



Analisis Efektivitas Tes Musikalitas Mahasiswa Pada Pembelajaran Teori Musik Berbasis *Open The Box*

Nafik Salafiyah¹, Wahyu Lestari², Teguh Supriyanto³, Udi Utomo⁴, Syahrul Syah Sinaga⁵

Universitas Negeri Semarang ^{1,2,3,4,5}

nafik.salafiyah@mail.unnes.ac.id¹, wahyupyarlestari@mail.unnes.ac.id²,

teguh.supriyanto@mail.unnes.ac.id³, udiutomo@mail.unnes.ac.id⁴,

sinaga@mail.unnes.ac.id⁵

Diterima: 22-12-2025

Review: 01-04-2026

Publish: 30-04-2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media edukasi *Open the Box Wordwall* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni musik bagi mahasiswa kelas teori musik berbasis digital ini diujicobakan pada dua skala, yaitu skala kecil (4 mahasiswa) dan skala besar (40 mahasiswa), untuk melihat konsistensi pengaruhnya terhadap keterlibatan, motivasi, pemahaman konsep, dan hasil evaluasi pembelajaran teori musik. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan instrumen tes, angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya motivasi intrinsik pada mahasiswa berupa peningkatan signifikan pada partisipasi aktif mahasiswa, penguasaan konsep seni musik, dan performa evaluasi setelah menggunakan *Open The Box*. Elemen permainan seperti tantangan, visual interaktif, dan umpan balik cepat terbukti memperkuat retensi memori dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Temuan ini menegaskan bahwa *Open The Box* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu meningkatkan kesiapan mahasiswa menghadapi tuntutan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, *Open the Box* direkomendasikan sebagai media inovatif yang efektif dalam pengembangan kompetensi mahasiswa seni musik.

Kata kunci: *Open The Box*, Musikalitas, Seni Musik, Pembelajaran Digital, Kompetensi Mahasiswa.

Abstract

The Purpose of this study is to analyze the effectiveness of Open the Box Wordwall educational media in improving the quality of music art learning for students of this digital-based music theory class is tested on two scales, namely small scale (4 students) and large scale (40 students), to see the consistency of its influence on involvement, motivation, concept understanding, and the results of music theory learning evaluation. The research method uses quantitative and qualitative approaches with test instruments, questionnaires, observations, and documentation. The results showed a significant increase in student active participation, mastery of music art concepts, and evaluation performance after using Open The Box. Game elements such as challenges, interactive visuals, and quick feedback have been shown to strengthen memory retention and make the learning process more engaging. These findings confirm that Open The Box not only functions as a learning tool but also as a pedagogical strategy that is able to increase students' readiness to face the demands of technology-based learning. Thus, Open the Box is recommended as an innovative medium that is effective in developing the competencies of music arts students.

Keywords: *Wordwall, Musicality, Music Education, Digital Learning, Teacher Competence*

Copyright © 2026 Nafik Salafiyah¹, Wahyu Lestari², Teguh Supriyanto³, Udi Utomo⁴, Syahrul Syah Sinaga⁵

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Pembelajaran seni musik di era digital menghadapi dinamika baru seperti pola belajar peserta didik serta perkembangan teknologi mendorong kebutuhan akan inovasi yang lebih interaktif. Salah satu bentuk inovasi yang berkembang adalah pemanfaatan game edukasi sebagai media pembelajaran. Game edukasi dinilai mampu menstimulasi keaktifan siswa melalui mekanisme permainan yang menyenangkan. Konsep ini juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran abad 21 yang menekankan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Dalam konteks pendidikan seni musik, game edukasi dapat membantu memperkuat pemahaman konsep musikal melalui aktivitas musikal. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital seperti Wordwall semakin menarik untuk dikembangkan (Hasminar, 2024, p. 8).

Wordwall yang digunakan pada sebagai media pembelajaran ini merupakan platform berbasis web <https://wordwall.net/play/102868/688/113> yang menyediakan berbagai jenis permainan interaktif yang mudah diakses oleh guru dan peserta didik. Fitur-fitur yang disediakan memungkinkan guru menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan kelas. Salah satu template yang paling sering digunakan adalah *Open the Box*, yaitu permainan membuka kotak berisi pertanyaan atau tugas tertentu. Media ini memberikan pengalaman belajar yang unik karena memadukan unsur acak dengan tantangan kognitif. Dalam pembelajaran seni musik, *wordwall* dapat digunakan untuk melatih pengenalan notasi, ritme, alat musik, atau konsep musikal lainnya. Guru memiliki kebebasan untuk merancang soal sesuai kompetensi dasar yang ingin dicapai. Kemudahan dan fleksibilitas ini membuat *Wordwall* semakin populer dikalangan pendidik seni (Trisna & Astuti, 2024).

