

**SKRIPSI**

**PENGARUH *EXPERIENTIAL LEARNING*  
MANAJEMEN PERTUNJUKAN  
TERHADAP KEMAMPUAN *SYSTEMATIC THINKING*  
MAHASISWA PENDIDIKAN MUSIK  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**



Oleh :  
**Ubaidilah Ahmad Nur Syamsi**  
**NIM 22103200132**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK  
JURUSAN PENDIDIKAN MUSIK FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GASAL 2025/2026**

## **SKRIPSI**

### **PENGARUH *EXPERIENTIAL LEARNING* MANAJEMEN PERTUNJUKAN TERHADAP KEMAMPUAN *SYSTEMATIC THINKING* MAHASISWA PENDIDIKAN MUSIK INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**



**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Dewan Pengaji  
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1  
dalam Bidang Pendidikan Musik  
Gasal 2025/2026**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul :

**PENGARUH EXPERIENTIAL LEARNING MANAJEMEN PERTUNJUKAN TERHADAP KEMAMPUAN SYSTEMATIC THINKING MAHASISWA PENDIDIKAN MUSIK INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA** diajukan oleh Ubaidilah Ahmad Nur Syamsi, NIM 22103200132, Program Studi S-I Pendidikan Musik, Jurusan Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 187121**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal 19 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



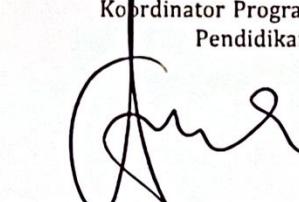
Yogyakarta, 06 - 01 - 26

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.**  
NIP197111071998031002/NIDN0007117104

Koordinator Program Studi  
Pendidikan Musik



**Dr. Sn. Raden Mas Surtihadi, M.Sn.**  
NIP197007051998021001/NIDN0005077006

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Ubaidilah Ahmad Nur Syamsi

NIM : 22103200132

Program Studi : S-1 Pendidikan Musik

Fakultas : Seni Pertunjukan

### **Judul Tugas Akhir**

#### **PENGARUH EXPERIENTIAL LEARNING MANAJEMEN PERTUNJUKAN TERHADAP KEMAMPUAN SYSTEMATIC THINKING MAHASISWA PENDIDIKAN MUSIK INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya tulis saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi kecuali tertulis dalam naskah ini dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 19 Desember 2025



Ubaidilah Ahmad Nur Syamsi  
NIM 22103200132

## **HALAMAN PERSEMPAHAN**

Penulis mempersembahkan Tugas Akhir kepada kedua orang tua, kakak yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan tanpa henti, serta rekan-rekan seperjuangan yang telah menemani, membantu, mendukung, dan memberi semangat selama proses penyusunan tugas akhir ini.

