

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran aplikasi Angklung Real terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas bermusik siswa pada materi lagu *Rayuan Pulau Kelapa*. Hal tersebut ditunjukkan dari adanya peningkatan hasil kreativitas bermusik pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi Angklung Real dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran tanpa media digital. Peningkatan hasil belajar terlihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen yang mengalami kenaikan dari 65,60 pada *pretest* menjadi 90,59 pada *posttest* dengan persentase peningkatan sebesar 38,09%. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 1,74%, dari nilai rata-rata 67 pada *pretest* menjadi 68,17 pada *posttest*.

Hasil uji *independent sample t-test* memperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, hasil uji N-Gain kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 71,8% dengan kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol memperoleh persentase sebesar 3,5% dengan kategori tidak efektif. Berdasarkan ketuntasan belajar, pada awal pembelajaran seluruh siswa di kedua kelas belum mencapai KKM. Setelah perlakuan diberikan, sebanyak 31 siswa atau 91,18% pada kelas eksperimen berhasil mencapai predikat B dengan keterangan Baik, 2 siswa kelas eksperimen atau 8,82% yang memperoleh rentang nilai 93-100 predikat A dengan keterangan Sangat Baik.

Adapun pada kelas kontrol, seluruh siswa tetap mendapatkan nilai di bawah KKM baik pada *pretest* maupun *posttest* sehingga tidak terjadi peningkatan kreativitas bermusik yang berarti. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Angklung Real dapat membantu meningkatkan kreativitas bermusik siswa yang meliputi aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*) dan penampilan/ekspresi (*performance expression*) dalam proses pembelajaran musik. Perlu adanya penelitian mendalam sebagai lanjutan untuk menguji efektivitas keterampilan mengajar guru menggunakan aplikasi Angklung Real dalam materi Lagu *Rayuan Pulau Kelapa* terhadap hasil belajar ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Penggunaan aplikasi Angklung Real dalam pembelajaran juga mendapat dukungan yang baik, selaras dengan visi SMP N 10 Yogyakarta yang mengharapkan siswanya memiliki kemampuan dalam bidang IPTEK. Visi yang dimiliki sekolah tidak hanya slogan atau pajangan semata, hal itu bisa dibuktikan dengan prestasi siswa dalam bidang lomba yang berkaitan dengan IPTEK seperti lomba desain poster, fotografi dan lomba video edukasi.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yaitu.

1. Bagi pendidik: Disarankan kedepannya pendidik dapat menerapkan metode pembelajaran *drill* menggunakan aplikasi Angklung Real materi Lagu *Rayuan Pulau Kelapa* dengan siklus yang lebih lama dan lebih

menjaga kondusifitas kelas yang ramai ketika proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi siswa: Siswa Sebaiknya lebih tenang dalam mengeksplorasi aplikasi Angklung Real materi Lagu *Rayuan Pulau Kelapa* sehingga kondusifitas kelas lebih terjaga dan fokus pada arahan dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti: Dapat menguji manfaat atau efektivitas aplikasi Angklung Real dalam meningkatkan kreativitas bermusik dengan materi Lagu *Rayuan Pulau Kelapa* terhadap keterampilan mengajar guru, hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik. Civitas akademik ataupun pendidik juga dapat mengembangkan aplikasi Angklung Real materi Lagu *Rayuan Pulau Kelapa* secara visual dan auditif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Andita, I. D., & Milyartini, R. (2026). *The iAngklung media platform as an innovation in digital learning*. 13(1). <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jil>
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, dan prosedur*. PT.Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran* (edisi revisi). Rajagrafindo Persada.
- Cahyono, B. E. H., & Mulyaningsih, I. (2020). Short story learning model based on creativity development. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 13(2). <https://doi.org/10.26858/retorika.v13i2.13696>
- Chasanah, U., & Mathori, M. (2021). Impulsive buying: Kajian promosi penjualan, gaya hidup, dan norma subyektif pada marketplace di Yogyakarta. *JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 12(2), 231–255. <https://doi.org/10.21009/JRMSI.012.2.03>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (4th ed.)*. MA: Pearson Education.
- Efrillia, P. K., & Winarni, W. (2025). Hubungan pembelajaran seni musik dengan perkembangan kemampuan berpikir peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.32696>
- Fi'atunnajiha, L. Z., & Rahmadani, N. K. A. (2025). Implementasi kegiatan ekstrakurikuler angklung untuk meningkatkan kecerdasan musikal anak usia 5-6 tahun. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7365–7373. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8500>
- Firtikasari, M., Karyono, T., Andiana, D., & Dwimonikawatie, V. (2025). Transformasi praktik seni tradisi melalui teknologi digital: Studi kontekstual pembelajaran musik angklung pada mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(2), 207–220. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i2.11733>
- Herawati, H., Laksana, D. N. P., Ismayati, Mudopar, & Permana, F. R. (2024). Metode penjarian hanon untuk meningkatkan kemampuan afektif, kognitif

