

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR RITME MUSIK ANAK DI SD  
MUHAMMADIYAH SAPEN YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Najikhiya Bintani**

**NIM 22103240132**

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK  
JURUSAN PENDIDIKAN MUSIK  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2025/2026**

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR RITME MUSIK ANAK DI SD  
MUHAMMADIYAH SAPEN YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Najikhiya Bintani**

**NIM 22103240132**

**Skripsi ini Diajukan Kepada Dewan Penguji  
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1  
dalam Bidang Pendidikan Musik  
Genap 2025/2026**

## HALAMAN PENGESAHAN

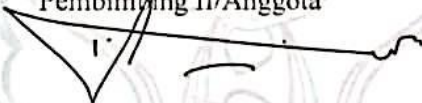
Skripsi berjudul:

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR RITME MUSIK ANAK DI SD MUHAMMADIYAH SAPEN YOGYAKARTA** diajukan oleh Najikhiya Bintani NIM 22103240132, Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Jurusan Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 187121**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 05 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

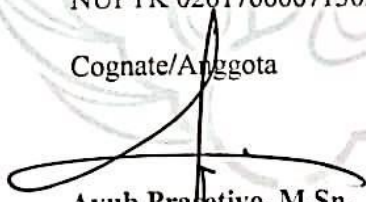
Pembimbing I/Ketua

  
**Henry Yuda Oktadus, M.Sn.**  
NUPTK 9344770671130313

Pembimbing II/Anggota

  
**Iwang Prasiddha Lituhayu, M.Sn.**  
NUPTK 0261766667130333

Cognate/Anggota


  
**Ayub Prasetyo, M.Sn.**  
NUPTK 7052753654130103

Yogyakarta, 18 - 06 - 26

Mengetahui,

Koordinator Program Studi  
Pendidikan Musik

  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
  
**Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.**  
NUPTK 3439749650131083

  
**Dr. Sri Raden Mas Surtihadi, M.Sn.**  
NUPTK 2037748649130223

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Najikhiya Bintani  
NIM : 22103240132  
Program Studi : S-1 Pendidikan Musik  
Fakultas : Seni Pertunjukan

## JUDUL SKRIPSI

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
RITME MUSIK ANAK DI SD MUHAMMADIYAH SAPEN YOGYAKARTA**

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil 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 yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis menjadi acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 05 Juni 2026



METERAL  
TEMPER  
CBA85ANX348167377  
Najikhiya Bintani  
NIM 22103240132

## HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

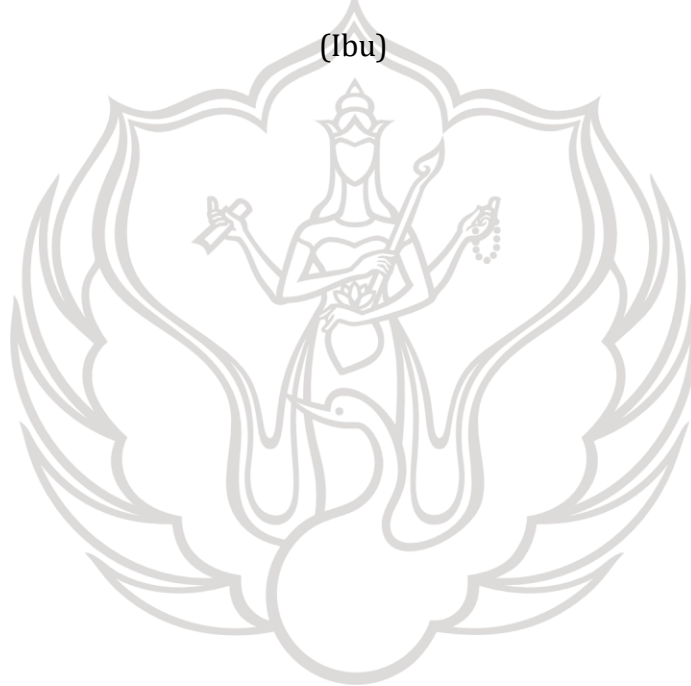
(Al-Qur’an 94:6)

“Sesuatu yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar bin Khattab)

“Setinggi apapun keinginan dan cita-cita, jangan pernah melupakan asal mula kita”

(Ibu)



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Puji syukur kehadiran Allah SWT atas ridho dan kasih sayang-Nya telah memberikan kesempatan dan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Kebahagiaan ini saya persembahkan untuk:

