

**EFEKTIVITAS ANGKLUNG DIGITAL  
TERHADAP KREATIVITAS BERMUSIK  
DI KELAS IX SMPN 10 YOGYAKARTA**



**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2025/2026**

**EFEKTIVITAS ANGKLUNG DIGITAL  
TERHADAP KREATIVITAS BERMUSIK  
DI KELAS IX SMPN 10 YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Oleh:  
**Dhimas Arif Affandhy**

**2110340017**

**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

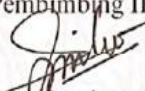
Skripsi berjudul:

**EFEKTIVITAS ANGKLUNG DIGITAL TERHADAP KREATIVITAS BERMUSIK DI KELAS IX SMPN 10 YOGYAKARTA** diajukan oleh Dhimas Arif Affandhy NIM 2110340017, 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 Rabu, 03 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua

  
Hana Permata Heldisari, S.Pd., M.Pd.  
NUPTK 2861768669230272

Pembimbing II/Anggota

  
Drs. Gandung Djatmiko, M.Pd.  
NUPTK 2436739640130060

Cognate/Anggota

  
Ujang Nendra Prathma, S.Kom., M.Pd.  
NUPTK 3540769670130270

Yogyakarta, 18 - 06 - 26

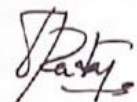
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.  
NUPTK 3439749650131083

Koordinator Program Studi  
Pendidikan Seni Pertunjukan

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

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Dhimas Arif Affandhy

Nomor Mahasiswa : 2110340017

Program Studi : S-1 Pendidikan Seni Pertunjukan

Fakultas : Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

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

Yogyakarta, 5 Mei 2026  
Yang membuat pernyataan



Dhimas Arif Affandhy  
NIM 2110340017

## HALAMAN MOTTO

(بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ)

“Bismillahirrahmanirrahim”

“Hidup ini hanya sekali, dan diberi waktu sebagaimana orang mampir ngopi, jadi  
kalau sedih secukupnya, kecewa seperlunya, dan bahagia sepanjang hari”

“Tuhan memberkati”

“Jah Bless”



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang begitu besar, telah selesainya skripsi ini penulis mempersembahkan kepada:

1. Civitas akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terima kasih atas segala dukungan secara material maupun motivasi dalam proses pembelajaran yang membuat diri berkembang dan siap menghadapi segala tantangan untuk terus belajar. Semoga Allah SWT., selalu memberikan keberkahan rezeki, kesehatan fisik maupun mental, dan kebahagiaan;
2. Ibu, Bapak dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan segala kebutuhan material doa, cinta dan motivasi yang membangun diri untuk tetap kokoh menjalani perkuliahan dengan penuh tanggung jawab. Terima kasih atas segala dukungan dan kesempatan yang diberikan untuk menentukan pilihan sendiri dalam mengambil keputusan perkembangan diri. Semoga Allah SWT., selalu memberikan keberkahan rezeki, kesehatan fisik maupun mental, dan kebahagiaan;
3. Dosen Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan yang telah memberikan kemurahan pengetahuannya untuk penulis yang haus pengetahuan. Terkhusus untuk dosen pembimbing Hana Permata Heldisari dan Gandung Djatmiko sebagai orang tua kedua di tanah rantau yang senantiasa membimbing dan memberikan arahan untuk kebaikan mahasiswanya.

## HALAMAN PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan baik. Skripsi ini merupakan bagian dari perjalanan akademik penulis sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam kata pengantar ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses pengerjaan skripsi ini.

1. Dra. Agustina Ratri Probosini, M.Sn., sebagai Koordinator Program Studi/Jurusan S-1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah membantu memberikan arahan dan dukungan pada saat penulisan;
2. Dilla Octavianingrum, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi S1/Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan yang telah memberikan banyak informasi, pengarahan akademik, dan penyediaan akses-akses penunjang penting selama proses perkuliahan;
3. Roy Martin Simamora, S.Pd., M.Ed., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan aktivitas maupun administrasi dalam proses Perkuliahan;
4. Hana Permata Heldisari, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis;

