

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Implementasi pada pendidikan masa kini telah mengalami perubahan yang signifikan seiring dengan adanya kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi di masyarakat. Sebagai fasilitator pendidikan, guru perlu untuk meningkatkan keahliannya sesuai dengan tuntutan masa kini, terutama dalam penggunaan metode dan pendekatan pembelajaran yang relevan. (Suprayitno, 2020). Sebagai desainer dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu memiliki keahlian dalam memilih desain pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan para peserta didik. Akan tetapi, faktanya masih terdapat beberapa guru yang kurang memanfaatkan media dan model pembelajaran yang relevan, sehingga berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa.

Dalam beberapa tahun terakhir, para ahli telah merekomendasikan salah satu alternatif untuk mengatasi masalah ini, yaitu dengan pendekatan penerapan gamifikasi di dalam kelas (Setianto, 2021). Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang membutuhkan pengendalian, pemberian informasi, dan mekanik permainan (Soeherman, 2016). Beberapa elemen yang dapat ditemukan pada gamifikasi adalah sistem poin, lencana, papan peringkat, tingkat kesulitan dan misi, kerjasama tim, avatar, dan alur cerita yang bermakna (Vesa, 2021). Media ini dapat digunakan untuk menunjukkan hal-hal menarik, mendapatkan minat peserta didik, dan memberikan inspirasi untuk belajar.

Di dalam penerapan gamifikasi, konsep mengenai 'bermain' (*play*) bersifat sangat esensial di dalam menyediakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Di dalam pendidikan musik sendiri, Carl Orff, seorang tokoh pendidikan musik percaya bahwa peserta didik dapat belajar paling baik melalui bermain (Lancrin et al., 2019). Selain itu, terdapat tokoh pendidikan, Vygotsky percaya bahwa kemampuan siswa akan lebih meningkat melalui aktivitas bermain dalam belajar (Saracho, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikombinasikan dengan praktik bermain dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Salah satu contoh penggunaan gamifikasi di bidang pendidikan adalah *Kahoot* yang berupa permainan kuis di beberapa mata pelajaran. Selain itu, terdapat gamifikasi yang dapat dibuat sendiri oleh guru, contohnya seperti menyebarkan *barcode* di sekitar sekolah yang berisi materi pembelajaran ketika di-*scan*. Dengan adanya pendekatan gamifikasi di dalam pembelajaran kelas, peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang dikemas dalam bentuk permainan, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan dapat terserap oleh peserta didik dengan lebih baik.

Sampai saat ini, sudah cukup banyak penelitian yang menganalisis mengenai penggunaan gamifikasi di dalam pembelajaran, namun masih sedikit yang membahas mengenai implementasinya di bidang pengajaran musik. Terlebih lagi, setelah peneliti melakukan observasi di sebuah sekolah bernama Sekolah Lentera Harapan Curug, peneliti menemukan bahwa pengajaran musik, khususnya dalam pembelajaran vokal di sekolah tersebut masih berbasis

tradisional/konvensional. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam bidang musik, terutama setelah ditunjukkan nilai kuis pertama yang diperoleh siswa, sebagaimana disampaikan oleh guru seni budaya. Oleh karena alasan tersebut, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi dan menganalisis implementasi gamifikasi di dalam kelas vokal, khususnya kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP). Alasan pemilihan subjek penelitian ini dikarenakan Sekolah Lentera Harapan Curug hanya menyediakan lapangan praktik kerja profesi pada kelas VII SMP. Selain itu, penelitian yang membahas mengenai gamifikasi pada siswa musik dengan kategori *level* tersebut juga masih terbatas.

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis praktik pendekatan gamifikasi di dalam pengajaran vokal untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VII SMP Sekolah Lentera Harapan Curug. Hasil analisis dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik musik untuk mengubah perspektif dan implementasi media pembelajaran gamifikasi di dalam kelas dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran vokal. Dalam mendukung penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah dalam penelitian ini, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VII di Sekolah Lentera Harapan Curug pada pembelajaran vokal setelah diterapkan pendekatan gamifikasi struktural?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis:

1. Peningkatan hasil belajar siswa kelas VII di Sekolah Lentera Harapan Curug pada pembelajaran vokal setelah diterapkan pendekatan gamifikasi struktural.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini hanya dilakukan siswa kelas VII di Sekolah Lentera Harapan Curug.
- b. Partisipan yang mengikuti penelitian ini merupakan satu kelas siswa tingkat VII yang berada di Sekolah Lentera Harapan Curug.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoritis
 - a) Penelitian ini dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk penelitian lebih lanjut, terutama untuk subjek penelitian serupa.
- 2) Manfaat Praktis
 - a) Bagi peserta didik, dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran musik, meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran vokal, menjadi lebih aktif pada pembelajaran musik.
 - b) Bagi pendidik, dapat bermanfaat sebagai praktik pengajaran vokal di kelas. Selain itu, guru juga mendapatkan varian metode pengajaran baru yang dapat memikat perhatian dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - c) Bagi sekolah, dapat meningkatkan media pembelajaran dan fasilitas di Sekolah Lentera Harapan Curug.