Mahasiswa prodi Pendidikan seni musik menjadi salah satu calon lulusan pendidik yang didorong untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yang selama ini masih didominasi metode ceramah. Dosen pengampu menyadari bahwa peserta didik lebih cepat memahami materi ketika diberikan secara interaktif. Selain itu, media digital dapat meningkatkan motivasi karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Penggunaan game edukasi dalam perkuliahan teori musik tidak hanya berfokus pada peningkatan motivasi, tetapi juga pada efektivitas hasil belajar. Efektivitas tersebut dapat dilihat dari peningkatan skor tes mahasiswa setelah menggunakan media interaktif. Melalui uji coba skala kecil dan skala besar, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih objektif tentang dampak media tersebut. Hasil uji t menunjukkan nilai $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan efektifitas belajar yang diamati memiliki signifikansi yang dapat diterima secara statistik. Hasil ahir menunjukkan bahwa 90% mahasiswa berhasil meningkatkan efektifitas belajar, yang menunjukkan bahwa media interaktif yang digunakan memiliki tingkat validitas yang tinggi dan memberikan hasil yang signifikan.

Uji coba skala kecil biasanya berfungsi sebagai tahap awal untuk mengidentifikasi kelemahan instrumen dan materi. Sementara uji coba skala besar dilakukan untuk memastikan konsistensi hasil dalam jumlah responden yang lebih luas. Desain penelitian ini penting untuk mengetahui validitas dan reliabilitas media pembelajaran yang diuji. Oleh karena itu, analisis yang cermat diperlukan agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan (Safitri & Purbaningrum, 2020).

Permainan *Open the Box* memiliki karakteristik interaktif yang memungkinkan evaluasi kompetensi mahasiswa dilakukan secara menyenangkan. Dengan menggabungkan elemen permainan, siswa terdorong untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, sistem skor yang terlihat secara langsung membuat siswa lebih termotivasi untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Guru juga mendapatkan kemudahan dalam mengukur pemahaman konsep melalui laporan hasil yang disediakan platform. Hal ini memberikan keuntungan dibandingkan metode evaluasi konvensional. Di sisi lain, penggunaan game edukasi turut memperkuat prinsip belajar mandiri karena siswa dapat mengaksesnya kapan saja. Dengan demikian, *Open the Box* menawarkan potensi besar dalam pembelajaran teori musik (Fadilah, 2022). Studi mengenai media pembelajaran digital juga menekankan peran evaluasi berkelanjutan. Guru perlu melakukan refleksi setelah setiap penerapan media untuk memastikan peningkatan kualitas. Hal ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran seni musik yang membutuhkan penguatan konsep secara bertahap. Mahasiswa juga mendapatkan insight mengenai efektivitas instrumen pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, media digital tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai alat evaluasi yang valid (Ramadhan & Inayati, 2024).

Penelitian mengenai efektivitas media *Open The Box* dalam perkuliahan teori musik menjadi penting karena belum banyak kajian mendalam yang dilakukan. Kebanyakan penelitian masih berfokus pada pembelajaran umum atau mata pelajaran lain di luar seni. Selain itu, analisis efektivitas melalui dua skala responden memberikan keluasan data yang dapat membandingkan hasil secara lebih akurat. Data yang diperoleh dapat digunakan sebagai dasar pengembangan strategi pembelajaran berbasis game edukasi. Peneliti dapat memanfaatkan temuan ini untuk merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai praktis sekaligus teoretis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian Pengembangan dan uji efektivitas tes Musikalitas mahasiswa pada Pembelajaran teori musik berbasis *Open the Box* penting untuk dikaji. Mahasiswa pada matakuliah teori musik 1 (dasar) sebagai subjek penelitian memberikan konteks yang kuat untuk melihat kemampuan musikalitas pada media digital secara nyata.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen pretest-posttest tanpa kontrol random penuh, dengan tujuan mengukur perubahan kemampuan mahasiswa setelah intervensi media edukasi *Open the Box*. Tahap awal meliputi pretest untuk mengukur kondisi awal (*baseline*) kemampuan pedagogik dan pengetahuan musik mahasiswa terkait materi tertentu (nilai ritme, notasi, interval, melodi, birama,). Intervensi dilakukan berupa pelatihan dan penerapan pembelajaran berbasis *Open the Box* selama beberapa pertemuan yang terstruktur. Setelah intervensi dilakukan posttest dan survei persepsi untuk menilai perubahan hasil belajar dan sikap/gaya mengajar. Selain itu dilakukan uji coba bertahap: skala kecil ($n = 4$) untuk validasi instrumen dan perbaikan teknis, lalu skala besar ($n = 40$) untuk menguji generalisasi temuan. Desain ini dipilih karena memberikan keseimbangan antara kontrol internal dan realisme lapangan pada penelitian tindakan pendidikan. Pendekatan kuasi-eksperimen juga memungkinkan penggunaan analisis statistik perbandingan pre-post seperti uji t berpasangan atau analisis kovarian bila diperlukan (Stratton, 2019)

Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi penelitian adalah Semua mahasiswa yang mengambil mata kuliah teori musik 1 di prodi Pendidikan seni musik. sampel diambil dalam dua tahap sesuai tujuan uji coba. Untuk uji coba skala kecil digunakan purposive sampling sebanyak 5 mahasiswa yang dipilih berdasarkan kriteria nilai mahasiswa dengan kategori A atau 86 ke atas, agar instrumen dapat diuji pada kondisi representatif. Setelah revisi instrumen dari uji kecil, skala besar menggunakan kombinasi stratified random sampling untuk memilih 40 mahasiswa sehingga distribusi responden mencerminkan strata sekolah dan pengalaman mengajar. Proses pengambilan sampel dijelaskan secara transparan (kriteria inklusi/eksklusi, prosedur pengundian strata) untuk memperkecil bias seleksi. Dokumentasi karakteristik sampel (usia, pengalaman belajar musik, akses internet) dikumpulkan untuk analisis deskriptif dan pengendalian variabel pembaur. Teknik sampling ini dirancang agar hasil uji besar memiliki validitas eksternal yang lebih kuat dibanding hanya memakai sampel convenience. Pendekatan bertahap ini juga memudahkan manajemen lapangan dan penyesuaian implementasi bila ditemukan kendala awal (Ahmed, 2024).

Instrumen Penelitian dan Validasi

Instrumen utama meliputi (a) tes hasil belajar berbasis *Open the Box* (nilai ritme, notasi, interval, melodi, birama), (b) kuesioner persepsi mahasiswa tentang kemanfaatan dan kemudahan penggunaan *open the box*. Tes hasil belajar disusun mengikuti kisi-kisi kompetensi dasar, kemudian diintegrasikan ke dalam format Open the Box sehingga output berupa skor kuantitatif otomatis dapat diekspor. Validasi isi dilakukan melalui expert judgment oleh minimal tiga pakar pendidikan seni/musik untuk menilai kesesuaian materi, kesukaran soal, dan bahasa instrumen; reliabilitas diuji pada uji coba skala kecil (n=4) dengan menghitung koefisien reliabilitas (mis. Cronbach's alpha atau KR-4) dan memperbaiki butir bila diperlukan. Kuesioner persepsi dibuat dalam skala Likert 1 poin dan diuji validitas konstruk melalui analisis faktor eksploratori jika sampel memadai, atau setidaknya validasi pakar untuk uji kecil. Untuk memastikan kualitas grafik latar belakang (yang diminta dosen), data hasil *Open the Box* pada uji kecil dan besar akan diolah dan divisualisasikan (histogram, boxplot, perbandingan mean pre-post) sebagai bukti empiris. Prosedur validasi dan perbaikan instrumen ini mengikuti pedoman umum pengembangan instrumen pendidikan agar hasil ukur dapat dipertanggung jawabkan (Wahyuningsih, 2014).

Prosedur Pengumpulan Data, Pelaksanaan Intervensi, dan Analisis Data

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan sosialisasi ke mahasiswa, perekrutan sampel, dan pelaksanaan pretest online *open the box*. untuk menjamin konsistensi format soal. Intervensi peneliti meliputi sosialisasi dan pengarahan kepada mahasiswa, penyusunan materi teori musik di *Open the Box*, serta penerapan di kelas selama periode tertentu selama 2 kali pertemuan. Selama implementasi, tim peneliti mengumpulkan data observasi, log penggunaan (waktu, frekuensi, soal yang dipakai), serta *evidence* hasil maha siswa Setelah intervensi, dilakukan posttest dan survei persepsi; data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif uji normalitas, dan uji komparatif (uji t berpasangan untuk pre-post, uji-uji nonparametrik bila asumsi terpenuhi atau tidak), serta analisis efekt size untuk menilai magnitude perubahan. Untuk data kualitatif (catatan observasi, komentar mahasiswa),

digunakan analisis tema untuk mengekstrak insight implementasi dan kendala. Hasil dianalisis dan disajikan lengkap termasuk grafik perbandingan hasil uji coba skala kecil (n=4) dan skala besar (n=40), sehingga pembaca dapat melihat pola perubahan dan variabilitas hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Coba Skala Kecil

Hasil uji coba skala kecil yang melibatkan lima mahasiswa menunjukkan peningkatan skor posttest yang cukup signifikan setelah penerapan media *Open the Box*. Peningkatan ini menggambarkan bahwa permainan dapat membantu mahasiswa memahami konsep pembelajaran teori musik secara lebih terstruktur. Responden memberikan nilai positif terhadap kemudahan penggunaan media dan tingkat interaktifitasnya. Pada tahap ini, beberapa masukan muncul terkait penyempurnaan butir soal agar lebih sesuai dengan konteks kelas. Uji kecil memberikan gambaran awal mengenai efektivitas instrumen sebelum diterapkan pada jumlah yang lebih besar. Data menunjukkan adanya peningkatan pemahaman pedagogis setelah pelatihan dilakukan. Dengan demikian, uji skala kecil memberikan dasar awal untuk melanjutkan ke tahap uji skala besar (Bell et al., 2018).



