

**PENGARUH PENGGUNAAN *SOFTWARE EVERYONE PIANO*
TERHADAP PENINGKATAN KEPEKAAN NADA SISWA DI SMP
NEGERI 5 KAUR**

(Skripsi)

Oleh

**VERANIKA PANJAITAN
NPM 2013045021**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MUSIK
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN *SOFTWARE EVERYONE PIANO*
TERHADAP PENINGKATAN KEPEKAAN NADA SISWA DI SMP
NEGERI 5 KAUR**

Oleh

VERANIKA PANJAITAN

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *SOFTWARE EVERYONE PIANO* TERHADAP PENINGKATAN KEPEKAAN NADA SISWA DI SMP NEGERI 5 KAUR

Oleh

Veranika Panjaitan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan *Software Everyone Piano* Terhadap Peningkatan Kepekaan Nada Siswa di SMP Negeri 5 Kaur. Jenis penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa/I Paduan suara SMP Negeri 5 Kaur sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu tes, observasi dan dokumentasi sebagai data dukung penelitian. Pada penelitian ini menggunakan hasil *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, dan uji sign test. Hasil analisis yang digunakan adalah *sign test* (uji tanda). Menunjukkan hasil bahwa pengaruh Penggunaan *Software Everyone Piano* Terhadap Peningkatan Kepekaan Nada Siswa di SMP Negeri 5 Kaur berpengaruh terhadap peningkatan kepekaan nada siswa, dapat dilihat dari sebelum diberikan *treatment* menunjukkan hasil nilai rata-rata *pre-test* adalah 48,13 dan *post-test* 71,36. Dari hasil tersebut berarti ada pengaruh *Software Everyone Piano* terhadap peningkatan kepekaan nada siswa di SMP Negeri 5 Kaur. Dengan perhitungan uji sign test (uji tanda) dengan nilai signifikansi $0,000 < \text{nilai } 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Penelitian ini memberikan saran agar penggunaan *Software Everyone Piano* menambah wawasan bagi peneliti lain khususnya mengenai pengaruh penggunaan *Software Everyone Piano* terhadap peningkatan kepekaan nada pada siswa.

Kata kunci: *Software* dan Kepekaan Nada

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING EVERYONE PIANO SOFTWARE ON IMPROVING STUDENTS' TONE SENSITIVITY AT SMP NEGERI 5 KAUR

By

Veranika Panjaitan

This study aims to determine the effect of the Use of Everyone Piano Software on Increasing Student Tone Sensitivity at SMP Negeri 5 Kaur. This type of research is a quantitative experimental method that aims to determine the effects caused by a treatment given intentionally by the researcher. The sample in this study were 30 students of SMP Negeri 5 Kaur choir. Data collection techniques used in this study, namely tests, observation and documentation as supporting data for research. In this study using pre-test and post-test results. Data analysis techniques used are normality test, and sign test. The results of the analysis used are sign test. Shows the results that the effect of the Use of Everyone Piano Software on Increasing the Tone Sensitivity of Students at SMP Negeri 5 Kaur has an effect on increasing the sensitivity of student tones, it can be seen from before treatment shows the results of the average pre-test value is 48.13 and post-test 71.36. From these results, it means that there is an effect of Everyone Piano Software on increasing the sensitivity of student tone in SMP Negeri 5 Kaur. With the calculation of the sign test with a significance value of $0.000 < 0.05$ value. So it can be concluded that the hypothesis proposed in this study can be accepted. This study provides suggestions so that the use of Everyone Piano Software adds insight for other researchers, especially regarding the use of Everyone Piano Software.