Malaikat yang dikirim Allah SWT sebagai pelindung dan pemberi ketentraman bagi saya, Ibu dengan do'anya yang berhasil merayu Tuhan untuk menuntun saya menjadi manusia yang bermanfaat. Berkat motivasinya dapat membangun dinding keberanian dan kepercayaan diri saya. Kesabarannya yang tidak pernah habis dalam mendidik dan membesarkan saya sehingga saya bisa sampai di titik ini. Banyak sekali pelajaran dan pengalaman hidup yang saya dapatkan dari beliau. Atas segala keikhlasannya, semoga Allah SWT senantiasa memberikan kebahagiaan dan menjaga Ibu dalam naungan-Nya.

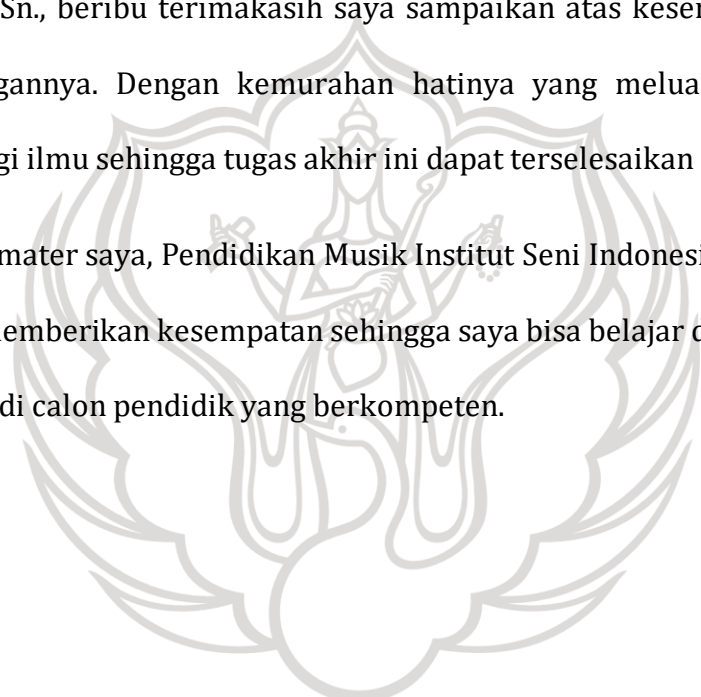
Untuk Ayah yang keberadannya tidak bisa dilihat namun menempati posisi istimewa dalam hati. Berkat kasih sayangnya di masa kecil membuat saya merasakan ketulusan itu nyata adanya. Perjuangan dan pengorbanan yang telah dilakukan mengajarkan saya arti kehidupan yang sesungguhnya. Terimakasih telah menjadi suami untuk Ibu saya dan menjadi Ayah untuk saya dan kakak saya. Atas semua hal baik yang dilakukan, semoga Allah SWT memberikan surga tempat terbaik di sisi-Nya.

Untuk kakak yang menjadi salah satu motivasi dan penyemangat saya. Semoga adikmu bisa berhasil mewujudkan cita-cita keluarga. Semoga semua niat dan urusanmu diberi kemudahan.

Untuk seluruh keluarga yang senantiasa memberi dukungan, semangat serta motivasi sehingga saya dapat menuntaskan kewajiban saya dengan baik.

Kepada Bapak Henry Yuda Oktadus, M.Sn. dan Bapak Iwang Prasiddha Lituhayu, M.Sn., beribu terimakasih saya sampaikan atas kesempatan, ilmu, dan bimbingannya. Dengan kemurahan hatinya yang meluangkan waktu untuk berbagi ilmu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Almamater saya, Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan sehingga saya bisa belajar dan berproses untuk menjadi calon pendidik yang berkompeten.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Ritme Musik Anak. Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk penyelesaian program sarjana pendidikan.

Dalam penyusunan skripsi penelitian ini tidak akan terlaksana tanpa adanya kerjasama dari berbagai pihak yang terlibat. Maka dari itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang terlibat, diantaranya yaitu:

1. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Raden Mas Surtihadi, M.Sn., selaku ketua jurusan Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Henry Yuda Oktadus, M.Sn., selaku dosen pembimbing 1 atas bimbingan, ilmu, dan motivasi yang diberikan kepada penulis.
4. Iwang Prasiddha Lituhayu, M.Sn., selaku dosen pembimbing 2 atas bimbingan, ilmu, dan motivasi yang diberikan kepada penulis.
5. Ayub Prasetyo, M.Sn., selaku dosen penguji ahli atas bimbingan, ilmu, dan masukan yang diberikan kepada penulis.
6. Kepada Ibu dan keluarga yang telah memberikan do'a dan dukungan.