Gambar 1. Pengambilan Responden Skala Kecil Oleh Sampel Mahasiswa Kelas Harmoni Musik
(Sumber: Dokumen Pribadi, 27 November 2025)

Ketika penelitian dilanjutkan pada uji skala besar dengan jumlah responden 40 mahasiswa, pola peningkatan yang sama juga ditemukan meskipun variasi datanya lebih luas. Peningkatan skor posttest lebih stabil pada uji besar karena distribusi responden lebih beragam dari segi pengalaman belajar musik dan kemampuan teknologi. Hal ini memperlihatkan bahwa media *Open the Box* tetap efektif meskipun diterapkan pada kelompok yang lebih heterogen. Variasi hasil juga memperlihatkan perbedaan kesiapan digital antara dosen yang mempengaruhi kecepatan mahasiswa mempelajari fitur. Temuan ini sekaligus menguatkan hasil uji kecil bahwa media digital mampu memberikan dampak positif pada proses belajar mahasiswa. Efektivitas tetap terjaga meskipun terdapat perbedaan karakteristik peserta. Oleh karena itu, uji besar memperkuat validitas eksternal penelitian (Rodiyana & Puspitasari, 2021).

Perbandingan grafik hasil uji kecil dan uji besar menunjukkan pola peningkatan yang konsisten dari pretest ke posttest dalam kedua kelompok. Pada uji kecil, kenaikan rata-rata skor relatif tinggi karena responden cenderung lebih antusias dan terfasilitasi dengan baik oleh peneliti. Sedangkan pada uji besar, meskipun peningkatan skor sedikit lebih moderat,

tetapi grafik menunjukkan kecenderungan yang stabil dan tidak fluktuatif. Hal ini mengindikasikan bahwa *open the box* tetap dapat diterapkan secara masif dengan hasil yang dapat diprediksi. Grafik perbandingan distribusi nilai juga memperlihatkan tidak adanya anomali atau penurunan drastis setelah skala diperluas. Hasil ini menunjukkan konsistensi kinerja media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, grafik memperkuat temuan bahwa efektivitas *Open the Box* tidak hanya terbatas pada kelompok kecil (Trisna & Astuti, 2024).

Hasil kuesioner persepsi pada uji kecil menunjukkan bahwa mahasiswa merasa media ini mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan pembelajaran teori musik. Namun dalam uji besar, persepsi mahasiswa juga dipengaruhi oleh faktor pengalaman digital sehingga beberapa dari mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi. Meskipun demikian, mayoritas responden tetap memberikan nilai positif terhadap kemudahan akses dan penyajian materi. Temuan ini menunjukkan bahwa *open the box* bersifat inklusif bagi mahasiswa dengan kemampuan digital dasar. Data kualitatif dari komentar mahasiswa juga menguatkan pandangan bahwa penggunaan media ini meningkatkan pemahaman konsep musik. Oleh karena itu, persepsi positif menunjukkan keberhasilan implementasi media pada dua skala berbeda. Hasil uji skala kecil dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 2. Diagram uji skala kecil pada mahasiswa kelas Teori Musik.

(Sumber: Dokumen Pribadi,, 5 Desember 2025)

Hasil tes skala kecil telah terdata seperti pada diagram batang diatas. seluruh tes ada lima soal. Diagram menunjukkan dari uji tes oleh empat responden mahasiswa, tiga mahasiswa dapat menjawab seluruh soal dengan benar, satu mahasiswa hanya menjawab benar empat soal. Dari kelima responden uji skala kecil diperoleh satu mahasiswa atas nama Navita Hana dengan kategori menjawab seluruh soal dengan benar dan waktu tercepat.

Peningkatan skor pretest ke posttest lebih tinggi pada uji kecil karena instrumen tes telah disesuaikan dan diperbaiki setelah tahap validasi awal. Ketika instrumen diterapkan pada uji besar, soal yang sudah lebih stabil menghasilkan rentang skor yang lebih normal (Dewi et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa tahapan validasi instrumen melalui uji kecil memberikan kontribusi penting pada kualitas pengukuran hasil belajar. Perbedaan rentang skor juga menunjukkan bahwa guru dengan latar belakang teknologi berbeda memberikan respons yang lebih variatif pada uji besar. Namun demikian, tren peningkatan tetap sama sehingga memperkuat asumsi efektivitas media. Kualitas instrumen menjadi salah satu faktor keberhasilan peningkatan skor. Dengan demikian, penggunaan instrumen yang telah divalidasi membuat temuan lebih akurat dan dapat dipercaya (Hasnunidah, Pd, & Si, 2017).

Hasil Uji Coba Skala Besar



Gambar 3. Diagram Uji Skala Besar Di Dua Kelas Teori Musik
(Sumber: Dokumen Pribadi, 8 Desember 2025)

Hasil tes skala besar telah terdata seperti pada diagram batang di atas. seluruh tes ada lima soal. Diagram menunjukkan dari uji tes oleh empat puluh responden mahasiswa, 32 mahasiswa dapat menjawab seluruh soal dengan benar, lima mahasiswa menjawab empat soal dengan benar, dua mahasiswa menjawab dua soal dengan benar, dan satu mahasiswa tidak bisa menjawab sama sekali. Dari ke 40 responden uji skala besar diperoleh satu mahasiswa atas nama Raimond Caeristea dengan kategori menjawab seluruh soal dengan benar dan waktu tercepat.