Keywords: *Software and Tone Sensitivity*

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN
SOFTWARE EVERYONE PLANO
TERHADAP PENINGKATAN
KEPEKAAN NADA SISWA DI SMP
NEGERI 5 KAUR**

Nama Mahasiswa : **Veranika Panjaitan**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2013045021**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



Afrizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930429 201903 1 017



Bian Pamungkas, S.Sn., M.Sn.
NIK 231804920203101

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Afrizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd.**



Sekretaris : **Bian Pamungkas, S.Sn., M.Sn.**



Pembahas : **Erizal Barnawi, S.Sn., M.Sn.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **22 Juli 2024**

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Veranika Panjaitan
Nomor Pokok Mahasiswa : 2013045021
Program Studi : Pendidikan Musik
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Software Everyone Piano* Terhadap Peningkatan Kepekaan Nada Siswa di SMPN 5 Kaur”** Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri, adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Bandar Lampung, 22 Juli 2024
Yang Menyatakan



Veranika Panjaitan
NPM 2013045021

RIWAYAT HIDUP



Peneliti Veranika Panjaitan, dilahirkan di Tanjung Ladan 5 Januari 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, putri dari Bapak Rustam Panjaitan dan ibu Lince Tampubolon. Pendidikan pertama yang ditempuh peneliti yaitu TK PGRI Lalang Lebar pada tahun 2008. Pendidikan selanjutnya di SD Negeri 7 Maje pada tahun 2014. Selanjutnya peneliti melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 5 Kaur pada tahun 2017. Dan Sekolah Menengah Atas (SMA) diselesaikan di SMA Negeri 5 Kaur pada tahun 2020.

Pada tahun 2020, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di terima melalui jalur SBMPTN pada fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni pada Program Studi Pendidikan Musik. Tahun 2024 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tanjung Sari, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan pada tanggal 03 Januari sampai 11 Februari 2024. Serta Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 6. Tahun 2023 penulis melaksanakan penelitian di SMP Negeri 5 Kaur untuk menyelesaikan studi dan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

MOTTO

In the Name Of Jesus Chirst

“Janganlah takut ataupun gentar. Allah sendiri akan memimpin engkau, dan ia pulalah yang akan menyertai engkau”.

Ulangan 31:8

“Bukan aku yang mampu, tapi Tuhanlah yang menolong”

Yesaya 41:10

“ORA ET LABORA”

PERSEMBAHAN

Segala puji Syukur, hormat dan kemuliaan bagi Tuhan Yesus Kristus atas kemurahan dan anugerahNya yang besar, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Software Everyone Piano* Terhadap Peningkatan Kepekaan Nada Siswa di SMP Negeri 5 Kaur”. Peneliti persembahkan skripsi ini untuk orang tercinta dan tersayang atas kasihnya yang berlimpah

1. Teristimewa untuk Orang tua tercinta Bapak R.Panjaitan, Ibu L.Tampubolon, Oppung T. Tampubolon dan Adik-Adik terkasih Rutmawati Panjaitan dan Tulus Panjaitan orang-orang yang begitu berharga dan yang sangat penulis cintai yang selalu setia memberikan kasih sayang yang tulus juga memberikan doa, dukungan dan tetesan keringat yang dicururkan dalam merawat, menjaga serta mendidik dan menyekolahkan penulis sampai saat ini. Tanpa doa dan dukungan dari kedua orang tua, oppung dan Adik-Adik mungkin penulis belum bisa mampu ada di titik sekarang ini. Terimakasih atas semua perjuangan dan pengorbanan yang sangat tulus yang telah diberikan kepada penulis. Keberhasilan yang saat ini penulis raih itu hanya karena doa dan dukungan dari kedua orang tua, oppung juga Adik-Adik.
2. Keluarga besar Op. Kharis Tampubolon dan Pop.Op. Ros Panjaitan. Orang-orang yang begitu berarti dan sangat penulis kasihi yang tak henti-hentinya memberikan kasih sayang dan semangat kepada penulis.
3. Diri sendiri yang selalu mampu menguatkan dan meyakinkan tanpa jeda bahwa semuanya akan selesai pada waktunya.
4. Sahabat-sahabat penulis, yang telah memberikan arti sebuah persahabatan selalu ada dalam setiap kondisi apapun, selalu setia, tulus dan ikhlas dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