7. Bapak dan ibu dosen jurusan Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu dan pengalaman yang diberikan selama proses penyelesaian program sarjana pendidikan.
8. Kepada There, Imuk, Anjani, dan Ayu yang telah mengisi hari-hari dan selalu memberi dukungan.
9. Serta teman-teman seperjuangan yang memberikan dukungan.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi penelitian ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan oleh penulis untuk memperbaiki kekurangan yang ada.

Yogyakarta, 05 Juni 2026



Najikhiya Bintani

## ABSTRAK

Pemilihan dan perencanaan proses pembelajaran yang tepat dapat membantu keberhasilan dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi secara kognitif, tetapi juga harus memiliki motivasi belajar yang kuat untuk terus berkembang. Motivasi belajar merupakan salah satu aspek yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Gamifikasi merupakan salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena gamifikasi dirancang untuk meningkatkan pengalaman dan keterlibatan aktif melalui desainnya yang interaktif. Oleh karena itu, peneliti ingin mencari tahu bagaimana pengaruh penerapan metode gamifikasi terhadap motivasi belajar ritme musik siswa. Tujuan penelitian ini yakni menganalisis pengaruh serta menganalisis keterkaitan metode gamifikasi terhadap motivasi belajar ritme musik siswa. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Data diambil melalui *pretest posttest* kelas kontrol dan eksperimen pada kelas tiga di SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta. Hasil uji independent t-test menunjukkan hasil  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang berarti ada pengaruh penerapan metode gamifikasi terhadap motivasi belajar ritme musik siswa.

**Kata kunci:** gamifikasi, motivasi belajar, ritme musik.

## ABSTRACT

*Selecting and planning the right learning process can contribute to successful learning. In the learning process, students are not only required to understand the material cognitively but must also possess strong learning motivation to continue developing. Learning motivation is one of the aspects that significantly influences the success of the teaching and learning process. Gamification is an approach that can enhance students learning motivation, as it is designed to improve experience and active engagement through its interactive design. Therefore, the researcher aims to investigate the impact of implementing gamification methods on students' motivation to learn musical rhythm. The objective of this study is to analyze the impact and examine the relationship between gamification methods and students' motivation to learn music. This study employed a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. Data were collected via pretest-posttest assessments in the control and experimental classes of third-grade students at SD Muhammadiyah Sapen in Yogyakarta. The result of the independent t-test showed a p-value of  $0,000 < 0,05$ , leading to the acceptance of  $H_a$  and the rejection of  $H_0$ , indicating that the application of the gamification method has an effect on students' motivation to learn musical rhythm.*

**Keywords:** *gamification, learning motivation, musical rhythms.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Pertanyaan Penelitian.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
A. Tinjauan Pustaka.....	11
B. Landasan Teori .....	19
C. Definisi Operasional .....	37
D. Hipotesis.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Desain Penelitian .....	39
B. Variabel Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	42
D. Pengumpulan Data.....	43
E. Analisis Data .....	53

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
A. Hasil.....	57
B. Pembahasan.....	73
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>88</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Tingkat Elemen Desain Permainan .....	24
<b>Tabel 3. 1</b> Rancangan Desain Penelitian .....	40
<b>Tabel 3. 2</b> Hasil Penghitungan Uji Validitas .....	46
<b>Tabel 3. 3</b> Interpretasi Uji N-Gain .....	56



