

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan musik merupakan salah satu cabang pendidikan seni yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan apresiasi, ekspresi, dan kreasi musikal mahasiswa. Mulai dari tingkat Sekolah Dasar, setiap pelajar sudah mempelajari pendidikan musik, hingga perguruan tinggi yang mengambil jurusan Pendidikan Musik. Di perguruan tinggi, mahasiswa dituntut tidak hanya memiliki keterampilan praktik bermusik, tetapi juga harus memahami berbagai konsep dasar yang menjadi fondasi dari keterampilan tersebut. Salah satu mata kuliah dasar yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran musik adalah notasi musik.

Notasi musik adalah sistem simbol yang digunakan untuk merekam dan membaca karya musik, sehingga menjadi elemen fundamental bagi siapa saja yang belajar musik secara akademik. Dengan menguasai notasi musik, mahasiswa dapat membaca, menulis, serta memahami karya musik secara lebih mendalam (Gehrrens, 2006). Menurut Hoffer (2017), penguasaan notasi musik merupakan prasyarat bagi pemahaman teori musik yang lebih kompleks karena notasi musik menjadi bahasa tertulis yang digunakan dalam hampir semua konteks pembelajaran musik. Tanpa menguasai ini, mahasiswa

akan mengalami kesulitan untuk bisa masuk ke jenjang yang lebih tinggi.

Namun fakta di lapangan memperlihatkan bahwa pembelajaran notasi musik tidak selalu berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Banyak orang mengalami kesulitan dalam memahami konsep notasi sendiri. Data awal yang digunakan peneliti berdasarkan wawancara dengan salah satu dosen musik menyatakan bahwa terdapat 50% dari 40 mahasiswa UNJ jurusan seni musik angkatan 2024 tidak lulus dalam mata kuliah notasi musik. Hal ini mengindikasikan bahwa ada masalah dalam pemahaman materi yang diajarkan. Mata kuliah notasi musik merupakan prasyarat untuk mata kuliah lanjutan seperti Teori Musik Dasar, Harmoni, Aransemen Musik, dan Cipta Lagu.

Hal tersebut juga dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Yeni (2013) yang mengatakan bahwa para pendidik musik mengalami kesulitan dalam pembelajaran musik lantaran kemampuan pendidik yang kurang atau tidak memadai untuk mengajarkan musik serta para peserta didik yang tidak tertarik karena media pembelajaran yang digunakan tidak menarik. Fautley (2017) dalam penelitiannya mengatakan bahwa dalam memberikan pengajaran notasi musik, pemahaman simbol-simbol notasi sangat sulit untuk dilakukan oleh peserta didik, sehingga dibutuhkan strategi untuk mengatasinya. Hal ini juga serupa dengan pernyataan Fitriana (2020) yang menyebutkan

bahwa pembelajaran yang inovatif sangat membantu peserta didik dalam membaca notasi balok dan memainkannya pada instrumen ansambel musik. Peserta didik juga cenderung lebih semangat untuk belajar notasi balok dan lebih antusias karena metode pembelajaran yang digunakan lebih inovatif.

Tidak hanya itu, penelitian yang dilakukan oleh Li (2022) menyebutkan bahwa pengajaran notasi musik kerap mengalami kendala karena dilakukan secara tradisional. Dengan pengajaran yang tradisional menyebabkan ilmu yang disampaikan monoton dan mengandalkan hafalan, sehingga mengurangi kualitas pembelajaran. Mabini (2024) mengatakan bahwa pengajar musik perlu memiliki inovasi strategis untuk bisa menghilangkan hambatan-hambatan dalam mengajarkan notasi musik pada peserta didiknya. Halim et al. (2018) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar mahasiswa. Rahmat & Yusri (2019) menyatakan bahwa integrasi elemen permainan dalam media pembelajaran musik membantu mahasiswa dalam memahami konsep-konsep dasar yang bersifat abstrak dan teknis.

Pra survey juga dilakukan terhadap 10 mahasiswa yang tidak lulus dalam mata kuliah notasi musik. Data menunjukkan salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya penerapan teknologi dalam

pembelajaran. Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah mendorong sistem pembelajaran seharusnya bisa lebih inovatif lagi mengikuti perkembangan zaman. Salah satu pendekatan teknologi yang mulai banyak dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi (*gamification*). Gamifikasi merupakan penggunaan elemen *game* dalam konteks *non-game* untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan pengguna (Deterding et.al, 2011).

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran musik, khususnya notasi musik dipandang sangat relevan mengingat sifat notasi musik yang membutuhkan ketekunan, konsentrasi, dan penguasaan simbol-simbol yang tidak sederhana. Gamifikasi dapat membantu memecah kebosanan, meningkatkan motivasi belajar, dan mempercepat penguasaan materi melalui aktivitas-aktivitas yang menarik dan interaktif (Deterding, et al, 2011). Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) peserta didik dan memperbaiki capaian pembelajaran, terutama dalam materi yang bersifat teoritis dan abstrak (Hamari et.al, 2014). Wijaya dan Kurniawati (2021) menyebutkan bahwa media menggunakan gamifikasi dapat membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus efektif untuk penguasaan konsep musik.

