

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kemampuan membaca notasi balok adalah dasar untuk menguasai musik klasik yang sebaiknya dilatih sejak masa kanak-kanak. Hal ini dikarenakan musik klasik memiliki kaidah yang harus diikuti, di mana musik harus dimainkan sesuai dengan apa yang tertulis pada partiturnya. Materi notasi balok termasuk dalam kurikulum ABRSM, yaitu sebuah kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran musik klasik, di mana peserta didik diharapkan dapat mempelajari beberapa repertoar dan juga memainkan lagu tanpa persiapan.

Board game edukatif yang dirancang menerapkan *experiential learning* dan *embodiment* pada mekanismenya melalui belajar sambil bermain dan juga proses perpindahan dari *board game* ke piano. Proses ini dilakukan untuk mempraktikkan secara langsung notasi balok yang didapatkan pada permainan *board game*. Penerapan belajar sambil bermain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat mengurangi beban kognitif pada pembelajaran notasi balok dan juga menstimulasi kemampuan anak dalam mengenali dan mengingat kembali nama serta posisi notasi balok pada garis paranada. Dengan begitu, anak dapat mencapai capaian pembelajaran sesuai dengan kurikulum ABRSM, yaitu dapat memainkan beberapa repertoar dan juga membaca notasi balok tanpa persiapan.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan perancangan *board game* edukatif, penulis menemukan beberapa hal yang dapat disusun menjadi saran dan masukan terkait perancangan ini. Secara teoritis, saran yang penulis dapatkan setelah menyelesaikan perancangan *board game* edukatif adalah melakukan pengumpulan data berupa kuesioner kepada anak-anak sebagai target primer perancangan dan melibatkan orang tua menjadi salah satu target perancangan sebagai orang yang terdekat dengan anak. Penulis juga mendapatkan saran praktis, yaitu menambahkan variasi

pada mode permainan lain untuk mengurangi kesan repetitif, memperluas materi notasi balok dengan menambahkan penggunaan tanda kromatis, dan mempersingkat durasi permainan agar lebih sesuai dengan tingkatan *attention span* anak pada usia 8-10 tahun. Selain itu, setelah melaksanakan sidang akhir, penulis mendapatkan sejumlah saran terkait perancangan, yaitu menambahkan *brand mandatory* atau melakukan kerja sama bersama sebuah institusi atau sekolah musik untuk pengembangan dan distribusi *board game* edukatif mengenai notasi balok sebagai media pembelajaran *supplementary* dan melakukan *test before* dan *after* pada *beta test* untuk mengetahui apakah *board game* berhasil meningkatkan kemampuan membaca notasi balok anak. Maka dari itu, berikut adalah saran yang ingin penulis sampaikan untuk dosen/peneliti dan universitas:

1. Dosen/Peneliti

Perancangan *board game* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar referensi untuk mengembangkan penelitian dengan topik yang serupa, yaitu mengenai kesulitan dalam membaca notasi balok pada anak. Oleh karena itu, sebelum memasuki tahap perancangan, sebaiknya dilakukan penelitian secara mendalam akan fenomena masalah yang terjadi, sehingga peneliti dapat memahami sebab dan akibat dari masalah tersebut, perilaku dan juga kebiasaan target perancangan. Hal ini dilakukan agar solusi dari masalah tersebut dapat menjadi lebih efektif bagi target perancangan.

2. Universitas

Perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa desain lain kedepannya yang sedang melakukan penelitian dengan topik kesulitan membaca notasi balok pada anak. Oleh karena itu, perancangan ini sebaiknya dijadikan sebagai arsip dokumen universitas, sehingga dapat diakses oleh para dosen/peneliti dan dijadikan panduan dalam penelitian.

Saran ini ditujukan untuk memaksimalkan hasil akhir perancangan atau karya, sehingga dapat semakin sesuai dengan tujuan dari topik perancangan yang diangkat. Dengan begitu, pembaca yang sedang menjalani tugas akhir, penelitian, atau perancangan dengan topik serupa maupun tidak

dapat menjadikan saran tersebut sebagai acuan dalam pengembangan perancangan agar karya yang dihasilkan dapat menjadi lebih baik.