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3. 1</b> Hasil Uji Validitas Item Kuesioner .....	45
<b>Gambar 3. 2</b> Hasil Uji Reliabilitas.....	47
<b>Gambar 3. 3</b> Materi Pola Ritme.....	51
<b>Gambar 4. 1</b> Pengambilan Data Pretest.....	57
<b>Gambar 4. 2</b> Pembelajaran Kelas Kontrol .....	59
<b>Gambar 4. 3</b> Soal Pola Ritme.....	59
<b>Gambar 4. 4</b> Penyelesaian Tugas .....	62
<b>Gambar 4. 5</b> Praktik Pembuatan Ritme .....	64
<b>Gambar 4. 6</b> Statistik Deskriptif Kelas Kontrol .....	65
<b>Gambar 4. 7</b> Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen .....	66
<b>Gambar 4. 8</b> Rangkuman Numerik Data .....	66
<b>Gambar 4. 9</b> Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	67
<b>Gambar 4. 10</b> Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	68
<b>Gambar 4. 11</b> Hasil Uji Homogenitas.....	69
<b>Gambar 4. 12</b> Hasil Uji Independent T-Test.....	69
<b>Gambar 4. 13</b> Hasil Uji Paired T-Test.....	70
<b>Gambar 4. 14</b> Hasil Uji N-Gain .....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1. 1</b>	Surat Ijin Penelitian.....	89
<b>Lampiran 1. 2</b>	Surat Ketersediaan Sampel Penelitian Kelas Kontrol.....	90
<b>Lampiran 1. 3</b>	Surat Ketersediaan Sampel Penelitian Kelas Eksperimen.....	91
<b>Lampiran 2. 1</b>	Kuesioner Uji Validitas dan Reliabilitas .....	92
<b>Lampiran 2. 2</b>	Pretest Kelas Kontrol .....	94
<b>Lampiran 2. 3</b>	Posttest Kelas Kontrol .....	96
<b>Lampiran 2. 4</b>	Pretest Kelas Eksperimen.....	98
<b>Lampiran 2. 5</b>	Posttest Kelas Eksperimen .....	100
<b>Lampiran 2. 6</b>	Hasil Uji Validitas Kuesioner.....	102
<b>Lampiran 3. 1</b>	Papan Peringkat Kelompok 1 Kelas Eksperimen .....	103
<b>Lampiran 3. 2</b>	Papan Peringkat Kelompok 2 Kelas Eksperimen .....	104
<b>Lampiran 3. 3</b>	Papan Peringkat Kelompok 3 Kelas Eksperimen .....	105
<b>Lampiran 3. 4</b>	Papan Peringkat Kelompok 4 Kelas Eksperimen .....	106
<b>Lampiran 3. 5</b>	Penyelesaian Tugas Kelompok 1 Kelas Eksperimen.....	107
<b>Lampiran 3. 6</b>	Penyelesaian Tugas Kelompok 2 Kelas Eksperimen.....	107
<b>Lampiran 3. 7</b>	Penyelesaian Tugas Kelompok 3 Kelas Eksperimen.....	108
<b>Lampiran 3. 8</b>	Penyelesaian Tugas Kelompok 4 Kelas Eksperimen.....	108

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kehidupan manusia tidak bisa lepas dari pendidikan, karena pendidikan merupakan salah satu modal utama yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia telah ditetapkan oleh pemerintah, yang mana pendidikan merupakan upaya memanusiakan manusia (Aulia et al., 2022). Usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang sesuai dengan nilai dalam masyarakat dan kebudayaan merupakan pengertian pendidikan secara sederhana (Daulay, M.A., 2016). Usaha untuk memenuhi tujuan dalam pendidikan tersebut salah satunya melalui pembelajaran di sekolah. Pembelajaran adalah metode yang dilakukan untuk membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru. Hal ini tidak hanya melibatkan keterlibatan aktif pendidik saja, namun juga membutuhkan keterlibatan aktif dari siswa, yang artinya pembelajaran merupakan proses membimbing peserta didik agar dapat belajar dengan efektif (Martdana, 2025).

Keberhasilan dalam proses belajar tidak hanya bergantung pada transfer pengetahuan, tetapi juga memerlukan cara belajar yang efektif dan memberikan makna untuk siswa. Siswa tidak hanya harus memahami materi di tingkat kognitif, tetapi mereka juga perlu memiliki dorongan yang kuat untuk belajar. Motivasi berperan penting dalam

keberhasilan proses pengajaran dan pembelajarannya. Ini dikarenakan tujuan dari pembelajaran dapat lebih mudah dicapai ketika siswa memiliki semangat dan hasrat untuk belajar (Prasetyo et al., 2025). Motivasi memiliki dua aspek, yaitu dorongan dari dalam diri dan dari luar yang mendorong siswa untuk mengubah tingkah laku mereka, dan ditentukan oleh sejumlah indikator yang mendukung. Secara definisi, motivasi adalah dorongan psikologis yang mendorong siswa untuk terlibat dalam aktivitas tertentu (Safitri & Rusdini, 2026).

