

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Talun Kabupaten Blitar dengan menggunakan aplikasi *Perfect Ear* sebagai media pembelajaran seni musik memiliki hasil yang positif. Penggunaan aplikasi *Perfect Ear* dalam pembelajaran seni musik di SMAN 1 Talun Kabupaten Blitar efektif dalam meningkatkan minat siswa. Berdasarkan kuesioner ulasan pengguna, sebagian besar siswa setuju bahwa aplikasi *Perfect Ear* menarik dan mudah dipahami. Fitur-fitur *game* pada aplikasi tersebut mampu memotivasi siswa untuk belajar dan siswa merasa bahwa aplikasi ini menyenangkan dan memfasilitasi kebutuhan mereka dalam mempelajari seni musik.

Penggunaan aplikasi *Perfect Ear* dalam pembelajaran seni musik juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil analisis nilai Pre-Test dan Post Test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *Perfect Ear*. Rata-rata skor siswa pada Post Test mencapai tingkat yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan materi seni musik. Berdasarkan analisis *gain* normalisasi, penggunaan aplikasi *Perfect Ear* dalam pembelajaran seni musik di SMAN 1 Talun Kabupaten Blitar dapat dikategorikan sebagai cukup efektif. Meskipun nilai *gain* normalisasi belum mencapai standar yang ditetapkan, namun

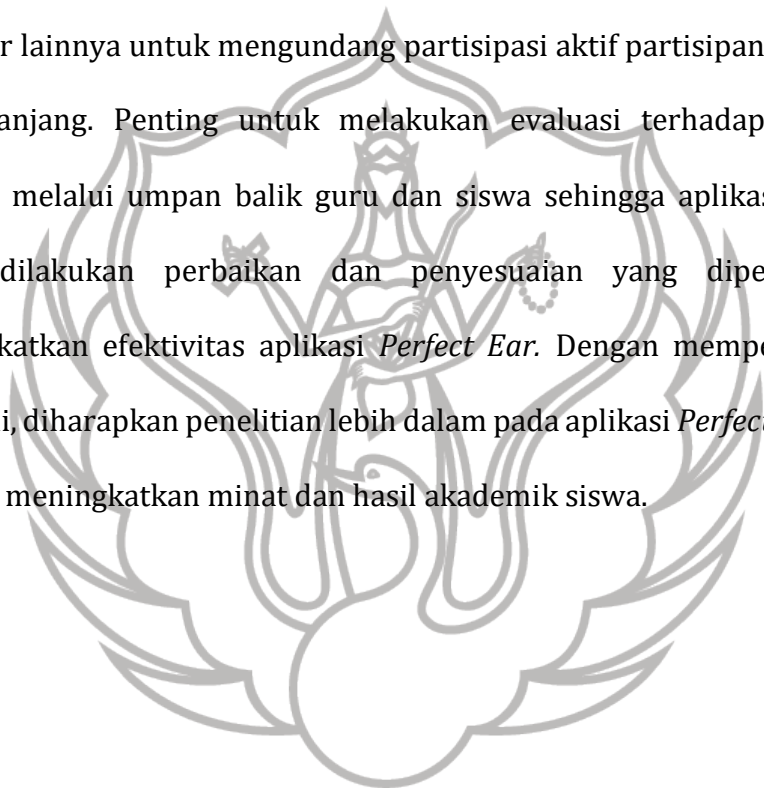
terdapat peningkatan yang cukup signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi tersebut.

Dari hasil Uji Hipotesis yang dilakukan,  $H_1$  dinyatakan diterima atau terdapat pengaruh positif dalam penggunaan aplikasi *Perfect Ear* dalam pembelajaran musik. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi *Perfect Ear* secara efektif meningkatkan minat belajar siswa dan hasil akademik mereka dalam seni musik. Dengan adanya aplikasi ini, siswa dapat belajar teori musik dengan lebih mudah dan sederhana, serta mengembangkan keterampilan mereka dalam belajar interval, akor, ritmis dan melodi. Dengan demikian, aplikasi *Perfect Ear* dapat dianggap sebagai alat yang bermanfaat dalam meningkatkan pembelajaran musik dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna di sekolah tersebut.