5. Drs. Gandung Djatmiko, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis;
6. Triwanto Adi Susanto, S.Pd. selaku guru seni budaya di SMP Negeri 10 Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Membantu segala proses administrasi dan kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi dalam penyusunan skripsi ini;
7. Seluruh siswa kelas IX F dan IX G di SMP Negeri 10 Yogyakarta yang terlibat dalam penelitian;
8. Nur Arif Anandhita, M.Pd., dan Zakaria Mohammad, M.Pd sebagai validator yang telah memberikan ilmu pengetahuan, masukan dan saran sebagai syarat kesiapan dalam melakukan penelitian;
9. Ujang Nendra Pratama, S.Kom., M.Pd. sebagai dosen penguji yang sudah memberikan banyak saran dan masukan untuk hasil skripsi yang lebih baik;
10. Karyawan juga staf jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan yang selalu memberi dukungan dengan memberikan informasi yang dibutuhkan mahasiswa;
11. Kepada pria paling sangar yang selalu memberiku kehidupan yang nyaman ini, pria yang selalu berdiri tegar meski banyak hal harus dirimu hadapi dan tentu saja aku sangat kagum perihal kokohnya pundakmu memikul semua ini. Ucapan terimakasih saja tidak akan pernah bisa mewakili rasa syukur ku karena tuhan sudah menitipkan aku kepada seorang pria yang luar biasa sepertimu, meski banyak hal pahit yang kita hadapi aku tetap merasa sangat

bersyukur karena hadirnya dirimu, pria yang orang lain memanggilmu Muslikin namun tuhan memberiku takdir untuk memanggilmu “Bapak”;

12. Teristimewa untuk wanita cantikku nomor satu Wagirah binti Kartudi tercinta yang telah membesarkan saya, terimakasih selalu memberikan yang terbaik untuk putra kecilnya yang saat ini sudah mulai diterpa arus kehidupan, mungkin terpaan yang aku dapat tidak sekeras yang anda rasakan. Terimakasih mungkin dirimu di sana tetap menyempatkan untuk mendoakan anakmu ini, namun maaf anakmu ini belum bisa mengirim Al-fatihah sesering itu untukmu;
13. Teristimewa untuk Titis Wahyuni yang selalu kebersamai seluruh rangkaian dalam menyelesaikan penelitian ini, memberi support, saran dan masukan. Semua hal menjadi lebih terasa menyenangkan ketika kita bisa melewatinya dengan orang yang tepat dan dalam proses skripsi ini penulis sangat merasa bersyukur karena telah dibersamai orang yang tepat;
14. Teman-teman mahasiswa lingkup Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan energi positif dan ilmu dalam proses yang diikuti bersama-sama untuk mengembangkan diri dan terus belajar;
15. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

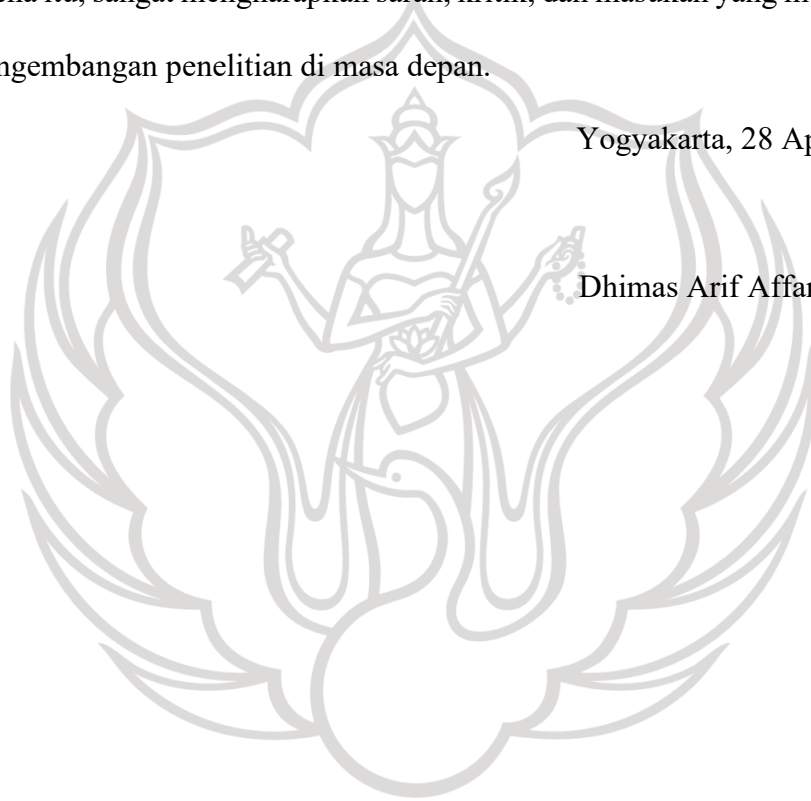
Penulis juga ingin berterima kasih kepada pihak Fakultas Seni Pertunjukan dan Program Studi S-1 Pendidikan Seni Pertunjukan yang telah memberikan kesempatan dan sarana dalam proses pembelajaran. Dukungan dan fasilitas yang diberikan sangat membantu dalam pengembangan kemampuan penulis dalam pendidikan, drama, tari dan musik. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan

kontribusi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya materi musik, dalam meningkatkan kreativitas siswa berbantuan media teknologi.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca yang tertarik dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Kami menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih memiliki kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, sangat mengharapkan saran, kritik, dan masukan yang membangun untuk pengembangan penelitian di masa depan.

Yogyakarta, 28 April 2026

Dhimas Arif Affandhy



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
1. Manfaat Teoritis .....	7
2. Manfaat Praktis.....	7
E. Sistematika Penulisan.....	8
1. Bagian Awal .....	8
2. Bagian Inti .....	8
3. Bagian Akhir .....	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Media Pembelajaran .....	10
2. Angklung Digital .....	14
3. Kreativitas Bermusik .....	18
4. Pembelajaran Musik kelas IX.....	21
5. Efektivitas Media Pembelajaran.....	23
6. Karakteristik Siswa Tingkat SMP .....	25
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Hipotesis .....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Populasi dan Sampel .....	35
1. Populasi Penelitian .....	35
2. Sampel Penelitian .....	35
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	36
D. Definisi Operasional Penelitian .....	36
E. Prosedur Penelitian.....	37
1. Tahap Persiapan .....	37
2. Tahap Inti .....	38
3. Tahap Akhir.....	39
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	39
1. Teknik Pengumpulan Data .....	39
2. Instrumen Penelitian.....	42

