

**PENGARUH PEMANFAATAN APLIKASI '*PERFECT EAR*'
PADA PEMBELAJARAN SENI MUSIK SISWA KELAS X
SMAN 1 TALUN KABUPATEN BLITAR**

SKRIPSI

Program Studi S-1 Pendidikan Musik



Disusun oleh
Anindita Risna Calista
NIM 19102040132

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Genap 2022/2023

**PENGARUH PEMANFAATAN APLIKASI 'PERFECT EAR'
PADA PEMBELAJARAN SENI MUSIK SISWA KELAS X
SMAN 1 TALUN KABUPATEN BLITAR**



Disusun oleh
Anindita Risna Calista
NIM 19102040132

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat mengakhiri jenjang studi Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Semester Genap 2022/2023

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Genap 2022/2023

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENGARUH PEMANFAATAN APLIKASI 'PERFECT EAR' PADA PEMBELAJARAN SENI MUSIK SISWA KELAS X SMAN 1 TALUN KABUPATEN BLITAR diajukan oleh Anindita Risna Calista, NIM 19102040132, Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 187121**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Ketua Tim Penguji

Dr. Sn. R.M. Surtihadi, M. Sn.

NIP 197007051998021001/NIDN 0005077006

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji

Tri Wahyu Widodo, S. Sn., M.A.

NIP 197302142001121002/NIDN 0014027301

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji

Reza Ginandha Sakti, S. Pd., M.Sn.

NIP 198911102019031020/NIDN 0010118908

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Dr. Fortunata Tyasrinestu, S.S., M.Si.

NIP 197210231002122001/NIDN 002317201

Yogyakarta, **22 - 06 - 23**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Dra. Suryati, M. Hum.

NIP 196409012006042001/NIDN 0001096407



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Anindita Risna Calista
NIM : 19102040132
Program Studi : S-1 Pendidikan Musik
Fakultas : Seni Pertunjukan

Judul Tugas Akhir

PENGARUH PEMENFAATAN APLIKASI 'PERFECT EAR' PADA PEMBELAJARAN SENI MUSIK KELAS X SMAN 1 TALUN KABUPATEN BLITAR

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 5 Juni 2023



Anindita Risna Calista

NIM. 19102040132

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah bertahan, berjuang, berusaha sekuat tenaga sampai detik ini hingga karya tulis ini berhasil diselesaikan.



"Was a wild one; always stomping on eggshells that everyone else tip-toed on."

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, oleh karena kasih dan anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi ‘*Perfect Ear*’ pada Pembelajaran Seni Musik Siswa Kelas X SMAN 1 Talun Kabupaten Blitar”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat mengikuti ujian skripsi, Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, ketidaksempurnaan tersebut disebabkan oleh kemampuan, pengetahuan, serta pengalaman penulis yang masih terbatas. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kemajuan di masa depan. Penulisan skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan demikian, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penulisan skripsi ini.

1. Dr. Sn. R.M., Surtihadi, M. Sn., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Musik.
2. Mei Artanto, S. Sn., M. A., selaku Sekretaris Program Studi S-1 Pendidikan Musik yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan tugas akhir ini dan memberikan informasi mengenai perkuliahan penulis.
3. Tri Wahyu Widodo, S.Sn., M.A., selaku pembimbing 1 yang telah menyediakan waktu dan tenaga, memberikan arahan, saran, serta masukan dalam penulisan tugas akhir ini.
4. Reza Ginandha Sakti S.Pd, M.Sn., selaku pembimbing 2 yang telah menyediakan waktu dan tenaga, memberikan arahan, saran, serta masukan dalam penulisan tugas akhir.
5. Dr. Fortunata Tyasrinestu, S.S., M.Si., selaku penguji ahli yang telah menyediakan waktu dan tenaga, memberikan arahan, saran, serta

masuk dalam penulisan tugas akhir.

