing</i>	37
e. <i>Playtesting</i>	37
f. <i>Usability testing</i>	37
2.21. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III 39	
METODE PENELITIAN 39	
3.1 Desain Penelitian	39
3.2. Praktisipan dan Lokasi Penelitian.....	39
3.3. Partisipan Penelitian.....	40
3.4. Prosedur Penelitian	40
3.5. Pendefinisian (<i>Define</i>)	41
3.5.1. Analisis Awal (<i>Front-End Analysis</i>).....	41
3.5.2. Analisis Siswa (<i>Learner Analysis</i>)	41
3.6. Desain (Perancangan)	41
3.6.1. Pemilihan Media (<i>Media Selection</i>).....	41
3.6.2. Analisis Tugas (<i>Task Analysis</i>)	42
a. Penetapan berdasarkan hasil wawancara kepada pembina dan siswa.....	42
b. Penetapan berdasarkan kajian literatur	42
3.6.3. Analisis Konsep (<i>Concept Analysis</i>)	43
3.6.4. Perumusan Tujuan Pembelajaran (<i>Specifying Instructional Objectives</i>)	44
a. Definisi visual	44
b. Defisini konsep dan materi	44
c. Definisi <i>software</i>	44
d. Definisi <i>hardware</i>	45
e. Definisi cerita	45
d. Definisi strategi belajar	45

3.6.5. Pemilihan Format (<i>Format Selection</i>)	45
3.7. Pengembangan (<i>Development</i>)	46
3.7.1. Penilaian Ahli (<i>Expert Appraisal</i>)	46
a. Validasi ahli naskah cerita	46
b. Validasi ahli materi gitar	47
c. Validasi ahli gambar	48
d. Validasi ahli aspek <i>game</i>	48
3.7.2. Uji Coba Pengembangan (<i>Developmental Testing</i>)	49
3.8. Teknik Pengumpulan Data	49
3.8.1 Observasi tidak terstruktur	49
3.8.2. Wawancara	50
a. Pertanyaan wawancara umum untuk siswa	50
b. Pertanyaan wawancara pertanyaan khusus untuk siswa	50
c. Pertanyaan wawancara untuk pembina	51
3.9. Instrument Penelitian	51
3. 10. Teknik Analisis Data	51
BAB IV 53	
HASIL DAN PEMBAHASAN 53	
4. Hasil & Pembahasan	53
4.1. Hasil & Pembahasan Tahap <i>Define</i> Permasalahan Belajar Sistem Tonal Siswa	53
4.1.1. Hasil & Pembahasan Analisis Awal	54
4.2. Hasil Analisis Siswa (<i>Learner Analysis</i>)	57
4.2.1. Latar Belakang Siswa	58
4.2.2. Gaya Berpikir Siswa	58
4.2.3. Motivasi Siswa	59
4.2.4. Minat Siswa	59
4.3. PENGEMBANGAN & PERANCANGAN TAHAP DESAIN	60
4.3.1. Proses Desain (Perancangan)	60
4.3.1.1. Hasil Analisis Tugas (<i>Task Analysis</i>)	60
a. Hasil wawancara pembina	60
b. Hasil wawancara siswa	60
c. Berdasarkan Kajian Literatur	61