dan psikomotorik siswa kelas II dalam pembelajaran alat musik pianika. *Jurnal manajemen pendidikan dan ilmu sosial*, 5(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i4>

Hidayatullah, R. (2020). *Kreativitas dalam pendidikan musik: Berpikir divergen dan konvergen creativity in music education: Thinking divergent and convergent*. 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.7592/musikolastika.v2i1.32>

Indriyani, E. (2023). *Peningkatan kreativitas dengan menggunakan metode free expression pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan di SDN 1 penengahan Bandar Lampung*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG.

Köroğlu, M. (2025). Inter-rater reliability analysis in performance-based assessment: A comparison of generalizability coefficients and rater consistency. *Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(2), 2. <https://doi.org/10.38151/akef.2025.158>

Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode penelitian kuantitatif*. Pandiva Buku.

Mahendra, E. S., & Gunansyah, G. (2024). *Praktik pengembangan kreativitas siswa dalam ekstrakurikuler angklung kelas IV SDN kutasari I 268 Surabaya*. 12(10).

Marthin, R. & Suciati. (2024). Penerapan aplikasi synthesia dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran musik tradisional angklung pada siswa sekolah dasar. *Clef: Jurnal Musik dan Pendidikan Musik*, 5(2), 72–83. <https://doi.org/10.51667/cjppm.v5i2.1912>

Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto, W. (2024). Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil pencapaian belajar peserta didik. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>

Muntamah, B. S., & Nawangsari, N. A. F. (2024). Menumbuhkan kreativitas dengan model pembelajaran: Tinjauan pustaka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(01), 46–58. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p46-58>

Muthoharoh, L., & Hendriani, D. (2025). Penggunaan media pembelajaran youtube untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 1 Karangrejo. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3(3), 233–247. <https://doi.org/10.62383/sosial.v3i3.1059>

- Mutiah, E., & Srikandi, S. (2021). Konsep pengembangan kreatifitas AUD. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i1.3464>
- Nourhasanah, F. Y., & Aslam, A. (2022). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe numbered head together (NHT) terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5124–5129. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3050>
- Novriadi, F., & Mayar, F. (2023). *Memperkenalkan drama musikal untuk membangun kreativitas dan kepercayaan diri di Sekolah Dasar*. 3(2). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1009/771>
- Nugraha, H., Wiyancoko, D., & Piliang, Y. A. (2007). Desain angklung tradisional dan modern. *Jurnal Ilmu Desain*, 2(1). <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/99332/jurnal-ilmu-desain-vol-2-no-1-2007.html>
- Octavyanti, N. P. L., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Peningkatan perkembangan kognitif siswa melalui musik dan lagu dalam pembelajaran. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 472–478. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.859>
- Oktadus, H. Y. (2024). Persepsi multisensori dalam proses pembentukan ekspresi musikal musisi. *Grenek Music Journal*, 13(1), 123. <https://doi.org/10.24114/grenek.v13i1.56620>
- Prasetyo, A. E. W. A., Kinesti, R. D. A., & Sinaga, F. S. S. (2023). Pemanfaatan gamelan digital sebagai upaya peningkatkan kreativitas mahasiswa PGMI. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 5(2), 139–152. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v5i2.128>
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Primawati, Y. (2023). *Pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini*. 1(2). <https://journal.nubaninstitute.org/>
- Rohayu, Deni Adi Putra, & Kunti Dian Ayu Afiani. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *INVENTA*, 5(1), 30–46. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a2623>
- Rohmah, S. F., Fatmawati, N. F., & Wijayanto, W. (2025). *Pemanfaatan aplikasi angklung digital dalam mengembangkan keterampilan bermain angklung siswa*. 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.51667/cjmpm.v6i1.2410>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas*. Erhaka Utama.

