

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN NOTASI MUSIK
MENGUNAKAN GAMIFIKASI UNTUK MAHASISWA
JURUSAN PENDIDIKAN MUSIK**



Intelligentia - Dignitas

DAVID JOHN KEVIN

1110823014

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister

PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN/SIDANG TESIS**

Judul : PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN NOTASI MUSIK
MENGUNAKAN GAMIFIKASI UNTUK MAHASISWA
JURUSAN PENDIDIKAN MUSIK

Nama Mahasiswa : David John Kevin
Nomor Registrasi : 1110823014
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan
Tanggal Ujian : Selasa, 29 Juli 2025

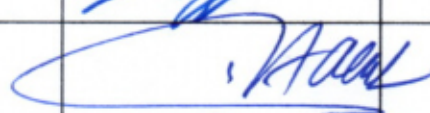
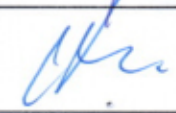
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prof. Dr. Robinson Situmorang, M.Pd
NIP: 195710161983031002

Prof. Dr. Tuti Iriani, M.Si
NIP: 196402231989032001

Panitia Ujian/Sidang Tesis

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggung Jawab)*		
Karta Sasmita, S.Pd, M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab)**		
Dr. Khaerudin, M.Pd (Ketua Penguji)***		
Dr. Cecep Kustandi, M.Pd (Anggota)****		
Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd (Anggota)****		

Catatan:

* Dekan FIP

**Wakil Dekan I

***Koordinator Program Studi atau dosen yang diberi tugas

****Dosen penguji selain dosen pembimbing dan Koordinator Program Studi

HALAMAN PENGESAHAN

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS

Pembimbing I



Prof. Dr. Robinson Situmorang, M.Pd
Tanggal:

Pembimbing II



Prof. Dr. Tuti Iriani, M.Si
Tanggal:

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



Dr. Khaerudin, M.Pd

Tanggal: 16 Sept 2025

Nama: David John Kevin
No Registrasi: 1110823014
Angkatan: 2023

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

Nama : David John Kevin

No. Registrasi : 1110823014

Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Khaerudin, M. Pd (Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan)		4/9/25
2.	Prof. Dr. Robinson Situmorang, M.Pd (Pembimbing I)		
3.	Prof. Dr. Tuti Iriani, M.Si (Pembimbing II)		
4.	Dr. Cecep Kustandi, M.Pd (Penguji I)		
5.	Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd (Penguji II)		

HALAMAN PENGESAHAN

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Robinson Situmorang, M.Pd

Tanggal:

Prof. Dr. Tuti Iriani, M.Si

Tanggal:



Dr. Aip Badrujaman, M.Pd

(Ketua)¹

Dr. Khaerudin, M. Pd

(Koordinator Prodi)²

Nama : David John Kevin

No Registrasi : 1110823014

Tanggal Lulus : 2025

Angkatan : 2023

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
2. Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Pengembangan pembelajaran merupakan proses sistematis untuk merancang, menyusun, mengimplementasikan, dan mengevaluasi strategi serta media agar tujuan instruksional tercapai secara efektif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran notasi musik berbasis gamifikasi yang diintegrasikan ke dalam mata kuliah notasi musik bagi mahasiswa jurusan Pendidikan Musik. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat serta kesulitan mahasiswa dalam memahami notasi musik, khususnya pada materi tangga nada, akibat penggunaan metode konvensional dan media yang kurang interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan Dick & Carey yang mencakup analisis kebutuhan, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi, penyusunan bahan ajar, validasi ahli, hingga uji coba lapangan. Produk yang dihasilkan berupa media digital interaktif *NadaQuest*, yang dirancang dengan elemen gamifikasi berupa *leveling* dan *scoring*. Hasil uji kelayakan melalui *expert judgement* menunjukkan bahwa media ini dinilai layak digunakan sebagai sarana pembelajaran materi notasi musik. Selanjutnya, hasil *field trial* yang melibatkan mahasiswa juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, dimana mahasiswa lebih antusias dan lebih mudah memahami materi setelah menggunakan media gamifikasi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media gamifikasi *NadaQuest* memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi mahasiswa jurusan Pendidikan Musik.

