

**APLIKASI SIMPLY PIANO SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PIANO POP TINGKAT
DASAR**

SKRIPSI
Program Studi S-1 Pendidikan Musik



Disusun oleh
Gerry Victory Julis
NIM 17101290132

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Genap 2020/2021

**APLIKASI SIMPLY PIANO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA
PEMBELAJARAN PIANO POP TINGKAT DASAR**



Disusun oleh
Gerry Victory Julis
NIM 17101290132

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat mengakhiri jenjang studi Sarjana S-1
Program Studi S-1 Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Semester Genap 2020/2021

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Genap 2020/2021

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan tim penguji;
Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 187121**)
Pada tanggal 10 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk
diterima.

Tim Penguji:

Dr. Suryati M. Hum.

Ketua Program Studi/Ketua

NIP 19640901 200604 2 001/NIDN 0001096407



Oriana Tio Parahita N, M.Sn.

Pembimbing 1/Anggota

NIP 19830525 201404 2 001/NIDN 0025058303

Dra. Endang Ismudiati, M.Sn.

Pembimbing 2/Anggota

NIP 19610122 198903 2 001/NIDN 0022016101

Prof. T. Bramantyo P S. M. Ed., Ph. D

Penguji Ahli/Anggota

NIP 19570218 198103 1 003/NIDN 0018025702

Mengetahui.
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Siswadi, M. Sn.

NIP 195911061988031001/NIDN 0006115910

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

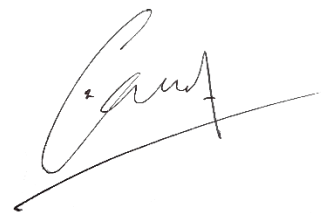
Nama : Gerry Victory Julis
NIM : 17101290132
Program Studi : S-1 Pendidikan Musik
Fakultas : Seni Pertunjukan

Judul Tugas Akhir

APLIKASI SIMPLY PIANO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PIANO POP TINGKAT DASAR

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 10 Juni 2021



Gerry Victory Julis
NIM 17101290132

MOTTO

**”Beriman untuk yang terbaik, bersiap untuk kemungkinan
terburuk”**

**“Beeing Excelent in whatever you do - BL”
19:59**



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala karunia, hikmat, dan penyertaan-Nya yang telah memberikan ilmu, kemampuan, dan kekuatan dalam menyelesaikan tugas akhir yang menjadi syarat kelulusan pendidikan jenjang S-1 dari Minat Utama Piano Pop Jazz, Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulisan skripsi ini dapat tersusun dengan baik, berkat semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan membimbing dalam proses penulisan skripsi ini, untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang dalam kepada:

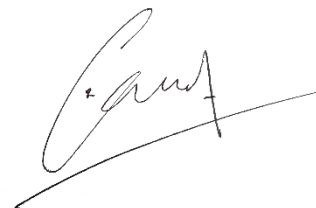
1. Dr. Suryati, M. Hum., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Terimakasih telah membimbing dalam ilmu dan motivasi dari awal perkuliahan hingga proses penulisan skripsi ini.
2. Oriana Tio Parahita Nainggolan, M. Sn., selaku Sekretaris Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta, sekaligus Dosen Wali dan Dosen Pendamping 1. Terimakasih telah memberikan bimbingan dan motivasi dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
3. Dra. Endang Ismudiati, M. Sn., selaku Pembimbing 2 yang telah memberikan pengarahan penulisan dan bimbingan sehingga tugas akhir ini dapat tersusun dengan baik.
4. Prof. T. Bramantyo P S., M. Ed., Ph. D., selaku dosen penguji ahli yang telah memberikan pengarahan dan masukan sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
5. Semua dosen Program Studi S-1 Pendidikan Musik serta semua dosen Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta yang telah

mengajar dan membimbing penulis dan staf administrasi yang sering membantu penulis.

6. Kedua orang tua, papa Herald Julis, mama Merry Kawengian, kak Griska, kak Gabriella dan Geraldo berkat restu dan doanya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Maria Dewi Putri Pratiwi yang menjadi motivator, mendampingi, dan membantu dalam doa serta dukungan.
8. Keluarga besar Program Studi Pendidikan Musik dan teman-teman seangkatan 2017, terimakasih atas dukungan, kepedulian, dan kebersamaannya, serta semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
9. Keluarga besar Jeconia Family yang telah menemani dan mendukung dalam doa.
10. Ketiga orang anak selaku responden dalam penelitian ini, Yafia, Jehaziel, dan Quin Nara. Terimakasih telah mau membantu dalam setiap proses penelitian ini sebagai responden.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, dengan segala keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran, masukan dan kritik yang membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat diterima dan bermanfaat baik sebagai referensi, sumber informasi dan inspirasi bagi pembaca.

Yogyakarta, 10 Juni 2021
Penulis



Gerry Victory Julis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran piano pop tingkat dasar menggunakan media pembelajaran aplikasi *Simply Piano* dan mengetahui bagaimana aplikasi *Simply Piano* dapat meningkatkan minat belajar anak pada instrumen piano pop dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengambilan sampel pada penelitian ini berfokus pada tiga (3) orang anak jemaat GPDI Prawirodirjan dengan umur 10-11 tahun. Data penelitian diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Teknik analisis data menggunakan analisis model Miles and Huberman, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Terdapat tiga hal penting dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Simply Piano* yaitu pengenalan aplikasi *Simply Piano*, proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Simply Piano*, dan hasil dari pembelajaran piano pop dasar terhadap minat belajar anak. Proses pembelajaran piano pop dasar menggunakan aplikasi *Simply Piano* dilakukan dengan pengantar pembelajaran piano pop, pengenalan aplikasi, uji coba aplikasi, pengecekan kembali pemahaman terhadap pembelajaran piano pop dasar menggunakan aplikasi *Simply Piano* kepada seluruh subyek. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran piano pop tingkat dasar dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Simply Piano* dapat membantu pemahaman materi, keterampilan, dan peningkatan minat belajar anak terhadap pembelajaran piano pop tingkat dasar pada anak di GPDI Prawirodirjan.

Kata kunci: *Simply Piano*; Media Pembelajaran; Piano Pop; Minat Belajar; GPDI Prawirodirjan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
A. Tinjauan Pustaka	8
B. Landasan Teori	15
1. Aplikasi <i>Simply Piano</i>	15
2. Desain Aplikasi <i>Simply Piano</i>	17
2. Media Pembelajaran	19
3. Minat Belajar.....	22
4. Pembelajaran Piano Pop Tingkat Dasar	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Lokasi Penelitian.....	33
B. Jenis Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
D. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.7
E. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.0
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian.....	46
B. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Simply Piano</i>	16
Gambar 2.2 Video pembelajaran.....	17
Gambar 2.3. Desain menu pembelajaran aplikasi <i>Simply Piano</i>	18
Gambar 2.4. Desain materi konten pembelajaran.....	18
Gambar 2.5. <i>Premium version</i>	19
Gambar 2.6. Pengenalan nada.....	28
Gambar 2.7. Pola penjarian dasar piano.....	28
Gambar 2.8. Tanda kunci G dan F.....	29
Gambar 2.9. Interval nada.....	29
Gambar 2.10. <i>Chord mayor & chord minor</i>	30
Gambar 2.11. Pemahaman nilai ketuk.....	30
Gambar 2.12. Notasi lagu.....	31
Gambar 3.1. Tiga orang anak GPDI Prawirodirjan.....	37
Gambar 3.2. Analisis Data Model Miles And Huberman.....	44
Gambar 4.1. Gedung gereja GPDI Prawirodirjan.....	46
Gambar 4.2. <i>Menu piano basic</i>	54
Gambar 4.3. <i>Introducing</i>	56
Gambar 4.4. <i>Middle C</i>	56
Gambar 4.5. <i>Middle C note</i>	57
Gambar 4.6. <i>C and D note</i>	58
Gambar 4.7. <i>Finger number</i>	59
Gambar 4.8. <i>The note E</i>	59
Gambar 4.9. Posisi duduk.....	61
Gambar 4.10. Posisi jari membentuk lingkaran.....	62
Gambar 4.11. <i>The note F</i>	62
Gambar 4.12. <i>The note G</i>	63
Gambar 4. 13. <i>Treble clef</i>	64
Gambar 4.14. Posisi not G pada <i>treble clef</i>	65
Gambar 4.15. <i>Ode to joy song</i>	66
Gambar 4.16. <i>F and G skips</i>	66
Gambar 4.17. <i>Perfect song</i>	67
Gambar 4.18. <i>Practice mode activate</i>	68
Gambar 4.19. Proses pembelajaran piano pop dasar.....	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah salah satu bagian terpenting dalam dunia pendidikan. Dengan pembelajaran dapat mewujudkan dan mengembangkan pengetahuan, potensi diri, serta keterampilan yang diperlukan dalam diri dan masyarakat. Pembelajaran tidak hanya terjadi di sekolah saja, tetapi juga dapat terjadi di dalam tiga lingkungan pembelajaran yang dikenal dengan tri pusat pendidikan. Tri pusat pendidikan adalah tempat di mana anak mendapatkan pengajaran baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan keluarga (informal), sekolah (formal) maupun masyarakat (non formal) (Fathurrohman, 2006). Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukar informasi. Seseorang dikatakan belajar jika terjadi aktivitas pembelajaran yang mengakibatkan perubahan keterampilan dan pengetahuan.