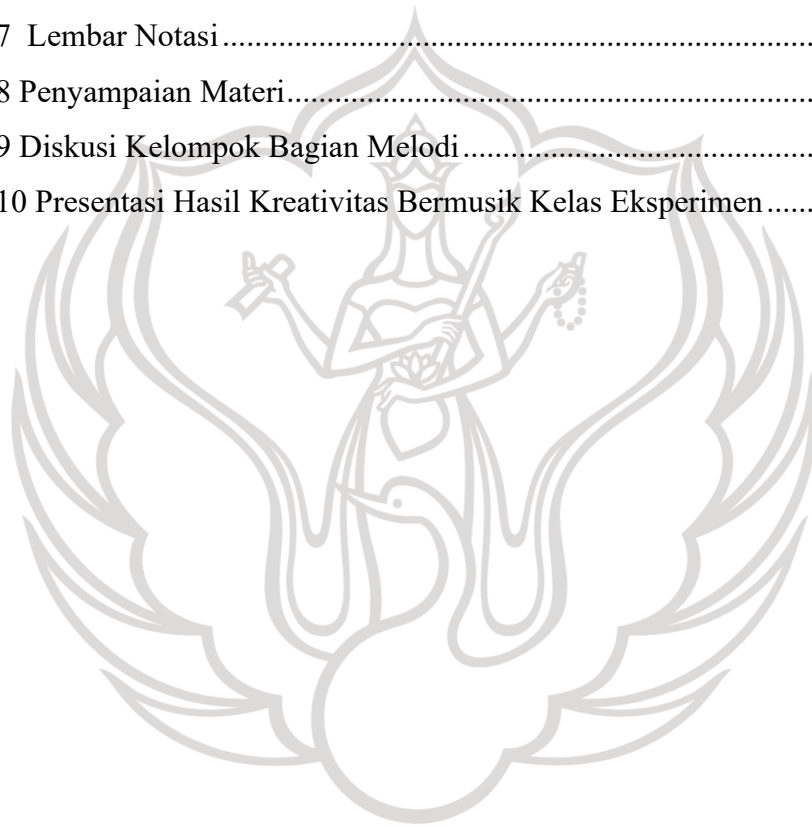
G. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	45
1. Uji Validitas .....	45
2. Uji Reliabilitas.....	48
H. Teknik Analisis Data.....	49
1. Uji Prasyarat .....	49
2. Uji Hipotesis.....	51
3. Uji N-Gain .....	52
I. Indikator Capaian Penelitian .....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
A. Hasil Penelitian .....	54
1. Profil SMP Negeri 10 Yogyakarta .....	54
2. Aplikasi Angklung Real sebagai Media Kreativitas Bermusik.....	65
3. Kegiatan Pembelajaran Materi Lagu <i>Rayuan Pulau Kelapa</i> Menggunakan aplikasi Angklung Real .....	69
4. Hasil Analisis Data.....	76
B. Pembahasan.....	88
1. Peningkatan Kreativitas Bermusik Siswa pada Materi Lagu <i>Rayuan Pulau Kelapa</i> menggunakan Efektivitas Aplikasi Angklung Real.....	88
2. Efektivitas Aplikasi Angklung Real Meningkatkan Kreativitas Bermusik	93
C. Keterbatasan Penelitian.....	98
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>101</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Desain <i>Quasi Experiment</i> Bentuk <i>Non-Equivalent Control Group</i> .....	34
Tabel 2 Rubrik Penilaian Kreativitas Musik.....	43
Tabel 3 Ketentuan Pemberian Skor pada Kreativitas Musik .....	44
Tabel 4 Uji Reliabilitas Instrumen <i>Performance Test</i> .....	48
Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk.....	49
Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen... 50	
Tabel 7 Kriteria Gain Ternormalisasi .....	52
Tabel 8 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan .....	53
Tabel 9 Struktur Organisasi Sekolah.....	59
Tabel 10 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 10 Yogyakarta.....	62
Tabel 11 Data Prestasi Sekolah.....	63
Tabel 12 Pembagian Kelompok.....	71
Tabel 13 Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	78
Tabel 14 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	79
Tabel 15 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	79
Tabel 16 Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	80
Tabel 17 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	81
Tabel 18 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	82
Tabel 19 Data Ketuntasan Nilai .....	83
Tabel 20 Persentase Peningkatan Rata-rata Kreativitas Bermusik .....	84
Tabel 21 Hasil Uji <i>Independent Sample T Test</i> .....	84
Tabel 22 Hasil Uji N-Gain Persen .....	85
Tabel 23 Perhitungan Uji N-Gain kelas Eksperimen dan Kontrol.....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jenis Angklung.....	16
Gambar 2 Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 3 Lokasi SMP N 10 Yogyakarta .....	59
Gambar 4 Tampilan aplikasi Angklung Real.....	67
Gambar 5 Tampilan fitur SINGLE .....	67
Gambar 6 Tampilan fitur MAIN.....	68
Gambar 7 Lembar Notasi.....	70
Gambar 8 Penyampaian Materi.....	74
Gambar 9 Diskusi Kelompok Bagian Melodi.....	74
Gambar 10 Presentasi Hasil Kreativitas Bermusik Kelas Eksperimen.....	76



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lini Masa Pelaksanaan Penelitian .....	109
Lampiran 2 RPP/Modul Ajar Guru .....	110
Lampiran 3 Rubrik Penilaian Tes Kreativitas Musik ( <i>Pretest</i> ).....	115
Lampiran 4 Rubrik Penilaian Tes Kreativitas Musik ( <i>Posttest</i> ) .....	119
Lampiran 5 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	123
Lampiran 6 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	125
Lampiran 7 Notasi Lagu Rayuan Pulau Kelapa .....	127
Lampiran 8 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	128
Lampiran 9 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	132
Lampiran 10 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	136
Lampiran 11 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	140
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian.....	149
Lampiran 13 Skenario <i>Treatment</i> .....	150

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya kreativitas bermusik siswa dalam pembelajaran seni musik di SMPN 10 Yogyakarta. Pembelajaran musik yang masih bersifat konvensional menyebabkan siswa kurang antusias dan kurang memiliki ruang untuk mengeksplorasi ide musikal secara kreatif. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran seni musik menjadikan proses pembelajaran kurang interaktif dan kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Angklung Real sebagai media Angklung Digital dipandang dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kreativitas bermusik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Angklung Digital terhadap kreativitas bermusik siswa kelas IX SMPN 10 Yogyakarta serta mendeskripsikan efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran musik.

