

**PEMANFAATAN APLIKASI AUDACITY
DALAM PEMBELAJARAN
VOKAL KARAWITAN JAWA KELAS VIII
DI SMP NEGERI 2 TEMANGGUNG**



SKRIPSI

Oleh:

Titis Widowati

2210387017

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PENDIDIKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2025/2026**

**PEMANFAATAN APLIKASI AUDACITY
DALAM PEMBELAJARAN
VOKAL KARAWITAN JAWA KELAS VIII
DI SMP NEGERI 2 TEMANGGUNG**



SKRIPSI

Oleh:

Titis Widowati

2210387017

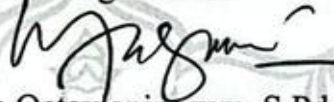
**Skripsi ini Diajukan Kepada Dewan Penguji
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1
dalam Bidang Pendidikan Seni Pertunjukan
Genap 2025/2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

PEMANFAATAN APLIKASI AUDACITY DALAM PEMBELAJARAN VOKAL KARAWITAN JAWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 TEMANGGUNG diajukan oleh Titis Widowati NIM 2210387017, Program Studi S-1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 88209), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 5 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



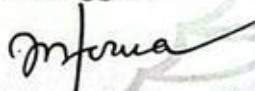
Dilla Octavianingrum, S.Pd., M.Pd.
NUPTK 7340769670230293

Pembimbing II/Anggota



Nur Arif Anandhita, M.Pd.
NUPTK 934776967013033

Cognate/Anggota




Dra. Antonia Indrawati, M.Si.
NUPTK 5459741642230052

Yogyakarta, 18 - 06 - 26

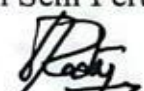
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Nyoman Gau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NUPTK 3439749650131083

Koordinator Program Studi
Pendidikan Seni Pertunjukan



Dra. Agustina Ratri Probosini, M.Sn.
NUPTK 0146742643230113

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Titis Widowati
Nomor Mahasiswa : 2210387017
Program Studi : S1 Pendidikan Seni Pertunjukan
Fakultas : Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Mei 2026
Yang membuat pernyataan


Titis Widowati
NIM. 2210387017

HALAMAN MOTTO

“Allah tidak pernah berkata semuanya selalu mudah tetapi dua kali Allah menegaskan bahwa disetiap kesulitan pasti ada kemudahan”

-QS. Al-Insyirah: 5-6-

“Ikhlas menerima takdir yang sudah terjadi dan yang akan terjadi”

-Titis Widowati-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT., yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir dalam bentuk skripsi ini sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu dan Ayah saya yang telah memberikan dukungan penuh sejak lahir sampai tahap ini.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang sudah memberikan ruang untuk menimba ilmu.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Atas segala pertolongan, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Audacity Dalam Pembelajaran Vokal Karawitan Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Temanggung” dengan lancar. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan di Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran skripsi ini dapat terselesaikan dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada.

1. Dra. Agustina Ratri Probosini, M.Sn., selaku Ketua Jurusan/Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan yang telah memberikan motivasi untuk terus belajar selama masa perkuliahan.
2. Dilla Octavianingrum, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, dan selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, masukan dan arahan dalam proses penyelesaian skripsi.
3. Nur Arif Anandhita, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, masukan dan arahan dalam proses penyelesaian skripsi.
4. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, dan wawasan selama menempuh

perkuliahan S1 di Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

5. Pasir, S.Pd., M.Si. selaku Kepala SMP Negeri 2 Temanggung yang telah memperbolehkan peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Trigati Handayani, S.Sn., selaku guru Seni Budaya bidang Seni Musik SMP Negeri 2 Temanggung yang telah membantu dalam memberikan informasi yang dibutuhkan selama penelitian berlangsung.
7. Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Temanggung yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
8. Bapak Untung dan Ibu Anik selaku orang tua penulis yang telah mendukung secara moril maupun materil dalam pelaksanaan perkuliahan.
9. Teman seangkatan PSP 2022 yang memberikan dukungan dan semangat selama perkuliahan.

Penulis menyadari terdapat banyak kekurangan yang ada dalam skripsi ini dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan masukan yang membangun. Selain itu, skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.

