

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, hipotesis yang telah dirumuskan ditolak. Terdapat perbedaan persepsi musik yang signifikan antara pemain *rhythm game* BanG Dream! Girls Band Party yang tidak mempelajari musik dan musisi dengan yang mempelajari musik. Tetapi tidak ada perbedaan persepsi musik yang signifikan antara pemain yang tidak mempelajari musik dengan pemain yang merupakan musisi. Berarti dapat disimpulkan bahwa persepsi musik pemain yang tidak mempelajari musik dengan pemain yang merupakan musisi berada pada tingkatan yang sama. Pemain yang mempelajari musik memiliki persepsi musik yang tingkatannya dibawah persepsi musik pemain yang tidak mempelajari musik dan pemain yang merupakan musisi.

5.2 Implikasi

Jika dilihat dari latar belakang masing-masing kelompok, setiap kelompok memiliki faktor penyebab yang berbeda-beda dalam capaian skor PROMS yang dicapai. Persepsi musik kelompok musisi didapatkan karena kelompok tersebut bermain dan belajar musik untuk kebutuhan penampilan musik. Kelompok yang tidak mempelajari musik mendapatkan persepsi musik yang satu tingkat dengan kelompok musisi dari bermain BanG Dream! Girls Band Party dan memang sudah lama bermain *game* tersebut. Sedangkan kelompok yang mempelajari musik memiliki pengalaman bermusik dibawah kelompok musisi dan pengalaman lamanya bermain *game* dibawah kelompok yang tidak mempelajari musik, sehingga persepsi musik yang terbentuk dapat dikatakan masih dalam tahap proses belajar.

Berdasarkan rata-rata skor domain tertinggi yang didapatkan kelompok musisi dan kelompok yang tidak mempelajari musik, BanG Dream! Girls Band

Party membantu pemainnya untuk meningkatkan kemampuan bermusik sesuai dengan ketukan dan temponya (*timing*). Selain itu jika dilihat dari pola urutan domain yang terdapat pada tiap kelompok, kemampuan analisis musik didapatkan melalui proses coba-coba atau praktek langsung pada instrumen musik atau media lainnya yang serupa. Sedangkan kepekaan musik, terutama kepekaan terhadap bunyi didapatkan melalui proses menyimak musik (*listening to music*).

Perlu diingat bahwa bermain *video game* dapat menyebabkan kecanduan sehingga tidak baik jika dimainkan secara terus menerus. Penelitian ini menunjukkan intensitas bermain tidak mempengaruhi besarnya persepsi musik secara keseluruhan. Sehingga bermain secara wajar atau maksimal 30 menit perhari juga dapat membantu melatih persepsi musik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka berikut ini saran untuk beberapa pihak yang telah disebutkan pada Bab I:

5.3.1 Bagi Siswa dan Mahasiswa Musik

Siswa dan mahasiswa musik yang kesulitan bermusik dengan ketukan yang tepat dan tempo yang stabil dapat melatih kemampuan tersebut dengan bermain BanG Dream! Girls Band Party atau *rhythm game* sejenis, dengan catatan maksimal hanya bermain 30 menit dalam satu hari dan hanya menggunakan *game* tersebut untuk kebutuhan latihan tambahan, bukan sebagai pengganti latihan pada instrumen musik.

5.3.2 Bagi Pengajar Musik

Pengajar musik dapat menggunakan BanG Dream! Girls Band Party atau *rhythm game* sejenis sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa yang memiliki kesulitan dalam bermusik dengan ketukan yang tepat dan tempo yang stabil dengan catatan seperti pada saran bagi siswa dan mahasiswa musik.

5.3.3 Bagi Institusi

Institusi dapat menjadikan BanG Dream! Girls Band Party sebagai inspirasi untuk membuat media pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan persepsi musik seseorang.

5.3.4 Bagi Pengembang *Video Game*

Pengembang *video game* yang ingin membuat *game* bertemakan edukasi musik, khususnya dalam mengembangkan persepsi musik dapat membuat *game* tersebut menyenangkan seperti BanG Dream! Girls Band Party dengan catatan menghadirkan aspek-aspek persepsi musik pada *game* secara merata.

5.3.5 Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian selanjutnya disarankan untuk mengambil sampel yang lebih besar dan memberikan batasan latar belakang partisipan yang lebih spesifik, seperti *gamer* seperti apa yang dibutuhkan dan musisi seperti apa yang dibutuhkan, sehingga hasil penelitiannya akan lebih kuat. Selain itu, pada kasus hasil *subtest tuning*, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan jumlah partisipan yang lebih banyak, mengingat penelitian ini memiliki kekurangan dari segi jumlah partisipan yang hanya memiliki 18 partisipan. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai jenis *rhythm game* yang digunakan, apakah tiap jenis memiliki efek yang berbeda atau efeknya sama saja.