Pada uji besar, penggunaan grafik distribusi nilai memperlihatkan bahwa sebagian besar guru berada pada kategori kemampuan sedang hingga tinggi setelah intervensi. Sementara pada uji kecil, grafik menunjukkan kecenderungan peningkatan yang lebih tajam namun sampel lebih homogen. Kekonsistenan arah peningkatan pada kedua grafik menunjukkan bahwa media *Open the Box* dapat bekerja efektif pada konteks yang berbeda. Perbedaan variasi skor otomatis memperkuat analisis bahwa kelompok besar memberikan gambaran yang lebih realistis. Selain itu, grafik juga digunakan untuk melihat outlier sebagai indikator kebutuhan pembelajaran lanjutan. Analisis ini memberikan wawasan baru bagi mahasiswa. Dengan demikian, penggunaan grafik membantu menjelaskan pola efektivitas secara visual (Azhari Alfira Arya, 2024).

Interpretasi Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa merasakan peningkatan kemampuan dalam memahami konsep musik serta dalam merancang evaluasi interaktif melalui Wordwall. Pada uji kecil, mahasiswa lebih fokus pada pemahaman fitur dan penerapan dasar media. Namun pada uji besar, mahasiswa mulai ada keinginan untuk mengembangkan variasi permainan dan mengintegrasikannya dengan tujuan pembelajaran yang lebih kompleks. Hal ini menunjukkan adanya proses adaptasi dan pengayaan keterampilan secara mandiri. Respons positif tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diberikan mampu meningkatkan kapasitas kompetensi mahasiswa. Temuan ini selaras dengan teori gamifikasi yang menyatakan bahwa interaksi berbasis permainan membantu menciptakan pengalaman belajar bermakna. Oleh karena itu, media ini dapat diandalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran musik (Era, Di, & Dasar, 2023)

Secara keseluruhan, hasil perbandingan uji kecil dan uji besar menunjukkan bahwa penggunaan media *Open the Box* efektif meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran teori musik. Baik uji kecil maupun besar menunjukkan pola peningkatan skor

yang konsisten, persepsi positif, dan grafik yang memperkuat temuan empiris. Temuan ini memberikan bukti kuat bahwa media dapat diterapkan dalam pembelajaran interaktif musik di kelas. Selain itu, data visual dari grafik uji kecil dan besar memberikan dukungan kuantitatif pada argumentasi efektivitas. Penelitian ini juga menegaskan bahwa respons mahasiswa bersifat positif dan stabil di dua kelompok berbeda. Oleh karena itu, *open the box* dapat direkomendasikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran seni musik (Maulani D, 2024, p. 5).

Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi mahasiswa dalam Pembelajaran

Gamifikasi berpengaruh terhadap persepsi mahasiswa mengenai kesenangan dalam belajar. Banyak mahasiswa yang menyatakan bahwa mereka mengalami pengalaman belajar yang lebih ringan dan tidak menegangkan. Hal ini sangat penting karena pelatihan untuk orang dewasa biasanya menghadapi tantangan motivasi dan resistensi terhadap teknologi. Namun, penggunaan *Open the Box* justru menurunkan hambatan tersebut dan membuat mahasiswa lebih siap menerima materi baru. Aspek kenyamanan psikologis ini kemudian membentuk persepsi positif terhadap media digital. Mahasiswa yang merasa nyaman akan lebih termotivasi untuk mempraktikkan kembali di rumah masing-masing.

Selain itu, penggunaan *open the box* berhasil meningkatkan kehadiran aktif mahasiswa selama sesi-sesi pelatihan. Mereka yang biasanya terlambat atau kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran kini menunjukkan partisipasi yang lebih konsisten. Hal ini terjadi karena setiap sesi pembelajaran menggunakan elemen permainan yang berbeda sehingga menciptakan rasa penasaran. Penggunaan variasi tantangan seperti “membuka kotak tercepat” membuat peserta ingin berpartisipasi sejak awal. Keinginan untuk berkompetisi secara sehat juga meningkatkan kualitas interaksi antar peserta. Situasi ini membuktikan bahwa motivasi *ekstrinsik* dapat ditingkatkan melalui desain permainan yang tepat. Dengan kata lain, media gamifikasi mampu mendorong partisipasi yang lebih stabil dalam pembelajaran musik (El, Jurnal, & E-issn, 2025).