Yogyakarta, 6 Mei 2026

Titis Widowati

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	5
E. Sistematika Penulisan Skripsi	6
1. Bagian Awal	6
2. Bagian Inti	6
3. Bagian Akhir	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Pembelajaran Vokal Karawitan	8
2. Media Pembelajaran ICT (Information and Communication Technologies)	9
3. Aplikasi Audacity.....	12
B. Penelitian yang Relevan	13

C. Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian	21
B. Objek dan Subjek Penelitian	21
C. Tempat dan Waktu Penelitian	22
D. Prosedur Penelitian	23
1. Tahapan Pra-penelitian	23
2. Tahapan Penelitian Lapangan	23
3. Tahapan Analisis Data	23
4. Tahapan Penulisan Skripsi	24
E. Sumber Data	24
1. Data Primer	25
2. Data Sekunder	25
F. Teknik Pengumpulan Data	26
1. Observasi	26
2. Wawancara	27
3. Dokumentasi	27
G. Teknik Validasi Data	28
1. Verifikasi Data	28
2. Triangulasi	28
H. Teknik Analisis Data	29
1. Pengolahan dan Penyampaian Data	29
2. Pembacaan Awal Informasi	30
3. Pengelompokan Data	30
4. Mendeskripsikan Kategori	30
5. Menunjukkan Deskripsi Kategori dalam Narasi atau Laporan.....	31
6. Menyusun Data Hasil Anaisis	31
I. Indikator Capaian Penelitian	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
1. Profil Sekolah	33

2. Materi Pembelajaran Vokal Karawitan Jawa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Temanggung	42
B. Pembahasan	59
1. Pemanfaatan Aplikasi Audacity dalam Pembelajaran Vokal Karawitan Jawa	59
2. Kendala Pemanfaatan Aplikasi Audacity.....	61
3. Upaya Mengatasi Kendala Pemanfaatan Aplikasi Audacity	64
4. Hasil Pemanfaatan Aplikasi Audacity	65
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	73



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Guru Seni Budaya	37
Tabel 2 Daftar Prestasi Peserta Didik Bidang Seni Budaya 2022-2025	37
Tabel 3 Sarana dan Prasarana Pendukung Pembelajaran Seni Budaya	39
Tabel 4 Jumlah Peserta Didik	41
Tabel 5 Ekuivalensi Nada Gamelan <i>Pellog Nem</i> dan Diatonis (<i>In Bes</i>)	43
Tabel 6 Daftar Jangkauan Nada Peserta Didik	57