6. Ayub Prasetyo, S.Sn, M.Sn., selaku dosen wali yang telah membimbing penulis dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
7. Seluruh Dosen Program Studi S-1 Pendidikan Musik yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama berkuliah di Institut Seni Indonesia.
8. Keluarga tercinta yang telah menjadi pendukung kehidupan utama penulis, sumber motivasi, dan semangat penulis untuk menyelesaikan pendidikan dan tugas akhir penulis.
9. Seluruh staff dan guru SMAN 1 Talun yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian sebagai bahan penulisan tugas akhir.
10. Kholam Shiharta, S.Pd., selaku guru seni musik di SMAN 1 Talun Kabupaten Blitar yang telah membimbing penulis selama penelitian berlangsung.
11. Teman-teman terdekat, Nadea, Rilla, Bening Gupita, dan Cindy yang juga saling memberi dukungan penuh, serta tempat bercerita bagi penulis dari awal masa perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
12. Seluruh teman-teman Pendidikan Musik Angkatan 2019 yang telah berjuang bersama penulis selama 4 tahun terakhir. Terima kasih sudah memberikan banyak pengalaman, toleransi, dan kehangatan selama penulis berkuliah di Institut Seni Indonesia.

Yogyakarta, 5 Juni 2023

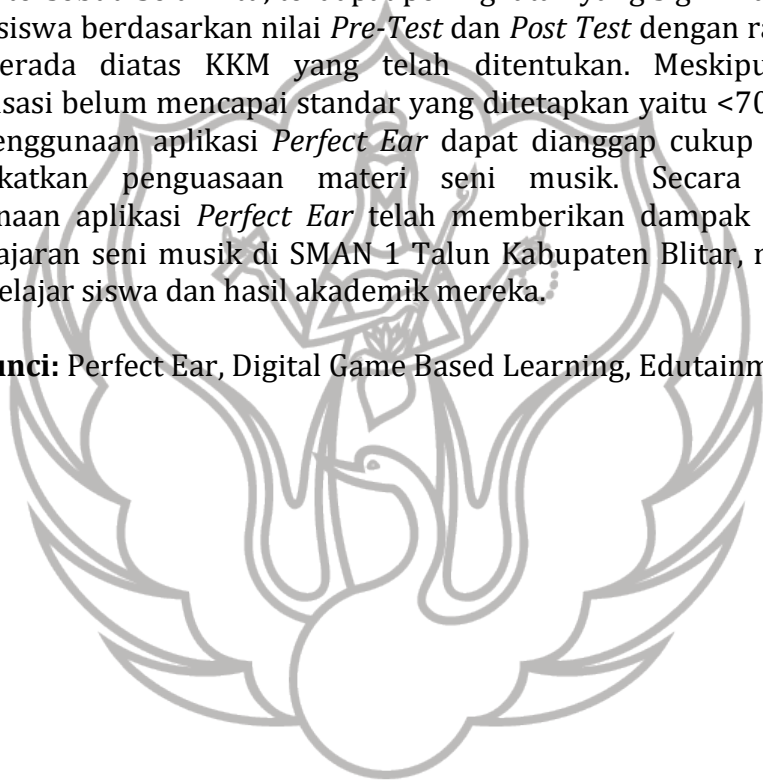
Penulis

Anindita Risna Calista

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh aplikasi game pembelajaran *Perfect Ear* sebagai media pembelajaran seni musik terhadap minat belajar dan hasil akademik siswa di SMAN 1 Talun Kabupaten Blitar. Sebanyak 105 siswa dari kelas X-3, X-4, dan X-5 terlibat dalam penelitian ini dan diberikan aplikasi tersebut selama 9 pertemuan. Metode penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif Eksperimen *One Group Pre-Test Post Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Perfect Ear* secara signifikan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran seni musik. Kuesioner ulasan pengguna juga menunjukkan respon positif terhadap tampilan dan fitur-fitur aplikasi tersebut. Selain itu, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa berdasarkan nilai *Pre-Test* dan *Post Test* dengan rata-rata 85,43 yang berada di atas KKM yang telah ditentukan. Meskipun nilai gain normalisasi belum mencapai standar yang ditetapkan yaitu <70 dengan hasil 58,9, penggunaan aplikasi *Perfect Ear* dapat dianggap cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan materi seni musik. Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi *Perfect Ear* telah memberikan dampak positif dalam pembelajaran seni musik di SMAN 1 Talun Kabupaten Blitar, meningkatkan minat belajar siswa dan hasil akademik mereka.

