

**STRATEGI PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING*
MENGUNAKAN *BANDLAB* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI PESERTA DIDIK DALAM KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER SMAN 2 TAMBUN SELATAN**



**MUHAMMAD AULIA PRADIPTA
1208621046**

Skripsi ini diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JANUARI, 2026**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan strategi *Game-Based Learning* (GBL) menggunakan aplikasi BandLab dalam meningkatkan motivasi belajar musik peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler seni Sanggar Akar di SMAN 2 Tambun Selatan. Penelitian ini dilakukan berdasarkan penemuan rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler musik yang juga masih didominasi oleh metode konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi digital yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Strategi *Game-Based Learning* (GBL) yang ditelusuri pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengumpulkan setiap data yang diperlukan. Data - data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap proses pembelajaran serta keterlibatan 14 peserta didik yang aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler musik tersebut. Penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dilakukan melalui aktivitas permainan musik berbasis BandLab seperti “Isi Estafet” dan “*Soundtrack* Sketsa” yang dirancang oleh peneliti untuk mendorong kreativitas, kolaborasi, dan eksplorasi musikal peserta didik.

Ketiga aspek utama yang distimulasikan pada penerapan strategi *Game-Based Learning* (GBL) menggunakan BandLab mampu menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar musik peserta didik. Hal ini dibuktikan juga dengan meningkatnya partisipasi aktif peserta didik secara alami, antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan, keberanian bereksplorasi dalam menciptakan karya musik digital, serta kemampuan peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok pada proses pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Setiap penguatan aspek yang terjadi pada penelitian ini diakumulasikan untuk membuktikan bahwa penerapan strategi *Game-Based Learning* berbasis BandLab efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran musik dalam kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: motivasi belajar, pembelajaran berbasis permainan, *BandLab*, musik digital, kegiatan ekstrakurikuler.

ABSTRACT

This study aims to describe and analyze the application of Game-Based Learning (GBL) strategies using the BandLab application in increasing students' motivation to learn music in extracurricular arts activities at Sanggar Akar in SMAN 2 Tambun Selatan. This research was conducted based on findings of low student motivation in participating in music extracurricular activities, which are still dominated by conventional methods and do not take advantage of digital technology that is familiar to students. Therefore, innovative, interactive learning strategies that are in line with the characteristics of the digital generation are needed.

The Game-Based Learning (GBL) strategy explored in this study used a descriptive qualitative approach to collect all necessary data. Data were collected through observation, interviews, and documentation of the learning process and the involvement of 14 students who actively participated in the music extracurricular activity. Game-Based Learning (GBL) was implemented through BandLab-based music activities, such as "Isi Estafet" and "Soundtrack Sketsa," which were designed to encourage creativity, collaboration, and musical exploration among students.

The three aspects stimulated in the application of the Game-Based Learning (GBL) strategy using BandLab were able to show an increase in students' motivation to learn music. This was also evidenced by the natural increase in students' active participation, their enthusiasm in participating in activities, their courage to explore in creating digital music works, and their ability to work together in groups during the learning process. In addition, the learning atmosphere becomes more enjoyable, interactive, and meaningful for students. Each reinforcement aspect that occurred in this study was accumulated to prove that the application of the BandLab-based Game-Based Learning strategy is effective as an alternative to music learning in extracurricular activities to increase student learning motivation.

Keywords: *learning motivation, Game-Based Learning, BandLab, digital music, extracurricular activity.*

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Aulia Pradipta

No. Registrasi : 1208621046

Program Studi : Pendidikan Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Strategi Pelatihan Game-Based Learning Menggunakan Bandlab Untuk
Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler SMAN 2
Tambun Selatan

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji



Dr. Tuti Tarwiyah, M.Si
NIP. 196212071986032002

Pembimbing I



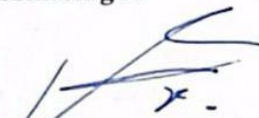
Rien Safrina, M.A., Ph.D
NIP. 196108041984032001