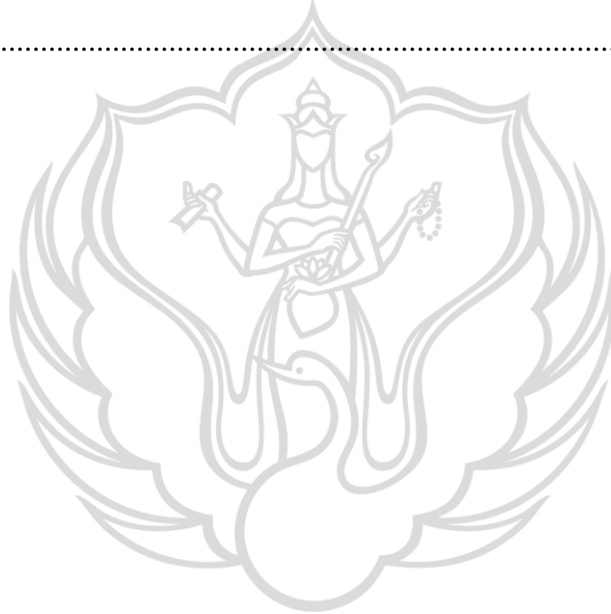


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Kerangka Berfikir	19
Gambar 2 Halaman Depan SMP Negeri 2 Temanggung	33
Gambar 3 Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Temanggung	35
Gambar 4 Ruang Karawitan	39
Gambar 5 Ruang untuk Pembelajaran Tari	41
Gambar 6 Tangkapan Layar Halaman Utama	46
Gambar 7 Tangkapan Layar Halaman Menu Utama	47
Gambar 8 Tangkapan Layar Menu Unsur <i>Pitch</i> dan <i>Tempo</i>	47
Gambar 9 Tangkapan Layar Menu <i>Change Pitch</i>	48
Gambar 10 Tangkapan Layar Menu <i>Frequency</i>	48
Gambar 11 Tangkapan Layar <i>Preview</i>	49
Gambar 12 Guru Memberikan Contoh Nada Menggunakan Gendèr	50
Gambar 13 Peserta Didik Menyanyikan Lagu “Serayu”	52
Gambar 14 Peserta Didik Bernyanyi lagu “Serayu”	53
Gambar 15 Tangkapan Layar Menu <i>Pitch</i> Nada	55
Gambar 16 Peserta Didik Bernyanyi Lagu “Serayu”	57
Gambar 17 Peserta Didik Bernyanyi Individu Untuk	59
Gambar 18 Guru Melakukan Penilaian Formatif	60
Gambar 19 Guru Menjelaskan Materi	91
Gambar 20 Proses Wawancara dengan Peserta Didik	91
Gambar 21 Proses Wawancara dengan Peserta Didik	92
Gambar 22 Guru Melakukan Penelitian Sumatif	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian.....	73
Lampiran 2 Data Guru	74
Lampiran 3 Hasil Observasi	76
Lampiran 4 Hasil Dokumentasi	80
Lampiran 5 Hasil Wawancara.....	81
6 Hasil Analisis Data	88
7 Hasil Triangulasi.....	89
8 Surat Izin Penelitian.....	90
9 Dokumentasi.....	91



ABSTRAK

Pembelajaran karawitan tidak hanya berfokus pada permainan gamelan, tetapi juga mencakup Vokal Karawitan yang menjadi bagian penting dalam sajian *gendhing*. Permasalahan muncul pada pembelajaran Vokal Karawitan Jawa di kelas VIII SMP Negeri 2 Temanggung, peserta didik mengalami kesulitan menjangkau nada tinggi maupun rendah karena berada pada masa peralihan suara, sedangkan nada gamelan relatif tidak dapat diubah secara langsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru memanfaatkan Aplikasi Audacity sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan Aplikasi Audacity dalam pembelajaran Vokal Karawitan Jawa kelas VIII di SMP Negeri 2 Temanggung, khususnya pada materi lagu “Serayu”.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Temanggung dengan subjek penelitian guru Seni Budaya dan peserta didik kelas VIII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui tahap pengolahan data, pembacaan awal informasi, pengelompokan data, pendeskripsian kategori, penyajian data dalam bentuk narasi, dan penyusunan hasil analisis untuk memperoleh kesimpulan penelitian. Validasi data dilakukan menggunakan teknik triangulasi sumber, dan triangulasi teknik untuk memastikan keabsahan data penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Aplikasi Audacity dalam pembelajaran Vokal Karawitan Jawa mampu membantu peserta didik untuk menyesuaikan tinggi rendah nada sesuai jangkauan suara peserta didik. Penggunaan aplikasi ini membuat peserta didik lebih mudah memahami materi vokal, lebih percaya diri dalam bernyanyi, serta mampu mencapai ketepatan nada dengan lebih baik. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif karena peserta didik dapat mendengarkan kembali hasil latihan vokal mereka dan melakukan evaluasi secara mandiri. Dengan demikian, Aplikasi Audacity dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran Vokal Karawitan Jawa di SMP Negeri 2 Temanggung.

Kata kunci: Aplikasi Audacity, Pembelajaran Vokal Karawitan Jawa, Pembelajaran Seni Budaya

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran karawitan di sekolah memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Menurut Suyoto dan Setiawan (2023), karawitan adalah bagian dari kesenian tradisional yang memiliki nilai estetika, etika, dan filosofi yang perlu dilestarikan dalam kehidupan modern. Dalam pembelajaran seni karawitan, peserta didik dapat berkembang dalam hal rasa, kreativitas, serta menghargai nilai-nilai budaya bangsa. Pembelajaran karawitan sebagai seni tradisi Jawa hadir sebagai instrumen pelestarian nilai-nilai muatan lokal. Menurut Santoso (2018) seni tradisi bukan hanya sekedar materi hafalan, melainkan media transformasi nilai etika dan olah rasa yang sangat dibutuhkan oleh anak-anak sekarang atau generasi Z.