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen menggunakan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX (A, B, C, D, E, F, G) SMPN 10 Yogyakarta yang berjumlah 150 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kelas IX F sebagai kelas kontrol dan kelas IX G sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 68 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *performance test*, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar penilaian kreativitas bermusik berdasarkan indikator kreativitas menurut Torrance yang meliputi *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *performance expression*. Analisis data dilakukan menggunakan uji t dan uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Angklung Real cukup efektif sebesar 71,8% terhadap kreativitas bermusik siswa kelas IX SMPN 10 Yogyakarta. Hal tersebut ditunjukkan melalui adanya peningkatan hasil posttest pada kelas eksperimen sebesar 38,09% sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 1,74%. Penggunaan aplikasi Angklung Real mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide musikal, mengembangkan variasi permainan musik, menciptakan gagasan musikal yang orisinal, mengembangkan detail musikal, serta meningkatkan penampilan dan ekspresi dalam bermain musik. Selain itu, pembelajaran menggunakan Angklung Real menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Kata kunci: Angklung digital, Angklung Real, Kreativitas Bermusik, Media Pembelajaran

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan sebagai unsur utama dalam membentuk kualitas kehidupan manusia, memiliki peranan luas di berbagai bidang, termasuk dalam seni musik. Menurut Ki Hajar Dewantara (Efrillia & Winarni, 2025) pendidikan seni menjadi salah satu faktor utama dalam pembentukan kepribadian siswa. Jika pendidikan secara umum dilihat sebagai sarana bagi pembentukan psikologi dan akademik individu, maka pendidikan dalam lensa pendidikan seni musik juga menjadi sarana pembentukan individu yang sehat jasmani, rohani, maupun tingkat kecerdasan (Utami dkk., 2022).

Pembelajaran seni musik di sekolah dapat dilakukan melalui berbagai lembaga, baik formal maupun non formal, dengan cakupan materi yang luas. Pembelajaran musik yang ideal harus melibatkan aspek praktik: mendengarkan, komposisi, mempertunjukkan. Melalui proses ini, siswa tidak hanya memperkaya wawasan dan rasa ingin tahu, tetapi juga berlatih menyusun aransemen serta notasi dengan simbol-simbol unik yang kemudian dimainkan secara ansambel. Penyajian musik menjadi sarana yang efektif untuk melatih kepekaan indera pendengaran, mengembangkan kemampuan imajinasi siswa, dan menumbuhkan kreativitas dalam konteks pembelajaran seni musik.

Kreativitas merupakan sesuatu potensi yang sudah ada sejak anak dilahirkan, namun potensi tersebut tidak akan berkembang secara optimal apabila tidak mendapatkan pendidikan dan latihan dari lingkungannya.

Pentingnya upaya meningkatkan kreativitas pada masa remaja yang berkorelasi positif dengan *self-esteem*, perkembangan kognitif, dan perkembangan emosi. Hal ini penting dalam meningkatkan kreativitas karena pada fase usia 12-15 tahun merupakan fase perkembangan kognitif dan emosional yang pesat. Menurut Sianturi dkk., (2024) psikologi perkembangan memiliki peran fundamental dalam konteks pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), karena memberikan landasan konseptual untuk memahami karakteristik perkembangan siswa. Kajian ini mencakup aspek fisik, kognitif, emosional, sosial, dan moral yang mengalami perubahan signifikan pada masa remaja awal.

Pemahaman terhadap tahapan perkembangan tersebut memungkinkan pendidik merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam pendidikan SMP, psikologi perkembangan membantu guru mengidentifikasi kebutuhan perkembangan yang unik pada setiap individu, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, adaptif, dan menyenangkan. Selain itu, pemahaman ini juga berperan dalam mendeteksi serta mengantisipasi berbagai permasalahan perkembangan yang berpotensi muncul pada remaja.

Seni musik tidak hanya melatih kemampuan teknis atau estetika, tetapi juga menstimulasi aspek kognitif dan emosional yang sedang berkembang pada usia SMP. Berdasarkan hasil penelitian Octavyanti dkk., (2024) disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan musik dan lagu memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan perkembangan kognitif siswa seperti memperkuat