Anggota Penguji



Didin Supriadi, S.Sen., M.Pd
NIP. 196308031993031001

Pembimbing II



R. M. Aditya Andriyanto, S.Pd., M.Sn
NIP. 198502092015041004

Jakarta, 20 Januari 2026
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Aulia Pradipta
No. Registrasi : 1208621046
Program Studi : Pendidikan Musik
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Strategi Penerapan Game-based Learning Menggunakan
Bandlab untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam
Kegiatan Ekstrakurikuler SMAN 2 Tambun Selatan

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri untuk memenuhi syarat kelulusan S1 Pendidikan Musik. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya akan mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila saya terbukti melakukan tindakan plagiarisme.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, Januari 2026



MUHAMMAD AULIA PRADIPTA
NIM. 1208621046

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Aulia Prdipta
No. Registrasi : 1208621046
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jenis Karya : Skripsi
Judul : STRATEGI PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING*
MENGGUNAKAN *BANDLAB* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
PESERTA DIDIK DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SMAN 2
TAMBUN SELATAN

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan hak kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah yang saya buat. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih medikan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media yang lainnya untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-
benarnya. Yang menyatakan



Muhammad Aulia Pradipta
NIM. 1208621046



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Muhammad Aulia Pradipta

NIM : 1208621046

Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni/Pendidikan Musik

Alamat email : auliaprادیpta801@gmail.com

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

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

yang berjudul :

STRATEGI PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING* MENGGUNAKAN *BANDLAB*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI PESERTA DIDIK DALAM KEGIATAN

EKSTRAKURIKULER SMAN 2 TAMBUN SELATAN

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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 ijin 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, 20 Januari 2026

(Muhammad Aulia Pradipta)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala berkat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Strategi Penerapan *Game-Based Learning* Menggunakan *Bandlab* Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler SMAN 2 Tambun Selatan” ini sehingga selesai tepat pada waktunya. Adapun skripsi ini ditulis dan dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyelesaian skripsi ini, proses panjang telah peneliti lalui sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dengan arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu dengan penuh kerendahan hati, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rien Safrina, M.A., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan dan memberikan waktunya untuk membimbing, memberi pengarahan, serta memberikan dukungan kepada penulis hingga akhir penyelesaian skripsi.
2. Raden Mas Aditya Andriyanto, S. Pd., M. Sn. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan dan memberikan waktunya untuk membimbing, memberi pengarahan, serta memberikan dukungan kepada penulis hingga akhir penyelesaian skripsi.
3. Gandung Joko Srimoko, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Musik yang senantiasa memberikan kesempatan dan dukungan dalam menyusun Skripsi ini.
4. Dr. Tuti Tarwiyah, M.Si selaku Dosen Penguji 1 yang senantiasa meluangkan waktunya untuk menyempurnakan penulisan, memberikan masukan serta arahan selama proses penyelesaian skripsi.
5. Didin Supriadi, S.Sen., M.Pd selaku Dosen Penguji 2 yang senantiasa meluangkan waktunya untuk menyempurnakan penulisan, memberikan masukan serta arahan selama proses penyelesaian skripsi.

6. Segenap dosen program studi Pendidikan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu, tenaga dan waktunya selama perkuliahan dan kepada staf yang telah membantu selama masa perkuliahan hingga dalam penyelesaian skripsi.
7. Ibu Yuyun Yuningsih S.Pd. Selaku pembina ekstrakurikuler seni SMAN 2 Tambun Selatan pada penelitian ini dan bersedia meluangkan waktunya memberikan informasi dan dukungan yang dibutuhkan untuk melengkapi skripsi ini
8. Seluruh anggota ekstrakurikuler SMAN 2 Tambun Selatan (Sanggar Kar) yang telah membantu proses pengambilan data.
9. Caecilia Herdiarini M.Pd. sebagai pakar yang telah meluangkan waktunya untuk membantu memberikan informasi untuk kebutuhan penyelesaian skripsi kepada penulis.
10. Herwinda Suci Ambarwalan sebagai pakar yang telah meluangkan waktunya untuk membantu memberikan informasi untuk kebutuhan penyelesaian skripsi kepada penulis.
11. Orangtua penulis yaitu bapak Mujiono dan terutama ibu Dwi Astuti yang tak lelah memberikan dukungan, doa dan pengorbanan selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
12. Saudara-saudara yaitu adik dan kakak saya yaitu Nadira Auliani Putri dan Vania Aristanisa yang telah memberikan dukungan, pengorbanan untuk adiknya yaitu penulis untuk bisa menyelesaikan studinya hingga menyelesaikan penulisan skripsi ini.
13. Seluruh angkatan 21 yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu-persatu sebagai teman seperjuangan penulis selama hampir 4 tahun. Terutama Joy Rose dan Kevin Gwendolyn sebagai teman seperjuangan dalam proses penyelesaian skripsi.
14. Para sahabat yang selalu mendukung dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terutama Adela Syafira dan Rival Fauzan Alfaroji.