Karawitan secara konsep merupakan sistem musikal yang kompleks, melibatkan kepekaan pendengaran, kerjasama tim, dan disiplin tinggi. Pembelajaran ini menuntut sinkronisasi antara rasa dan teknik *penabuhanan*. Pembelajaran karawitan tidak hanya mempelajari instrumen saja tetapi juga tentang vokal karawitan atau tembang yang menjadi elemen yang tidak terpisahkan dalam

membentuk keutuhan sajian *gendhing*. Jadi karawitan merupakan seni musik tradisional Jawa yang mencakup instrumen gamelan dan vokal (*tembang*). Pembelajaran karawitan menghadapi tantangan besar terkait keterbatasan waktu tatap muka dan akses instrumen, selain itu guru juga kerap menggunakan metode konvensional. Metode konvensional seringkali membuat peserta didik merasa jenuh karena proses transfer yang lambat (Nugroho, 2019). Kondisi awal pembelajaran karawitan di SMP Negeri 2 Temanggung berjalan dengan baik dengan memanfaatkan fasilitas gamelan yang dimiliki sekolah. Pada tahap awal, pembelajaran difokuskan pada pengenalan alat musik gamelan, nama-nama instrumen, serta teknik dasar memainkannya. Peserta didik berlatih memainkan alat musik secara instrumental tanpa iringan vokal sebagai bentuk pengenalan dasar. Guru juga mengajarkan teknik yang benar, seperti cara memukul dan teknik *mathet*, yaitu menekan *bilah* bersamaan dengan berpindah *bilah* selanjutnya. Pada tahap ini tidak ditemukan masalah yang berarti, hanya saja peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menguasai teknik *mathet* dan koordinasi tangan saat berpindah nada, namun seiring dengan latihan dan penggunaan *gendhing* lancar yang bertempo cepat kemampuan peserta didik semakin meningkat.

Permasalahan mulai muncul ketika pembelajaran dilanjutkan pada materi bernyanyi lagu daerah yang disesuaikan dengan *gendhing* yang telah dipelajari, yaitu lagu “Serayu” dengan *laras pelog pathet nem*. Peserta didik mulai menggabungkan permainan gamelan dengan vokal, ditemukan kendala pada jangkauan suara. Peserta didik kelas VIII yang masih berada pada masa peralihan suara mengalami kesulitan menjangkau nada tinggi maupun nada rendah karena tinggi pada gamelan relatif tidak dapat diubah nada aslinya. Hal ini yang

menyebabkan banyak peserta didik tidak mampu menyuarakan nada dengan kuat dan tepat. Oleh karena itu hal ini menjadi tantangan dalam pembelajaran karawitan di SMP Negeri 2 Temanggung. Hal ini juga menjadi tantangan dalam pembelajaran vokal, terutama Vokal Karawitan Jawa. Untuk mengatasi masalah tersebut guru melakukan diskusi dalam forum MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Seni Budaya dan mencoba menggunakan alat musik digital berupa gamelan elektronik, namun tetap tidak dapat menurunkan nada sesuai kebutuhan peserta didik. Setelah mencoba beberapa aplikasi lain, guru akhirnya menemukan dan menggunakan Aplikasi Audacity yang lebih sederhana, praktis, dan ringan. Melalui aplikasi ini guru dapat mengatur nada sesuai dengan jangkauan suara peserta didik. Inovasi tersebut kemudian tidak hanya diterapkan pada lagu “Serayu” tetapi juga pada *gendhing-gendhing* yang lainnya sehingga pembelajaran karawitan menjadi lebih efektif.

