
Pengembangan Permainan *Monopoly* Sebagai Media Pembelajaran Teori Musik Di Sekolah Tinggi Musik Bandung

Dini Ardiningsih, Muhammad Sandy Saputra

Sekolah Tinggi Musik Bandung

emsandys@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul Pengembangan Permainan *Monopoly* sebagai Media Pembelajaran Teori Musik di Sekolah Tinggi Musik Bandung. Pengembangan permainan ini bernama *DISC Monopoly*. *DISC Monopoly* merupakan *board game* yang digunakan untuk membantu mahasiswa dalam mengulang kembali materi mata kuliah Teori Musik, diantaranya *degree*, *insterval*, *scales*, dan *chord*. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui apakah permainan *DISC Monopoly* dapat digunakan sebagai media pembelajaran Teori Musik di Sekolah Tinggi Musik Bandung, (2) mengetahui respons mahasiswa Sekolah Tinggi Musik Bandung terhadap permainan *DISC Monopoly* yang digunakan sebagai media pembelajaran mata kuliah Teori Musik. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *DISC Monopoly* dapat digunakan sebagai media pembelajaran, karena mengaplikasikan beberapa teori belajar, diantaranya teori belajar behaviorisme, kognitif, dan konstruktif. Permainan *DISC Monopoly* ini pun mendapat respons yang cukup baik dari mahasiswa khususnya mahasiswa tingkat pertama Sekolah Tinggi Musik Bandung.

Kata kunci: *DISC Monopoly*, Media Pembelajaran, Teori Musik.

Abstract

This research is entitled Developing the Game of Monopoly as a Learning Medium for Music Theory in Sekolah Tinggi Music Bandung. The development of this game called DISC Monopoly. DISC Monopoly is a board game that helps students review music theory material such as degrees, instervals, scales and chords. This study investigated (1) whether the DISC Monopoly game could be used as a medium for learning music theory at Sekolah Tinggi Musik Bandung, and (2) to examine the reactions of the Sekolah Tinggi Musik Bandung students to DISC Monopoly game used. is intended for Learning medium for music theory courses. The method used is a qualitative research method. Data collection techniques were performed using observations, interviews, and documentary studies. The results of this study demonstrate that the DISC Monopoly game can be used as a learning medium because it employs multiple learning theories, including behaviorism, cognitive and constructive learning theories. This DISC Monopoly game also got quite a response from the students, especially freshman year at Sekolah Tinggi Musik Bandung.

Keywords: *DISC Monopoly, Learning Medium, Music Theory.*

A. PENDAHULUAN

Teori Musik merupakan pengetahuan dasar yang mencakup informasi dalam memahami musik. Di Sekolah Tinggi Musik Bandung (STiMB), mata kuliah Teori Musik merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa tingkat awal sebagai prasyarat untuk melanjutkan mata kuliah yang berjenjang seperti Ilmu Harmoni, Analisis Musik, Komposisi dan Kontrapung. Selain itu materi-materi yang ada dalam mata kuliah Teori Musik dapat membantu mahasiswa dalam menempuh mata kuliah keahlian berkarya, seperti Praktik Instrumen Mayor, Band, Ansambel, dan Membaca Partitur. Teori

Musik mempelajari tentang unsur-unsur dasar musik, beberapa diantaranya yaitu *scales* (tangga nada), *technical names degree*, *insterval*, dan *chord* yang mencakup *triad* dan *seventh chord*.

Scales merupakan susunan beberapa nada sebanyak satu oktaf yang memiliki step tertentu. *Scales* yang umum digunakan hingga saat ini memiliki tiga jenis, yaitu kromatis, pentatonis dan diatonis. *Scales* yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah *scales* diatonis. Menurut (Benward dan Saker, 2009: 27) *scales* diatonis merupakan *scale* yang menggabungkan *half* dan *whole step* untuk setiap nada yang dimainkan. Terdapat dua jenis *scales* diatonis yaitu *major scales* dan *minor scales* yang mencakup *natural minor*, *harmonic minor*, dan *melodic minor*. Setelah mempelajari materi *scales*, materi selanjutnya yang akan dipelajari mahasiswa adalah *technical names degree* atau biasa disebut *degree*. *Degree* merupakan penamaan untuk tingkatan nada dalam *scales*. Setelah mahasiswa mempelajari *scales* dan *degree*, selanjutnya mahasiswa akan mempelajari materi *insterval*.

Insterval merupakan jarak antara dua nada yang memiliki kuantitas dan kualitas tertentu. Menurut (Benward dan Saker, 2009: 7) *insterval* adalah hubungan antar dua nada. *Insterval* memiliki dua kualitas dasar yaitu *perfect* dan *major*. Kualitas dasar tersebut dapat berubah apabila jarak bertambah menjadi *augmented*, sedangkan apabila jaraknya berkurang akan berubah menjadi *minor* atau *diminished*. Kemampuan menguasai *insterval* sangat penting sebagai penunjang dalam memahami materi *chord*. *Chord* merupakan materi selanjutnya yang akan ditempuh mahasiswa STiMB setelah dirasa menguasai materi *scales*, *degree*, dan *insterval*. *Chord* dibagi menjadi dua sub-materi yaitu *triad* dan *seventh chord*. *Triad* merupakan susunan tiga nada secara horizontal dengan *insterval* tiga setiap dua nada, sedangkan *seventh chord* merupakan susunan empat nada secara horizontal dengan *insterval* tiga setiap dua nada. Sama halnya dengan *insterval*, *triad* dan *seventh chord* juga memiliki kualitas. Kualitas untuk *triad*, diantaranya *major*, *minor*, *diminished*, dan *augmented*, sedangkan kualitas untuk *seventh chord* yang dibahas, diantaranya *major seventh*, *minor seventh*, *augmented seventh*, *diminished seventh*, dan *half diminished*. Banyaknya materi Teori Musik dan target waktu yang cukup singkat, menimbulkan beberapa kendala terhadap mahasiswa untuk dapat memahami setiap materi yang diberikan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan penulis terhadap beberapa mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi tersebut ditemukan beberapa permasalahan, yaitu kemalasan untuk mengulang kembali materi yang telah diberikan, serta tidak adanya tutor pada saat mahasiswa melakukan kegiatan belajar mandiri di luar kelas perkuliahan.

Mengamati permasalahan yang telah dijelaskan, penulis memiliki ide untuk membuat media pembelajaran di luar kelas sebagai usaha untuk membantu mahasiswa dalam mengulang kembali materi yang telah diberikan pada mata kuliah Teori Musik dengan suasana yang berbeda dari biasanya.

Adapun alasan lain yang menginspirasi penulis untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk permainan, yaitu terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membuat media pembelajaran dalam bentuk permainan, seperti *Just Music (Parampa)*, dan permainan kartu *Scales Game* yang dinilai penulis cukup efektif dalam membantu mahasiswa untuk mereviu materi yang telah diberikan sebelumnya. Selain itu, mahasiswa STiMB gemar memainkan berbagai permainan di sela waktu menunggu kelas perkuliahan, diantaranya *Whisper Challenge*, permainan kartu *UNO*, permainan kartu domino, *Werewolf*, dan sebagainya.

