

**EFEKTIVITAS MODEL *GAME BASED LEARNING*
DENGAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR
MATERI RAGAM LAGU DAN MUSIK MANCANEGARA
DI SMPN 1 YOGYAKARTA**



**Oleh:
Muhammad Rizki Triandra
2110308017**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2024/2025**

**EFEKTIVITAS MODEL *GAME BASED LEARNING*
DENGAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR
MATERI RAGAM LAGU DAN MUSIK MANCANEGARA
DI SMPN 1 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai kelulusan Sarjana S1
pada Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan



Oleh:
Muhammad Rizki Triandra
2110308017

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2024/2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

EFEKTIVITAS MODEL *GAME BASED LEARNING* DENGAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI RAGAM LAGU DAN MUSIK MANCANEGARA DI SMPN 1 YOGYAKARTA diajukan oleh, Muhammad Rizki Triandra, NIM 2110308017, Program Studi S-1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Pertunjukan Yogyakarta (**Kode Prodi: 88209**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 27 Mei 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji

Hana Permata Heldisari, S.Pd., M.Pd.
NIP 199005292019032010/
NIDN 0029059003

Pembimbing I/ Anggota Tim Penguji

Hana Permata Heldisari, S.Pd., M.Pd.
NIP 199005292019032010/
NIDN 0029059003

Penguji Ahli/ Anggota Tim Penguji

Prof. Drs. Trivono Bramantyo PS., M.Ed., Ph.D.
NIP 195702181981031003/
NIDN 0018025702

Pembimbing II/ Anggota Tim Penguji

Nur Arif Anandhita, M.Pd.
NIP 199110152022031005/
NIDN 0015109107

Yogyakarta, 11 - 06 - 25

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. I Nvoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NIP 197111071998031002/
NIDN 0007117104

Kordinator Program Studi
Pendidikan Seni Pertunjukan

Dra. Agustina Ratri Probosini, M.Sn.
NIP 196408142007012001/
NIDN 0014086417

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Muhammad Rizki Triandra

Nomor Mahasiswa : 2110308017

Program Studi : SI Pendidikan Seni Pertunjukan

Fakultas : Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam penelitian ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Yogyakarta, 27 Mei 2025
Yang membuat pernyataan



METPAK
TAMBAH
10000
ABAMX232751610

Muhammad Rizki Triandra
NIM. 2110308017

HALAMAN MOTTO

“Keberuntungan adalah kesempatan dan kemampuan yang saling bertemu, tidak ada kata mundur karena keberuntungan bisa diciptakan dan ada di dalam diri”

“Percaya Pasti Bisa”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan sukacita yang begitu mendalam, dari tercapainya penyusunan skripsi yang telah selesai secara menyeluruh penulis mempersembahkan kepada:

1. Civitas akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terima kasih atas segala dukungan secara material maupun motivasi dalam proses pembelajaran yang membuat diri berkembang dan siap menghadapi segala tantangan untuk terus belajar. Semoga Allah SWT., selalu memberikan kesuksesan, kesehatan fisik maupun psikis, keberkahan umur, keberkahan rezeki, dan kebahagiaan;
2. Ibu Wasiyana, Bapak Parmun, Saudara Andre Aldi Utama, Saudari Puspita Dwi Ranti, Saudari Fadhilah Rabiah yang selalu memberikan segala kebutuhan material doa, cinta dan motivasi yang membangun diri untuk tetap kokoh menjalani perkuliahan dengan penuh tanggung jawab. Terima kasih atas segala kesempatan, kepercayaan dan dukungan yang diberikan untuk menentukan pilihan dalam mengambil keputusan perkembangan diri. Semoga Allah SWT., selalu memberikan kesuksesan, kesehatan fisik maupun psikis, keberkahan umur, keberkahan rezeki, dan kebahagiaan;
3. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang berharga bagi penulis. Terkhusus untuk dosen pembimbing Ibu Hana Permata Heldisari dan Bapak Nur Arif Anandhita sebagai orang tua kedua di tanah rantau yang menjadi sahabat dalam kehidupan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penelitian berjalan dengan lancar dan penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan baik. Skripsi ini sebagai bentuk komitmen penulis dalam bidang pendidikan yang termasuk bagian dari perjalanan akademik penulis sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini berjudul "Efektivitas Model *Game Based Learning* dengan Monopoli terhadap Hasil Belajar Materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara di SMPN 1 Yogyakarta". Dari hadirnya skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses penelitian skripsi ini.