Kata Kunci: *Pengembangan Media Pembelajaran, Gamifikasi, Research and Development, Notasi Musik*

ABSTRACT

Instructional development is a systematic process of designing, organizing, implementing, and evaluating strategies and media to ensure that learning objectives are achieved effectively. This study aims to develop a gamification-based instructional medium for teaching music notation, integrated into the music notation course for students of the Music Education Department. The background of this research lies in the low interest and difficulties faced by students in understanding music notation, particularly in the topic of scales, due to the use of conventional teaching methods and less engaging media. The research employed a Research and Development (R&D) approach, referring to the Dick & Carey instructional design model, which includes needs analysis, formulation of learning objectives, development of instructional strategies, preparation of learning materials, expert validation, and field trials. The product developed is an interactive digital medium called NadaQuest, designed with gamification elements such as leveling and scoring. The results of expert judgment indicated that the medium is suitable for use in teaching music notation. Furthermore, field trials involving students demonstrated an improvement in learning outcomes, with students showing greater enthusiasm and a better understanding of the material after using the gamified medium. Based on these findings, it can be concluded that NadaQuest has the potential to enhance the effectiveness of instruction while providing a more engaging and interactive learning experience for music education students.

Keywords: *Instructional Media Development, Gamification, Research and Development, Music Notation*

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : David John Kevin

NIM : 1110823014

Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta/29 April 2000

Program : Magister

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul **“PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN NOTASI MUSIK MENGGUNAKAN GAMIFIKASI UNTUK MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN MUSIK ”** merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 29 Juli 2025

Yang menyatakan,

David John Kevin

NIM. 1110823014



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon: (021) 4755115, (021) 3897535. Fax: (021) 4894221

Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : David John Kevin

NIM : 1110823014

Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan/Teknologi Pendidikan

Alamat email : davidtelkom1@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

Yang berjudul:

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN NOTASI MUSIK MENGGUNAKAN GAMIFIKASI
UNTUK MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN MUSIK

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 29 Juli 2025

Penulis

David John Kevin

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis berjudul **“Pengembangan Pembelajaran Notasi Musik Menggunakan Gamifikasi Untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Musik”**.

Tesis ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan tugas akhir pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya inovasi dalam pembelajaran notasi musik, serta potensi gamifikasi sebagai pendekatan yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan tesis ini, khususnya kepada dosen pembimbing, keluarga, dan rekan-rekan yang selalu memberi dukungan.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki kekurangan, sehingga saran dan masukan sangat diharapkan. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran musik di Indonesia.

Jakarta, 1 Mei 2025

Penulis,

David John Kevin

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PESETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN	iv
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
LEMBAR PERNYATAAN	viii
LEMBAR PUBLIKASI	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. <i>State of The Art</i>	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1. Model Pengembangan R&D dalam Pendidikan	11
2.2. Pembelajaran	19
2.3. Gamifikasi dalam Pendidikan	19
2.4. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi ..	22
2.4.1. Dampak Gamifikasi terhadap Motivasi dan Keterlibatan	25
2.4.2. Peran Umpan Balik dalam Gamifikasi	27
2.5. Konsep Notasi Musik	29
2.5.1 Notasi Musik dalam Pembelajaran Musik	30
2.5.2 Kendala dalam Pembelajaran Notasi Musik.....	32
2.6. Penelitian terdahulu tentang Gamifikasi dalam Musik.....	35

2.6.1 Hubungan antara Pemahaman Notasi Musik dan Keterampilan Musik	30
2.7. Kerangka Pemikiran	39
2.8. Rancangan Model Gamifikasi	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
3.1. Jenis Penelitian	43
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian	43
3.3. Rancangan Pengembangan Penelitian	44
3.4. Prosedur Pengembangan	44
3.5. Desain Pembelajaran	50
3.6. Partisipan	53
3.7. Instrumen Penelitian	56
3.8. Evaluasi Formatif	62
3.9. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	67
4.1. Hasil Pengembangan	67
4.2. Pembahasan	99
4.3. Keterbatasan Penelitian	103
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	105
5.1. Simpulan	105
5.2. Rekomendasi	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	113