

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah berperan sebagai wadah penting bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri di luar proses pembelajaran formal. Melalui berbagai aktivitas ekstrakurikuler, siswa dapat mengekspresikan minat dan bakatnya, memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas, serta mengembangkan karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama. Ekstrakurikuler juga membantu menyeimbangkan perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa melalui kegiatan yang bersifat praktis dan aplikatif. Dengan mengikuti beragam jenis kegiatan, baik akademik, olahraga, seni, maupun sosial, siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar dalam konteks nyata sekaligus memperkuat rasa kebersamaan dan keterlibatan di lingkungan sekolah. Dengan demikian, kegiatan ekstrakurikuler tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi juga menjadi ruang pembentukan kepribadian yang utuh dan berkarakter, tempat motivasi siswa tumbuh secara alami melalui pengalaman yang menyenangkan dan bermakna (Kiss et al., 2025).

Motivasi belajar adalah unsur kunci yang menentukan sejauh mana seseorang mau dan mampu terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Menurut (Andriani & Rasto, 2019), motivasi belajar merupakan dorongan intrinsik dan ekstrinsik yang menimbulkan semangat belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan tersebut agar tujuan belajar tercapai. Ketika motivasi menurun, kualitas dan keberlanjutan pembelajaran pun ikut menurun. Dalam konteks pembelajaran musik, motivasi berperan penting tidak hanya dalam peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga dalam menumbuhkan ketekunan, konsistensi latihan, serta rasa cinta terhadap musik itu sendiri (Siregar, 2020). Namun, kondisi demotivasi sering muncul akibat kurangnya dukungan lingkungan belajar, metode pengajaran

yang monoton, serta minimnya rasa pencapaian pribadi yang membuat siswa kehilangan gairah untuk terus berproses (Khusyabaroh et al., 2018).

Dalam konteks ekstrakurikuler musik di sekolah, hal ini sering terjadi karena pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi secara otonom. Siswa hanya mengikuti arahan pelatih tanpa kesempatan menentukan lagu, aransemen, atau gaya bermain sesuai selera musikal mereka, sehingga kebutuhan akan otonomi dan ekspresi diri menjadi tidak terpenuhi dan motivasi intrinsik berangsur menurun. Selain aspek psikologis, perkembangan teknologi digital juga membawa perubahan besar terhadap cara generasi muda berinteraksi dengan musik. Saat ini, siswa lebih banyak mengonsumsi musik melalui platform digital seperti *YouTube*, *Spotify*, dan *TikTok*, di mana musik dikaitkan dengan hiburan instan dan gratifikasi cepat. Ketika pengalaman musik di ekskul tidak seinteraktif atau seseru media digital yang mereka konsumsi, mereka dapat merasa bosan atau kurang tertantang. Hal ini sejalan dengan temuan (Woody, 2021) yang menyebutkan bahwa motivasi intrinsik dalam pendidikan musik sangat bergantung pada pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan memungkinkan ekspresi diri serta kreativitas. Lebih lanjut, (Pecanac et al., 2016) juga menegaskan bahwa kurangnya variasi media dan metode pembelajaran turut memperparah penurunan motivasi siswa, karena kegiatan ekskul musik yang hanya berfokus pada latihan teknis tanpa pendekatan inovatif cenderung gagal mempertahankan minat jangka panjang. Padahal, integrasi media digital dalam pembelajaran musik terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, asalkan penggunaannya diarahkan secara edukatif dan kreatif.

Kondisi ini menimbulkan keresahan tersendiri bagi peneliti yang juga merupakan bagian dari ekskul Sanggar Akar yang merupakan kegiatan ekskul seni di SMAN 2 Tambun Selatan. Dalam pengalaman pribadi, peneliti menyaksikan teman-teman ekskul mulai kehilangan semangat, latihan menjadi tidak teratur, bahkan beberapa anggota memilih tidak lagi aktif karena merasa bosan. Padahal, musik seharusnya menjadi ruang kebebasan, tempat berekspresi dan berkolaborasi. Dari

keresahan inilah muncul kebutuhan untuk menghadirkan model pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, dan sesuai dengan karakter generasi digital sekarang. Sensasi bermain yang interaktif dan menantang diyakini mampu membangkitkan kembali antusiasme siswa dalam belajar musik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya memfasilitasi aktivitas bermusik, tetapi juga menggabungkan unsur *game-like experience* yang dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dengan dunia mereka.