Terdapat berbagai jenis permainan untuk anak hingga dewasa yang bermanfaat untuk melatih kreativitas, kecerdasan, dan pola pikir para pemainnya dengan bermain strategi, salah satunya adalah *board game*. *Board game* merupakan jenis permainan yang menggunakan papan sebagai salah satu komponen permainannya. Beberapa permainan yang dikategorikan sebagai *board game*, diantaranya permainan catur, permainan ular tangga, dan permainan *monopoly*.

Permainan *monopoly* adalah permainan strategi untuk mendominasi properti dengan tujuan mengumpulkan kekayaan lebih besar dari pemain lainnya. Pemain yang memperoleh kekayaan akan menjadi pemenang dan pemain yang kalah adalah pemain yang mengalami kebangkrutan.

Penulis akan mengadaptasi permainan *monopoly* sebagai media pembelajaran. Permainan *monopoly* dipilih karena permainan tersebut merupakan salah satu *board game* terlaris di dunia sehingga banyak orang yang sudah memahami aturan permainan *monopoly*. Penulis mengembangkan permainan *monopoly* dengan mengaplikasikan beberapa unsur yang berhubungan dengan musik. Penulis juga mengembangkan aturan permainan, sehingga dapat disesuaikan dengan materi-materi mata kuliah Teori Musik, seperti *degree*, *interval*, *scales*, dan *chord*. Pengembangan permainan tersebut dilakukan dengan tujuan agar para pemain tidak merasa bosan saat bermain, sehingga media pembelajaran ini tetap menyenangkan dan menantang. Unsur menyenangkan dan menantang dirasa penulis sangat dibutuhkan karena dapat membantu para pemain lebih mudah memahami tujuan pembelajaran yang disuguhkan penulis dalam media pembelajaran ini.

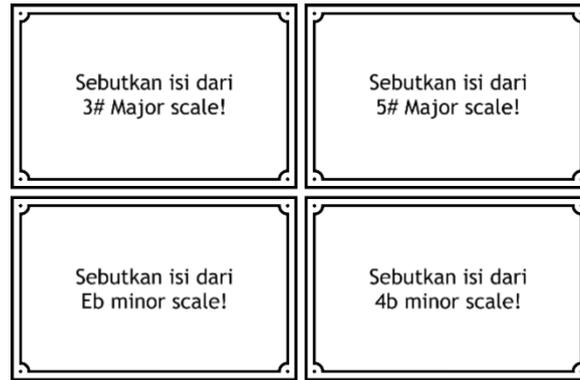
Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran telah menjadi salah satu alat bantu yang mulai banyak digunakan oleh para pendidik untuk membantu kegiatan pembelajaran. Miarso (dalam Rusman, 2012: 160) mengungkapkan, bahwa "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali." Sementara Suprihatiningrum (2013: 319) mengungkapkan, bahwa "dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran". Berdasarkan dua pemikiran yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai penyalur informasi dalam proses belajar sehingga diharapkan dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang pendidik harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah (1) efektivitas; (2) relevansi; (3) efisiensi; (4) dapat digunakan; dan (5) kontekstual (Rusman, 2012: 167).

Berlandaskan pada pemaparan yang telah diungkapkan, penulis tertarik untuk membuat pengembangan permainan *monopoly* sebagai media pembelajaran mata kuliah Teori Musik yang selanjutnya akan diaplikasikan kepada mahasiswa STiMB. Pengembangan permainan *monopoly* ini, diharapkan dapat membantu mahasiswa mengulang kembali materi yang telah diberikan khususnya untuk materi *degree*, *interval*, *scales*, dan *chord*. Selain itu, penulis juga berharap permainan *DISC Monopoly* dapat diaplikasikan pada mahasiswa STiMB yang sedang maupun telah menyelesaikan mata kuliah Ilmu Harmoni, mengingat materi yang disuguhkan pada permainan ini merupakan materi-materi yang harus dikuasai oleh mahasiswa tersebut.

B. METODE

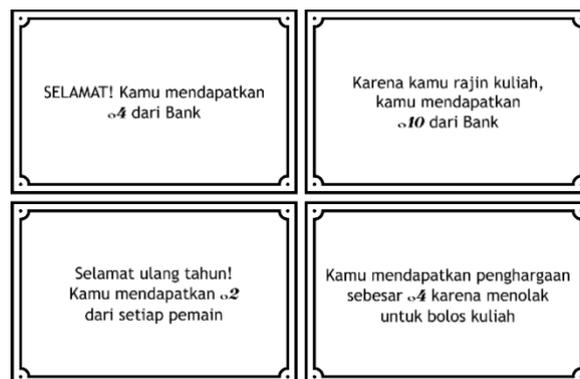
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif menurut (Sugiyono, 2009: 9) "digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang ilmiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi." Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumentasi, observasi, dan wawancara. Studi dokumentasi dilakukan dengan mempelajari silabus dan SAP mata kuliah Teori Musik di Sekolah Tinggi Musik Bandung. Penulis dalam penelitian ini melakukan observasi partisipatif



Gambar 2. Purwarupa Contoh Kartu Pertanyaan.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

SCALES M	INTERVAL U	DEGREE M	CHORD S
Rent ◦ 16	Rent ◦ 28	Rent ◦ 34	Rent ◦ 34
If 2 Area ◦ 32	If 2 Area ◦ 46	If 2 Area ◦ 52	If 2 Area ◦ 52
If 3 Area ◦ 44	If 3 Area ◦ 58	If 3 Area ◦ 64	If 3 Area ◦ 64
If 4 Area ◦ 60	If 4 Area ◦ 76	If 4 Area ◦ 82	If 4 Area ◦ 82
If 5 Area ◦ 72	If 5 Area ◦ 90	If 5 Area ◦ 96	If 5 Area ◦ 96

Gambar 3. Purwarupa Contoh Kartu Area.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 4. Purwarupa Kartu *DISC Monopoly*.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

2	4
10	20
50	100

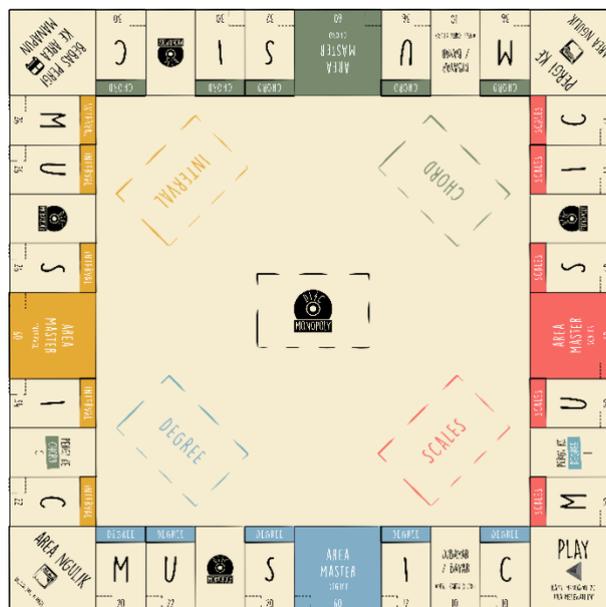
Gambar 5. Purwarupa Uang Permainan *DISC Monopoly*.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