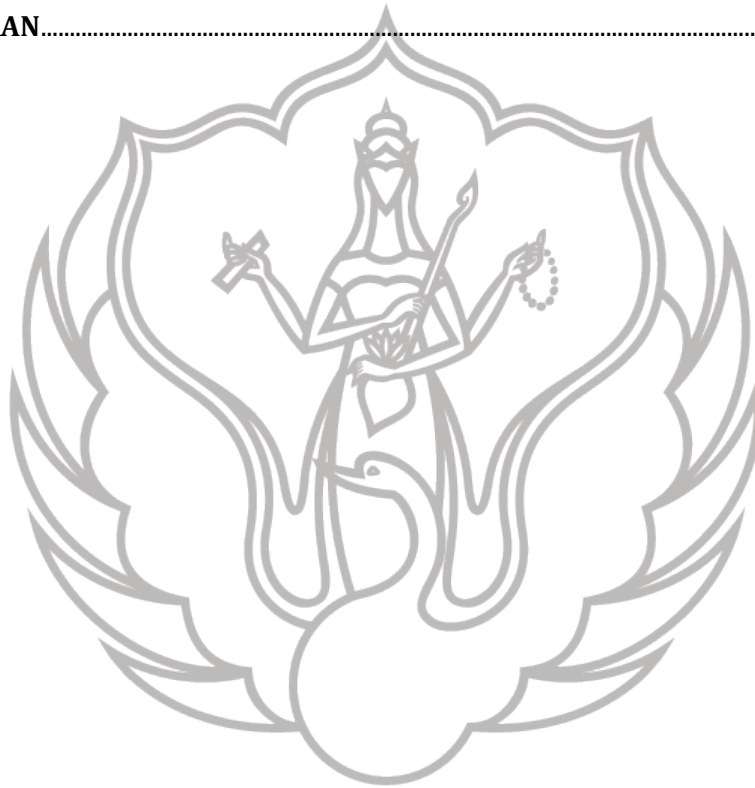
Kata kunci: Perfect Ear, Digital Game Based Learning, Edutainment.



DAFTAR ISI

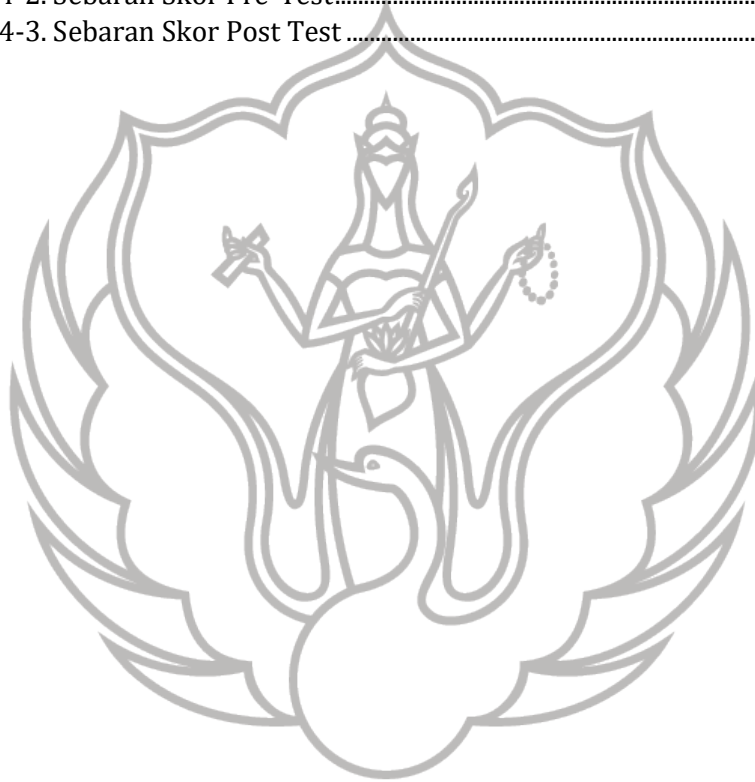
HALAMAN SAMBUNG.....	
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
B. Landasan Teori.....	11
C. Pengajuan Hipotesis.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Lokasi Penelitian.....	22
B. Jenis Penelitian.....	22
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	23
D. Instrumen Penelitian.....	23
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Uji Coba Instrumen.....	28
G. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Penelitian.....	37
1. Analisis Respons Siswa terhadap Aplikasi Perfect Ear.....	37
a. Analisis Kuesioner Ulasan Pengguna.....	39
2. Analisis Efektivitas Pembelajaran.....	45
a. Analisis Deskriptif Data.....	46
b. Analisis Deskriptif Pre-Test dan Post Test.....	51
c. Uji Normalitas.....	53