15. Segala sosok yang pernah hadir, meski hanya sejenak, termasuk mereka yang mungkin tidak pernah menyadari besarnya peran yang telah ditorehkan, memiliki tempat tersendiri dalam perjalanan ini. Setiap kebaikan yang pernah hadir, sekecil apa pun wujudnya, menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses yang dilalui. Nama-nama tersebut senantiasa terpatrit dalam ingatan dan dipanjatkan dalam doa. Semoga setiap kebaikan yang pernah terjalin dapat kembali bertemu dalam bentuk yang tak terduga, menjadi cahaya penuntun di perjalanan masing-masing.

Bekasi, 18 Januari 2026

Muhammad Aulia Pradipta



DAFTAR ISI

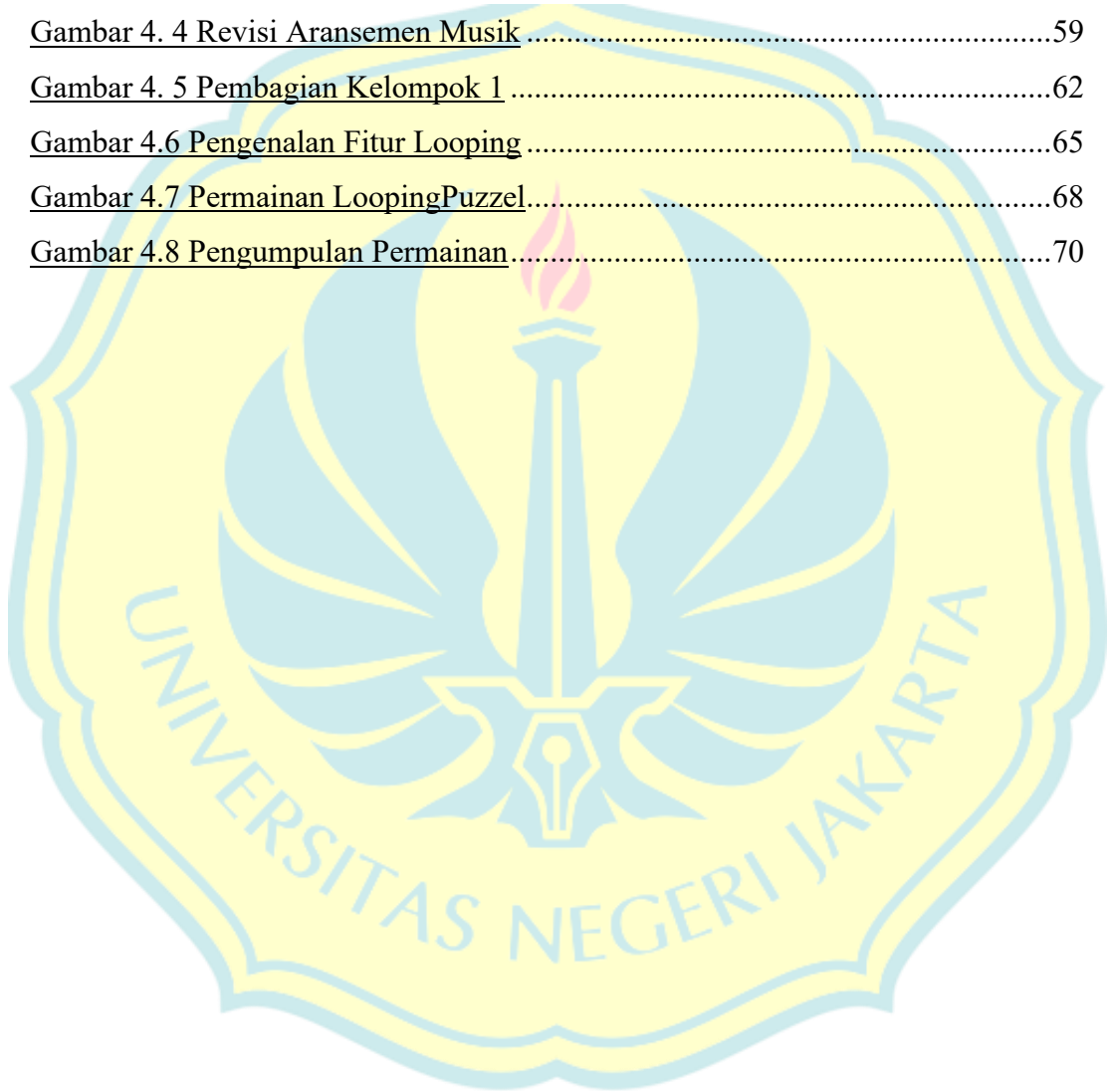
<u>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</u>	ii
<u>LEMBAR PERSEMBAHAN</u>	iii
<u>ABSTRAK</u>	iv
<u>KATA PENGANTAR</u>	vi
<u>DAFTAR ISI</u>	1
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	4
<u>DAFTAR TABEL</u>	5
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	6
<u>1.2 Fokus Masalah</u>	9
<u>1.3 Rumusan Masalah</u>	9
<u>1.4 Tujuan Penelitian</u>	10
<u>1.5 Manfaat Penelitian</u>	10
<u>BAB II KAJIAN PUSTAKA</u>	12
<u>2.2 Game-Based Learning dalam Konteks Pendidikan Musik</u>	14
<u>2.2.1. Langkah-Langkah Penerapan Game-Based Learning</u>	15
<u>2.2.2. Ciri-Ciri Game-Based Learning</u>	16
<u>2.2.3. Kelebihan Game-Based Learning</u>	18
<u>2.2.4. Kekurangan Game-Based Learning</u>	19