- 1) Setelah membuat purwarupa permainan *DISC Monopoly*, penulis melakukan uji coba pada tanggal 12 April 2017 terhadap tiga orang responden yang dinilai penulis cukup menguasai keseluruhan materi yang ada dalam permainan ini. Para responden diminta untuk mengaplikasikan, serta memberikan kritik dan saran mengenai permainan *DISC Monopoly* yang dapat dijadikan pertimbangan oleh penulis, sementara penulis tidak ikut serta dalam permainan melainkan hanya mengamati jalannya permainan. Dari hasil uji coba tersebut, penulis menampung beberapa kritik dan saran dari responden dan melakukan beberapa perubahan berdasarkan pengamatan penulis terhadap para responden, diantaranya:
 1. Penggunaan bahasa yang semula berbahasa Inggris, disarankan untuk diubah menjadi bahasa Indonesia. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan para pemain dalam memahami setiap komponen-komponen yang terdapat dalam permainan ini
 2. Kotak *rest* disarankan untuk diubah menjadi kotak area *ngulik* agar bersifat lebih *fun* dan tidak terlalu kaku, mengingat media pembelajaran ini berbentuk permainan
 3. Kotak tanda tanya disarankan untuk diubah menjadi kotak bebas ke area manapun, karena para pemain kurang memahami arti dari kotak tanda tanya tersebut
 4. Kotak *chance* (kesempatan) disarankan untuk diubah dengan menggunakan nama lain, karena menurut para pemain isi dari kartu-kartu tersebut tidak hanya berisi kesempatan, melainkan terdapat beberapa kartu yang memuat tantangan dan hukuman. Oleh karena itu, penulis mendapatkan ide untuk mengubah kotak *chance* menjadi kotak *DISC Monopoly*
 5. Penambahan kotak area *master* yang berfungsi sebagai area dengan harga paling mahal, sehingga jika pemain memiliki area tersebut, pemain tersebut memiliki kesempatan yang lebih besar untuk memenangkan permainan
 6. Perubahan susunan kotak kategori area, yang semula *scales*, *degree*, *interval*, dan triad menjadi *degree*, *interval*, *chord*, dan *scales*. Hal tersebut dilakukan, karena berdasarkan pengamatan penulis responden mengalami banyak kesulitan pada saat mendapatkan pertanyaan dari kategori *scales*. Selain itu, *scales* dinilai penulis sebagai materi yang terpenting, karena *scales* merupakan dasar dari materi-materi yang terdapat dalam permainan ini. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menjadikan area *scales* menjadi kategori area termahal di antara kategori materi yang lain
 7. Penyusunan kembali harga-harga yang tertera dalam permainan ini, karena pada saat permainan berlangsung ditemukan beberapa kasus harga yang ternyata tidak dapat disesuaikan dengan pecahan uang permainan *DISC Monopoly*, karena dalam permainan ini penulis membuat peraturan untuk memotong setengah harga dari harga yang tertera dalam kartu area, ketika pemain menjawab pertanyaan dengan benar pada saat membayar sewa

8. Pengurangan pecahan uang permainan 100, karena pecahan uang permainan tersebut dinilai jarang bahkan dalam beberapa kesempatan permainan tidak pernah digunakan
9. Ukuran uang permainan yang disarankan untuk diubah yang semula berukuran panjang 3 sentimeter dan lebar 6 sentimeter menjadi panjang 5,3 sentimeter dan lebar 11,3 sentimeter, karena para pemain merasa kesulitan untuk menggenggam uang permainan yang berukuran terlalu kecil
10. Tingkat kesulitan soal disarankan untuk diturunkan karena menyebabkan para pemain membutuhkan waktu cukup lama pada saat menjawab pertanyaan sehingga durasi permainan pun harus ditambah. Selain itu, hal tersebut dilakukan untuk menyetarakan tingkat kesulitan mengingat sasaran utama penelitian merupakan mahasiswa yang masih mengikuti kuliah Teori Musik II
11. Perbaiki kesalahan dalam penulisan kata-kata yang terdapat dalam kartu pertanyaan
12. Perubahan pada kartu pertanyaan, yang semula hanya berbentuk tulisan menjadi tulisan dan simbol-simbol musik yang bertujuan agar permainan ini lebih terlihat musikal secara visual.

Setelah melakukan beberapa perbaikan berdasarkan kritik dan saran dari para responden, penulis melanjutkan proses pembuatan *DISC Monopoly* dengan mendesain ulang permainan ini, di antaranya mengganti jenis *font* yang digunakan serta mengubah seluruh *outline* dengan menambahkan salah satu *effects* yang dimiliki *software* CorelDRAW X7 yaitu *artistic media* dengan tujuan memberikan efek seolah-olah seperti hasil buatan tangan manusia. Berikut hasil akhir dari komponen-komponen permainan *DISC Monopoly* berdasarkan perbaikan dan desain ulang yang dilakukan oleh penulis:

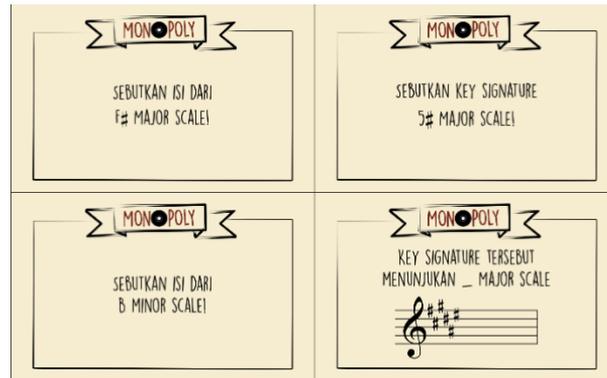
1. Papan Permainan *DISC Monopoly*



Gambar 6. Papan Permainan *DISC Monopoly*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Papan permainan berfungsi sebagai alas untuk bidak, juga sebagai pedoman untuk menunjukkan arah dan menjalankan perintah-perintah permainan pada saat permainan berlangsung. Terdapat 36 kotak dalam papan permainan ini di antaranya terdiri dari lima kotak area *degree*, lima kotak area *interval*, lima kotak area *chord*, lima kotak area *scales*, empat kotak area master, empat kotak area DISC, enam kotak area perintah, serta dua kotak tujuan perintah. Selain itu terdapat lima kotak tumpukan kartu yang terdiri dari empat kotak untuk tumpukan kartu pertanyaan dari kategori *degree*, *interval*, *chord*, *scales*, dan satu kotak untuk tumpukan kartu *DISC*.

2. Kartu Pertanyaan *DISC Monopoly*



Gambar 7. Contoh Kartu Pertanyaan *DISC Monopoly*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Komponen yang paling penting dalam *DISC Monopoly* ini adalah kartu pertanyaan. Kartu-kartu pertanyaan memiliki jumlah 108 kartu yang terbagi menjadi empat kategori materi mata kuliah Teori Musik antara lain *degree*, *interval*, *scales*, dan *chord*. Setiap kategori materi memiliki 27 kartu pertanyaan dengan soal yang berbeda, jumlah tersebut dipilih berdasarkan perhitungan penulis yang mengacu pada durasi permainan *DISC Monopoly* ini. Tumpukan kartu-kartu soal ditempatkan pada kotak yang berada di bagian tengah papan permainan yang disusun sesuai dengan nama kategori materinya.