d. Tujuan & langkah-langkah mempelajari sistem tonal gitar	61
e. Letak nada-nada pada dawai berdasarkan posisi <i>fingerboard</i> gitar	62
f. Jarak nada pada <i>fingerboard</i> gitar	63
g. Harmoni trinada akord	63
h. Tangga nada Mayor gitar	65
4.3.1.2. Analisis Konsep (<i>Concept Analysis</i>)	65
4.3.1.3. Mengevaluasi Standar Kompetensi	66
4.3.1.4. Pemilihan Media (<i>Media Selection</i>)	66
4.3.1.5. Pemilihan Format (<i>Format Selection</i>)	66
4.3.1.6. Perancangan VINOVA	69
a. Menentukan sinopsis	70
b. Membuat <i>storyline</i>	70
c. Membuat <i>storyboard</i>	75
d. Menulis naskah cerita	80
e. Membuat <i>flowchart</i>	80
f. Menggambar karakter tokoh	82
h. Menggambar pembahasan aset materi	86
i. Menggubah musik latar	92
j. Perancangan VINOVA	95
k. Strategi pembelajaran yang digunakan	98
4.4. HASIL TAHAP <i>DEVELOPMENT</i>	99
4.4.1. UJI COBA TERBATAS	99
4.4.2. HASIL UJI COBA TAHAP PENGEMBANGAN KEPADA SISWA	100
4.4.3. UJI COBA TAHAP PERTAMA	100
4.4.6. Hasil Kuis Materi <i>Fingerboard</i> Yang Diperoleh Siswa	113
4.4.7. Hasil Nilai Rata-Rata Materi Letak Posisi <i>Fingerboard</i> Gitar	114
4.4.8. Hasil Nilai Rata-Rata Materi Letak-Letak Nada Pada <i>Fingerboard</i> Gitar	120
4.5. PERTEMUAN KEDUA	128
4.5.1. Soal Kuis Materi <i>Fingerboard</i> Gitar Dalam VINOVA	130
4.5.2. Hasil Kuis Materi <i>Fingerboard</i> Yang Diperoleh Siswa	135
4.5.3. Hasil Nilai Rata-Rata Materi Jarak Antara Nada Pada <i>Fingerboard</i> Siswa	135

4.5.4. Soal Kuis Materi Akord Trinada Gitar Dalam VINOV	143
4.5.5. Hasil Kuis Materi Harmoni Trinada Akord Yang Diperoleh Siswa.....	148
4.5.7. Hasil & Pembahasan Materi Akord Trinada Gitar Siswa	154
4.6. PERTEMUAN KETIGA	156
4.6.1. Soal Kuis Tangga Nada Gitar Dalam VINOV	158
4.6.2. Hasil Kuis Materi Tangga Nada Mayor-Modal Gitar Siswa.....	163
4.6.3. Hasil Nilai <i>Post-Test</i> Rata-Rata Materi Tangga Nada Mayor-Modal Gitar Siswa	164
4.7. HASI PEMAHAMAN VINOV TERHADAP PRAKTIK BERMAIN GITAR SISWA	170
4.8. HASIL UJI COBA TAHAP PENGEMBANGAN KE PENGGUNA.....	177
BAB V	180
KESIMPULAN DAN SARAN	180
5.1. Kesimpulan	180
DAFTAR PUSTAKA	184
LAMPIRAN	189
e. Validasi pengguna	189
1. Validator Ahli Materi Gitar	191
2. Validator Ahli Pemograman	194
3. Validator Ahli Pemograman	197
Sebagai validasi ahli: Visual	197
4. Validator Ahli Naskah Cerita	199
5. Hasil Uji Coba VINOV Kepada Siswa	202
6. Surat Izin Penelitian.....	217
LAMPIRAN DOKUMENTASI	218

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Portopia Renzoku Satsujin Jiken.....	24
Gambar 2 2 Aokana - Four Rhythms Across the Blue.....	25
Gambar 2 3 Anatomi gitar.....	27
Gambar 2 4 Letak-letak posisi fingerboard gitar	29
Gambar 2 5 Formasi nada sistem penyeteman standar fingerboard gitar	30
Gambar 2 6 Formasi letak-letak nada pada fingerboard gitar.....	30
Gambar 2 7 Tangga nada diatonis Mayor	33
Gambar 2 8 Tangga nada diatonis minor	34
Gambar 2 9 Kerangka berpikir	38
Gambar 3 1 Tahapan prosedur pengembangan 3-D.....	41
Gambar 4 1 Letak nada-nada pada dawai berdasarkan posisi gitar.....	62
Gambar 4 2 Letak nada-nada pada dawai berdasarkan posisi fingerboard gitar	63
Gambar 4 3 Halaman 511 buku Guitar All in One Dummies	64
Gambar 4 4 Tahapan prosedur pengembangan model 3-D.....	70
Gambar 4 5 Flowcart VINOV.....	82
Gambar 4 6 Yamato.....	83
Gambar 4 7 Akine	83
Gambar 4 8 Takahiro-sensei	84
Gambar 4 9 Kurosawa-sensei	84
Gambar 4 10 Ruang kelas	85
Gambar 4 11 Ruang latihan.....	85
Gambar 4 12 Latihan gitar	86
Gambar 4 13 Gambar line art gitar	86
Gambar 4 14 Gambar gitar yang sudah jadi	87
Gambar 4 15 Gambar fingerboard gitar dengan keterangan tata letak nadanya.....	87
Gambar 4 16 Gambar papan tulis	88
Gambar 4 17 Halaman awal Clip Studio	88
Gambar 4 18 Menggambar sketsa Yamato di Clip Studio	89
Gambar 4 19 Hasil gambar sketsa Yamato	89
Gambar 4 20 Menggambar line art Yamato di Clip Studio.....	90