Berdasarkan data awal yang didapatkan peneliti saat melakukan wawancara dengan guru musik di SD Muhammadiyah Sopen Yogyakarta, beliau mengatakan bahwa pembelajaran di SD Muhammadiyah Sopen Yogyakarta mendukung siswa untuk aktif dan terlibat dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Namun, setelah peneliti melakukan observasi awal, peneliti menemukan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran yaitu suasana di dalam kelas yang kurang kondusif. Hampir sekitar 50% siswa terlihat asik sendiri dengan temannya tanpa memperhatikan materi yang sedang disampaikan. Tidak hanya siswa laki-laki, tetapi siswa perempuan juga melakukan hal yang sama. Ketika guru memberikan peringatan siswa akan mematuhi dan suasana di dalam kelas menjadi kondusif. Namun, hal ini tidak akan berlangsung lama karena siswa akan kembali melakukan hal tersebut sehingga suasana di dalam kelas menjadi tidak kondusif lagi.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu wali kelas 3 dan mendapatkan konfirmasi atas dugaan awal peneliti tentang permasalahan di dalam proses pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil data *pre-test* yang dilakukan pada dua kelas di kelas tiga, tingkat motivasi belajar siswa memperoleh rata-rata sebesar 57,25. Untuk mengetahui persentase tingkat motivasi belajar siswa digunakan interpretasi berikut. Skor  $\leq 20$  berada pada kategori yang sangat rendah, skor 21-40 merupakan kategori rendah, skor 41-60 berada pada kategori sedang, skor 61-80 tergolong kategori tinggi, dan skor 81-100 masuk dalam kategori yang sangat tinggi (Aras et al., 2023). Maka dari itu, hasil skor *pre-test* yang diperoleh siswa kelas tiga di SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta berada pada kategori sedang.

Permasalahan dalam proses pembelajaran yang ditemukan di SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta didukung dengan beberapa penelitian terdahulu yang dikutip dalam artikel penelitian oleh Fadillah & Susanti (2024) menyatakan bahwa tingkat motivasi belajar siswa saat ini masih rendah. Sebanyak 48,15% siswa merasa kurang termotivasi dalam belajar dikarenakan media dalam pembelajaran yang kurang beragam serta masih tergolong memanfaatkan teknologi lama seperti papan tulis, *powerpoint*, dan proyektor. Selain itu, rendahnya motivasi belajar tersebut disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang mengandalkan komunikasi satu arah saja. Materi pembelajaran yang dicerna siswa kurang maksimal dikarenakan guru

hanya menggunakan buku paket dalam penyampaian materi tanpa menggunakan variasi lain dalam penyajian materinya. Hal ini menyebabkan siswa sering terlihat bosan saat mengikuti pembelajaran dan lebih memilih untuk berbicara dengan temannya.

Lingkungan belajar menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal, menciptakan lingkungan belajar yang dapat memotivasi siswa menjadi sebuah kewajiban yang harus dilakukan bagi para pendidik. Suasana belajar yang positif, interaktif, dan penuh apresiasi dapat memperkuat motivasi intrinsik yang tumbuh dalam diri siswa. Maka dari itu, guru harus bisa memberikan strategi belajar yang inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa, salah satunya dengan melakukan pendekatan yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa (Amelia et al., 2025). Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna kepada siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang positif yaitu dengan menerapkan metode gamifikasi. Gamifikasi merupakan salah satu metode yang dirancang untuk menumbuhkan motivasi belajar pada siswa. Nick Pelling mendefinisikan gamifikasi sebagai sebuah pendekatan pembelajaran dengan mengintegrasikan unsur-unsur dalam *game* seperti poin, lencana, tingkatan, narasi dan sebagainya yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar serta

memaksimalkan rasa senang dan keterlibatan pada proses pembelajaran tersebut (Iqbal et al., 2024).

Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang dikemas dalam permainan sehingga dapat menarik minat dan kemauan belajar siswa. Pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan metode yang menggunakan elemen *game* dan pemikiran *game* di lingkungan *non-game* yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Konsep ini meminimalisir metode ceramah oleh guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan menonjolkan interaktivitas serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Pujianingsih et al., 2024). Penerapan metode gamifikasi ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggabungkan elemen gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan memberikan rasa puas pada emosional siswa. Selain itu, metode ini juga dapat membantu siswa untuk memahami dan membangun konsep serta pemahaman mereka sendiri melalui proses eksplorasi mandiri (Naimah et al., 2025).