### **MOTTO**

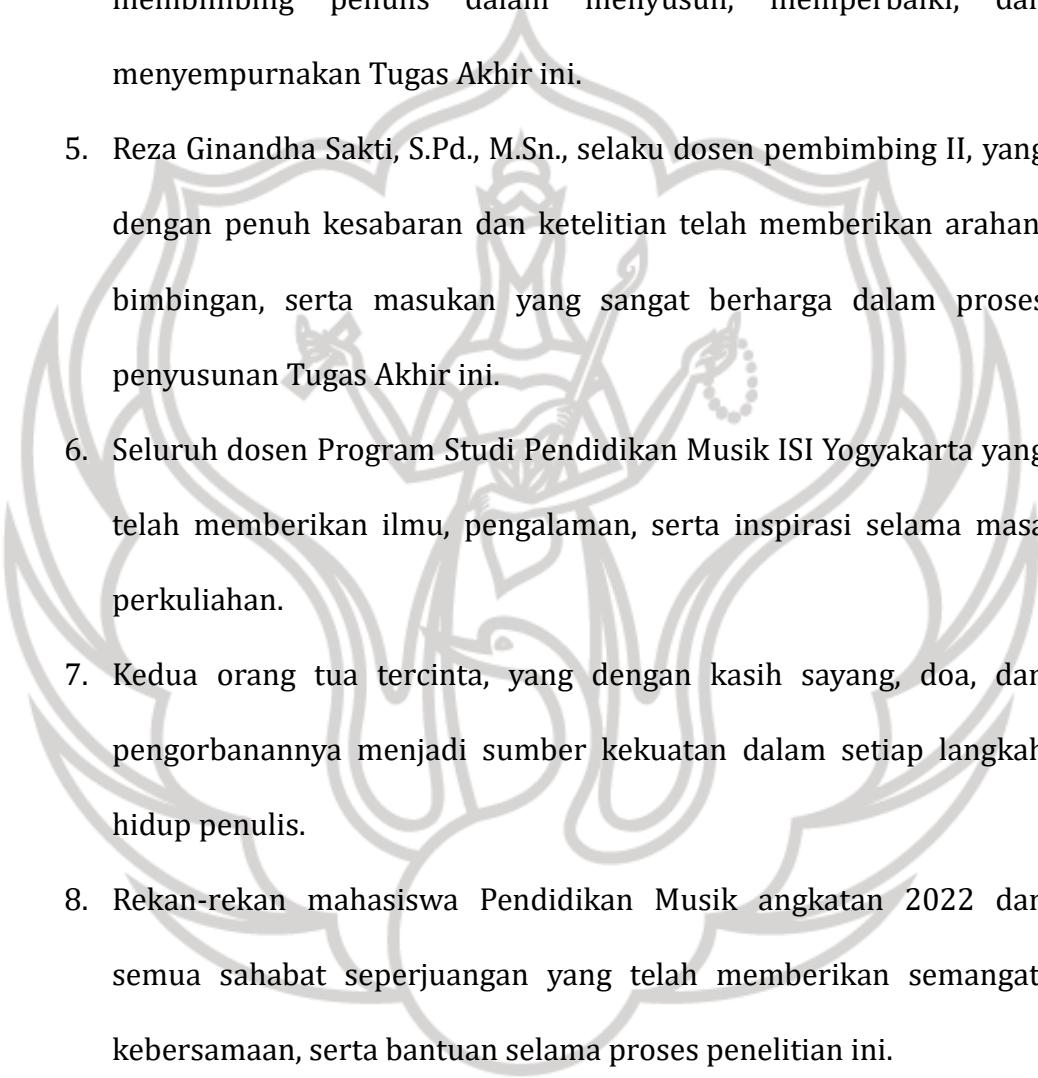
Hidup adalah perjalanan yang tak selalu terang, namun jadilah penerang bagi sekitarmu agar langkahmu dan langkah mereka tetap menemukan arah dalam menyusuri kehidupan.  
(Ubaidilah Ahmad Nur Syamsi)

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam, atas kasih dan sayang serta keterlibatan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pengaruh *Experiential Learning* Manajemen Pertunjukan Terhadap Kemampuan *Systematic thinking* Mahasiswa Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta”. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat mengakhiri jenjang studi Sarjana S-1 pada program studi Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyusunan Tugas Akhir ini diselesaikan dengan segala halangan dan rintangan, baik dari segi teknis maupun nonteknis. Dari proses itu, tumbuh ruang refleksi yang kaya makna dan menjadi pengalaman belajar yang bernilai bagi penulis, baik dalam perjalanan pribadi maupun akademis. Terselesaikan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi besar baik secara moral, spiritual, maupun ilmiah. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. R.M. Surtihadi, S. Sn., 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.