d. Uji Wilcoxon Signed Test.....	54
3. Pembahasan Hasil Hipotesis.....	55
B. Pembahasan	56
1. Pengaruh Aplikasi Perfect Ear pada Minat Siswa.....	57
2. Efektivitas Perfect Ear pada Hasil Belajar Siswa	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2-1. Tampilan Beranda Perfect Ear	16
Gambar 2-2. Interval Exercise.....	17
Gambar 2-3. Chord Exercise.....	17
Gambar 2-4. Scale Exercise.....	18
Gambar 2-5. Rhythm Training.....	18
Gambar 2-6. Drill.....	19
Gambar 2-7. Sight Reading Exercise.....	20
Gambar 2-8. Chord Exercise Minor Major	20
Gambar 4-1. Sebaran Skor Pre-Test Post-Test.....	46
Gambar 4-2. Sebaran Skor Pre-Test.....	49
Gambar 4-3. Sebaran Skor Post Test	51



DAFTAR TABEL

Tabel 3-1. Soal Uji Kemampuan Siswa dalam Seni Musik	24
Tabel 3-2. Kriteria Pencapaian Uji Pengalaman Pengguna	26
Tabel 3-3. Kuesioner Uji Ulasan Siswa	27
Tabel 3-4. Hasil Analisis Reliabilitas Uji Instrumen Soal	31
Tabel 3-5. Hasil Analisis Reliabilitas Uji Kuesioner	32
Tabel 3-6. Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar	34
Tabel 3-7. Kriteria Ketuntasan Minimum	34
Tabel 3-8. Pengkategorian Nilai Gain	35
Tabel 3-9. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score	35
Tabel 4-1. Indikator Variabel Kuesioner Ulasan Siswa	38
Tabel 4-2. Hasil Uji Validitas Kuesioner Ulasan Siswa	39
Tabel 4-3. Hasil Uji Validitas Variabel Daya Tarik	39
Tabel 4-4. Hasil Uji Validitas Variabel Kejelasan	40
Tabel 4-5. Hasil Uji Validitas Variabel Efisiensi	40
Tabel 4-6. Hasil Uji Validitas Variabel Stimulasi	40
Tabel 4-7. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner	41
Tabel 4-8. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Daya Tarik	42
Tabel 4-9. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kejelasan	43
Tabel 4-10. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Efisiensi	44
Tabel 4-11. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Stimulasi	45
Tabel 4-12. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Pre-Test Post Test	46
Tabel 4-13. Kriteria Ketuntasan Minimum SMAN 1 Talun	47
Tabel 4-14. Soal Pre-Test	48
Tabel 4-15. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Pre-Test	49
Tabel 4-16. Soal Post Test	49
Tabel 4-17. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Post Test	50
Tabel 4-18. Analisis Statistik Deskriptif Nilai Gain	52
Tabel 4-19. Pengkategorian Nilai Gain	52
Tabel 4-20. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score	52
Tabel 4-21. Hasil Uji Normalitas Pre-Test Post Test	53
Tabel 4-22. Uji Wilcoxon Signed Rank Test	54
Tabel 4-23. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Validitas Reliabilitas Uji Instrumen Soal	68
Lampiran 2. Validitas Reliabilitas Uji Kuesioner	69