1. Dra. Agustina Ratri Probosini, M.Sn., sebagai Ketua Jurusan/Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan saran berharga dalam penyusunan skripsi serta membentuk diri menjadi pribadi yang lebih baik;
2. Drs. Gandung Djatmiko, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan aktivitas maupun administrasi dalam proses perkuliahan;
3. Dilla Octavianingrum, S.Pd., M.Pd., sebagai Sekretaris Jurusan/Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia yang telah membantu mengelola segala administrasi

Jurusan sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan lancar sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku;

4. Hana Permata Heldisari, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan kepercayaan, kesempatan untuk terus belajar dan berkembang, serta bimbingan dalam penyusunan skripsi dengan berbagai pengalaman kepada penulis;
5. Nur Arif Anandhita, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan kepercayaan, kesempatan untuk terus belajar dan berkembang, serta bimbingan dalam penyusunan skripsi dengan berbagai pengalaman kepada penulis;
6. Ujang Nendra Pratama, S.Kom., M.Pd., selaku Dosen pengampu mata kuliah Jurusan/Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis;
7. Dra. Antonia Indrawati, M.Si., Dosen pengampu mata kuliah Jurusan/Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis;
8. Dr. Drs. Nur Iswantara, M.Hum., Dosen pengampu mata kuliah Jurusan/Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis;

9. Dr. Drs. Sarjiwo, M.Pd., Dosen pengampu mata kuliah Jurusan/Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis;
10. Roy Martin Simamora, S.Pd., M.Ed., Dosen pengampu mata kuliah Jurusan/Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis;
11. R. Pramusinta, S.Sn., selaku guru seni budaya di SMPN 1 Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Membantu segala proses administrasi dan kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi dalam penyusunan skripsi ini;
12. Seluruh peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Yogyakarta yang terlibat dalam penelitian;
13. Reza Ginandha Sakti, S.Pd., M.Sn., sebagai validator yang telah memberikan ilmu pengetahuan, masukan dan saran sebagai syarat kesiapan dalam melakukan penelitian;
14. Teman-teman angkatan 2021 Renjana Nawasena yang hadir bersama-sama selalu memberikan ruang untuk berkembang, dukungan dan semangat dalam menjalani perkuliahan;
15. Teman-teman mahasiswa lingkup Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan energi positif dan ilmu dalam proses yang diikuti bersama-sama untuk mengembangkan diri dan terus belajar;

16. Ibu Wasiyana yang selalu memberikan doa dan dukungan penuh terhadap proses perkembangan diri untuk meraih harapan dan cita serta kesuksesan dalam menjalani kehidupan;
17. Bapak Parmun yang selalu memberikan doa dan dukungan penuh terhadap proses perkembangan diri untuk meraih harapan dan cita serta kesuksesan dalam menjalani kehidupan;
18. Saudara Andre Aldi Utama yang selalu yang selalu memberikan doa dan dukungan penuh terhadap proses perkembangan diri untuk meraih harapan dan cita serta kesuksesan dalam menjalani kehidupan;
19. Saudari Puspita Dwi Ranti yang selalu yang selalu memberikan doa dan dukungan penuh terhadap proses perkembangan diri untuk meraih harapan dan cita serta kesuksesan dalam menjalani kehidupan;
20. Saudari Fadhilah Rabiah yang selalu yang selalu memberikan doa dan dukungan penuh terhadap proses perkembangan diri untuk meraih harapan dan cita serta kesuksesan dalam menjalani kehidupan;
21. Kinanti Rahayu Widyaningrum, S.Sn., selaku sahabat dan partner yang memberikan dukungan dan segala bantuan dalam proses pengembangan diri mencapai harapan dan cita-cita;
22. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Segala masukan yang membimbing arah penelitian sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Bapak/Ibu adalah sosok yang menginspirasi, penuh dedikasi, sabar dan berpengalaman dalam bidangnya, telah memberikan semangat dorongan motivasi yang luar biasa bagi penulis. Penulis juga ingin berterima kasih

kepada pihak Fakultas Seni Pertunjukan dan Jurusan/Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan yang telah memberikan kesempatan dan sarana dalam proses pembelajaran. Fasilitas dan dukungan yang hadir sangat membantu pengembangan kompetensi penulis dalam pendidikan, drama, tari dan musik.