- 
3. Prof. Drs. Triyono Bramantyo PS., M.Ed., Ph.D., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama masa studi.
  4. Dr. Dra. Suryati, M.Hum., selaku dosen pembimbing I, yang telah membimbing penulis dalam menyusun, memperbaiki, dan menyempurnakan Tugas Akhir ini.
  5. Reza Ginandha Sakti, S.Pd., M.Sn., selaku dosen pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
  6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Musik ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta inspirasi selama masa perkuliahan.
  7. Kedua orang tua tercinta, yang dengan kasih sayang, doa, dan pengorbanannya menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah hidup penulis.
  8. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Musik angkatan 2022 dan semua sahabat seperjuangan yang telah memberikan semangat, kebersamaan, serta bantuan selama proses penelitian ini.
  9. Seluruh partisipan yang telah berkontribusi dalam pengumpulan data penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna.

Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang

membangun demi perbaikan di masa mendatang. Besar harapan penulis semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan musik.

Yogyakarta, Desember 2025

Ubaidilah Ahmad Nur Syamsi



## ABSTRAK

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah kompetensi pedagogik. Permasalahan yang terjadi, masih banyak mahasiswa yang berfokus pada teori dan ketrampilan musical dan kurang mengembangkan kompetensi pedagogiknya, khususnya dalam hal perencanaan, pengelolaan, dan evaluasi pembelajaran. Kompetensi pedagogik, salah satunya dapat dilatih dalam penerapan *experiential learning* manajemen pertunjukan, karena prosesnya menuntut mahasiswa untuk merencanakan, mengorganisasi, menggerakkan, serta mengevaluasi kegiatan secara sistematis. Kemampuan tersebut erat kaitannya dengan *systematic thinking*, yaitu kemampuan berpikir terstruktur, logis, dan berurutan yang dibutuhkan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *experiential learning* manajemen pertunjukan terhadap kemampuan *systematic thinking* dalam konteks kompetensi pedagogik mahasiswa pendidikan musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai calon guru musik. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *ex post facto* dengan jumlah sampel 48 mahasiswa. Kemampuan *experiential learning* manajemen pertunjukan dan kemampuan *systematic thinking* diukur menggunakan kuesioner dengan skala likert 5 poin yang telah tervalidasi dan reliabel untuk digunakan penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan *experiential learning* manajemen pertunjukan berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan *systematic thinking* mahasiswa dengan nilai regresi sebesar 0.447 dan nilai signifikansi  $p= 0.000$ . Temuan penelitian ini mengindikasi bahwa *experiential learning* manajemen pertunjukan berpengaruh terhadap kemampuan *systematic thinking* mahasiswa pendidikan musik. Temuan ini membuka peluang untuk pengembangan kurikulum dengan menambahkan mata kuliah manajemen pertunjukan menggunakan metode *experiential learning* dalam proses pembelajarannya, serta mendorong penelitian selanjutnya dengan desain eksperimental agar pemahaman mengenai pengaruh *experiential learning* manajemen pertunjukan terhadap kemampuan *systematic thinking* dapat diperoleh secara komprehensif.

**Kata Kunci:** *experiential learning*; manajemen pertunjukan; *systematic thinking*; kompetensi pedagogik; pendidikan musik