Lampiran 3. Validitas Kuesioner Ulasan Pengguna	70
Lampiran 4. Reliabilitas Kuesioner Ulasan Pengguna	71
Lampiran 4. Uji Normalitas Pre-Test Post Test.....	71
Lampiran 5. Daftar Nilai X-3	72
Lampiran 6. Daftar Nilai X-4	73
Lampiran 7. Daftar Nilai X-5	74
Lampiran 8. Laman Survei Ulasan Pengguna.....	75
Lampiran 9. Laman Survei Ulasan Pengguna.....	76
Lampiran 10. Laman Survei Ulasan Pengguna.....	77
Lampiran 11. Laman Survei Ulasan Pengguna.....	78
Lampiran 12. Laman Survei Ulasan Pengguna.....	79
Lampiran 13. Data Kuesioner Ulasan Pengguna	80
Lampiran 14. Soal Pre-Test	83
Lampiran 15. Soal Post Test.....	84
Lampiran 16. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	85
Lampiran 17. Surat Keterangan Penelitian.....	86



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Andriyanto, dikutip dari penelitian Sakti, (2022), teknologi dalam kegiatan pembelajaran dilakukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Teknologi mampu memberi akses yang luas, cepat, efektif, dan efisien dalam penyebarluasan informasi ke berbagai penjuru dunia. *Edutainment* merupakan implementasi teknologi pada modernisasi hiburan dalam pembelajaran tradisional, perkuliahan, kelas, workshop, dan *masterclass* (Anikina & Yakimenko, 2015). Media *edutainment* bisa berupa *video game*, *online game*, program televisi, *software* multimedia, dan lain sebagainya. Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka digitalisasi pembelajaran melalui permainan atau *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang tepat. Ditinjau oleh Espinosa, (2020), desain pembelajaran berbasis aplikasi *game* mendukung siswa untuk menyediakan respon timbal balik yang adaptif sementara memotivasi siswa untuk belajar dari kesalahan yang ada.

Salah satunya adalah dengan hadirnya aplikasi *Perfect Ear* sebagai media pembelajaran *ear-training* dan dasar-dasar teori musik. *Perfect Ear* merupakan aplikasi *game online* pada ponsel seluler yang bisa diakses melalui Android maupun IOS secara gratis. *Perfect Ear* membantu siswa dalam belajar teori musik dimanapun pengguna berada. Sebelumnya, umumnya untuk memperoleh pengetahuan tentang teori musik, seseorang harus mencarinya dalam bentuk buku atau menemukan seseorang yang ahli dalam teori musik.

Namun dengan aplikasi ini, pengguna dapat memahami teori musik dengan mudah dan sederhana. Dengan bentuk pembelajaran berbasis *game* yang mana *Perfect Ear* menggunakan unsur – unsur permainan didalamnya seperti; waktu, *scoring*, level, pencapaian dan *leaderboard*, *Perfect Ear* mampu menyediakan pembelajaran seni musik yang menarik dan tidak membosankan bagi pengguna.