Hadirnya skripsi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya materi musik, dalam memahami efektivitas Model *Game Based Learning* terhadap hasil belajar yang menjadi kontribusi positif pada materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara di SMPN 1 Yogyakarta.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dengan memberikan inspirasi bagi pembaca yang ingin mengeksplorasi bidang pengembangan media dan pendidikan musik. Kami menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan masukan, saran dan kritikan yang membangun untuk kemajuan pengembangan penelitian di masa mendatang.

Bantul, 27 Mei 2025

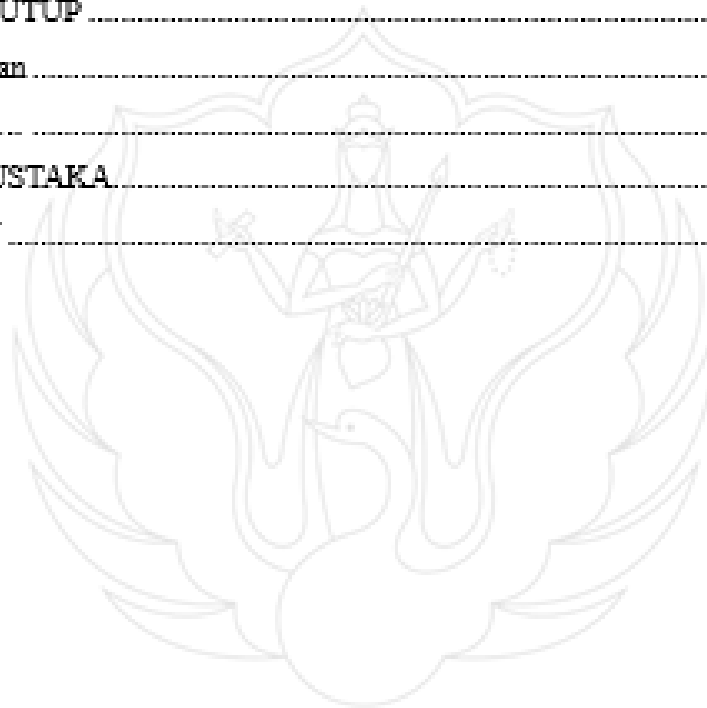
Muhammad Rizki Triandra

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis	7
E. Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	9
2. Media Pembelajaran Permainan Monopoli	16
3. Pembelajaran Musik	20
4. Materi Ragam dan Lagu Musik Mancanegara (Asia Tenggara)	23
5. Hasil Belajar	30
6. Karakteristik Peserta Didik Remaja Awal	32
B. Penelitian yang Relevan	33

C. Kerangka Berpikir	36
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis dan Desain Penelitian	38
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	39
1. Variabel Penelitian	39
2. Definisi Operasional	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian	42
1. Populasi	42
2. Sampel	42
D. Tempat dan Waktu Pelaksanaan	42
E. Prosedur Penelitian	43
1. Tahap Persiapan	43
2. Tahap Inti	43
3. Tahap Akhir	43
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	44
1. Teknik Pengumpulan Data	44
2. Instrumen Pengumpulan Data	45
G. Pengembangan Instrumen	47
1. Uji Validitas Instrumen	47
2. Uji Reliabilitas Instrumen	53
3. Uji Tingkat Kesukaran Instrumen	54
4. Uji Daya Pembeda Instrumen	57
H. Analisis Data	59
1. Analisis Uji Prasyarat	59
2. Analisis Uji Hipotesis	63
I. Indikator Capaian Penelitian	65
A. Hasil Penelitian	66
1. Profil Sekolah	66
2. Monopoli sebagai <i>Media Game Based Learning</i>	72

3. Kegiatan Pembelajaran Materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara (Asia Tenggara) Menggunakan Permainan Monopoli.....	73
4. Hasil Analisis Uji Hipotesis.....	79
B. Pembahasan.....	93
1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara Menggunakan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> dengan Media Monopoli.....	93
2. Efektivitas Model <i>Game Based Learning</i> Menggunakan Media Permainan Monopoli.....	97
BAB V PENUTUP	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN	115