- Sanjaya, K. H., Sutarto, A. P., Damayanti, K. A., & Hadi, N. (2023). Morning chronotypes and post-lunch dip: An investigation of driving fatigue in well-rested subjects. *International Journal of Human Factors and Ergonomics*, 10(4), 417–436. <https://doi.org/10.1504/IJHFE.2023.135478>
- Setiowati, S., Siregar, E. B. A., Hariyanto, Arafly, L. V., Hasny, K. A., Pambudi, R., & Aswirta, L. J. (2025). Implementasi smart angklung berbasis mobile apps sebagai media pembelajaran musik interaktif bagi siswa SMP Negeri 5 Depok. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Fakultas Teknik : Jurnal Abditek*, 5(02), 79–88. <https://doi.org/10.21009/Abditek.052.07>
- Sianturi, N. P., Diarang, A., Loho, H., & Rasjid, A. (2024). Peran psikologi perkembangan dalam dunia pendidikan anak SMP. *PADAMARA: Jurnal Psikologi dan Sosial Budaya*, 1(2), 42–52. <https://doi.org/10.70420/8076et70>
- Sinambela, L. P. (2014). *Metodologi penelitian kuantitatif; untuk bidang ilmu administrasi, kebijakan public, ekonomi, sosiologi, komunikasi dan ilmu sosial lainnya*. GRAHA ILMU.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarelawa, Moh. I., Idratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs stacking: Analisis perubahan kemampuan peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*. Suryacahya.
- Sumaludin, M. M. (2022). Angklung tradisional sebagai sumber belajar sejarah lokal. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 2(1), 52. <https://doi.org/10.20527/pby.v2i1.5033>
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan remaja awal, menengah dan implikasinya terhadap pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>
- Syahrum, S., & Salim, S. (2014). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Citapustaka Media.
- Tan, A.-G., Tsubonou, Y., Oie, M., & Mito, H. (2019). *Creativity and music education: A state of art reflection* (A.-G. Tan, Y. Tsubonou, & M. Oie, Ed.). Springer Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-13-2749-0\\_1](https://doi.org/10.1007/978-981-13-2749-0_1)
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. MA: Ginn and Company.

- Ubabuddin, & Zainudin. (2023). *Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai objek evaluasi hasil belajar peserta didik*. 1(3).
- Utami, C. P. N., Supriatna, N., & Sutanto, T. S. (2022). Pembelajaran gamelan pelog salendro kiliningan di program studi pendidikan seni musik UPI pada masa pandemi covid-19. *SWARA - Jurnal Antologi Pendidikan Musik*, 2(1), 7–14. <https://doi.org/10.17509/swara.v2i1.38475>
- Wahyuni, D., Kaila, A., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Studi literatur media digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(2), 190–198. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i2.5387>
- Widana, I. W., & Muliani, P. L. (2020). *Uji persyaratan analisis*. Klik Media.
- Wiramihardja, O. A. R. (2010). *Buku panduan bermain angklung mengenai pengetahuan tentang alat musik dan musik tradisi peninggalan nenek moyang*. <http://repositori.kemendikdasmen.go.id/id/eprint/32261>