Gambar 4 21 Hasil gambar line art Yamato	90
Gambar 4 22 Pemberian warna pada ruang line art pada gambar Yamato di Clip Studio	91
Gambar 4 23 Hasil gambar Yamato setelah dicolouring/diwarnai	91
Gambar 4 24 Pemberian shading pada gambar Yamato di Clip Studio	92
Gambar 4 25 Hasil gambar Yamato setelah diberi shading	92
Gambar 4 26 Menuliskan ide ke dalam notasi balok pada software Sibelius Ultimate.....	93
Gambar 4 27 Mengeksport menjadi dalam format MIDI	93
Gambar 4 28 MIDI file Sibelius Ultimate diimport ke dalam DAW Cubase Pro 13	94
Gambar 4 29 Pemasangan VSTi piano pada track chanel berinstrument piano	94
Gambar 4 30 Pemasangan VSTi strings pada track chanel berinstrument strings.....	95
Gambar 4 31 Halaman awal Microsoft PowerPoint	96
Gambar 4 32 Aset gambar latar ruangan dituangkan ke dalam Microsoft PowerPoint.....	96
Gambar 4 33 Menuangkan aset ke dalam PowerPoint	97
Gambar 4 34 Gambar beberapa aset gambar dengan menggunakan fitur hyperlinks	97
Gambar 4 35 Salah satu contoh slide direct strategy pada VINOVA.....	98
Gambar 4 36 Salah satu contoh slide indirect strategy pada VINOVA.....	99
Gambar 4 37 Gambar kuis materi fingerboard gitar nomor 1 dalam VINOVA.....	101
Gambar 4 38 Gambar kuis materi fingerboard gitar nomor 2 dalam VINOVA.....	102
Gambar 4 39 Gambar kuis materi fingerboard gitar nomor 3 dalam VINOVA.....	102
Gambar 4 40 Gambar kuis materi fingerboard gitar nomor 4 dalam VINOVA.....	103
Gambar 4 41 Gambar kuis materi fingerboard gitar nomor 5 dalam VINOVA.....	104
Gambar 4 42 Gambar kuis materi fingerboard gitar nomor 6 dalam VINOVA.....	104
Gambar 4 43 Gambar kuis materi fingerboard gitar nomor 7 dalam VINOVA.....	105
Gambar 4 44 Gambar kuis materi fingerboard gitar nomor 8 dalam VINOVA.....	105
Gambar 4 45 Gambar kuis materi fingerboard gitar nomor 9 dalam VINOVA.....	106
Gambar 4 46 Gambar kuis materi fingerboard gitar nomor 10 dalam VINOVA.....	106
Gambar 4 47 Gambar kuis materi tata letak nada fingerboard gitar nomor 1 VINOVA.....	107
Gambar 4 48 Gambar kuis materi letak nada pada fingerboard gitar nomor 2 VINOVA.....	108
Gambar 4 49 Gambar kuis materi letak nada fingerboard gitar nomor 3 dalam VINOVA... 108	
Gambar 4 50 Gambar kuis materi letak nada fingerboard gitar nomor 4 dalam VINOVA....	109
Gambar 4 51 Gambar kuis materi letak nada fingerboard gitar nomor 5 dalam VINOVA....	110