3. Kartu Area *DISC Monopoly*

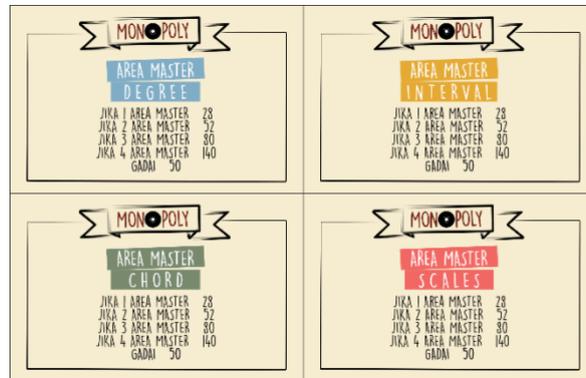
MONOPOLY	MONOPOLY	MONOPOLY	MONOPOLY
CHORD C	DEGREE 5	SCALES 1	INTERVAL 5
SEWA 16	SEWA 8	SEWA 24	SEWA 12
JIKA 2 AREA 28	JIKA 2 AREA 12	JIKA 2 AREA 40	JIKA 2 AREA 20
JIKA 3 AREA 40	JIKA 3 AREA 24	JIKA 3 AREA 64	JIKA 3 AREA 36
JIKA 4 AREA 52	JIKA 4 AREA 40	JIKA 4 AREA 80	JIKA 4 AREA 52
JIKA 5 AREA 76	JIKA 5 AREA 60	JIKA 5 AREA 100	JIKA 5 AREA 72
GADAI 26	GADAI 18	GADAI 40	GADAI 22

Gambar 8. Contoh Kartu Area *DISC Monopoly*.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Kartu area berfungsi sebagai pedoman untuk menentukan harga yang harus dikeluarkan pemain lain, dan sebagai tanda kepemilikan area. Kartu area ini akan diberikan pada saat pemain telah mampu

menjawab pertanyaan sebagai syarat pembelian area. Jumlah dari kartu area ini sebanyak 20 kartu dengan masing-masing kategori area memiliki lima kartu.

4. Kartu Area Master *DISC Monopoly*



Gambar 4. 9 Kartu Area Master *DISC Monopoly*.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Kartu area master akan dimiliki jika pemain telah membeli area master. Kartu ini berfungsi sebagai pedoman untuk menentukan harga yang harus dibayarkan apabila terdapat pemain yang berhenti di area tersebut. Kartu area master ini berjumlah empat kartu, dimana setiap kategori memiliki satu kartu.

5. Kartu *DISC Monopoly*



Gambar 10. Contoh Kartu *DISC Monopoly*.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Kartu DISC ini merupakan kartu yang berisi tantangan, perintah, hukuman, dan penghargaan yang akan diperoleh pemain saat berhenti di kotak *DISC Monopoly*. Dalam *DISC Monopoly*, kartu DISC memiliki peranan sebagai hiburan yang bertujuan agar permainan ini tetap menyenangkan dan menarik untuk dimainkan. Seperti yang diungkapkan oleh Rusman (2012: 237), bahwa “hampir semua permainan untuk menghibur, permainan dalam pembelajaran itu berperan sebagai penumbuh motivasi”.

6. Uang Permainan *DISC Monopoly*



Gambar 11. Uang Permainan *DISC Monopoly*.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Uang dalam permainan ini berfungsi sebagai nilai tukar. Uang ini digunakan untuk membeli area, membayar sewa apabila terdapat salah satu pemain yang berhenti di area yang telah dimiliki pemain lain, dan dapat digunakan untuk membayar denda apabila salah satu pemain keliru dalam menyelesaikan tantangan dari kartu DISC. Uang permainan *DISC Monopoly* ini memiliki lima pecahan uang yaitu pecahan dua, empat, 10, 20, dan 50, dimana setiap pecahan uang berjumlah 30 lembar. Uang permainan ini juga menjadi pedoman bagi penulis untuk menentukan harga-harga yang tertera didalam permainan ini.

7. Dadu



Gambar 12. Dadu.
(Sumber: <https://www.pngegg.com/id/png-bvtnz>)

Permainan *DISC Monopoly* menggunakan dua buah dadu. Dadu tersebut digunakan untuk menentukan pemain yang berhak mengawali permainan ini. Selain itu, dadu juga berfungsi untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh oleh pemain.

8. Bidak

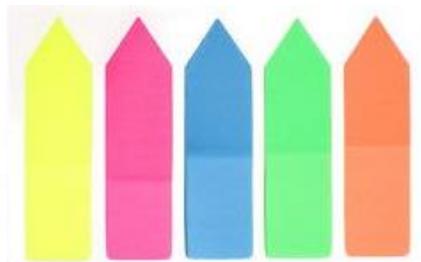


Gambar 13. Bidak.

(Sumber: https://www.lego.com/en-us/themes/marvel/characters?icmp=LP-SHQL-Standard-Marvel_quicklink_characters-TH-MV-1BAMB4BL2Q)

Penulis menggunakan *action figure superhero* sebagai bidak dalam permainan *DISC Monopoly* ini. *Action figure* adalah miniatur yang didesain menyerupai karakter atau tokoh terkenal, sedangkan *superhero* merupakan karakter fiksi yang memiliki kekuatan melebihi manusia biasa dan bertujuan melakukan hal positif. Penggunaan *action figure superhero* ini bertujuan agar permainan lebih menarik, terlebih jika pemain mengetahui tokoh dalam *action figure superhero* tersebut.

9. Stiker Penanda Area



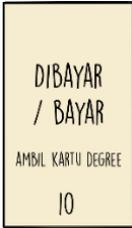
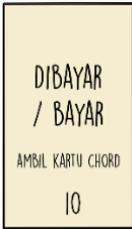
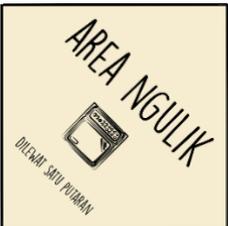
Gambar 14. Stiker Penanda Area.

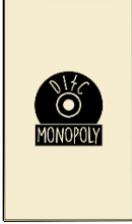
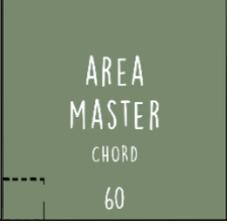
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Setiap pemain *DISC Monopoly* berhak memilih satu warna stiker untuk menandakan area-area yang telah pemain tersebut miliki. Stiker penanda area ini ditempelkan pada kotak kecil yang terdapat di pojok kiri bawah kotak area.

Tabel 1. Aturan Kotak Papan Permainan.

No.	Gambar	Aturan
1		Kotak ini menunjukkan dimulainya permainan. Setiap pemain yang melewati kotak ini mendapat 20, namun apabila pemain berhenti tepat di kotak ini pemain tersebut tidak mendapat 20.