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, berbagai aplikasi digital dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran seni, tidak hanya karawitan, satu di antaranya adalah Aplikasi Audacity. Audacity adalah *software* pengolah suara digital yang gratis, bisa digunakan untuk merekam, memotong, dan mengedit suara. Menurut Sudiarta (2019), pemanfaatan teknologi audio digital seperti Aplikasi Audacity membantu guru dan peserta didik dalam latihan vokal karena memungkinkan penganalisisan nada, tempo, dan kualitas suara secara lebih objektif. Dengan menggunakan Audacity, guru bisa merekam dan memutar ulang suara peserta didik saat menyanyikan tembang Jawa, sehingga peserta didik bisa mendengarkan hasilnya dan memperbaiki kesalahan. Selain itu, guru juga dapat menampilkan bentuk visual gelombang suara (*waveform*) yang

membantu peserta didik memahami tinggi rendah nada secara lebih jelas. Dengan demikian, penggunaan Aplikasi Audacity mendukung proses belajar mengajar dalam menghadirkan pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Keberhasilan penggunaan Aplikasi Audacity dalam pembelajaran karawitan di SMP Negeri 2 Temanggung terlihat dari kemampuannya membantu guru menyesuaikan tinggi rendahnya nada gamelan dengan jangkauan nada peserta didik. Jika sebelumnya banyak peserta didik kelas VIII mengalami kesulitan menjangkau nada tinggi maupun rendah karena suara mereka masih dalam masa peralihan, setelah menggunakan Audacity guru dapat menurunkan atau menaikkan nada (*transpose*) sesuai kebutuhan. Hal ini membuat peserta didik lebih nyaman dalam bernyanyi, suara menjadi lebih stabil, serta mampu mencapai nada dengan lebih tepat dan kuat. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih efektif karena tidak perlu mengubah iringan secara manual, dan inovasi ini tidak hanya diterapkan pada lagu “Serayu” tetapi juga pada *gendhing-gendhing* lainnya. Dengan demikian, penggunaan Audacity berhasil menjadi solusi praktis dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran vokal pada mata pelajaran karawitan di SMP Negeri 2 Temanggung. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada pembaruan metode pengajaran seni tradisi di masa kini.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana pemanfaatan Aplikasi Audacity dalam pembelajaran Vokal Karawitan Jawa di SMP Negeri Temanggung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan Aplikasi Audacity dalam pembelajaran Vokal Karawitan Jawa di SMP Negeri 2 Temanggung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan ilmu seni budaya khususnya di bidang seni musik. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan dan referensi bagi pengembangan pembelajaran Karawitan Jawa yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital seperti Aplikasi Audacity dalam meningkatkan kemampuan vokal peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, memberikan masukan bagi pihak sekolah untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya, sehingga kualitas pembelajaran semakin meningkat.
- b. Bagi pendidik, memberikan inspirasi dalam metode pembelajaran yang menarik serta efektif melalui pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Vokal Karawitan Jawa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efisien.

- c. Bagi peserta didik, tersedianya media refleksi diri yang objektif melalui visualisasi *waveform* di Aplikasi Audacity. Selain itu juga diharapkan meningkatkan literasi digital serta motivasi belajar peserta didik karena materi tradisional disajikan melalui pendekatan teknologi yang interaktif dan inovatif.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

1. Bagian Awal

Bagian awal penulisan terbagi menjadi beberapa sub yaitu sampul, halaman judul, halaman persetujuan, pengesahan, pernyataan keaslian, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman gambar, halaman daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Inti

- a. Bab I Pendahuluan

Pada bagian Bab I ini terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

- b. Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bagian Bab II terdapat landasan teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

- c. Bab III Metode Penelitian

Bab III terdiri dari jenis penelitian, objek dan subjek penelitian, tempat dan waktu penelitian, prosedur penelitian, sumber data dan teknik pengumpulan data, teknik validasi dan teknik analisis data, dan indikator capaian penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyajikan ulasan hasil penelitian dan pada bagian pembahasan tentang Pemanfaatan aplikasi Audacity Dalam Pembelajaran Vokal Karawitan Jawa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Temanggung.

e. Bab V Penutup

Isi penutup terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan jawaban atas segala permasalahan penelitian, termasuk di dalamnya pernyataan yang telah dirumuskan dalam pertanyaan penelitian.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir pada penulisan ini terdiri dari daftar pustaka, daftar istilah, dan lampiran.