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Alat Musik Ansambel <i>Pinpeat</i>	24
Tabel 2 Alat Musik Ansambel <i>Piphar</i>	25
Tabel 3 Alat Musik Ansambel <i>Hsaing Waing</i>	26
Tabel 4 Alat Musik Ansambel <i>Agung dan Kulintang</i>	28
Tabel 5 Rentang Nilai dan Predikat KKM	45
Tabel 6 Indikator Instrumen Tes	46
Tabel 7 Hasil Uji Validitas	51
Tabel 8 Hasil Uji Reliabilitas	54
Tabel 9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	55
Tabel 10 Hasil Uji Kesukaran Instrumen	55
Tabel 11 Klasifikasi Tingkat Daya Pembeda Soal	57
Tabel 12 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen	58
Tabel 13 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk	60
Tabel 14 Scatter Plot <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	61
Tabel 15 Hasil Uji Homogenitas Fisher	62
Tabel 16 Kriteria Gain Ternormalisasi	65
Tabel 17 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	65
Tabel 18 Daftar Prestasi SMPN 1 Yogyakarta Tahun 2024	70
Tabel 19 Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	81
Tabel 20 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	81
Tabel 21 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	83
Tabel 22 Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	84
Tabel 23 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	84
Tabel 24 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	86
Tabel 25 Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	87
Tabel 26 Data Ketuntasan Nilai	88
Tabel 27 Persentase Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar	89
Tabel 28 Hasil Uji <i>Independent sample t test</i>	90

Tabel 29 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Persen.....	91
Tabel 30 Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain</i>	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir.....	36
Gambar 2 Desain <i>Quasi Experiment Bentuk Non-Equivalent Control Group</i>	39
Gambar 3 Bagan Struktur Organisasi SMPN 1 Yogyakarta	69
Gambar 4 Menyiapkan Media Permainan Monopoli	74
Gambar 5 Pengantar Materi.....	76
Gambar 6 Membaca Aturan Permainan.....	76
Gambar 7 Memainkan Permainan Monopoli	77
Gambar 8 Merangkum Pengetahuan Secara Mandiri.....	78
Gambar 9 Peserta Didik Melakukan Refleksi	79
Gambar 10 Diagram Lingkaran Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	82
Gambar 11 Diagram Lingkaran Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	83
Gambar 12 Diagram Lingkaran Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	85
Gambar 13 Diagram Lingkaran Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	86
Gambar 14 Papan Permainan Monopoli.....	194
Gambar 15 Kartu Kepemilikan/Informasi.....	195
Gambar 16 Kartu Dana Umum dan Kesempatan	196
Gambar 17 Uang Monopoli	196
Gambar 18 Pion Rumah Kocokan Dadu dan Dadu	197

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	115
Lampiran 2 Instrumen Tes Untuk Uji Coba	116
Lampiran 3 Hasil Revisi Validitas Isi	126
Lampiran 4 Instrumen <i>Pretest</i>	127
Lampiran 5 Instrumen <i>Posttest</i>	135
Lampiran 6 Hasil Pengerjaan Soal <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	143
Lampiran 7 Hasil Pengerjaan Soal <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	151
Lampiran 8 Lembar Hasil Observasi	159
Lampiran 9 Lembar Hasil Validasi Ahli 1	161
Lampiran 10 Lembar Hasil Validasi Ahli 2	164
Lampiran 11 <i>Output</i> SPSS Validitas Konstruk	167
Lampiran 12 <i>Output</i> SPSS Uji Kesukaran	168
Lampiran 13 <i>Output</i> SPSS Uji Daya Pembeda	169
Lampiran 14 <i>Output</i> SPSS Statistik Deskriptif Uji Normalitas	170
Lampiran 15 Data Uji SPSS Statistik deskriptif Uji <i>N-Gain</i>	171
Lampiran 16 Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	172
Lampiran 17 R-tabel	173
Lampiran 18 F-tabel	175
Lampiran 19 Modul Ajar	177
Lampiran 20 <i>Scenario Treatment</i> Model <i>Game Based Learning</i> Materi	186
Lampiran 21 Desain Permainan Monopoli	194
Lampiran 22 Aturan Permainan Monopoli	198
Lampiran 23 Surat Izin Penelitian	203

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media permainan Monopoli terhadap hasil belajar materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara (Asia Tenggara) di SMPN 1 Yogyakarta. Monopoli dalam model *Game Based Learning* merupakan permainan yang dialihfungsikan sebagai media pembelajaran dengan mengubah isi dan aturan permainan ke dalam bentuk-bentuk materi pembelajaran. Penerapan model pembelajaran ini dilakukan untuk mengatasi masalah keseriusan belajar peserta didik yang dapat berdampak terhadap hasil belajar kelas VIII di SMPN 1 Yogyakarta.

Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan menggunakan desain *Quasi Experimental* dengan bentuk *Non-Equivalent Control Group*. Teknik pengumpulan data menggunakan Tes dan observasi. Tes berupa soal pilihan ganda (*multiple choice*) dan menjodohkan (*matching*) digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan eksperimen. Lembar observasi digunakan untuk mendeskripsikan *treatment* (perlakuan) yang dilakukan ketika pembelajaran berlangsung. Instrumen tes melewati uji coba dengan menguji validitas, reliabilitas, kesukaran, dan daya pembeda soal. Responden berjumlah 60 pada dua kelas, 30 peserta didik di kelas VIII F sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media permainan Monopoli dan 30 peserta didik di kelas VIII H sebagai kelas kontrol tanpa adanya perlakuan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Analisis uji hipotesis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji *independent sample t test* dan *N-Gain*.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa (H_a) diterima, Melalui hasil uji independent sampel t test dengan nilai $\text{sig } 0,011 < 0,05$, terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar *posttest* antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media permainan Monopoli. Selain itu, efektivitas perlakuan model *Game Based Learning* dengan media Monopoli melalui uji *N-Gain* pada kelompok eksperimen sebesar 70,1 % termasuk dalam kategori cukup efektif dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* sebesar 13,6% termasuk dalam kategori tidak efektif. Peningkatan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 45,20% Sementara, pada kelas kontrol mengalami kenaikan sebesar 15,33%.

Kata Kunci: Seni, *Game Based Learning*, Permainan Monopoli, Hasil Belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas pendidikan yang baik akan memberikan dampak dengan banyaknya sumber daya manusia yang bermutu pada setiap bidang kemampuannya. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional Undang-undang Nomor 20 Pasal 3 (2003) yang fungsinya berfokus pada pengembangan keahlian dan tujuannya untuk membuat peserta didik berilmu, kreatif, bertanggung jawab, dan mandiri dengan mengasah potensi yang dimiliki untuk terus berkembang. Keahlian seseorang didapat melalui latihan yang intensif dan prosesnya memiliki rentang waktu yang lama. Hal ini tidak lepas dari seseorang untuk memperbaiki diri dengan cara belajar dan terus belajar sehingga dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun kehidupan bermasyarakat.

Sekolah menengah pertama merupakan pendidikan formal yang terfokus pada perkembangan peserta didik baik pada aspek fisik, emosional, dan sosial pada masa remaja awal dengan rentang usia 12-15 tahun. Jenjang sekolah ini mengedepankan berbagai ilmu pengetahuan yang harus dipahami peserta didik secara kompleks. Sebagai upaya pengenalan materi untuk mencari tahu minat, bakat, dan keahlian peserta didik pada bidang tertentu agar dapat mendalaminya pada jenjang yang lebih tinggi. Mencari tahu bidang keahlian yang sesuai, diperlukan kerja keras dan keseriusan yang tinggi dalam belajar sebagai langkah awal mencapai kesuksesan peserta didik. Pada kenyataannya, keseriusan belajar

peserta didik di sekolah masih banyak yang belum maksimal. Hal ini menjadi masalah yang banyak dijumpai. Termasuk faktor internal seperti sikap masa bodoh, kurang termotivasi dan tidak fokusnya peserta didik terhadap materi pelajaran ketika proses belajar mengajar berlangsung (Ramadhan, 2021). Peran Guru dalam memantik semangat belajar peserta didik untuk terus serius dalam belajar sangat dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Widiyaningsih & Narimo, 2023). Daya tahan peserta didik dengan memantik keseriusan dalam belajar sangat dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Anurraga, 2018). Peserta didik harus serius dengan ketekunan untuk terus fokus dalam pembelajaran.