No.	Gambar	Aturan
2		<p>Pemain diharuskan untuk mengambil satu kartu <i>degree</i>. Apabila pemain tersebut mampu menjawab mendapat 10, namun jika pemain tersebut tidak mampu menjawab maka diharuskan membayar 10 kepada bank.</p>
3		<p>Pemain diharuskan untuk mengambil satu kartu <i>chord</i>. Apabila pemain tersebut mampu menjawab mendapat 10, apabila namun jika pemain tersebut tidak mampu menjawab maka diharuskan membayar 10 kepada bank.</p>
4		<p>Pemain diharuskan untuk langsung menuju kotak area <i>chord C</i>.</p>
5		<p>Pemain diharuskan untuk langsung menuju kotak area <i>degree I</i> dan mendapat 20 karena melewati kotak <i>PLAY</i>.</p>
6		<p>Apabila berhenti di kotak ini, pemain diharuskan untuk langsung menuju kotak area <i>ngulik</i> dan dilewat satu putaran giliran bermain.</p>
7		<p>Kotak ini merupakan kotak tujuan pemberhentian apabila pemain berhenti di kotak pergi ke area <i>ngulik</i>. Namun apabila pemain langsung berhenti di kotak ini, pemain dapat melanjutkan permainan.</p>

No.	Gambar	Aturan
8		Bebas pergi ke area manapun yang diinginkan. Jika pemain pergi menuju ke area dan melewati kotak <i>PLAY</i> , maka pemain tersebut mendapat 20.
9		Mengambil satu kartu <i>DISC Monopoly</i> .
10		Salah satu dari 20 kotak area. Kotak area dapat dibeli pemain setelah melakukan satu putaran permainan.
11		Salah satu dari empat kotak area <i>master</i> . Kotak area master dapat dibeli pemain setelah melakukan satu putaran permainan.

Aplikasi *DISC Monopoly* sebagai Media Pembelajaran

Aplikasi permainan *DISC Monopoly* dilakukan sebanyak tiga tahap dengan melibatkan 35 responden yang terdiri dari mahasiswa Sekolah Tinggi Musik Bandung tahun akademik 2013/2014, 2014/2015, 2015/2016, dan tahun akademik 2016/2017. Selain itu, penulis juga turut melibatkan dosen mata kuliah Analisis Musik sebagai responden. Aplikasi tahap pertama dilaksanakan pada 28 April 2017, aplikasi tahap kedua dilaksanakan pada 3 Mei 2017, dan aplikasi tahap ketiga dilaksanakan pada 12 Mei 2017.

1. Aplikasi Tahap Pertama

Tahap pertama aplikasi *DISC Monopoly* ini melibatkan lima orang responden mahasiswa tahun akademik 2015/2016 yang dilaksanakan pada 28 April 2017 pada pukul 16.00 WIB di kampus STiMB. Aplikasi tahap pertama ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang muncul saat memainkan permainan *DISC Monopoly*.

Sebelum permainan dimulai, penulis selaku mentor dan bankir menyusun set permainan *DISC Monopoly* dengan menyiapkan papan permainan serta membagikan uang permainan untuk setiap responden dan mempersiapkan set bank dalam permainan ini. Setelah selesai menyusun set permainan, penulis menjelaskan aturan permainan *DISC Monopoly*. Pada tahap ini, para responden dapat memahami aturan permainan *DISC Monopoly* yang penulis jelaskan, karena para responden sudah pernah memainkan permainan *monopoly* sebelumnya. Sehingga para responden tidak mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan ini, mengingat permainan *DISC Monopoly* diadaptasi dari permainan *monopoly*. Terdapat beberapa responden yang menanyakan aturan-aturan

permainan yang berbeda untuk memastikan dan menghindari kesalahan pada saat permainan berlangsung.



Gambar 15. Aplikasi Permainan *DISC Monopoly* Tahap Pertama.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Pada aplikasi tahap pertama ini, para responden terlihat cukup antusias saat memainkan permainan *DISC Monopoly*. Pada putaran pertama permainan, terdapat beberapa kendala saat para responden harus menjawab pertanyaan dari kategori *scales*, terlebih saat responden membutuhkan waktu cukup lama ketika mendapat kartu pertanyaan yang berisi perintah untuk menyebutkan isi dari salah satu *scales*. Untuk pertanyaan dengan kategori *interval* dan *chord*, para responden mampu dengan cepat menjawab pertanyaan-pertanyaan dari kategori tersebut, mengingat para responden pada tahap ini sedang mengikuti mata kuliah Ilmu Harmoni yang mengharuskan para responden tersebut untuk menguasai materi *interval* dan *chord*. Pada saat responden diharuskan untuk menjawab pertanyaan dari kategori *degree*, para responden membutuhkan waktu lebih untuk mengingat susunan dari *technical names degree* yang telah dipelajari saat mata kuliah Teori Musik, namun setelah mengingat kembali susunannya, para responden mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan kategori *degree* tersebut dengan cukup baik. Pada saat putaran pertama berakhir, para responden meminta penulis untuk memainkan kembali permainan ini, karena para responden menyebutkan bahwa mereka telah menemukan strategi untuk memenangkan permainan tersebut.

Putaran kedua berjalan semakin ramai dan terdapat beberapa kejadian menarik, yaitu pada saat beberapa responden mulai melemparkan *candaan* yang bertujuan untuk mengganggu konsentrasi responden lain ketika sedang berpikir untuk menjawab pertanyaan. Penulis membiarkan hal tersebut terjadi, karena penulis ingin mengetahui apakah responden yang sedang berusaha menjawab pertanyaan tersebut, dapat tetap menjawab pertanyaan dengan baik atau tidak. Interaksi antar responden juga terlihat lebih aktif pada putaran ini, karena terdapat beberapa responden yang terlibat dalam adu argumen secara sehat saat memperdebatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang didapatkan. Penulis selaku mentor tetap membiarkan hal tersebut terjadi dengan tujuan untuk tetap membuat para responden beradu argumen yang dinilai penulis mampu memperkuat cara berpikir dalam menyelesaikan pertanyaan yang didapatkan, walaupun pertanyaan tersebut sudah terjawab oleh salah satu dari responden yang sedang terlibat dalam adu argumen. Seperti yang dikatakan Rachmawati dan Daryanto (2015: 49) bahwa, "jika keaktifan peserta didik dibatasi, maka akan mengakibatkan peserta didik itu pasif". Contohnya, ketika salah satu responden menjawab pertanyaan dengan benar, namun responden lain membantah dengan menyatakan bahwa jawaban tersebut keliru. Bantahan tersebut membuat kedua responden terlibat dalam adu argumen mengenai cara menjawab pertanyaan berdasarkan cara berpikir masing-masing. Pada akhirnya, penulis selaku mentor

menyelesaikan perdebatan tersebut dengan memberikan cara menjawab pertanyaan disertai dengan jawaban yang benar. Kejadian-kejadian tersebut terjadi hingga akhir putaran kedua permainan *DISC Monopoly* ini. Selain itu terdapat beberapa reaksi yang diungkapkan oleh beberapa responden, salah satunya “*ih a mantep ini, saya jadi harus nginget-ninget lagi cara ngejawab interval sama degree*”.

