

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena menjadi salah satu pondasi utama yang harus dibangun secara optimal demi tercapainya kualitas hidup yang lebih baik. Menurut (Yudha Setiawan et al., 2025), pendidikan dipandang sebagai sebuah proses yang berkesinambungan dan tidak pernah berhenti, sehingga mampu menghasilkan peningkatan kualitas secara terus-menerus. Dalam era globalisasi saat ini, peran pendidikan semakin vital karena tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengajaran, tetapi juga sebagai proses transfer ilmu, internalisasi nilai, serta pembentukan karakter dengan segala dimensinya. Seiring berjalannya waktu, pendidikan selalu mengalami perubahan dan penyesuaian terhadap dinamika perkembangan zaman. Salah satu faktor yang paling berpengaruh dalam transformasi pendidikan tersebut adalah kemajuan teknologi, yang kini hadir sebagai instrumen penting baik dalam proses pembelajaran, pengembangan media, maupun penciptaan produk inovatif di dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam sistem pendidikan, terutama dalam penyediaan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif yang dapat mengembangkan kecerdasan setiap peserta didik. Teknologi digital memungkinkan lahirnya berbagai inovasi, mulai dari penggunaan platform pembelajaran daring, aplikasi berbasis multimedia, hingga pemanfaatan kecerdasan buatan dalam proses belajar-mengajar (Nurillahwaty,

2022). Kehadiran teknologi tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar mereka (Bakhtiar & Rohayani, 2024). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi setiap tahunnya mengalami percepatan yang signifikan, salah satunya terlihat pada kemajuan *smartphone* yang telah memberi pengaruh besar dalam kehidupan manusia (Nuraliyah et al., 2022). *Smartphone* mampu menghadirkan dampak positif, misalnya mempermudah pengguna dalam mengakses beragam informasi, baik yang berkaitan dengan pendidikan maupun bidang lainnya. Namun, di balik manfaat tersebut, terdapat pula dampak negatif yang tidak dapat dihindari, seperti kecenderungan siswa untuk kecanduan bermain *game* hiburan hingga mengabaikan aktivitas belajar. Pada dasarnya, pengaruh positif dan negatif dari teknologi bergantung pada bagaimana pengguna memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun potensinya sangat besar, penerapan teknologi di dunia pendidikan, khususnya dalam mendukung pengembangan dan peningkatan berbagai kecerdasan pada siswa, masih belum dimanfaatkan secara optimal (Fuadah et al., 2023). Hal ini sejalan dengan teori *Multiple Intelligences* yang dikemukakan oleh Gardner (1983), yang menjelaskan bahwa setiap individu memiliki beragam kecerdasan, di antaranya linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, naturalis, eksistensial, dan musikal. Kecerdasan musikal menempati posisi penting karena berkaitan dengan kemampuan memahami, menciptakan, serta mengekspresikan gagasan melalui nada, irama, dan harmoni (Andari & Wiguna, 2023). Pada siswa sekolah

menengah pertama, kecerdasan musikal bukan hanya mendukung keterampilan bermusik, tetapi juga dapat memperkuat aspek kognitif, emosional, hingga sosial. Secara kognitif, aktivitas bermusik terbukti mampu meningkatkan daya ingat, kemampuan konsentrasi, serta keterampilan berpikir analitis dan kreatif. Melalui aktivitas seperti membaca notasi musik, siswa dilatih untuk menghubungkan simbol dengan bunyi, yang secara langsung menstimulasi kemampuan berpikir abstrak dan logis (Sriwidaningsih & Friskawati, 2022). Selain itu, keterlibatan siswa dalam aktivitas musikal melalui media digital juga mampu melatih keterampilan berpikir kritis, pola pikir analitis, serta memperkuat koneksi antar neuron yang berhubungan dengan proses belajar (Wulandari et al., 2024).

Dalam pembelajaran disekolah, salah satu pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan kecerdasan musikal dapat diraih dalam pembelajaran seni budaya, khususnya salah satu materi penting yang berperan dalam peningkatan kecerdasan musikal adalah notasi musik. Notasi musik merupakan sistem simbol yang digunakan untuk merepresentasikan tinggi nada, durasi, dan ritme, sehingga memudahkan siswa dalam membaca, memahami, dan memainkan sebuah lagu (Pengabdian et al., 2024). Terdapat dua bentuk notasi yang umum diajarkan di sekolah, yakni notasi angka dan notasi balok. Notasi angka biasanya lebih sederhana dan mudah dipahami siswa pemula karena menggunakan bilangan untuk merepresentasikan nada, sedangkan notasi balok lebih kompleks karena menyajikan informasi detail mengenai ritme, tempo, serta ekspresi musik. Penguasaan kedua bentuk notasi ini sangat penting, karena selain melatih keterampilan teknis bermusik, juga menumbuhkan kemampuan

analitis dalam memahami struktur musik. Dengan membaca notasi, siswa tidak hanya berlatih mengenali pola nada dan irama, tetapi juga mengasah aspek kognitif seperti memori kerja, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir sistematis (Puspita, 2024). Di jenjang sekolah menengah pertama saat ini menggunakan kurikulum merdeka, dimana pada kurikulum tersebut telah menempatkan seni musik sebagai salah satu elemen penting dalam mata pelajaran Seni Budaya di sekolah menengah pertama dengan Capaian Pembelajaran yang menekankan pada keterampilan apresiasi, analisis, serta ekspresi musikal siswa (Ilham Ramadan Nensin , Oriana Tio Parahita Nainggolan, 2023). Sayangnya, pembelajaran seni musik seringkali diabaikan atau tidak dilaksanakan secara penuh, terutama karena guru yang mengampu mata pelajaran Seni Budaya bukan berlatar belakang pendidikan musik, sehingga kurang menguasai materi musik dan notasi (Steward et al., 2024).