## DAFTAR ISI

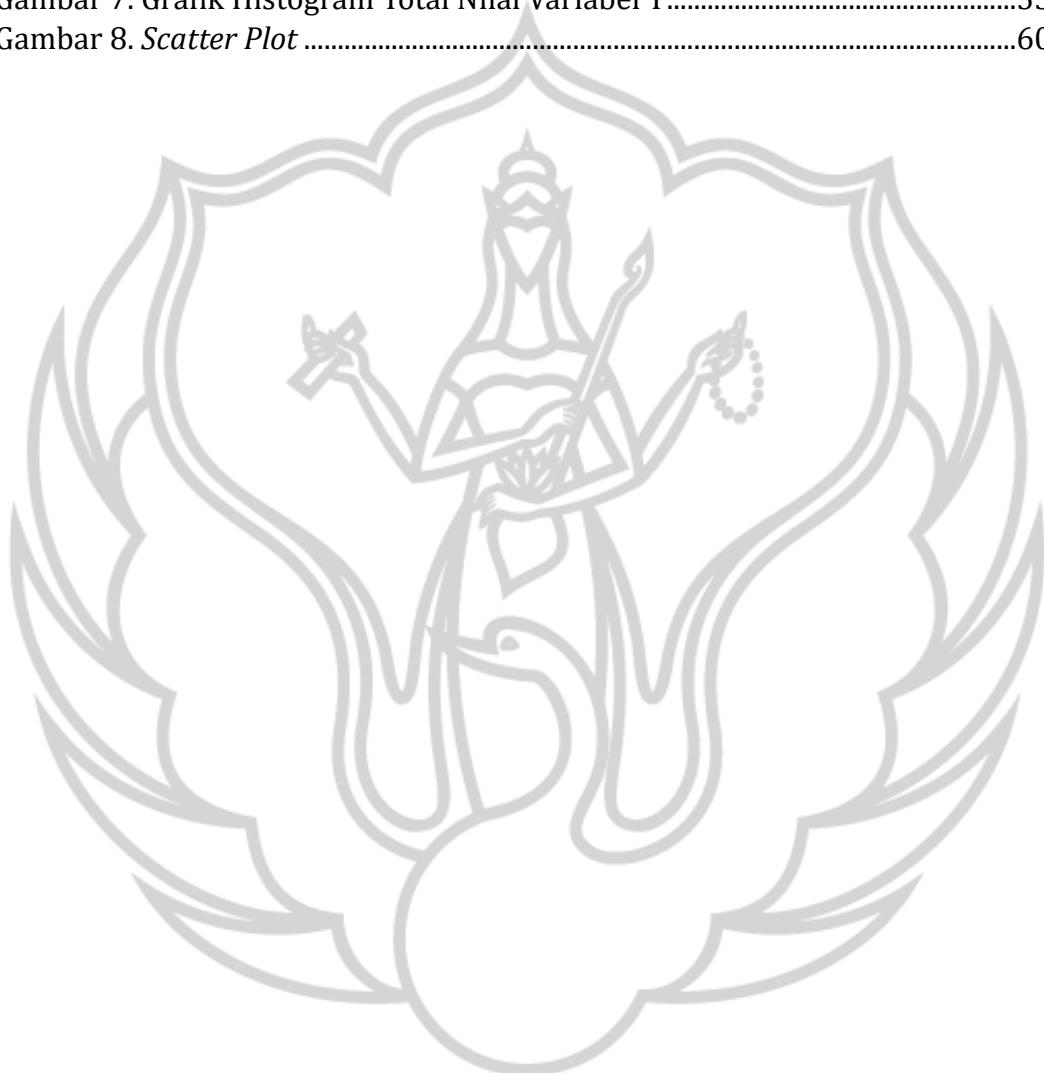
HALAMAN SAMPUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Pertanyaan Penelitian .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
1. Manfaat Teoritis .....	7
2. Manfaat Praktis .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	9
A. Tinjauan Pustaka .....	9
B. Landasan Teori .....	16
1. Experiential Learning .....	16
2. Manajemen Pertunjukan .....	18
3. <i>Systematic thinking</i> .....	20
4. Kompetensi Pedagogik .....	20
C. Definisi Operasional .....	22
1. Experiential learning .....	22
2. Manajemen Pertunjukan .....	22
3. <i>Systematic thinking</i> .....	23
4. Kompetensi Pedagogik .....	23
D. Hipotesis .....	24
BAB III METODE PENELITIAN .....	26
A. Desain Penelitian .....	26
B. Variabel Penelitian .....	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	27
1. Populasi .....	27
2. Sampel .....	28
3. Teknik Pengambilan Sampel .....	28
D. Pengumpulan Data .....	29
1. Teknik Pengumpulan Data .....	29
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	30
3. Material .....	39