pemahaman konsep, meningkatkan hasil belajar siswa, mampu memecahkan suatu masalah, berpikir kritis, dan meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu juga dapat menimbulkan rasa senang, gembira, dan semangat belajar hingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Namun selama keikutsertaan program praktik kependidikan/Magang, terlihat bahwa pembelajaran bermusik di SMPN 10 Yogyakarta masih menghadapi beberapa kendala. Pengembangan kreativitas bermusik siswa belum berlangsung secara optimal. Kondisi ini dipengaruhi oleh keterbatasan alat musik yang tersedia di sekolah serta belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Keterbatasan tersebut menyebabkan siswa memiliki kesempatan yang terbatas untuk mengeksplorasi, mengekspresikan, dan mengembangkan ide-ide musikalnya melalui kegiatan praktik. Selain itu, sarana pendukung pembelajaran musik yang terbatas juga menghambat pelaksanaan pertunjukan musik secara langsung, sehingga pengalaman belajar yang dapat mendorong perkembangan kreativitas bermusik siswa belum dapat terlaksana secara maksimal.

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran musik di sekolah. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran musik seringkali dihadapkan pada keterbatasan fasilitas, seperti minimnya alat musik dan kurangnya dukungan media audio-visual yang memadai. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya kesempatan siswa untuk melakukan praktik bermusik secara maksimal, padahal pengalaman praktik merupakan komponen esensial dalam proses pembelajaran seni musik.

Keterbatasan tersebut tidak hanya mempengaruhi pelaksanaan kegiatan belajar, tetapi juga berimplikasi pada proses evaluasi yang kurang komprehensif.

Guru seni budaya SMPN 10 Yogyakarta menyampaikan bahwa menjadi sulit menilai keterampilan praktik dan perkembangan musikal siswa secara optimal hal itu disampaikan pada saat pra-observasi. Akibatnya, potensi kreativitas serta kemampuan musikal peserta didik belum dapat berkembang secara maksimal sesuai dengan tujuan pendidikan seni musik yang diharapkan. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif, kurang antusias, dan tidak mampu mengembangkan kemampuan kreatif secara maksimal.

Berdasarkan hasil pra-observasi guru juga menyatakan bahwa siswa memiliki potensi kreativitas dalam bernyanyi dibuktikan dengan siswa dapat membuat ritme dan melodi sederhana melalui vokal. Namun dalam pembelajaran siswa kurang antusias, kurang empati, dan kurang terlibat aktif. Banyak siswa pasif dengan semangat yang rendah saat mengikuti pembelajaran, situasi ini terjadi dikarenakan mata pelajaran Seni Budaya pada kelas IX berlangsung pada jam setelah istirahat siang sehingga daya tahan siswa mulai menurun, mengantuk dan tidak fokus belajar.

Terdapat sebuah kondisi yang biasa disebut *afternoon slump* merujuk pada situasi di mana seseorang merasa tidak berenergi pada siang hingga sore hari, biasanya dimulai dari pukul 1 siang hingga 3 sore. Menurut Sanjaya dkk., (2023) , *afternoon slump* atau *post-lunch dip* merupakan kondisi meningkatnya rasa kantuk dan menurunnya kewaspadaan pada siang hari akibat ritme sirkadian tubuh yang berdampak pada performa dan

konsentrasi. Perasaan ini ditandai dengan mengantuk dan menguap terus menerus, capek, suasana hati yang kurang enak, hal ini bisa terasa sangat menyebalkan karena dapat mempengaruhi produktivitas seseorang. *Afternoon slump* bisa disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya adalah efek konsumsi karbohidrat yang banyak saat makan siang yang menyebabkan gula darah melonjak secara tajam dan diikuti dengan penurunan yang tajam pula sehingga menyebabkan perasaan moody dan lemas.

Solusi yang diperoleh untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu mencoba alternatif pembelajaran yang interaktif dan fleksibel misalnya dengan pemanfaatan teknologi aplikasi Angklung Real. Pihak Sekolah mendukung pembelajaran ini dibuktikan dengan diinstalnya aplikasi Angklung Real pada perangkat tablet milik sekolah. Perangkat tablet juga digunakan oleh siswa yang belum memiliki gawai pribadi. Sehingga siswa yang belum memiliki gawai pribadi tetap dapat mengikuti proses pembelajaran, dan siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam proses pembelajaran sesuai dengan Kurikulum yang diterapkan saat ini, yang mengarahkan untuk mengintegrasikan teknologi digital disetiap media pembelajaran. Dari penjabaran tersebut, pembelajaran musik menggunakan aplikasi Angklung Real di SMPN 10 Yogyakarta sudah diterapkan kepada siswa kelas IX namun belum pernah dikaji atau diteliti dari segi kreativitasnya.