Gambar 4 52	Gambar kuis materi letak nada fingerboard gitar nomor 6 dalam VINOV....	110
Gambar 4 53	Gambar kuis materi letak nada fingerboard gitar nomor 7 dalam VINOV....	111
Gambar 4 54	Gambar kuis materi letak nada fingerboard gitar nomor 8 dalam VINOV....	112
Gambar 4 55	Gambar kuis materi letak nada fingerboard gitar nomor 9 dalam VINOV....	112
Gambar 4 56	Gambar kuis materi letak nada fingerboard gitar nomor 10 dalam VINOV..	113
Gambar 4 57	Gambar kuis materi jarak nada fingerboard gitar nomor 1 dalam VINOV ...	130
Gambar 4 58	Gambar kuis materi jarak nada pada fingerboard gitar nomor 2 VINOV.....	130
Gambar 4 59	Gambar kuis materi jarak nada fingerboard gitar nomor 3 dalam VINOV ...	131
Gambar 4 60	Gambar kuis materi jarak nada fingerboard gitar nomor 4 dalam VINOV ...	131
Gambar 4 61	Gambar kuis materi jarak nada fingerboard gitar nomor 5 dalam VINOV ...	132
Gambar 4 62	Gambar kuis pendengaran jarak nada fingerboard gitar nomor 6 VINOV	132
Gambar 4 63	Gambar kuis pendengaran jarak nada fingerboard gitar nomor 7 VINOV	133
Gambar 4 64	Gambar kuis pendengaran jarak nada fingerboard gitar nomor 8 VINOV	133
Gambar 4 65	Gambar kuis pendengaran jarak nada fingerboard gitar nomor 9 VINOV	134
Gambar 4 66	Gambar kuis pendengaran jarak nada fingerboard gitar nomor 10 VINOV ..	134
Gambar 4 67	Gambar kuis materi akord trinada gitar nomor 1 dalam VINOV	143
Gambar 4 68	Gambar kuis materi akord trinada gitar nomor 2 dalam VINOV	144
Gambar 4 69	Gambar kuis materi akord trinada gitar nomor 3 dalam VINOV	144
Gambar 4 70	Gambar kuis materi akord trinada gitar nomor 4 dalam VINOV	145
Gambar 4 71	Gambar kuis materi akord trinada gitar nomor 5 dalam VINOV	145
Gambar 4 72	Gambar kuis materi akord trinada gitar nomor 6 dalam VINOV	146
Gambar 4 73	Gambar kuis materi akord trinada gitar nomor 7 dalam VINOV	146
Gambar 4 74	Gambar kuis materi akord trinada gitar nomor 8 dalam VINOV	147
Gambar 4 75	Gambar kuis materi akord trinada gitar nomor 9 dalam VINOV	147
Gambar 4 76	Gambar kuis materi akord trinada gitar nomor 10 dalam VINOV	148
Gambar 4 77	Gambar kuis materi tangga nada gitar nomor 1 dalam VINOV	158
Gambar 4 78	Gambar kuis materi tangga nada gitar nomor 2 dalam VINOV	158
Gambar 4 79	Gambar kuis materi tangga nada gitar nomor 3 dalam VINOV	159
Gambar 4 80	Gambar kuis materi tangga nada gitar nomor 3 dalam VINOV	159
Gambar 4 81	Gambar kuis materi tangga nada gitar nomor 4 dalam VINOV	160
Gambar 4 82	Gambar kuis materi tangga nada gitar nomor 5 dalam VINOV	160

Gambar 4 83 Gambar kuis materi tangga nada gitar nomor 6 dalam VINOV	161
Gambar 4 84 Gambar kuis materi tangga nada gitar nomor 7 dalam VINOV	162
Gambar 4 85 Gambar kuis materi tangga nada gitar nomor 8 dalam VINOV	162
Gambar 4 86 Gambar kuis materi tangga nada gitar nomor 10 dalam VINOV	163