4. Prosedur .....	41
E. Analisis Data .....	44
1. Uji Asumsi Klasik.....	44
2. Uji Hipotesis .....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	49
A. Hasil.....	49
1. Statistik Deskriptif.....	49
2. Hasil Uji Statistik .....	55
B. Pembahasan .....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran .....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	72
LAMPIRAN .....	74



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Siklus <i>Experiential Learning</i> .....	18
Gambar 2. Bagan Desain Penelitian.....	26
Gambar 3. Grafik <i>Pie Chart</i> Semester .....	49
Gambar 4. Statistik Deskriptif Umur Partisipan .....	50
Gambar 5. Grafik <i>Pie Chart</i> Jenis Kelamin Partisipan .....	51
Gambar 6. Grafik Histogram Total Nilai Variabel X.....	54
Gambar 7. Grafik Histogram Total Nilai Variabel Y.....	55
Gambar 8. <i>Scatter Plot</i> .....	60



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Fungsi Dasar Manajemen.....	19
Tabel 2. CVI Variabel X .....	34
Tabel 3. CVI variabel Y .....	34
Tabel 4. Interpretasi Hasil CVI .....	35
Tabel 5. Hasil Uji Validitas Variabel X.....	36
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Variabel Y.....	37
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel X.....	38
Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Y.....	38
Tabel 9. Interpretasi Uji Reliabilitas .....	39
Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Valid Variabel Manajemen Pertunjukan.....	40
Tabel 11. Kisi-Kisi Instrumen Valid Variabel Kemampuan <i>Systematic thinking</i> dalam Konteks Kompetensi Pedagogik Mahasiswa .....	41
Tabel 12. Tabel Interpretasi Koefisien .....	48
Tabel 13. Statistik Deskriptif Umur Partisipan .....	50
Tabel 14. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian.....	54
Tabel 15. Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk Test</i> .....	56
Tabel 16. Hasil Uji Homoskedastisitas.....	57
Tabel 17. Hasil Uji Linearitas.....	58
Tabel 18. Hasil Uji Linear Sederhana .....	59
Tabel 19. Koefisien Determinasi .....	61

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan musik memiliki peran dalam membentuk pola pikir siswa dalam bentuk kreativitas, keterampilan, dan apresiasi seni. Namun permasalahan yang muncul adalah kurangnya kompetensi pedagogik yang dimiliki guru saat ini yang mengakibatkan kurang maksimalnya capaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh Hoesny & Darmayanti (2021), sebagian besar guru tidak dapat mempersiapkan proses pembelajaran dengan baik. Wibowo (2015) mendapatkan hasil serupa dalam penelitiannya, bahwa banyak guru lemah dalam menguasai kompetensi pedagogik. Hal tersebut terjadi karena banyak guru pada saat menjadi mahasiswa tidak menerima bekal yang cukup dalam mengembangkan kompetensi pedagogiknya (Hoesny & Darmayanti, 2021; Wibowo, 2015).

Kompetensi pedagogik menjadi salah satu hal penting dalam melaksanakan peran sebagai guru. Sesuai yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan, guru sebagai pendidik harus memiliki 4 kompetensi pendidik meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Berdasarkan Permendikbud Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru, kompetensi pedagogik

adalah kemampuan seorang guru mengelola pembelajaran yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil pembelajaran serta pengembangan peserta didik untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik.