Untuk memperkuat permasalahan di atas, peneliti melakukan wawancara dengan guru Seni Budaya di SMP Negeri 1 Seririt pada tanggal 20–21 Juni 2025. Ibu Kadek Desy Sri Puja Aryani, S.Pd., mengungkapkan bahwa fokus pembelajaran seni budaya di sekolah tersebut masih cenderung pada seni rupa dan tari. Sementara seni musik belum diterapkan karena keterbatasan guru yang mengampu mata pelajaran seni budaya cenderung lebih memahami seni tari dan seni rupa sebagai materi pokok. Oleh karena itu, diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang interaktif melalui *smartphone* dipandang potensial untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap seni musik dengan cara memahami materi tentang notasi musik sehingga dapat meningkatkan

kecerdasan musikal mereka, serta mendukung kebutuhan siswa dalam pembelajaran seni budaya.

Lebih lanjut, hasil penyebaran angket kepada 40 siswa kelas 8 di SMP Negeri 1 Seririt memperkuat temuan ini. Berdasarkan hasil kuisioner terhadap 40 siswa, terlihat bahwa 87,5% siswa masih belajar dengan mendengarkan guru dan 62,5% melalui buku pelajaran, sementara hanya 12,5% yang memanfaatkan media interaktif, di mana 60% lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi dan 50% sangat suka belajar menggunakan *smartphone*, namun 52,5% belum pernah mempelajari notasi musik dan 60% mengaku belum memahami not angka maupun not balok, meskipun demikian, 72,5% siswa setuju bahwa media interaktif dapat mempermudah pembelajaran musik, 52,5% menyatakan perlu memanfaatkan teknologi untuk belajar seni musik, dan 52,5% lainnya ingin mencoba *game* edukasi notasi musik. Data ini secara jelas mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media berbasis teknologi dalam bentuk *game* edukasi yang dapat meningkatkan pemahaman notasi musik dan, pada gilirannya, mengoptimalkan kecerdasan musikal siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif yaitu berbasis *game* edukasi *mobile* yang dirancang secara spesifik untuk membantu peningkatan kemampuan siswa sekolah menengah pertama dalam membaca dan memahami notasi musik, yang merupakan aspek krusial dalam mendukung peningkatan kecerdasan musikal mereka secara interaktif.

Dengan demikian, penelitian berjudul **“Pengembangan *Game* Edukasi *Mobile* Sebagai Media Pendukung Peningkatan Kecerdasan Musikal**

Anak di Sekolah Menengah Pertama” ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran seni musik di sekolah menengah pertama. Kontribusi ini meliputi penyediaan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif dalam mendukung peningkatan pemahaman notasi musik serta mendukung peningkatan kecerdasan musikal siswa, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif berbasis teknologi.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, berikut merupakan beberapa masalah yang peneliti temukan:

1. Pembelajaran seni musik, termasuk materi notasi musik, seringkali diabaikan atau tidak dilaksanakan secara penuh karena keterbatasan guru yang tidak memiliki latar belakang pendidikan musik.
2. Siswa masih memiliki tingkat pemahaman yang rendah terhadap notasi musik, terbukti dari sebagian besar siswa belum pernah mempelajari dan belum memahami notasi musik.
3. Minat siswa terhadap media interaktif cukup tinggi, namun ketersediaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung pemahaman notasi musik masih sangat terbatas.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan dan pengembangan *game* edukasi *mobile* untuk membantu siswa sekolah menengah pertama memahami notasi musik?

2. Bagaimana respon siswa sekolah menengah pertama terhadap penggunaan *game* edukasi *mobile* sebagai media pendukung peningkatan kecerdasan musikal?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan dan pengembangan *game* edukasi *mobile* yang dapat membantu siswa sekolah menengah pertama dalam memahami notasi musik.
2. Menganalisis respon siswa terhadap penggunaan *game* edukasi *mobile* sebagai media pendukung peningkatan kecerdasan musikal mereka.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian digunakan untuk membatasi masalah yang diteliti agar tidak memperluas area pembahasan. Adapun batasan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan *game* edukasi berbasis *Mobile/Android*.
2. *Game* edukasi yang dikembangkan hanya memuat satu konten utama, yaitu materi notasi musik pada mata pelajaran Seni Budaya tingkat SMP.
3. Pengujian *game* edukasi ini dibatasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seririt sebagai subjek penelitian.
4. Evaluasi penggunaan *game* edukasi difokuskan pada respon siswa serta potensi kontribusi *game* dalam membantu pemahaman notasi musik.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian diatas, diharapkan hasil penelitian bisa memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *mobile* dalam meningkatkan kecerdasan musikal siswa, khususnya pada pembelajaran notasi musik di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Game edukasi *mobile* ini dapat membantu siswa dalam memahami notasi musik dengan cara yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang dekat dengan keseharian mereka.

b. Bagi guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru Seni Budaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjadikan pembelajaran musik lebih variatif dan tidak monoton.

c. Bagi peneliti dan akademisi

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan rujukan bagi peneliti lain maupun akademisi yang tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *mobile* dalam bidang seni musik maupun bidang pembelajaran lainnya.