Hasil dari aplikasi tahap pertama ini cukup membuat penulis terkejut, karena para responden yang memainkan permainan ini dapat bertahan hingga memakan waktu kurang lebih tiga jam. Hasilnya, para responden menyadari bahwa mereka harus kembali mengingat cara untuk menjawab pertanyaan serta menilai permainan ini cukup membantu para responden dalam melakukan hal tersebut.

2. Aplikasi Tahap Kedua

Aplikasi tahap kedua ini dilaksanakan pada 3 Mei 2017 di kampus STIMB sekitar pukul 17.00 WIB. Penulis melibatkan lima orang responden yang terdiri dari beberapa mahasiswa tahun akademik 2013/2014 dan 2014/2015. Aplikasi tahap kedua ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respons dari para responden saat memainkan permainan ini dan mengetahui hasil permainan saat penulis menentukan 90 menit sebagai durasi permainan.

Penulis kembali menjadi mentor dan bankir pada saat aplikasi tahap kedua ini. Sebelum permainan dimulai, penulis kembali menjelaskan aturan permainan sembari mempersiapkan set permainan. Pada saat penulis menjelaskan aturan permainan, terdapat responden yang bertanya mengenai beberapa aturan karena responden tersebut belum pernah memainkan permainan *monopoly*. Setelah penulis menjelaskan kembali aturan permainan, kemudian penulis meminta responden tersebut untuk memainkan permainan terlebih dahulu, dengan harapan responden tersebut mampu memahami aturan dari permainan *DISC Monopoly* dengan baik. Setelah permainan berjalan kurang lebih 15 menit, responden yang sebelumnya kurang memahami aturan permainan, akhirnya memahami aturan-aturan permainan ini dengan baik.



Gambar 16. Aplikasi Permainan *DISC Monopoly* Tahap Kedua.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Saat permainan berlangsung, terdapat beberapa kejadian yaitu responden yang merupakan mahasiswa tahun akademik 2014/2015 menyatakan bahwa responden tersebut tidak mampu mengingat bagaimana cara untuk menjawab pertanyaan dari kategori *interval* dan *degree*, penulis selaku mentor tidak langsung memberi tahu bagaimana cara menjawab pertanyaan tersebut, melainkan hanya memberikan beberapa petunjuk yang mengarah pada cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang didapatkan, hal ini dilakukan penulis untuk memberikan stimulus kepada responden untuk menjawab pertanyaan dengan cara yang responden kuasai. Kejadian selanjutnya adalah responden tersebut beberapa kali keliru menjawab pertanyaan kategori *interval* dan *degree* karena

kedua kategori tersebut tertukar, namun hal tersebut hanya terjadi di awal permainan. Contohnya, ketika salah satu responden mendapatkan soal “sebutkan *interval* beserta kualitasnya dari not C ke not F” dan responden tersebut menjawab *subdominant* dimana jawaban tersebut merupakan jawaban untuk pertanyaan dari kategori *degree*. Sedangkan jawaban yang tepat untuk pertanyaan tersebut adalah Perfect Fourth (P4).

Pada permainan ini para responden selaku pemain mulai berkompetisi untuk mendapatkan area yang dianggap menguntungkan bagi para pemain, karena semakin banyak area yang dimiliki semakin besar kemungkinan untuk menjadi pemenang dalam permainan ini. Hal yang menarik pada saat aplikasi tahap ini adalah ketika salah satu responden hendak membeli area dan mengambil satu kartu pertanyaan yang berisi perintah kepada pemain selanjutnya untuk membuat pertanyaan. Hal tersebut dimanfaatkan oleh pemain selanjutnya tersebut untuk melemparkan pertanyaan yang sulit kepada calon pembeli area, dengan tujuan untuk mengambil keuntungan yaitu mendapatkan kesempatan untuk membeli area apabila calon pembeli area tidak mampu menjawab pertanyaan yang dilemparkan, dan hal tersebut berlangsung sepanjang permainan. Selain itu, terdapat beberapa reaksi yang diungkapkan oleh beberapa responden, salah satunya “wah, mantep bro! *Monopoly*-nya udah bisa dibeli belum? Ngebanter banget bro”.

Saat penulis menyatakan bahwa permainan ini selesai karena telah memenuhi durasi yang sudah ditentukan diawal permainan, beberapa responden meminta penulis untuk memberikan penambahan durasi selama 30 menit karena para responden merasa sedang berada dalam puncak permainan dan merasa semakin tertantang. Penulis terlebih dahulu bertanya kepada responden lainnya mengenai penambahan durasi permainan, responden lain pun sepakat untuk menambah durasi permainan. Permainan dilanjutkan hingga total durasi 120 menit. Seperti yang dikatakan Rachmawati dan Daryanto (2015: 51), bahwa:

Studi-studi menunjukkan bahwa peserta didik lebih banyak jika pelajarannya memuaskan, menantang serta ramah, dan mereka memiliki peran di dalam pengambilan keputusan. Apabila peserta didik merasa tertantang pada suatu materi pembelajaran, maka peserta didik tersebut dapat mengabaikan aktivitas lain yang dapat mengganggu kegiatan belajarnya.

Hasil dari aplikasi tahap kedua ini dinilai penulis cukup memuaskan, karena terdapat beberapa responden yang berhasil mengingat kembali cara untuk menyelesaikan soal dari setiap kategori pertanyaan. Selain itu, beberapa responden meminta kepada penulis untuk memainkan permainan ini pada hari selanjutnya.

3. Aplikasi Tahap Ketiga

Aplikasi tahap ketiga atau terakhir ini dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2017 di kampus STiMB dan dibagi menjadi tiga sesi.

a. Aplikasi Tahap Ketiga Sesi Satu

Aplikasi tahap ketiga sesi satu ini melibatkan seluruh mahasiswa tahun akademik 2016/2017 dan beberapa mahasiswa tahun akademik 2015/2016 yang mengulang mata kuliah Teori Musik II sebagai responden. Penulis membagi para responden menjadi tiga kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 15 responden dan menggunakan tiga set permainan *DISC Monopoly*.

Sebelum permainan ini dimulai penulis menyiapkan set permainan mengingat aplikasi tahap ini melibatkan 15 responden yang mengharuskan penulis untuk menyiapkan tiga set permainan *DISC Monopoly*. Setelah para responden berkumpul dan siap untuk bermain, penulis menjelaskan aturan permainan terlebih dahulu. Terdapat beberapa responden yang kurang paham dengan aturan permainan sehingga penulis menjelaskan kembali aturan permainan hingga seluruh responden paham dengan aturan permainan ini.



Gambar 17. Aplikasi Permainan *DISC Monopoly* Tahap Ketiga Sesi Satu Kelompok Satu.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Pada saat permainan berlangsung, salah satu responden menanyakan bagaimana cara untuk menjawab pertanyaan yang didapatkan kepada penulis. Penulis meminta responden tersebut untuk mengingat kembali bagaimana cara untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan bantuan alat tulis sehingga responden mampu menjawab pertanyaan. Beberapa saat kemudian, responden tersebut kembali melakukan hal yang sama ketika mendapatkan pertanyaan yang lainnya. Kali ini penulis tidak terlalu banyak membantu responden tersebut, agar responden tersebut memiliki rasa percaya diri untuk menjawab pertanyaan tersebut tanpa harus bertanya terlebih dahulu. Walaupun memakan waktu yang cukup lama, pada akhirnya responden tersebut mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang didapat dengan tepat menggunakan cara yang dikuasainya.