Permasalahan kompetensi pedagogik tidak hanya dialami oleh guru, situasi serupa juga terlihat di kalangan mahasiswa pendidikan musik ISI Yogyakarta. Masih banyak mahasiswa pendidikan musik saat ini, sangat berfokus pada penguasaan teori musik dan ketrampilan praktik bermusik, namun kurang memperhatikan pengembangan kompetensi pedagogiknya. Fenomena ini teridentifikasi selama proses perkuliahan mata kuliah “Metode Musik Kreatif II” pada semester genap tahun akademik 2023/2024, dari 22 kelompok mahasiswa, sebagian besar mengalami kesulitan dalam menyusun bahan ajar. Selain itu, 60% mahasiswa yang mengikuti perkuliahan tersebut mengalami kesulitan dalam mengelola kondisi kelas dan menjaga fokus peserta didik saat mengajar. Pada saat presentasi di akhir semester, kondisi tersebut juga terlihat, sebagian besar mahasiswa menutup kegiatan praktik mengajar dengan bermain alat musik tanpa melakukan evaluasi penilaian terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa aspek evaluasi, baik dalam bentuk penilaian hasil maupun proses, masih menjadi bagian yang kurang diperhatikan dalam perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan

kondisi tersebut dapat menunjukkan bahwa mahasiswa pendidikan musik belum sepenuhnya siap untuk menjadi pendidik profesional. Oleh karena itu, program studi pendidikan musik ISI Yogyakarta perlu membekali teori dan pengalaman praktik yang mendorong pengembangan pedagogik mahasiswa sebelum menjadi guru.

Sesuai dengan ketentuan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) yang tertuang dalam Permendikti Saintek Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi, bentuk pembelajaran tidak hanya berhenti pada perkuliahan di kelas saja, tetapi dapat berupa praktikum, praktik lapangan, proyek, penelitian, magang atau praktik kerja, hingga pengabdian masyarakat. Seluruh bentuk pembelajaran tersebut diakui sebagai kegiatan akademik yang sah dan dapat digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran lulusan (CPL). Dengan demikian, program studi memiliki fleksibilitas untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual, termasuk penerapan metode *experiential learning*.

Salah satu solusi yang relevan untuk mengembangkan kompetensi pedagogik selain praktik mengajar langsung, adalah pendekatan metode *experiential learning* melalui kegiatan manajemen pertunjukan. Seperti yang diperkenalkan oleh David Kolb (1894), bahwa *experiential learning* merupakan proses mendapatkan pengetahuan melalui pengalaman itu sendiri dengan tahapan mengalami secara langsung, merefleksikan pengalaman, menyusun

pemahaman baru dan diterapkan ke dalam situasi baru (Kolb, 2014).

Dalam hal ini manajemen pertunjukan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk terlibat langsung dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan manajemen pertunjukan. Setelah terlibat langsung dalam proses manajemen, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengalaman saja, tetapi mahasiswa akan didorong untuk merefleksikan proses yang dijalani. Refleksi tersebut membantu dalam memahami apa yang mahasiswa jalani untuk bisa meningkatkan dan mengembangkan strategi yang lebih untuk menghadapi pengalaman yang lain dikemudian hari seperti mengajar. Dengan kata lain, pengalaman ini tidak berhenti pada praktik teknis semata, melainkan menjadi pijakan untuk membangun keterampilan pedagogik yang lebih kontekstual, reflektif, dan sistematis. Aktivitas tersebut juga sekaligus mencerminkan empat fungsi dasar manajemen seperti yang dirumuskan oleh George R. Terry (1960) yang meliputi, perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), penggerakan (*actuating*), pengawasan atau evaluasi (*controlling*) (Jazuli, 2014).

Penerapan *experiential learning manajemen* pertunjukan juga dapat melatih cara berpikir sistematik atau *systematic thinking* karena mahasiswa dihadapkan secara langsung pada situasi pemecahan masalah, penataan strategi, dan evaluasi secara sistematik. Hal ini selaras dengan pengembangan kompetensi pedagogik, karena *systematic thinking* merupakan salah satu aspek yang penting dalam

mengembangkan kompetensi pedagogik. *Systematic thinking* adalah kemampuan berpikir untuk melakukan tugas dengan urutan, tahapan, langkah, atau perencanaan yang tepat, efektif, dan efisien (Mardianto et al., 2022). Pada proses mengelola pembelajaran, seorang guru dituntut untuk berpikir secara logis, runtut, dan terstruktur, dari menganalisis kebutuhan peserta didik, merancang strategi pembelajaran, hingga melakukan evaluasi pembelajaran.