Gamifikasi mempunyai aturan dan persaingan untuk mencapai tujuan yang terdefinisi dengan jelas. Meskipun mempunyai kesamaan mengenai permainan pada pembuatan maupun penerapannya, gamifikasi berbeda dengan bermain maupun main-main. Gamifikasi akan memberikan pengalaman kepada penggunanya seperti merasakan pengalaman yang didapatkan saat bermain, namun hal ini

akan dirasakan bukan melalui bermain. Dalam penelitian ini, gamifikasi di desain untuk metode pembelajaran pada pelajaran seni musik. Pelajaran seni musik yang diajarkan kepada siswa kelas tiga berupa pola ritme sederhana berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali kelas tiga. Materi yang dipilih ini disesuaikan dengan modul ajar seni musik kelas 3 SD pada kurikulum merdeka dengan capaian siswa mampu memahami ritme dasar.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, topik penelitian ini menjadi penting untuk diteliti, karena banyak penelitian yang mengatakan rendahnya motivasi belajar siswa saat ini sehingga menyebabkan ketidak berhasilan dalam pembelajaran. Selain itu, masih banyak guru yang kurang memperhatikan lingkungan belajar bagi siswanya, salah satunya penerapan metode pembelajaran yang masih monoton dan hanya bersifat satu arah saja. Hal ini menjadi perhatian penting bagi para pendidik untuk bisa menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan bermakna serta meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Keunikan dalam penelitian ini ada pada metode yang digunakan yaitu metode gamifikasi. Banyak sekali penelitian terdahulu yang menerapkan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa maupun mahasiswa. Namun, penerapan metode ini sebagian besar dilakukan pada *platform digital*. Dalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan metode gamifikasi secara langsung kepada

siswa tanpa menggunakan *platform digital*, dengan tetap menggunakan elemen-elemen dalam gamifikasi. Adapun tujuan umum dalam penelitian ini yaitu, untuk mengukur seberapa besar pengaruh metode gamifikasi pada pembelajaran ritme musik terhadap motivasi belajar siswa. Sehingga, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Ritme Musik Anak di SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

Rendahnya motivasi belajar siswa menjadi salah satu alasan dalam penelitian ini, khususnya pada pembelajaran musik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang bervariasi karena hanya menggunakan komunikasi satu arah saja. Banyak sekali siswa yang merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Gamifikasi merupakan salah satu solusi media pembelajaran khususnya bagi siswa Sekolah Dasar, karena dalam penerapannya menggunakan elemen permainan yang dirancang untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran ini akan menarik minat siswa, karena mereka tidak akan terbebani dengan tuntutan pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penerapan

metode gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa, khususnya pembelajaran ritme musik.

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, pertanyaan penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar ritme musik siswa kelas tiga SD Muhammadiyah Sapan Yogyakarta?
2. Bagaimana pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi belajar ritme musik siswa kelas tiga SD Muhammadiyah Sapan Yogyakarta?
3. Mengapa metode gamifikasi bisa memengaruhi motivasi belajar ritme musik siswa kelas tiga SD Muhammadiyah Sapan Yogyakarta?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar ritme musik siswa kelas tiga SD Muhammadiyah Sapan Yogyakarta.
2. Menganalisis pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi belajar ritme musik siswa kelas 3 SD Muhammadiyah Sapan Yogyakarta.

3. Menganalisis keterkaitan metode gamifikasi terhadap motivasi belajar ritme musik siswa kelas 3 SD Muhammadiyah Sopen Yogyakarta.

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis penelitian ini dapat menambah kajian keilmuan tentang pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi belajar ritme musik siswa Sekolah Dasar.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **2.1 Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi untuk menerapkan metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar ritme musik siswa Sekolah Dasar.

#### **2.2 Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pandangan baru tentang penerapan metode gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar ritme musik siswa Sekolah Dasar.

### 2.3 Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan pengalaman baru kepada siswa tentang bermain dan belajar ritme musik untuk meningkatkan motivasi belajar.

### 2.4 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini memberikan pengetahuan dan pengalaman baru kepada peneliti dalam menerapkan metode gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar ritme musik siswa Sekolah Dasar.