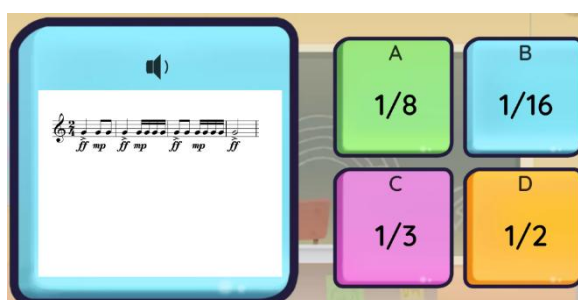
Mahasiswa melaporkan bahwa penggunaan game edukasi membuat mereka merasa lebih dihargai karena pendekatan pembelajaran tidak hanya menuntut kemampuan kognitif tetapi juga memberikan ruang untuk kreativitas. Unsur permainan memungkinkan mereka menunjukkan gaya belajar masing-masing tanpa merasa terbatas oleh metode formal. Mereka bahkan menyebutkan bahwa permainan tersebut membuat pembelajaran terasa seperti aktivitas sosial yang menyenangkan. Rasa dihargai dan diberi ruang berekspresi akan memperkuat motivasi *intrinsik* mahasiswa. Motivasi ini penting karena akan berdampak langsung pada komitmen mereka dalam menerapkan *open the box* di kampus. Rasa memiliki terhadap media yang dipelajari juga meningkat karena mahasiswa merasa terlibat secara aktif dalam proses menjawab soal-soal. Dengan demikian, permainan edukatif dapat memperkuat motivasi *intrinsik* peserta didik (Ashabul, 2025).

Peningkatan Pemahaman materi nilai notasi dalam Pembelajaran Seni Musik melalui Media Open the Box

Penerapan *Open the Box* terbukti mampu meningkatkan pemahaman guru terhadap konsep-konsep dasar seni musik yang diajarkan dalam pelatihan. Media ini menyajikan pertanyaan secara bertahap sehingga mahasiswa dapat memahami konsep secara lebih sistematis. Penyajian informasi yang berlapis melalui mekanisme pembukaan kotak membuat peserta menebak dan memverifikasi pengetahuan secara langsung. Proses ini memperkuat kemampuan kognitif mahasiswa dalam mengenali istilah musik seperti nilai ritme, nilai tempo, nilai interval, dan nilai birama dalam musik. Selain itu, fitur digital membuat penyampaian materi lebih menarik dibandingkan teks tradisional. mahasiswa merasa lebih

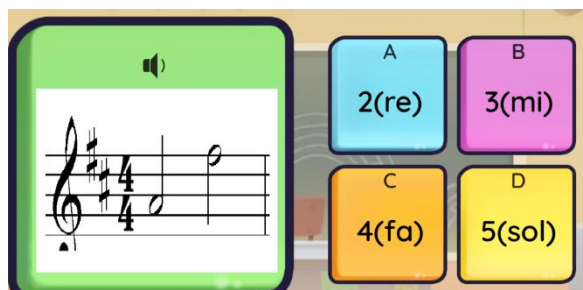
mudah menyerap informasi karena aktivitas pembelajaran bersifat interaktif (Yuniarti et al., 2023). Dengan demikian, pemahaman mahasiswa meningkat melalui strategi belajar yang menyenangkan.

Soal tes musikalitas yang telah dirancang meliputi soal perintah yang dikemas dalam audio, bukan soal perintah tertulis dengan huruf, namun tetap di dukung oleh fitur gambar notasi musik yang telah dirancang sesuai indikator soal. (Salafiyah, Wadiyo, Aesijah, & Nuswantara, 2023) mengatakan tujuan Soal tes musik dikemas dalam bentuk audio agar dapat mengukur kemampuan musikal secara langsung, terutama pada aspek-aspek yang tidak bisa diukur secara efektif melalui tes tertulis. Audio memungkinkan penilaian pada kemampuan seperti ear training (latihan pendengaran), listening (mendengarkan), dan reading (membaca notasi musik), yang semuanya sangat bergantung pada persepsi suara, ritme, nada, interval, melodi, skala, dan harmoni. Berikut visual bentuk soal musikalitas pada layer *open the box*.



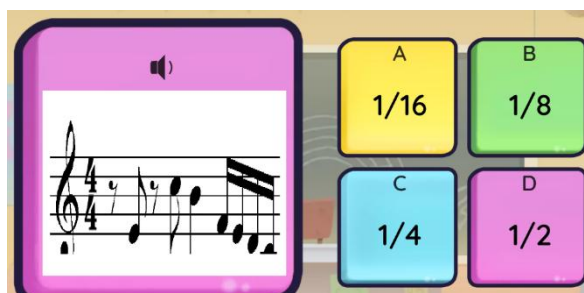
Gambar 4. Soal Pemahaman Nilai Ritmis
Sumber: Koleksi Pribadi

Bunyi perintah soal diatas yaitu, “ yang bukan merupakan rangkaian ritmis berikut ini adalah?”.



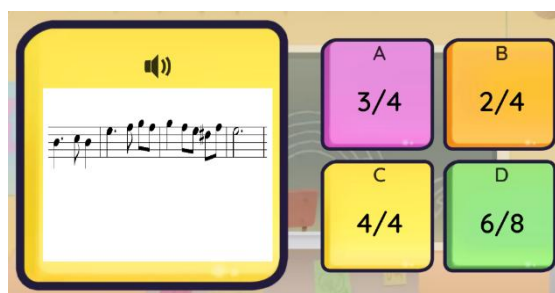
Gambar 5. Soal Pemahaman Nilai Intonasi Dan Interval
Sumber: Koleksi Pribadi

Bunyi perintah soal diatas yaitu “nada pertama pada jarak berikut ini berbunyi?”.