Hingga saat ini, belum ada penelitian mendalam di Indonesia yang secara khusus membahas pengaruh manajemen pertunjukan sebagai penerapan *experiential learning* terhadap kemampuan *systematic thinking* dalam konteks kompetensi pedagogik pada mahasiswa pendidikan musik. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan karena dapat melihat apakah metode ini dapat memengaruhi pembentukan *systematic thinking* yang dibutuhkan seorang guru.

## B. Rumusan Masalah

Kompetensi pedagogik merupakan bekal penting bagi mahasiswa pendidikan musik sebagai calon guru. Namun, banyak guru maupun mahasiswa masih lemah dalam kompetensi pedagogik, khususnya dalam perencanaan, manajemen kelas dan evaluasi. Mahasiswa pendidikan musik ISI Yogyakarta juga masih banyak yang hanya berfokus pada teori dan keterampilan bermusiknya, tetapi tidak diimbangi dengan kompetensi pedagogiknya yang menghambat kesiapan mahasiswa sebagai calon guru. *Experiential learning*

*manajemen* pertunjukan merupakan salah satu solusi yang relevan, karena selain terdapat kesamaan elemen, dalam prosesnya mahasiswa diharuskan untuk merancang, mengatur, mengimplementasikan dan mengevaluasi serta merefleksikan prosesnya. Kegiatan tersebut juga melatih para mahasiswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang sistematis, perencanaan yang strategis dan evaluasi terstruktur. Hal tersebut juga selaras dengan tuntutan mahasiswa dalam memenuhi kompetensi pedagogik untuk mempunyai kemampuan *systematic thinking* atau berpikir secara sistematik, logis dan struktural. Namun, hingga saat ini belum ada penelitian yang secara khusus membahas pengaruh *experiential learning* manajemen pertunjukan terhadap kemampuan *systematic thinking* dalam konteks kompetensi pedagogik mahasiswa pendidikan musik sebagai calon guru musik.

### C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, muncul pertanyaan penelitian yang akan diuji dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *experiential learning* manajemen pertunjukan?
2. Apakah *experiential learning* manajemen pertunjukan dapat memengaruhi kemampuan *systematic thinking* dalam konteks kompetensi pedagogis pada mahasiswa pendidikan musik sebagai calon guru musik?

## D. Tujuan Penelitian

Penelitian kuantitatif dengan topik “Pengaruh *Experiential Learning* Manajemen Pertunjukan Terhadap Kemampuan *Systematic thinking* Mahasiswa Pendidikan Musik” memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan *experiential learning* manajemen pertunjukan;
2. Mengetahui pengaruh *experiential learning* manajemen pertunjukan terhadap kemampuan *systematic thinking* dalam konteks kompetensi pedagogik pada mahasiswa pendidikan musik.

## E. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian, penelitian dengan topik “Pengaruh *Experiential Learning* Manajemen Pertunjukan Terhadap Kemampuan *Systematic thinking* Mahasiswa Pendidikan Musik” diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Melalui penelitian ini, diharap memiliki manfaat sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis pada penelitian ini berkaitan dengan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya:

- a. Menambah pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi pengembangan kompetensi pedagogik mahasiswa dari sisi kemampuan *systematic thinking*, khususnya pengaruh dari manajemen pertunjukan;
- b. Menjadi landasan bagi penelitian berikutnya yang ingin mengetahui lebih jauh pengaruh *experiential learning* manajemen pertunjukan terhadap kemampuan *systematic thinking* dalam konteks kompetensi pedagogik pada mahasiswa .

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini dapat diaplikasikan secara nyata, yaitu sebagai pandangan baru untuk pengembangan kurikulum pendidikan musik dengan menambahkan pengalaman manajemen pertunjukan sebagai sarana pengembangan kompetensi pedagogik mahasiswa.