<u>2.3 Teknologi Digital dalam Pembelajaran Musik</u>	20
<u>2.5 Pembelajaran Musik dalam Kegiatan Ekstrakurikuler</u>	23
<u>2.6 Pengertian Metode Pembelajaran</u>	25
<u>2.6.1 Metode Ceramah</u>	25
<u>2.6.2 Metode Demonstrasi</u>	26
<u>2.6.3 Metode Diskusi</u>	26
<u>2.6.4 Metode Latihan (Drill)</u>	26

<u>2.6.5 Metode Proyek</u>	26
<u>2.7 Metode Pembelajaran Musik</u>	27
<u>2.7.1 Metode Dalcroze</u>	27
<u>2.7.2 Metode Kodály</u>	27
<u>2.7.3 Metode Orff</u>	28
<u>2.7.4 Metode Suzuki</u>	28
<u>2.8 Profil Sekolah dan Ekstrakurikuler Seni di SMAN 2 Tambun Selatan</u>	29
<u>2.8.1 SMAN 2 Tambun Selatan</u>	29
<u>2.8.2 Ekstrakurikuler Seni SMAN 2 Tambun Selatan</u>	30
<u>2.9 Teori</u>	30
<u>2.9.1 Teori Konstruktivisme Kognitif</u>	31
<u>2.9.1 Teori Konstruktivisme Sosial</u>	31
<u>2.10. Penelitian Relevan</u>	32
<u>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</u>	35
<u>3.1 Metode Penelitian</u>	35
<u>3.2 Tujuan Penelitian</u>	35
<u>3.3 Objek Penelitian</u>	36
<u>3.4 Waktu dan Tempat Penelitian</u>	36
<u>3.5 Teknik Pengumpulan Data</u>	36
<u>3.5.1. Observasi</u>	37
<u>3.5.2 Wawancara</u>	37
<u>3.5.3 Dokumentasi</u>	37
<u>3.6 Teknik Analisis Data</u>	38
<u>3.7 Instrumen Penelitian</u>	38
<u>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</u>	52
<u>4.1 Hasil</u>	52
<u>4.2 Perencanaan Pelatihan Musik Berbasis Game-Based Learning</u>	53
<u>4.3 Pelaksanaan Pelatihan Musik Berbasis Game-Based Learning</u>	55