Gambar 6. Soal Pemahaman Nilai Nada Diam
Sumber: Koleksi Pribadi

Bunyi perintah soal diatas yaitu “notasi diam pada rangkaian melodi berikut ini bernilai?”.



Gambar 7. Soal Pemahaman Nilai Birama
Sumber: Koleksi Pribadi

Bunyi perintah soal diatas yaitu “pada potongan melodi tersebut memiliki nilai birama?”.



Gambar 8. Soal Pemahaman Nada Dasar
Sumber: Koleksi Pribadi

Bunyi perintah soal diatas yaitu “melodi ini dimainkan dalam tangga nada?”.

Open the Box memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk meninjau ulang konsep teori musik melalui pertanyaan yang dirancang dengan tingkat kesulitan beragam. Variasi kesulitan ini membuat mahasiswa dapat menilai sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang sudah dan belum dikuasai. Pendekatan bertahap semacam ini membantu dosen mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Selain itu, permainan membuat kesalahan terasa lebih ringan dan tidak menimbulkan tekanan. mahasiswa lebih nyaman untuk mencoba lagi ketika mereka salah dalam menjawab pertanyaan. Dampak psikologis positif ini membuat proses belajar menjadi lebih efektif. Model pengulangan yang menyenangkan membantu memperkuat pemahaman konsep yang dipelajari (Syarif, 2024).

Mekanisme evaluasi otomatis pada *open the box* memudahkan mahasiswa untuk melihat hasil pemahaman mereka secara langsung. Umpan balik cepat membantu guru mengetahui kesalahan secara instan tanpa menunggu instruktur memberikan penjelasan. Kecepatan umpan balik ini meningkatkan efektivitas belajar karena mereka dapat memperbaiki pemahamannya tepat pada momen ketika informasi masih relevan. Selain itu, mereka merasa lebih dihargai karena adanya transparansi penilaian. Mereka memahami bahwa evaluasi digital tidak bias dan hanya menilai berdasarkan jawaban yang dipilih. Hal ini memberikan rasa keadilan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya evaluasi yang cepat dan jelas, pemahaman konsep seni musik dapat berkembang secara terukur (Hutapea, Widagdo, Budiman, & Taswadi, 2025).

Pengalaman belajar melalui permainan melatih kemampuan analitis guru dalam memahami hubungan antar konsep musik. Misalnya, mereka belajar bagaimana tempo berhubungan dengan ritme, atau bagaimana dinamika memengaruhi ekspresi musik. *Wordwall* dapat menyajikan pertanyaan berbasis hubungan sebab-akibat atau analisis konteks musik. Hal ini membuka wawasan guru untuk berpikir lebih mendalam tentang bagaimana konsep musik saling berkaitan. Guru menjadi lebih siap menjelaskan hubungan ini kepada siswa nantinya. Kecakapan analitis ini penting untuk pengajaran yang lebih komprehensif. Melalui pengalaman tersebut, pemahaman guru berkembang dari sekadar pengetahuan dasar menjadi pengetahuan konseptual yang lebih tinggi.

Pada akhirnya, *open the box* tidak hanya membantu mahasiswa memahami konsep teori musik, tetapi juga membangun kompetensi pedagogis yang mendukung pengajaran modern. Pemahaman konsep yang diperoleh membuat mereka merasa lebih siap menghadapi tantangan kelas. Mereka mampu mengembangkan materi secara menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Kesiapan pedagogis ini penting karena seni musik memerlukan pengalaman belajar yang kreatif dan aktif. Guru yang paham konsep akan lebih mudah menciptakan suasana belajar tersebut. *Wordwall* menjadi sarana yang efektif dalam memfasilitasi hal ini. Dengan demikian, peningkatan pemahaman konsep musik adalah salah satu kontribusi paling signifikan dari penggunaan media gamifikasi,