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Skala likert	52
Tabel 4 1 Hasil wawancara kepada siswa tentang pemahaman materi sistem tonal gitar pada para uji coba VINOV	54
Tabel 4 2 Gaya belajar siswa berdasarkan modalitas VARK.....	59
Tabel 4 3 Tabel perbandingan jurnal-artikel yang membahas implementasi visual novel pada berbagai bidang studi tertentu yang menjadi referensi inovasi untuk VINOV yang dikembangkan.....	69
Tabel 4 4 Storyline VINOV	71
Tabel 4 5 Storyboard VINOV	75
Tabel 4 6 Hasil uji coba VINOV pertama kepada siswa.....	100
Tabel 4 7 Hasil skor kuis materi letak posisi fingerboard gitar dan letak-letak nada pada fingerboard gitar siswa.....	113
Tabel 4 8 Hasil nilai rata hasil kuis post-test materi letak posisi fingerboard gitar siswa	114
Tabel 4 9 Hasil nilai rata-rata hasil kuis post-test materi letak-letak nada pada fingerboard gitar siswa	120
Tabel 4 10 Hasil uji coba VINOV kedua kepada siswa	128
Tabel 4 11 Skor kuis materi jarak antar nada pada gitar siswa	135
Tabel 4 12 Hasil nilai rata-rata kuis post-test materi jarak antar nada pada gitar siswa	135
Tabel 4 13 Skor kuis materi harmoni akord trinada gitar	148
Tabel 4 14 Hasil nilai rata-rata kuis post-test materi harmoni trinada akord gitar siswa.....	149
Tabel 4 15 Materi harmoni tranada gitar <i>pretest</i> dan <i>post-test</i> yang belum dan yang sudah dipahami siswa.....	154
Tabel 4 16 Hasil uji coba VINOV kedua kepada siswa	156
Tabel 4 17 Skor kuis materi tangga nada gitar dalam VINOV	163
Tabel 4 18 Hasil nilai rata-rata kuis post-test tangga nada Mayor gitar siswa.....	164
Tabel 4 19 Pembahasan faktor hasil pemahaman sitem tonal gitar siswa	170
Tabel 4 20 Tabel validasi ahli penguji kelayakan visual novel VINOV	177
Tabel 4 21 Presentase hasil uji coba VINOV dengan menggunakan skala likert	179

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang atas rahmat dan karunia-Nyav penulis dapat menyelesaikan tesis ini sebagai persyaratan untuk meraih gelar Magister Pendidikan dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BELAJAR VISUAL NOVEL (VINOV) UNTUK SISWA EKSTRAKURIKULER MUSIK GITAR DI SMA,” yang penelitian dan implementasinya dilakukan di SMA Nusantara Bandung.

Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak akan selesai tanpa bimbingan, bantuan, dan motivasi dari pihak-pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua yang sudah memberikan do’a, dukungan, dan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Dr. Rita Milyartini, M.Si, selaku dosen pembimbing 1 yang telah membantu memfasilitasi, memberikan arahan dan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Dr. Henry Virgan, M.Pd, selaku dosen pembimbing 2 yang telah membantu memfasilitasi, memberikan arahan dan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Nadia Silvarani Lubis, S.Hum., M.Si, selaku novelis sebagai validator ahli naskah cerita yang telah memberikan apresiasi, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan tesis.
5. Yulia Puspita, M.Pd, selaku dosen Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) selaku validataor ahli visual yang telah memberikan apresiasi, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan tesis.
6. Adhi Darmawan Sutjiadi, S.T., M.A.B, selaku pendiri *Something 2 Game Developer* dan validator ahli pemograman yang telah memberikan apresiasi, arahan, motivasi dalam menyelesaikan tesis.

7. Ali Akbar, S. Pd, selaku pembina ekstrakurikuler musik SMA Nusantara Bandung sebagai validator ahli materi gitar yang telah memberikan apresiasi, arahan, motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.