## **B. Saran**

Penelitian ini memiliki batasan yaitu belum dapat menggali lebih dalam pengaruh pemanfaatan aplikasi *Perfect Ear* pada siswa dalam jangka waktu yang panjang. Diharapkan adanya penelitian lanjutan yang dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang penggunaan aplikasi *Perfect Ear* dalam pembelajaran seni musik, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di bidang ini. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan pengamatan terhadap siswa yang terus menggunakan aplikasi *Perfect Ear* dalam pembelajaran seni musik selama jangka waktu yang lebih lama. Tujuannya adalah untuk melihat apakah minat belajar siswa tetap tinggi dan apakah aplikasi tersebut dapat

mempertahankan daya tariknya dalam jangka panjang untuk dapat menggali persepsi siswa secara lebih mendalam tentang pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi *Perfect Ear*. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi sejauh mana aplikasi *Perfect Ear* dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam seni musik. Selain itu perlu adanya penelitian lanjutan pada evaluasi aplikasi *Perfect Ear* dengan mengoptimalkan fitur interaktif dalam aplikasi seperti skor, papan skor, level, dan fitur lainnya untuk mengundang partisipasi aktif partisipan dalam waktu yang panjang. Penting untuk melakukan evaluasi terhadap penggunaan aplikasi melalui umpan balik guru dan siswa sehingga aplikasi *Perfect Ear* dapat dilakukan perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan guna meningkatkan efektivitas aplikasi *Perfect Ear*. Dengan mempertimbangkan saran ini, diharapkan penelitian lebih dalam pada aplikasi *Perfect Ear* sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil akademik siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a Modern Technology of Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 166, 475–479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>
- Bourgonjon, J., Valcke, M., Soetaert, R., & Schellens, T. (2010). Students' perceptions about the use of video games in the classroom. *Computers & Education*, 54(1145–1156), 1–13.
- Budi, N. F. S. (n.d.). *Pengaruh Emotional Value, Performance/Quality Value, Price Value Terhadap In App Purchase Intention (Studi Pengguna Game Higgs Domino Di Gresik)*. Undergraduate thesis, Universitas Internasional Semen Indonesia.
- Carrión Candel, E., & Colmenero, M. J. R. (2022). Gamification and mobile learning: innovative experiences to motivate and optimise music content within university contexts. *Music Education Research*, 24(3), 377–392. <https://doi.org/10.1080/14613808.2022.2042500>
- Choi, D., & Kim, J. (2004). Why People Continue to Play Online Games: In Search of Critical Design Factors to Increase Customer Loyalty to Online Contents. In *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR* (Vol. 7, Issue 1). [www.liebertpub.com](http://www.liebertpub.com)
- Cresswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed-Methods Approaches. *SAGE Publications*, 4.
- Dammers, R. J. (2012). Technology-based music classes in high schools in the United States. In *Bulletin of the Council for Research in Music Education* (Issue 194, pp. 73–90). <https://doi.org/10.5406/bulcouresmusedu.194.0073>
- Espinosa, L. E. (2020). Gamification Strategies for Music Educators: an Online Continuing Education Course. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1).
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. <https://web.physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hauge, J. B. (2014). Minhua Ma Manuel Fradinho Oliveira Proceedings Serious Games Development and Applications. In *SGDA*.
- Hawlitshchek, A., & Joeckel, S. (2017). Increasing the effectiveness of digital educational games: The effects of a learning instruction on students' learning, motivation and cognitive load. *Computers in Human Behavior*, 72, 79–86. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.040>
- Kang, S. (2018). Motivation and Preference for Acoustic or Tablet-Based Musical Instruments: Comparing Guitars and Gayageums. *Journal of*

- Research in Music Education*, 66(3), 278–294.  
<https://doi.org/10.1177/0022429418785379>
- Lyu, D., & Wang, Z. (2021). Design and Implementation of an Intelligent Classroom Teaching System for Music Class Based on Internet of Things. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(18), 171–184. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i18.25665>
- Ng, S. C., Lui, A. K. F., & Kwok, A. C. H. (2015). Easy-to-learn piano: A mobile application for learning basic music theory piano skill. *Communications in Computer and Information Science*, 559, 103–112. [https://doi.org/10.1007/978-3-662-48978-9\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-662-48978-9_10)
- Pesek, M., Vucko, Z., Savli, P., Kavcic, A., & Marolt, M. (2020). Troubadour: A gamified e-learning platform for ear training. *IEEE Access*, 8. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2994389>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Sakti, R. G. (2022). Pemanfaatan Buku Elektronik Interaktif (E-Pub) Kewirausahaan dan HKI Sebagai Media Perkuliahan Hybrid Terintegrasi. *GRENEK: Jurnal Seni Musik*, 11(2), 111–118.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Sumatri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Syaify Dwi Cahya; Warih Handyaningrum. (2020). Aplikasi Perfect Ear Sebagai Media Inovatif. *Edutech*, 19(2), 12.
- Wang, Y. H. (2021). Exploring the effects of using various designs of game-based materials on music learning. *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1894182>
- We Are Social (2022). The Changing World of Digital in 2023. <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022/>
- Data Reportal (2023). Digital 2023 Indonesia. <https://wearesocial.com/uk/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023>