Selain itu, terdapat salah satu responden yang terlihat kurang antusias terhadap permainan ini, hal tersebut dapat dilihat dari perilaku responden tersebut yang cenderung malas menjawab pertanyaan. Contohnya, pada saat responden tersebut berhenti di kotak bayar/dibayar dan responden tersebut lebih memilih untuk langsung membayar daripada berusaha terlebih dahulu untuk menjawab pertanyaan tersebut. Kotak tersebut berisi perintah untuk mengambil satu kartu pertanyaan, apabila responden mampu menjawab maka mendapatkan uang permainan sebesar 10. Sebaliknya, apabila tidak mampu untuk menjawab maka responden tersebut diharuskan membayar 10 kepada bank. Seiring berjalannya permainan, responden tersebut merasa bahwa uang permainannya semakin sedikit dan tidak memiliki pemasukan karena responden tersebut belum memiliki area sama sekali. Hal itu membuat responden tersebut mulai berusaha untuk menjawab setiap pertanyaan, baik itu sebagai syarat pembelian area maupun menyelesaikan tantangan pada saat berhenti di area bayar/dibayar. Di akhir permainan, responden tersebut justru menjadi pemenang dengan menjadi pemilik area dan jumlah uang permainan terbanyak.

Pada saat aplikasi kelompok kedua ini, ditemukan permasalahan yaitu beberapa responden membutuhkan waktu cukup lama untuk menjawab pertanyaan kategori *interval* dan *chord*. Untuk kategori *interval* para responden menyatakan tidak dapat mengingat bagaimana cara untuk menjawabnya, sedangkan untuk kategori *chord* masih terdapat beberapa responden yang kurang memahami materi, mengingat para responden baru saja mempelajari materi tersebut di mata kuliah Teori Musik. Maka dari itu, penulis mencoba untuk memberikan petunjuk-petunjuk untuk membantu para responden memahami materi tersebut, hingga akhirnya para responden berhasil mengingat kembali dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan tepat hingga permainan berakhir.



Gambar 18. Aplikasi Permainan *DISC Monopoly* Tahap Ketiga Sesi Satu Kelompok Dua.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Aplikasi terhadap kelompok ketiga dilangsungkan pada pukul 13.30 WIB. Pada saat permainan berlangsung, terdapat beberapa kejadian di antaranya pemain mulai berkompetisi dengan saling melemparkan candaan untuk mengganggu konsentrasi pemain lain yang sedang berpikir untuk menjawab pertanyaan. Permainan yang melibatkan kelompok ketiga ini terlihat lebih mengalir mengingat para pemain merupakan mahasiswa yang mampu mengikuti setiap materi yang dipelajari di mata kuliah Teori Musik. Beberapa responden yang terdiri dari kelompok satu pun ikut mengamati cara menjawab pertanyaan yang dilakukan oleh beberapa responden dari kelompok ini, bahkan ada yang menanyakan langsung cara singkat kepada pemain yang sedang menjawab pertanyaan.

Secara keseluruhan, aplikasi tahap ketiga sesi satu ini dinilai responden cukup membantu untuk lebih memahami materi-materi yang terdapat dalam permainan ini, bahkan beberapa responden meminta izin untuk meminjam satu set permainan sebagai bahan diskusi materi-materi dalam permainan *DISC Monopoly* sambil melakukan permainan.

b. Aplikasi Tahap Ketiga Sesi Dua

Aplikasi sesi dua ini melibatkan tiga responden yang terdiri dari mahasiswa lulusan tahun akademik 2011/2012, mahasiswa tahun akademik 2014/2015, dan dosen mata kuliah Analisis Musik, penulis juga ikut serta dalam permainan kali ini. Aplikasi ini bertujuan untuk mengetahui respon dari seluruh responden terhadap permainan *DISC Monopoly*.

Sebelum memulai permainan, penulis menjelaskan aturan permainan, dan seluruh responden langsung dapat memahami aturan permainan. Seluruh responden dengan lancar dapat mengikuti permainan, namun terdapat kejadian menarik yaitu beberapa responden keliru karena terlalu cepat menjawab, selanjutnya para responden tersebut lebih memilih untuk memastikan terlebih dahulu sebelum melontarkan jawaban walaupun harus memakan waktu sedikit lebih lama.

Kejadian selanjutnya yaitu terdapat responden yang kesulitan mengingat susunan *technical degree*, sehingga penulis memberi tahu susunan dari *technical degree* tersebut. Selanjutnya permainan berjalan cukup menarik karena seluruh responden telah menguasai materi dari seluruh kategori yang ada dalam permainan hingga durasi waktu 90 menit terpenuhi dan permainan harus diakhiri. Hasil dari aplikasi tahap ketiga sesi dua ini dinilai responden cukup baik dan membantu untuk mengingat dan lebih memahami materi yang ada dalam permainan ini.

c. Aplikasi Tahap Ketiga Sesi Tiga

Aplikasi tahap ini melibatkan empat responden yang merupakan mahasiswa tahun akademik 2013/2014, mahasiswa tahun akademik 2014/2015, dan mahasiswa tahun akademik 2015/2016. Pada aplikasi tahap ini, salah satu responden sudah terlebih dahulu memainkan permainan ini dalam kesempatan sebelumnya.

Setelah menyiapkan set permainan, selanjutnya penulis menjelaskan aturan permainan kepada seluruh responden. Pada saat penulis selesai menjelaskan aturan permainan, salah satu responden merasa masih kurang paham dengan aturan permainan yang penulis telah jelaskan, responden lain yang terlebih dahulu sudah memainkan permainan ini membantu penulis dengan menjelaskan aturan permainan kepada responden yang kurang memahami aturan tersebut. Permainan pun dimulai setelah seluruh responden memahami aturan permainan.

Terdapat beberapa kejadian dalam putaran permainan aplikasi tahap ini, yaitu salah satu responden mengalami kesulitan dalam menjawab seluruh kategori materi. Hal itu diakui responden tersebut karena merasa sudah terlalu lama tidak mengulang materi-materi mata kuliah Teori Musik yang ada dalam permainan ini. Kejadian tersebut berpengaruh terhadap jalannya permainan karena mengakibatkan responden lain menunggu responden tersebut menjawab pertanyaan. Hal ini sempat membuat responden tersebut merasa canggung karena merasa memperlambat jalannya permainan, namun responden tersebut tetap ingin melanjutkan permainan karena berkeinginan untuk memahami kembali setiap kategori materi dalam permainan ini yang pernah dikuasai sebelumnya. Penulis selaku mentor, mengarahkan responden tersebut untuk menyelesaikan menjawab pertanyaan dengan cara yang sudah pernah dikuasai oleh responden tersebut sebelumnya. Pada saat permainan berlangsung, terjadi interaksi yang melibatkan seluruh responden. Responden yang kurang memahami pertanyaan mulai mendapat bantuan dari responden lain sehingga terjadi interaksi dalam bentuk *sharing* untuk menjawab pertanyaan yang didapatkan.