8. Kepada kelima siswa, yang telah menjadi partisipan penelitian yang telah mengapresiasi dan menyelesaikan tesis ini.

Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan tesis ini. Penulis berharap penelitian dan pengembangan tesis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi dunia pendidikan DAN industri kreatif, khususnya *video game* di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, S. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar* . Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Ahmadi dan Supriyono, 2. P. (2004). *Psikologi Belajar.Jakarta*. Jakarta: Rineka Cipta .
- Anwar, S. (2015). *Management of Student Development*. Riau: Yayasan Indragri.
- Ardy, N. W. (2013). *Membumikan Pendidikan Karakter di SD* . Yogyakarta: ARR-RUZZ MEDIA. .
- Asriadi, D. (2008). *Kiat Termudah Belajar Bermain Gitar*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Barnawi, E. P. (2021). Gitar Klasik Lampung. *Journal of Music Science, Technology and Industry*, 4(2), 233-249.
- Bogdan, R. C. (2007). *Qualitative Research for Education: AnIntroduction to Theories and Methods (5th ed)*. Pearson A & B. .
- Boone, B. &. (2011). *Music Theory 101: From keys and scales to rhythm and melody, an essential primer on the basics of music theory (Adams 101 Series)*. New York: Adams Media.
- Bungin, B. (2007:115-17). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Carter, N. (2016). *Guitar Fretboard Mastery*. South Carolina, US: CreateSpace Publishing.
- Cavallaro, D. (2009). Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games. *McFarland*.
- Chappell Jon, P. M. (2009). *Guitar All in One For Dummies*. Canada: Wiley Publishing, Inc.
- Creswell, J. (2014). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- D, F. N. (2001). *Teaching and Learning Styles : VARK*. Amazon.com.
- D, F. N. (2001). *Teaching and Learning Styles: VARK*. Amazon.com.
- Depdikbud. (1987). *Peralatan Hiburan & Kesenian Tradisional Daerah Jawa Barat*. Jakarta: Depdikbud Proyek Invenntarisasi & Dokumentasi Kebudayaan Daerah. .
- Depdikbud, T. P. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud dan Balai Pustaka.
- DePorter, B. &. (2001). *Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit Kaifa.

- Deporter, B. d. (2016). *Quantum learning*. Bandung: Kaifa.
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fakhriah, L. P. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Educatio*, 8(1), 15-21.
- Fakhriah, L. P. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Educatio*, 8(1), 15-21. doi:<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1473>
- Fleming, N. D. (1992). Helping students understand how they learn. *The teaching professor*, 7(4), 44-63. .
- Govee, C. H. (1997). *Marketing, 2 nd Total Quality Management*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Green, T. D. (2002). *Multimedia Prohject In the Classroom*. USA : Corwin Press, Inc.
- Greenmak. (2024, Maret 2). *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris*. Retrieved from <http://greenmak.multiply.com>
- Hadfield, J. (1984). *Elementary Communication games*. Hong Kong: Thomas Nelson Ltd.
- Haryanta, T. A. (2012). *Kamus Sosiologi*. Surakarta: Aksara Sinergi Media.
- Hernacki, B. D. (2011). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa, Mizan Pustaka.
- Hernacki, B. D. (2011). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa, Mizan Pustaka.
- Hurlock, E. B. (2022). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Imam Adli, H. &. (2018). Perancangan Dan Pembuatan Visual Novel Sejarah Kh. Ahmad Dahlan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 3(2). doi:<https://doi.org/10.36341/rabit.v3i2.444>
- ISesar Guntur Jabali, S. S. (2022). Pengembangan Media Game Visual Novel Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Aljabar. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2). doi:10.35316/alifmatika.2020.v2i2.185-198
- Joko Susilo, M. (2006). *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*. Yogyakarta:: Pinus.
- Jr., C. T.-U. (2013). Game development of Ibong Adarna visual novel. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 2(9).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2008). Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. .
- Karwono dan Mularsih, H. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