Hilangnya fokus peserta didik dapat mengakibatkan kesulitan belajar dalam kelas yang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti interaksi guru dan peserta didik, kualitas pembelajaran, waktu pembelajaran, manajemen kelas dan motivasi guru (Armella & Rifdah, 2022). Ambisi pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran menjadi peran yang sangat penting yaitu menstimulus motivasi belajar peserta didik agar pembelajaran berjalan efektif (Satriani, 2018). Tenaga pendidik harus mengeluarkan tenaga ekstra untuk memecahkan masalah yang ada agar peserta didik memahami materi pembelajaran secara kompleks dan didukung dengan hasil belajar yang memuaskan. Tenaga pendidik perlu beradaptasi sesuai kebutuhan belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kurikulum memiliki posisi yang vital dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, karena menjadi acuan yang mengarahkan fokus pembelajaran di sekolah (Halizah, 2024). Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia memperbolehkan guru mengembangkan materi pelajaran dari berbagai sumber

disesuaikan dengan capaian, perkembangan peserta didik dan wewenang sekolah mengelola kurikulum (Nafi'ah et al., 2023). Penggunaan metode, model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menjadi perhatian khusus. Selain itu adanya pengembangan media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat membuat proses pembelajaran berjalan maksimal dengan kualitas pembelajaran yang baik dan tercapainya tujuan pembelajaran (Rahayuningsih et al., 2024).

Tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah menjadi ambisi yang cukup penting dalam suatu proses pembelajaran. SMP Negeri 1 Yogyakarta termasuk sekolah favorit dengan menempati peringkat ketiga terbaik dari hasil Asesmen Standardisasi Pendidikan Daerah (ASPD) Tahun 2024. Berdasarkan hasil prapenelitian, dalam proses pembelajaran Seni Budaya di kelas VIII terdapat kendala, yaitu banyak peserta didik yang bosan dan tidak fokus dalam belajar. Penyebab terjadinya situasi ini dikarenakan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada beberapa kelas VIII berlangsung pada jam pembelajaran terakhir sehingga daya tahan peserta didik mulai menurun dan tidak fokus belajar.

Hadirnya suasana belajar yang nyaman bagi peserta didik akan membuat proses pembelajaran berjalan efektif sehingga menstimulus ambisi untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Pendidik harus menggunakan model pembelajaran yang variatif sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Guru Seni Budaya kelas VIII di SMPN 1 Yogyakarta menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction* dengan metode ceramah. Dalam penerapannya model dengan metode ini cenderung membuat

peserta didik bosan sehingga tidak fokus untuk mengikuti pembelajaran (Windra, 2020). Kelemahan model dan metode ini yaitu pembelajaran berpusat kepada guru, jika guru kurang dalam persiapan peserta didik dapat menjadi bosan dan fokusnya teralihkan sehingga dapat menghambat pembelajaran (Setyawan & Riadin, 2020). Oleh karena itu, model yang digunakan dalam pembelajaran sebaiknya variatif karena mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya memiliki materi tentang kebudayaan dan ekspresi diri. Materi tersebut dapat menstimulus pemahaman peserta didik terkait nilai-nilai karakter pada suatu kebudayaan; Menanamkan kecintaan terhadap budaya Indonesia untuk terus dilestarikan; dan Mampu membuat siswa berkembang dengan melibatkan perasaan dengan keluwesan untuk berekspresi melalui penciptaan atau apresiasi karya seni. Pengalaman estetik yang didapat dari suatu kegiatan seni memacu peserta didik untuk kreatif dengan penalaran dalam merespon suatu objek seni, tidak didapat dari mata pelajaran lain.