<u>4.3.1 Pertemuan 1</u>	56
<u>4.3.2. Pertemuan 2</u>	58
<u>4.3.3. Pertemuan 3</u>	61
<u>4.3.4 Pertemuan 4</u>	64
<u>4.3.5 Pertemuan 5</u>	67
<u>4.3.6 Pertemuan 6</u>	71
<u>4.3.7 Pertemuan 7</u>	74
<u>4.3.8. Pertemuan 8</u>	77
<u>4.4. Pembahasan</u>	79
<u>4.5. Keterbatasan Penelitian</u>	86
<u>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</u>	88
<u>5.1 KESIMPULAN</u>	88
<u>5.2 Saran</u>	89
<u>GLOSARIUM</u>	91
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	93
<u>LAMPIRAN 1</u>	95
<u>LAMPIRAN 2</u>	96
<u>LAMPIRAN 3</u>	97
<u>LAMPIRAN 4</u>	98
<u>LAMPIRAN 5</u>	99
<u>LAMPIRAN 6</u>	100
<u>LAMPIRAN 7</u>	101
<u>LAMPIRAN 8</u>	102
<u>LAMPIRAN 9</u>	103

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1 Logo SMAN 2 Tambun Selatan</u>	22
<u>Gambar 2.2 Ekstrakurikuler Seni</u>	23
<u>Gambar 4.1 Perencanaan Kegiatan</u>	50
<u>Gambar 4. 2 Pengenalan Fitur Bandlab</u>	53
<u>Gambar 4. 3 Pembuatan Musik Menggunakan Bandlab.</u>	56
<u>Gambar 4. 4 Revisi Aransemen Musik</u>	59
<u>Gambar 4. 5 Pembagian Kelompok 1</u>	62
<u>Gambar 4.6 Pengenalan Fitur Looping</u>	65
<u>Gambar 4.7 Permainan LoopingPuzzle.</u>	68
<u>Gambar 4.8 Pengumpulan Permainan</u>	70



DAFTAR TABEL

<u>Tabel 3.1 Instrumen Observasi Pembelajar</u>	<u>31</u>
<u>Tabel 3. 2 Instrumen Obsevasi Pelaksanaan Proyek.....</u>	<u>32</u>
<u>Tabel 3.3 Instrumen Wawancara Pelatih</u>	<u>34</u>
<u>Tabel 3.4 Instrumen Wawancara Peserta Didik.....</u>	<u>36</u>
<u>Tabel 3.5 kisi-kisi dan daftar instrumen penelitian kuisisioner.....</u>	<u>37</u>
<u>Tabel 3.6 Butir Pertanyaan Pre Test dan Post Test Motivasi Belajar</u>	<u>40</u>
<u>Tabel 4.1 Strategi pelatihan.....</u>	<u>46</u>
<u>Tabel 4.2 Perencanaan Permainan</u>	<u>49</u>
<u>Tabel 4.3 Pengenalan Bagian Looping</u>	<u>51</u>
<u>Tabel 4.4 Permainan LopingSound.....</u>	<u>54</u>
<u>Tabel 4.5 Permainan LopingSound.....</u>	<u>57</u>
<u>Tabel 4.6 Perencanaan Permainan</u>	<u>60</u>
<u>Tabel 4.7 Pengenalan Bagian Looping</u>	<u>64</u>
<u>Tabel 4.8 Permainan LopingSound.....</u>	<u>66</u>
<u>Tabel 4.9 Triangulasi Data.....</u>	<u>75</u>
<u>Tabel 4.10 Hasil wawancara pakar</u>	<u>77</u>