- Kemendikbud. (2017). *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/MTS*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kennedy, M. (2003). *Oxford Concise Dictionary of Music*. Clarendon: Oxford University Press.
- Kennedy, M. (2003). *Oxford Concise Dictionary of Music*. Clarendon: Oxford University Press.
- Keraf, G. (2010). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Kholiq, A. K. (2021). Pengembangan SI VINO (Physics Visual Novel) untuk Melatihkan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*. doi:<https://doi.org/10.20527/jipf.v5i2.3313>
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Krenz, S. (2010). *Gibson's Learn & Master Guitar With Steve Krenz*. Nashville: Legacy Learning Systems, Inc.
- Krenz, S. (2010). *Gibson's Learn & Master Guitar With Steve Krenz*. Nashville: Legacy Learning Systems, Inc.
- Kristanto, A. (2007). *Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya*. Klaten: Gava Media.
- Lebowitz, J. &. (2011). Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories. *Taylor & Francis*.
- Mack, D. (2001). *Teori Dasar Musik Barat dan Harmoni Tonal*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia dan MSPI.
- Made Yuda Sadewa, N. S. (2022). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Bergenre Visual Novel Berstrategi Blended Learning Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Asta Brata. *Karmapati*, 11(1). doi:<https://doi.org/10.23887/karmapati.v11i1.39173>
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4).
- Mariyana, R. d. (2010). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Merriam. (2009). *Qualitative Research: A Guide To Design And Implementation (3rd Ed)*. Jossey-Bass.
- Mufida, N. (2017). *Strategi Belajar Bahasa Inggris*. Banjarmasin: IAIN ANTASARI PRESS.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: Kampus Karangmalang.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMP N 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2).

- Nozomi, I. (2018). Aplikasi Game Edukasi pada Anak Usia 5 Sampai 10 Tahun dengan Metode Image Manipulation. *Aplikasi Game Edukasi pada Anak Usia 5 Sampai 10 Tahun dengan Metode Image Manipulation*, 1(2), 124-131.
- Oktari, S. (2023). *Psikolog Perkembangan Remaja*. Bojongsari: Eureka Media Aksara.
- Oxford, R. L. (1990). *Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know*. Boston.
- Pakpahan, I. P. (2015). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Bumi Dan Alam Semesta Pada Pembelajaran IPA Kelas VI SDN Sukakarya. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 440-453. doi:DOI:10.37216/badaa.v4i2.649.
- Pakpahan, I. P. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Berorientasi . *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 137-145.
- Patreon. (2010, June 29). *Portopia Renzoku Satsujin Jiken [Online]*. Retrieved from <https://vndb.org/v4511>
- Piaget, J. (1896-1980 : 169). *Perkembangan Masa Hidup : Edisi 5. Life-Span Development*. PT. Erlangga.
- Prabawan, T. A. (2007). *Microsoft Office PowerPoint 2007*. Yogyakarta: CV Andi Offset dan Madcoms.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Qomari, R. (2009). Teknik Penelusuran Analisis Data Kuantitatif dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 3(11), 1-11.
- Saida, L. B. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis dan Hasil Belajar Siswa di SMK N 3 Malang. *Jurnal Pengembangan: Teknologi Informasi dan Komputer*, 3(9).
- Sal, a. F. (2019). Analisis Teknik Permainan Gitar Pada Komposisi Gitar Sunburst Karya Andrew York. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*, 2(2), 99-105. .
- Salman, F. Z. (2019). Analisis Teknik Permainan Gitar Pada Komposisi Gitar Sunburst Karya Andrew York. *Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*, 2(2), 99-105.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media .
- Semel, T. &. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Source Book*. Indiana: ERIC.
- Semi, M. A. (1988). *Analisa Sastra*. Padang: Angkasa Raya.
- Solapung. (1985). *Gitar Dasar Metode Praktis Terbaru*. Jakarta: P.T. Midas Surya.
- Sudjana, N. (1990). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaha Rosdakarya.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Summerfield, M. J. (1982). *The Classical Guitar*. UK: Ashley mark publishing.
- Susilo, A. &. (2021). Video animasi sebagai sarana meningkatkan semangat belajar mata kuliah media pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1).
- Syamsu, Y. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Takari, M. (2005). Studi Banding Antara Tangganada Pentatonik dan . *Jurnal Etnomusikologi*, 1(1), 1-37.
- Tampubolon, D. (1987). *Kemampuan Membaca. Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2013). *Pengajaran Gaya Bahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Teguh, S. (2009). *Stilistika Dalam Prosa*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Thahir, I. (2003). *Metode Gitar Klasik Modern Jilid 1*. Jakarta: P.T. Nuansa.
- Wandah, W. (2017). *Desain & Pemograman Multimedia Pembelajaran*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widodo, H. (2019). Cara Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Semarang: Mutiara Aksara*.
- Woolfolk, H. &. (2008). *Psychology in Education.England*. Boston: Allyn & Bacon.