Selain itu, hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Nurhaliza dan Kustap (2023) menunjukkan bahwa penggunaan musik *platform*

pembelajaran menggunakan gamifikasi bermanfaat untuk menjembatani kesenjangan antara pembelajaran akademis, pembelajaran berorientasi lingkungan kerja, dan penerapan dunia nyata dengan memungkinkan individu untuk mengembangkan keterampilan di bidang produksi musik. Hal ini sejalan dengan yang dituliskan Espinosa (2020) yang mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi pada pembelajaran musik terbukti telah meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami musik bahkan untuk bab yang kompleks sekalipun. Minat dan kemampuan berpikir mereka juga bertambah dengan metode gamifikasi. Penggunaan gamifikasi dalam dunia digital ini telah terbukti memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam mempelajari seni musik (Weatherly et.al, 2024).

Melihat keseluruhan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan suatu upaya nyata melalui pengembangan media pembelajaran yang relevan. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah “Pengembangan Pembelajaran Notasi Musik Menggunakan Gamifikasi Untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Musik”.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Rendahnya tingkat kelulusan mahasiswa pendidikan musik di UNJ dalam mata kuliah notasi musik.

2. Kurangnya pemanfaatan teknologi pembelajaran musik.
3. Belum adanya media pembelajaran menggunakan gamifikasi untuk mata kuliah notasi musik

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aspek gamifikasi yang dikembangkan dalam media pembelajaran mencakup materi notasi musik khususnya sub bab tangga nada

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan pembelajaran notasi musik menggunakan gamifikasi untuk mahasiswa jurusan Pendidikan Musik?
2. Bagaimana kelayakan pembelajaran notasi musik menggunakan gamifikasi?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran notasi musik menggunakan gamifikasi yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa jurusan Pendidikan Musik di Universitas Negeri Jakarta.
2. Menguji kelayakan dan efektivitas media pembelajaran notasi musik menggunakan gamifikasi berdasarkan evaluasi dari mahasiswa dan dosen.

1.6. *State of The Art*

Penggunaan gamifikasi menunjukkan tren positif, khususnya bagi mahasiswa perguruan tinggi dalam pembelajaran seni musik. Salah satu *platform* yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Kahoot!* yaitu aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan pengajar untuk menyajikan soal dalam bentuk kuis interaktif. Penerapan *platform* ini dalam proses belajar mengajar pada dua universitas di Spanyol terbukti mampu meningkatkan antusiasme mahasiswa, karena mereka dapat memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif dan kompetitif. Keterlibatan mahasiswa juga meningkat dalam pembelajaran karena metode kuis dan gambar yang digunakan lebih menyenangkan untuk membuat mereka mengingat (Garcia-Gil et.al, 2022). Inovasi dalam pembelajaran notasi musik

melalui pendekatan gamifikasi berbasis kuis dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Cara ini juga membantu meningkatkan kemampuan membaca notasi musik, yang seringkali sulit dikuasai karena peserta didik kurang tertarik untuk mempelajari notasi secara konvensional (Samat dan Baharum, 2022).

Gamifikasi terbukti menguntungkan pendidik dalam mengajari peserta didik agar tertarik dan memahami pelajaran seni musik lebih mudah dan menyenangkan. Namun, penggunaan *game* harus disesuaikan dengan kebutuhan di kelas, sehingga setiap pendidik harus terus mengevaluasi metode pembelajaran yang digunakan setiap harinya (Wang, 2022). Lingkungan pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat meningkatkan motivasi dan kinerja belajar para peserta didik (Wang, 2021). Gamifikasi merupakan alat pendidikan yang sedang populer saat ini karena minat mencari alat yang inovatif dan mampu memotivasi peserta didik guna mengoptimalkan proses belajar semakin meningkat. Namun dalam perkembangannya masih kurang tingkat penggunaan dan minat pendidik terhadap metode ini karena kebanyakan masih memiliki pemahaman yang keliru serta kurang mendapatkan pelatihan yang memadai. Oleh karena itu, gamifikasi bagi kebanyakan

pendidik masih kurang efektif padahal efek yang dihasilkan begitu besar (Nicolas dan Castillo, 2020).

Gamifikasi telah merevolusi metodologi pendidikan, menawarkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dalam bidang pendidikan notasi musik, gamifikasi telah terbukti meningkatkan motivasi, retensi, dan pemahaman siswa dengan mengintegrasikan mekanisme permainan ke dalam desain instruksional (Amante, L., 2014). Penelitian terkini menyoroti efektivitas intervensi gamifikasi dalam pendidikan musik, khususnya dalam menumbuhkan kreativitas dan literasi di kalangan pelajar. Dalam hal ini, penerapan penggabungan pada elemen gamifikasi seperti poin yang diperoleh, posisi *leaderboard* dan tantangan kuis interaktif terbukti mampu mengubah pembelajaran notasi musik tradisional yang cenderung monoton menjadi lebih menarik dan partisipatif (Robert, D. B., et al., 2023).

Lebih jauh lagi, lingkungan virtual yang dirancang untuk pembelajaran musik gamifikasi telah menunjukkan hasil positif dalam motivasi siswa dan retensi pengetahuan musik. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjembatani kesenjangan antara pemahaman teoritis dan aplikasi praktis, menjadikan notasi musik lebih mudah diakses dan

menyenangkan (Amante, L., 2014). Integrasi gamifikasi dalam pendidikan musik juga mengatasi tantangan umum seperti kurangnya keterlibatan siswa dan stigma yang terkait dengan pembelajaran teori musik. Studi menunjukkan bahwa intervensi gamifikasi dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami konsep musik yang kompleks sekaligus menumbuhkan pengalaman belajar yang positif (Robert, D. B., et al., 2023).