Hasil dari aplikasi tahap ketiga sesi tiga ini dinilai cukup efektif oleh penulis, karena terdapat responden yang mengatakan sangat terbantu dalam hal mengingat kembali cara menjawab pertanyaan yang didapatkan. Selain itu, permainan ini dinilai dapat membantu para responden untuk saling bertukar pikiran dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang didapatkan.

Berdasarkan hasil pengamatan, aplikasi permainan *DISC Monopoly* dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbentuk suplemen karena sifatnya hanya opsional, mengingat permainan ini telah mengacu pada beberapa prinsip media pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Rusman (2012: 167) pada Bab II skripsi ini, bahwa prinsip-prinsip tersebut diantaranya:

1. Efektivitas

Permainan *DISC Monopoly* ini dinilai penulis efektif sebagai media pembelajaran, mengingat mahasiswa STIMB saat ini sedang gemar memainkan beberapa permainan.

2. Relevansi

Dalam aplikasi permainan *DISC Monopoly* ini, penulis menilai permainan ini cukup relevan dengan tujuan penulis yaitu untuk membantu mahasiswa dalam mengulang kembali materi yang pernah dipelajari, mengingat karakteristik dari materi yang penulis tuangkan dalam permainan ini berupa hafalan. Penulis juga menilai para responden mampu bertahan lama dalam memainkan permainan ini, seperti pada saat para responden tersebut memainkan permainan lain. Sehingga, dalam kurun waktu yang cukup singkat beberapa responden mulai menunjukkan perkembangan dengan mengingat kembali materi-materi yang pernah dipelajari.

3. Efisiensi

Permainan *DISC Monopoly* dinilai penulis mampu membantu mahasiswa mengingat kembali materi-materi yang pernah dipelajari dalam waktu yang cukup singkat, selain karena media pembelajaran ini berbentuk permainan yang bersifat menyenangkan, permainan ini juga relatif murah dan hanya memerlukan sedikit tenaga.

4. Dapat Digunakan

Seperti yang diungkapkan penulis sebelumnya, bahwa permainan ini mampu membantu mahasiswa dalam mengingat kembali materi-materi yang pernah dipelajari. Hal tersebut tentunya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa, serta dapat membantu mahasiswa dalam menerapkan materi-materi tersebut di beberapa mata kuliah lain, baik itu yang sedang ditempuh maupun yang akan ditempuh selanjutnya, mengingat materi-materi yang terdapat dalam *DISC Monopoly* ini merupakan materi-materi dasar untuk beberapa mata kuliah di STiMB, seperti Ilmu Harmoni, Kontrapung dan sebagainya.

5. Kontekstual

Selain bersifat menyenangkan, media pembelajaran berbentuk permainan dinilai penulis mampu menciptakan interaksi sosial bagi para responden, mengingat permainan ini dimainkan untuk empat hingga enam pemain. Hal tersebut terbukti, pada saat beberapa responden yang tidak terlalu akrab dapat berinteraksi dengan baik, bahkan saling melemparkan *candaan* pada saat memainkan permainan *DISC Monopoly* ini.

Selain itu, hasil pengamatan menunjukkan bahwa permainan ini menerapkan tiga teori belajar, diantaranya teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, dan teori belajar konstruktivistik.

Teori belajar behavioristik menurut Rachmawati dan Daryanto (2015: 55) adalah “perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respons”. Kotak area dalam permainan ini merupakan stimulus bagi responden yang berhenti di kotak area, karena responden tersebut diharuskan untuk menjawab pertanyaan yang ditujukan untuk membeli area maupun mendapatkan potongan setengah harga pada saat membayar sewa. Sehingga, beberapa responden yang semula malas dan merasa tidak percaya diri untuk menjawab pertanyaan, menjadi berusaha untuk menjawab setiap pertanyaan tersebut. Hal tersebut menunjukkan adanya perubahan tingkah laku pada saat aplikasi permainan *DISC Monopoly*. Perubahan tingkah laku tersebut menurut Rachmawati dan Daryanto (2015: 38) merupakan “perubahan yang bertujuan dan terarah, artinya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai”.

Teori belajar kognitif menurut Rachmawati dan Daryanto (2015: 61) merupakan “suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya”. Dalam aplikasi permainan *DISC Monopoly* ini, responden diharuskan untuk mengingat kembali dan mengolah materi-materi pembelajaran yang pernah diperoleh sebelumnya, untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang didapatkan.

Teori belajar konstruktivisme (konstruktivistik) menurut Bruning, et al. (dalam Septia, 2015: 18) adalah “perspektif psikologis dan filosofis yang memandang bahwa masing-masing individu membentuk atau membangun sebagian besar dari apa yang mereka pelajari dan pahami”. Dalam aplikasi permainan *DISC Monopoly*, penulis tidak menentukan durasi pada saat responden menjawab pertanyaan yang didapatkan. Hal tersebut, dilakukan penulis untuk memberikan waktu kepada responden dalam membangun cara masing-masing responden dalam menyelesaikan dan menjawab pertanyaan yang didapat. Mengingat setiap responden memiliki cara yang berbeda dalam menjawab pertanyaan yang didapatkan.

D. KESIMPULAN

Permainan *DISC Monopoly* merupakan media pembelajaran yang mengadaptasi permainan *monopoly* yang bertujuan untuk membantu mahasiswa Sekolah Tinggi Musik Bandung dalam mengulang kembali materi mata kuliah Teori Musik. Aplikasi permainan *DISC Monopoly* melibatkan 35 responden yang terdiri dari mahasiswa Sekolah Tinggi Musik Bandung tahun akademik 2013/2014,

2014/2015, 2015/2016, dan tahun akademik 2016/2017. Hasil aplikasi menunjukkan bahwa permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbentuk suplemen karena sifatnya hanya opsional, mengingat permainan ini dibuat untuk mengisi waktu luang. Permainan ini pun dinilai penulis cukup efektif, karena permainan ini mampu membantu mahasiswa mengingat kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu, hasil aplikasi permainan *DISC Monopoly* ini menunjukkan bahwa permainan ini menerapkan tiga teori belajar, diantaranya teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitif, dan teori belajar konstruktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Benward, Bruce & Saker, Marilyn (2009). *Music in Theory and Practice*. New York. McGraw-Hill.
- Cahyo, Agus N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta. Flashbooks.
- Jones, George Thaddeus. (1974) *Music Theory the Fundamental Concepts of Tonal Music Including Notation, Terminology, and Harmony*. New York. Harper & Row, Publishers, Inc.
- Kennedy, Rod. (2004). *Monopoly: The Story Behind the World's Best-Selling Game*. Layton. Gibbs Smith, Publisher
- Patty, Albertus M. (2008). *Permainan untuk Segala Usia*. Jakarta. Gunung Mulia.
- Rachmawati, Tutik dan Daryanto (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Jogjakarta. Penerbit Gava Media.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung. Alfabeta.
- Septia, Diah. (2015). *Aplikasi Permainan Kartu Scales Game Sebagai Suplemen Pembelajaran Tangga Nada*. Skripsi, Sekolah Tinggi Musik Bandung, Bandung.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. CV. Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta. Ar-ruzz Media.
- Trinovitasari, Ajeng. (2015). *Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta.