

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) *Game* edukasi "FingerXibility" berhasil dikembangkan melalui tahapan GDLC secara sistematis, mulai dari inisiasi hingga rilis. Proses pengembangan memperhatikan aspek kebutuhan pengguna pemula dalam bermain piano, khususnya pada aspek *fingering*, serta mengintegrasikan unsur edukasi melalui pendekatan permainan *rhythm*.
- 2) Hasil pengujian menunjukkan bahwa *game* edukasi "FingerXibility" berfungsi dengan baik, bebas dari *bug* kritis, dan mendapatkan respon positif dari pengguna. *Game* ini dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran mandiri untuk meningkatkan keterampilan *fingering* dasar pada piano.

#### 5.2 Saran

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk *game* edukasi yang berfokus pada latihan *fingering* sebagai keterampilan dasar bermain piano. Berdasarkan proses pengembangan dan hasil pengujian yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan agar penelitian ini dapat memberikan dampak yang lebih luas di masa yang akan datang.

- 1) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melanjutkan atau mengembangkan penelitian ini dengan memperluas cakupan fitur yang ada dalam *game*. Salah satu pengembangan yang dapat dilakukan yaitu dengan menambahkan fitur tutorial berbasis video atau animasi interaktif yang memandu pemain memahami teknik *fingering* secara lebih visual dan detail. Selain itu, penambahan fitur pelacakan progres pemain juga dapat membantu pengguna dalam mengukur perkembangan keterampilan mereka secara mandiri. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk melibatkan lebih banyak responden dari berbagai latar belakang agar diperoleh data yang lebih variatif dan dapat memperkuat validitas hasil pengujian produk.

- 2) Bagi pengembang *game* edukasi lainnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam merancang produk edukatif yang bersifat interaktif dan aplikatif. Penggabungan antara elemen edukatif dan hiburan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat keterlibatan pengguna. Oleh karena itu, pengembang disarankan untuk terus mengeksplorasi potensi *game* sebagai sarana pembelajaran yang efektif, khususnya dalam bidang keterampilan praktis seperti musik, seni, dan keterampilan motorik.
- 3) Bagi pengguna yang tertarik belajar bermain piano secara mandiri, *game* ini dapat dijadikan sebagai media alternatif yang menyenangkan dan fleksibel. Pengguna dianjurkan untuk menggunakan *game* secara rutin, *game* telah diatur agar pengguna dapat memulainya dari level dasar agar jari terbiasa dengan pola permainan sebelum beralih ke level yang lebih kompleks. Dengan pendekatan yang tepat dan konsisten, *game* ini dapat membantu pengguna membentuk keterampilan dasar *fingering* secara bertahap tanpa merasa terbebani.