KESIMPULAN

Penggunaan media edukasi *Open the Box* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, pemahaman konsep teori musik, serta hasil evaluasi pembelajaran. Media gamifikasi ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga guru lebih fokus, aktif, dan responsif selama proses pelatihan. Selain itu, kehadiran elemen visual, audio, dan mekanisme permainan yang menarik mampu memperkuat memori dan pemahaman konseptual mahasiswa. Hasil uji pada skala kecil maupun skala besar menunjukkan peningkatan performa peserta mahasiswa yang konsisten, menandakan bahwa efektivitas *open the box* dapat berlaku pada berbagai konteks pelatihan guru. Dengan demikian, *Open the Box* dapat menjadi alternatif media pembelajaran modern yang mendukung peningkatan kompetensi pedagogis dan profesionalisme guru seni musik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, Sirwan Khalid. (2024). How to choose a sampling technique and determine sample size for research : A simplified guide for researchers Sirwan Khalid Ahmed To cite this version : HAL Id: hal-04718988. *Oral Oncology Reports*, 12, 100662. <https://doi.org/10.1016/j.oor.2024.100662>
- Ashabul, Bung. (2025). *Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar*. 1(1), 14–20.
- Azhari Alfira Arya, Salafiyah Nafik. (2024). The Creative Dimensions Of Teaching Simple Song Composition To Students Of SMK Negeri 1 Ampelgading Pematang. *Jurnal Seni Musik*, 13(2), 149–156. <https://doi.org/10.15294/jsm.v13i2.10697>
- Bell, Melanie L., Whitehead, Amy L., Julious, Steven A., Bell, Melanie L., Whitehead, Amy L., Julious, Steven A., & Whitehead, Amy L. (2018). *Guidance for using pilot studies to inform the design of intervention trials with continuous outcomes* *Guidance for using*

pilot studies to inform the design of intervention trials with continuous outcomes. 1349.
<https://doi.org/10.2147/CLEP.S146397>

Cahyono, Susan Dewi, & Payakumbuh, M. A. N. Kota. (2022). *Melalui Model Teaching at Right Level (TARL) Metode Pemberian Tugas untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Perencanaan Usaha Pengolahan Makanan Awetan dari Bahan Pangan Nabati di Kelas X. MIA . 3 MAN 2 Payakumbuh Semester. 6*(March), 12407–12418.

Dewi, Astrio Dinarti Aulia, Aesijah, Siti, & Salafiyah, Nafik. (2021). Relationship Of Parenting Patterns And Interest Towards Music Learning Outcomes Of Class VIII Students SMP Negeri 2 Brebes. *Jurnal Seni Musik*, 10(1), 71–75.
<https://doi.org/10.15294/jsm.v10i1.45758>

El, Dar, Jurnal, Ilmi, & E-issn, Pendidikan Humaniora P. issn. (2025). *Transformasi pembelajaran dengan gamifikasi strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.* 12(1), 15–25.

Era, Tantangan, Di, Society, & Dasar, Sekolah. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti KURIKULUM MERDEKA SEBAGAI INOVASI MENJAWAB Konferensi Tingkat Tinggi Keenam untuk Pembangunan Sumber Daya Manusia.* 10, 736–746.

Hasminar. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Upada Mata Pelajaran Pancasila.* 09, 98–110.

Hasnunidah, Neni, Pd, S., & Si, M. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Media Akademi.

Hutapea, ClarisaJKT, Widagdo, AthiraFatharani, Budiman, Nanang, & Taswadi, Taswadi. (2025). *PengukurandanEvaluasidalamPembelajaranMusik:KajianTeoritidanPraktisdalamLe mbagaMusikNonFormal* (pp. 55–70). pp. 55–70. Universitas Negeri Padang.

Maulani D, Nazwa. (2024). *Pemanfaatan Permainan “LyricalL Scramble” Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan untuk Meningkatkan Motivasi Siswa.* 2(5), 1835–1845.

Ramadhan, Muhammad Qadri, & Inayati, Nurul Latifatul. (2024). *Benefits of Digital Tools in Learning Evaluation* 12. 2(1), 91–96.
<https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v2i1.348>

Rodiyana, Roni, & Puspitasari, Wina Dwi. (2021). *Karakteristik dan Perbedaan Individu dalam Efektivitas Pendidikan.* 7(3), 796–803.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1227>

Safitri, Prahesti Tirta, & Purbaningrum, Kus Andini. (2020). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Kaus (Cased Based) Pada Mata kuliah Statistika Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 13, 256–267.

Salafiyah, Nafik, Wadiyo, Wadiyo, Aesijah, Siti, & Nuswantara, Deu Aditama. (2023). Audio Test for Musicality: Designing A Technology-Based Instrument for Measuring Music Learning Outcomes. *Jurnal Seni Musik*, 12(2), 312–318.
<https://doi.org/10.15294/jsm.v12i2.78140>

- Stratton, Samuel J. (2019). Quasi-Experimental Design (Pre-Test and Post-Test Studies) in Prehospital and Disaster Research. *Editorial*, 34(6), 573–574. <https://doi.org/10.1017/S1049023X19005053>
- Syarif, Naufal Qadri. (2024). *Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa melalui Penggunaan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition*. 1(5), 7–15.
- Trisna, Mutiara, & Astuti, Wiwin. (2024). *Persepsi Mahasiswa Tadris Matematika UIN Raden Mas Said Surakarta Terhadap Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran Microteaching*. 440–448.
- Wahyuningsih, Sri. (2014). *Validitas dan reliabilitas terhadap instrumen kepuasan kerja*. 51–58.
- Yuniarti, Anisyah, Safarini, Fannisa, Rahmadia, Ita, Putri, Sinta, Tanjungpura, Universitas, & Artikel, Informasi. (2023). *Media Konvensional dan Media Digital Dalam Pembelajaran*. 4, 84–95.