Salah satu alasan pemanfaatan aplikasi Angklung Real karena penggunaan angklung sebagai media pembelajaran memiliki nilai edukatif sekaligus nilai pelestarian budaya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran

angklung di sekolah sering mengalami beberapa kendala, seperti keterbatasan jumlah angklung, kebutuhan koordinasi kelompok yang tinggi, kurangnya variasi metode, serta motivasi belajar siswa yang cenderung menurun ketika pembelajaran terasa monoton. Hal ini juga merupakan pertimbangan guru memilih aplikasi Angklung Real sebagai pengganti instrumen angklung asli.

Aplikasi Angklung Real, yaitu media atau aplikasi musik yang mensimulasikan bunyi angklung secara elektronik. Angklung digital dapat dioperasikan menggunakan *smartphone*, tablet, atau komputer. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, serta memungkinkan siswa menuangkan ide, menciptakan melodi, hingga membuat aransemen sederhana secara mandiri. Hal ini membawa potensi besar dalam meningkatkan kreativitas bermusik siswa. Dengan demikian, Angklung digital berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang efektivitas penggunaan aplikasi Angklung Digital terhadap kreativitas bermusik di kelas IX SMPN 10 Yogyakarta. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran sejauh mana media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan minat siswa terhadap pembelajaran seni musik.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah Angklung Digital efektif terhadap kreativitas bermusik di kelas IX SMPN 10 Yogyakarta?

2. Bagaimana efektivitas Angklung Digital terhadap kreativitas bermusik di kelas IX SMPN 10 Yogyakarta?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui efektivitas Angklung Digital terhadap kreativitas bermusik di kelas IX SMPN 10 Yogyakarta.
2. Mendeskripsikan efektivitas Angklung Digital terhadap kreativitas bermusik di kelas IX SMPN 10 Yogyakarta.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan kontribusi pemahaman terkait pembelajaran pada seni musik dengan pemanfaatan media digital. Selain itu juga mampu memberikan sumbangsih terhadap proses pelestarian budaya. Dapat juga sebagai rujukan untuk mengembangkan pengetahuan dan penelitian lanjutan tentang efektivitas aplikasi Angklung Real terhadap materi penyajian musik ditingkat Sekolah Menengah Pertama.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan membantu pihak sekolah sebagai petunjuk untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.
- b. Bagi guru seni budaya, penelitian ini diharapkan memberikan panduan teknis, petunjuk kerja, pengembangan keterampilan mengajar, dan peningkatan pemahaman materi tentang pentingnya

pemilihan model pembelajaran yang cocok, sehingga dapat mengembangkan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan, serta meningkatkan efektivitas belajar teori musik pada siswa.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan penelitian dan meningkatkan profesionalisme guru seni budaya.

## **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan proposal skripsi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.

### **1. Bagian Awal**

Sistematika penulisan pada bagian awal memuat halaman sampul dan daftar isi.

### **2. Bagian Inti**

Bagian inti atau utama skripsi terdiri dari lima bab, yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Tinjauan Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil dan Pembahasan, dan Bab V Penutup.

#### **a. Bab I Pendahuluan**

Memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis, serta sistematika penulisan.

b. Bab II Tinjauan Pustaka

Memuat landasan teori mengenai media pembelajaran, angklung digital, kreativitas, pembelajaran musik, efektivitas media pembelajaran dan karakteristik kelas IX.

c. Bab III Metode Penelitian

Memuat jenis penelitian, populasi dan sampel penelitian, tempat dan waktu penelitian, definisi variabel penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, validitas instrumen, teknik analisis data, dan indikator capaian penelitian.

d. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Memuat hasil penelitian berupa penyajian data dari hasil pengumpulan dan pengolahan data yang diperoleh. Pembahasan merupakan penjabaran hasil penelitian yang dianalisis menggunakan tinjauan pustaka.

e. Bab V Penutup

Memuat tentang kesimpulan dan saran penelitian.

**3. Bagian Akhir**

Bagian akhir memuat daftar pustaka dan lampiran yang berupa jadwal penelitian, instrumen penelitian yang digunakan, surat izin dan dispensasi penelitian, serta dokumen-dokumen lainnya yang mendukung pelaksanaan dan bukti penelitian.