Salah satu pendekatan yang relevan dan potensial untuk mengatasi masalah ini adalah *Game-Based Learning* (GBL). Pendekatan ini menempatkan prinsip-prinsip permainan dalam proses belajar: adanya tantangan (*challenge*), aturan (*rules*), umpan balik (*feedback*), serta elemen kompetisi dan kolaborasi. Menurut (Plass et al., 2015), *Game-Based Learning* dapat memicu motivasi karena memadukan aspek kognitif, afektif, dan sosial yang saling memperkuat dalam pengalaman belajar. Ketika prinsip-prinsip permainan ini diterapkan ke dalam konteks musik, siswa tidak hanya berlatih memainkan alat musik, tetapi juga mengalami sensasi “bermain” sambil belajar — ada tantangan, penghargaan, dan rasa pencapaian yang nyata.

Dalam mewujudkan pendekatan tersebut, diperlukan media yang mendukung integrasi antara *game-like elements* dan aktivitas bermusik. Salah satu media yang paling sesuai adalah *BandLab*, platform digital berbasis *cloud* yang memungkinkan pengguna untuk membuat, merekam, mengedit, dan berkolaborasi musik secara daring. *BandLab* juga menyediakan *BandLab for Education*, yang dirancang khusus untuk kegiatan pembelajaran musik di sekolah. Melalui *BandLab*, siswa dapat bekerja sama menciptakan proyek musik, memberikan umpan balik, dan menampilkan hasil karya mereka secara langsung semua dalam lingkungan digital yang interaktif dan kolaboratif (Cuenca-Rodríguez et al., 2025).

Oleh karena itu menggabungkan *BandLab* dan pendekatan GBL, kegiatan ekskul musik dapat diubah menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Siswa tidak hanya belajar memainkan alat musik, tetapi juga bermain peran sebagai *creator*, *collaborator*, dan *performer*. Mereka dapat menyelesaikan misi

(tantangan musik), naik level, mengoleksi pencapaian (*achievement*), serta berkompetisi sehat antar tim band. Kombinasi ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan psikologis siswa: otonomi (karena mereka bebas berkreasi), kompetensi (karena ada target dan umpan balik nyata), serta relatedness (karena dilakukan bersama teman).

Melalui kerangka inilah penelitian ini berupaya mencari solusi konkret terhadap penurunan motivasi belajar musik di Sanggar Akar SMAN 2 Tambun Selatan. Diharapkan, penerapan *BandLab* berbasis *Game-Based Learning* dapat menjadi inovasi pembelajaran yang mampu menumbuhkan kembali semangat, kreativitas, dan kebersamaan siswa dalam bermusik. Penelitian ini tidak hanya bermakna akademis, tetapi juga memiliki nilai praktis untuk memperkuat keberlanjutan kegiatan ekstrakurikuler musik di sekolah-sekolah menengah di era digital.

1.2 Fokus Masalah

Fokus penelitian ini adalah bagaimana penerapan strategi Game-Based Learning menggunakan aplikasi *BandLab* dalam kegiatan ekstrakurikuler musik di SMAN 2 Tambun Selatan, serta sejauh mana strategi tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar musik siswa dalam proses latihan maupun produksi musik.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana strategi guru dalam mengimplementasikan game-based learning menggunakan *Bandlab* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler seni SMAN 2 Tambun Selatan?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar musik siswa dalam penerapan *game-based learning* berbasis aplikasi *BandLab* sebagai media.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis dalam bidang pendidikan musik, khususnya dalam penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan digital dan pemanfaatan teknologi musik digital (DAW) dalam konteks pembelajaran non-formal.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru atau Pelatih Ekstrakurikuler, Memberikan alternatif model pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan motivasi siswa.
- 2) Bagi Siswa, Meningkatkan pengalaman belajar yang kreatif, kolaboratif, dan eksploratif dalam bermusik.
- 3) Bagi Pengembang Kurikulum dan Akademisi, Memberikan referensi praktis dan konseptual tentang integrasi *game-based learning* dan teknologi musik dalam pendidikan non-formal.