Materi musik mancanegara Kurikulum Merdeka kelas VIII cukup kompleks karena peserta didik harus mengetahui kebudayaan luar. Dari hasil wawancara guru Seni Budaya kelas VIII di SMPN 1 Yogyakarta, ketika mengajarkan materi tersebut menggunakan buku ajar tanpa menggunakan media pembelajaran seperti YouTube, Microsoft PowerPoint, dan sebagainya. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sangat penting untuk memudahkan proses pembelajaran. Dengan adanya materi yang cukup kompleks dibutuhkan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agar menarik minat belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan harapan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Model pembelajaran *Game Based Learning* memiliki daya yang luar biasa untuk membuat pembelajaran menjadi aktif, interaktif juga menyenangkan. Model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar dengan uji T didapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* (Wardani & Kiptiyah, 2024). Berdasarkan uraian tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung kinerja model pembelajaran *Game Based Learning* agar berjalan maksimal agar hasil yang didapat dalam proses pembelajaran dapat memuaskan. Permainan Monopoli sebagai media pembelajaran pada model pembelajaran *Game Based Learning* dapat menjadi solusi untuk memecahkan masalah belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Yogyakarta.

Permainan Monopoli memiliki aturan-aturan permainan menggunakan papan dan kartu yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Selain itu permainan Monopoli yang tidak asing dengan peserta didik akan memudahkan peserta didik memahami cara bermain dalam pembelajarannya. Berdasarkan penelitian sebelumnya, pembelajaran yang menggunakan media permainan Monopoli dapat menjadi upaya belajar sambil bermain oleh peserta didik. Dikarenakan proses pembelajarannya yang menyenangkan, peserta didik menjadi lebih semangat berpartisipasi dengan aktif dan kreatif, materi pembelajaran menjadi mudah dipahami, mampu membuat daya pikir peserta didik berkembang, Pembelajaran menjadi lebih berkesan dan bisa mencapai hal utama pada proses pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran (Ardhani et al., 2021). Media permainan Monopoli terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar dengan signifikan nilai

N-Gain 64,37% termasuk dalam kategori cukup efektif (Choirunnisa & Arini, 2023).

Model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media permainan Monopoli dapat menjadi pemecah masalah pembelajaran yang monoton pada proses pembelajaran materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara (Asia Tenggara). Belajar sambil bermain bisa menjadi solusi untuk menarik minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran musik mancanegara. Dengan media yang kreatif dan inovatif seperti ini akan memudahkan pemahaman peserta didik, bahkan dapat membuat pembelajaran menjadi efektif. Hal ini menjadi dasar penelitian untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media permainan Monopoli pada materi musik mancanegara di SMPN 1 Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka didapat suatu permasalahan yang dirumuskan:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media permainan Monopoli efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara (Asia Tenggara) di SMPN 1 Yogyakarta?
2. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media permainan Monopoli terhadap hasil belajar materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara (Asia Tenggara) di SMPN 1 Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media permainan Monopoli efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara (Asia Tenggara) di SMPN 1 Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media permainan Monopoli terhadap hasil belajar materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara (Asia Tenggara) di SMPN 1 Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menjadi sumber pengetahuan baru mengenai model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar khususnya di bidang seni musik jenjang sekolah menengah pertama.
- b. Dapat menjadi sumber referensi untuk menambah wawasan mengenai dampak model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar sebagai pedoman penelitian lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman berharga dengan ilmu pengetahuan yang dikaji.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat mengetahui informasi lebih dalam terkait model pembelajaran *Game Based Learning* untuk menangani masalah belajar peserta didik.

- c. Bagi peserta didik, diharapkan dengan model pembelajaran *Game Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar dan minat belajar pada materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara (Asia Tenggara).

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi mencakup tahapan penulisan yang menjadi gambaran hasil karya tulis ilmiah. Pada bagian ini dibuat untuk memudahkan jalannya pembahasan yang ingin disampaikan dalam penelitian berdasarkan kerangka bagian:

1. Bab I Pendahuluan, membahas Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian secara Teoritis dan Praktis, serta Sistematika Penulisan.
2. Bab II Tinjauan Pustaka, berisi Landasan Teori, Penelitian yang Relevan, Kerangka Berpikir dan Hipotesis Penelitian.
3. Bab III Metode Penelitian, berisi Jenis dan Desain Penelitian, Variabel Penelitian dan Definisi Operasional, Populasi dan Sampel Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Prosedur Penelitian, Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data, Pengembangan Instrumen, Analisis Data, serta Indikator Capaian Penelitian.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi hasil analisis data dan pembahasan terkait konten penelitian.
5. Bab V Penutup, berisi kesimpulan dan saran sebagai harapan, tindak lanjut hasil penelitian untuk penelitian berikutnya.