Peranan dari seorang guru dalam pembelajaran sangat penting untuk memotivasi dan mendorong agar siswa dalam proses belajar terlibat secara efektif sehingga, guru harus menguasai baik secara materi maupun strategi dalam pembelajaran. Dalam proses belajar, setiap guru dan siswa diupayakan untuk terlibat secara aktif guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran adalah hasil yang diharapkan terjadi atau dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan

pembelajaran merupakan arah yang hendak dituju dari rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran, tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk perilaku kompetensi spesifik, aktual, dan terukur sesuai yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu (Slavin, 1994).

Pendidikan musik adalah bidang studi yang berkaitan dengan pengajaran dan pembelajaran musik. Bidang studi ini mencakup semua aspek pembelajaran, termasuk *psikomotorik* (pengembangan kemampuan), *kognitif* (pemerolehan pengetahuan), dan *afektif*. Pembelajaran musik memberikan pengaruh terhadap kemampuan *kognitif*, *afektif*, dan juga *psikomotorik* karena pembelajaran musik memberi makna dan nilai positif sebagai suatu hal atau kegiatan yang berharga, bermanfaat dan menyenangkan (Tyasrinestu, 2001:143). Berhasil atau tidaknya pembelajaran musik ditentukan oleh banyak faktor, diantaranya adalah faktor guru dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan keterampilan murid. Guru memiliki peran yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran musik dan menciptakan suasana belajar yang menarik.

Ada berbagai macam instrumen musik yang dapat digunakan ketika belajar musik, salah satunya dengan belajar melalui instrumen piano. Bidang teori musik, khususnya teori dasar piano dapat dipelajari dengan berbagai metode dan media. Berdasarkan pengamatan penulis yang menjadi masalah dalam pembelajaran piano, banyaknya metode-metode pembelajaran tentang

piano yang mudah didapat, tetapi terkesan sulit dan membosankan untuk dipelajari terutama bagi anak maupun pemula. Dari metode yang membosankan dan dianggap sulit itu menjadikan menurunnya minat anak maupun pemula dalam pembelajaran instrumen piano. Guru dituntut dapat menemukan media dan metode pembelajaran piano yang tepat guna meminimalisir permasalahan pembelajaran piano tersebut.

Perkembangan teknologi semakin pesat pada saat ini. Kemajuan ini menjadikan teknologi komputer semakin mendominasi. Tidak sedikit metode-metode pembelajaran segala aspek kehidupan berbasis *game* atau hal yang menarik lainnya terdapat pada komputer. Dunia musik pun tak lepas dari peran teknologi komputer yang semakin hari semakin meningkat. Semakin beragam teknologi komputer yang berkembang pada saat ini, semakin memudahkan masyarakat untuk mengenal musik. Banyak yang belajar melalui buku panduan elektronik, aplikasi musik atau dari *game*. Banyak masyarakat yang memanfaatkan kemajuan teknologi untuk belajar musik mulai dari drum, gitar, bass, piano ataupun alat musik lainnya melalui teknologi komputer.

Pembelajaran musik dapat diperkenalkan kepada masyarakat melalui media teknologi. Dengan adanya media pembelajaran dengan menggunakan teknologi akan membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat anak maupun pemula dalam belajar musik, misalnya dari segi tampilan gambar yang dikombinasikan dengan animasi. Tampilan gambar yang menarik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik

tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Patricio, Ficheman, 2007). Pembelajaran musik pun tak hanya terbatas pada teknologi komputer saja, namun saat ini pun dapat dengan menggunakan teknologi *smartphone*. Aplikasi *smartphone* banyak yang mendukung pembelajaran musik, seperti aplikasi belajar drum, gitar, bass, piano ataupun alat musik lainnya yang sudah tersedia pada aplikasi *smartphone*.

Pembelajaran piano dapat menggunakan teknologi aplikasi *smartphone* yang disebut *Simply Piano* by Joytunes. *Simply Piano* by Joytunes merupakan salah satu aplikasi Google play's Best Apps of 2019. Sebuah aplikasi yang dapat digunakan bagi pemula (tingkat dasar) yang ingin belajar memainkan piano dengan cara cepat dan menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam lagu dalam proses pembelajarannya. *Simply Piano* juga memiliki kelebihan yaitu mampu memberikan pengalaman dan pemahaman yang mendalam bagi subjek pembelajaran piano, ini berarti tidak menutup kemungkinan bahwa teknologi ini dapat dijadikan media untuk metode pembelajaran piano yang lebih menarik, semisal dengan aplikasi ini kita dapat belajar teori musik dasar, khususnya pada piano dengan ditampilkan visual-visual yang menarik melalui video pembelajaran piano pada aplikasi *Simply Piano* tersebut.

Dengan menggunakan teknologi aplikasi *smartphone* *Simply Piano* metode yang terlihat sulit itu dapat diminimalisir, sehingga diharapkan dapat menjadi metode pembelajaran instrumen piano yang lebih menarik minat

anak maupun pemula dalam belajar instrumen piano. Aplikasi *Simply Piano* mampu memberikan pengalaman dan pemahaman yang lebih menarik dan mendalam bagi subjek pembelajaran instrumen piano. Dengan pemanfaatan media aplikasi *Simply Piano* dalam proses kegiatan pembelajaran piano, diharapkan dapat membantu memecahkan masalah pembelajaran musik terutama dalam pembelajaran instrumen piano pop dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat dibuat suatu rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana proses pembelajaran piano pop tingkat dasar dengan menggunakan aplikasi *Simply Piano*?
2. Bagaimana pemanfaatan aplikasi *Simply Piano* dapat meningkatkan minat belajar siswa piano tingkat dasar?

C. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui proses dari pembelajaran piano pop tingkat dasar dengan menggunakan aplikasi *Simply Piano* pada anak.
2. Mengetahui dan mengidentifikasi bagaimana aplikasi *Simply Piano* sebagai media pembelajaran yang menarik guna meningkatkan minat belajar anak pada instrumen piano.
3. Mengetahui dan mengidentifikasi apa saja kendala saat proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Simply Piano*.

4. Mengenalkan aplikasi *Simply Piano* sebagai salah satu metode pembelajaran berbasis teknologi yang menarik guna meningkatkan minat belajar instrumen piano pada anak.

D. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran musik terkhususnya instrumen piano bagi masyarakat dan sekaligus menjadi stimulus bagi penelitian berikutnya.

1. Manfaat secara teoritis

Memberikan pengetahuan dan wawasan baru mengenai metode dan proses pembelajaran teori musik dan piano berbasis teknologi aplikasi bagi pengajar musik khususnya piano dan masyarakat umum.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat

Dapat mengetahui dan memahami cara bermain piano dengan baik dan benar melalui pemanfaatan teknologi aplikasi *smartphone*.

b. Bagi pengajar

Sebagai pedoman yang baru dalam memberikan pengajaran piano yang menarik dan tepat dengan menggunakan aplikasi smatphone *Simply Piano*.