Berdasarkan wawancara dengan guru Seni Musik di SMAN 1 Talun pada September 2022, sekolah ini tidak hanya mengandalkan pembelajaran konvensional berbasis buku teks, tetapi juga menggunakan teknologi internet dan *software* seperti Maestro dan YouTube sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di SMAN 1 Talun, yang memberikan kebebasan kepada guru dan kepala sekolah untuk menyusun kurikulum yang sesuai dengan potensi dan kebutuhan siswa. Dengan fleksibilitas ini, guru dapat menyusun pembelajaran yang berfokus pada materi inti dan mempertimbangkan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan mendalam.

Namun, penggunaan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran Seni Musik tidak diimbangi dengan pemahaman dasar musik yang memadai. Dalam praktik pembelajaran, siswa diminta untuk membuat lagu sederhana tanpa memiliki pengetahuan musik dasar yang cukup, sehingga pembelajaran Seni Musik menjadi sedikit sulit bagi siswa yang tidak memiliki pengetahuan musik sama sekali. Selain itu, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran seni budaya, di antaranya adalah minat belajar musik yang kurang dari sebagian siswa. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang kurang memberikan *feedback* atau

antusiasme saat mengikuti pembelajaran musik, bahkan sering kali mereka mengerjakan tugas-tugas mata pelajaran lain saat pelajaran seni berlangsung. Selain itu, hasil tugas yang diberikan juga kurang sesuai dengan kriteria yang ditentukan.

Masalah-masalah diatas menunjukkan bahwa masih kurangnya minat dan motivasi belajar seni musik pada siswa kelas X SMAN 1 Talun Kabupaten Blitar. Selain kurangnya minat belajar, siswa juga tidak mendapat pengetahuan dasar musik yang cukup untuk mengerjakan tugas-tugas sesuai dengan silabus yang ada dalam Kurikulum terlebih dalam pembelajaran pembuatan lagu sederhana. Siswa sering kali merasa kesusahan dalam menggunakan aplikasi penulisan notasi balok karena masih banyak siswa yang belum mengerti pengetahuan teori dasar musik.

Penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami dan memotivasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni musik. Siswa tidak hanya paham pembelajaran secara teori maupun mahir dalam praktik, namun juga bisa mengaplikasikan pembelajaran tersebut menjadi proyek pembelajaran yang baru, baik mengasah dan mengembangkan musikalitas pribadi, terlibat pada praktik-praktik bermusik dengan sesuai dan tepat, serta turut ambil bagian dalam praktik seni di kehidupan sehari hari.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat penulis kemukakan berdasarkan paparan diatas adalah:

1. Apakah aplikasi *Perfect Ear* berpengaruh dalam menarik minat siswa pada pembelajaran seni musik kelas X SMAN 1 Talun Kabupaten Blitar?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi *Perfect Ear* dalam perkembangan kemampuan akademik siswa pada pembelajaran seni musik kelas X SMAN 1 Talun Kabupaten Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Perfect Ear* dalam menarik minat siswa pada pembelajaran seni musik kelas X SMAN 1 Talun.
2. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi *Perfect Ear* dalam perkembangan kemampuan akademik siswa pada pembelajaran seni musik kelas X SMAN 1 Talun Kabupaten Blitar.

D. Manfaat Penelitian

Ditinjau dari tujuan penelitian yang sudah diuraikan mengenai bagaimana pemanfaatan aplikasi *Perfect Ear* pada pembelajaran seni musik, maka dapat disampaikan manfaat penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi penelitian selanjutnya pada bidang serupa dan menambah wawasan di bidang teknologi pendidikan terutama dalam pembelajaran teori musik.

2. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan membantu siswa dengan mudah mengakses pelajaran seni musik dan mengembangkan teknologi pembelajaran, khususnya melalui aplikasi *Perfect Ear*.

3. Bagi Pendidik atau Guru

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lingkungan pengajaran seni musik untuk memperoleh bahan ajar yang efektif, praktis dan menarik bagi siswa untuk belajar seni musik, dan juga dapat dijadikan sebagai upaya peningkatan minat belajar dan performa akademik siswa dalam pelajaran seni musik di sekolah dengan keterbatasan fasilitas pembelajaran musik.