SANWACANA

Segala puji Syukur, hormat dan kemuliaan bagi Tuhan Yesus Kristus atas kemurahan dan anugerahNya yang besar, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Software Everyone Piano* Terhadap Peningkatan Kepekaan Nada Siswa di SMP Negeri 5 Kaur”. Dengan baik sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Musik di Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini berupa bantuan dan dukungan. Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan Fakultas KeGuruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
3. Dr. Sumarti, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
4. Dr. Riyan Hidayatullah, M.Pd. selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
5. Hasyimkan, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan ketua Program Studi Pendidikan Musik yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama perkuliahan
6. Afrizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan segala arahan, kritik, dan saran-saran serta telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bian Pamungkas, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan segala arahan, kritik, dan saran-saran serta telah meluangkan

waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Erizal Barnawi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen pembahas terimakasih telah memberikan saran dan kritik yang membangun kepada penulis.
9. Kedua orang tua penulis Bapak R.Panjaitan dan ibu L.Tampubolon yang telah membesarkan serta mendidik penulis hingga saat ini. Bahkan penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena dukungan doa serta semangat dari mereka.
10. Abang Jefri Panjaitan, terimakasih sudah menjadi abang yang baik, selalu memberi semangat kepada Adik dalam penyusunan skripsi, semoga sehat selalu dan sukses selalu menyertai.
11. Seluruh Dosen dan staf Program Studi Pendidikan Musik yang telah banyak memberikan pengetahuan, bimbingan, dan arahan selama mengikuti Pendidikan.
12. Eli Winarti, S.Pd. selaku kepala sekolah SMP Negeri 5 Kaur yang telah memberikan kesempatan penelitian dan data skripsi kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
13. Sahabat penulis yang sedang menempuh Pendidikan di Universitas Bengkulu, Vinasti Rapita Sari, yang telah menuntut ilmu bersama, terimakasih karena sudah saling menguatkan, memberikan arahan, motivasi, dan semangat. Semoga apa yang menjadi mimpi kita dapat terwujud dan membanggakan kedua orang tua.
14. Sahabat terkasih kost an ijo, Anggraini, Nadia, Dea, Zea, Nindi, kalian yang begitu luar biasa, yang menjadi tempat berkeluh kesah selama perkuliahan dan yang banyak berpartisipasi di dalam penyusunan skripsi serta pemberi semangat paling berharga sampai terselesaikan skripsi ini. Segala amin untuk setiap harapan dan doa-doa yang kita panjatkan. Semoga kuat dan bisa lulus sama-sama di tahun ini
15. Rekan-rekan mahasiswa utamanya dari Program Studi Pendidikan Musik Angkatan 2020. Terimakasih atas dukungan dan Kerjasama selama menempuh Pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini
16. Bapak Ibu dan teman-teman Pemuda/I Gereja Protestan Injili Babtis Indonesia (GPIBI) yang telah menjadi keluarga di perantauan. Terimakasih

telah memberikan semangat dukungan dan untuk setiap doa yang dipanjatkan selama penyusunan skripsi ini. Semoga Tuhan Yesus selalu memberikan kesehatan dan kasih setia Tuhan selalu menyertai kita.

17. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai dan meyakini bahwa semua akan selesai dan indah pada waktunya Tuhan.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN DEPAN	ii
ABSTRAK	iii
MENYETUJUI	v
PERNYATAAN MAHASISWA	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	7
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Media Pembelajaran	11
2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran	13
2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran	18
2.3 Kepekaan Nada	19
2.3.1 Pengertian <i>Solfeggio</i>	19
2.3.2 Jenis-jenis Latihan <i>Solfeggio</i>	20
2.4 <i>Software Everyone Piano</i>	21
2.4.1 Pengertian <i>Software Everyone Piano</i>	21
2.5 Kerangka Berfikir	23
III. METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Desain Penelitian	26
3.1 Fokus Penelitian.....	29
3.2 Lokasi dan Tempat Penelitian	29
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	30

3.4.1 Populasi	30
3.4.2 Sampel	30
3.5 Sumber Data	30
3.5.1 Sumber Data Primer	30
3.5.2 Sumber Data Sekunder.....	31
3.6 Teknik Pengumpulan Data	31
3.6.1 Tes	31
3.6.2 Observasi.....	31
3.6.3 Dokumentasi.....	32
3.7 Instrumen Penelitian	32
3.7.1 Tes	32
3.7.2 Dokumentasi.....	33
3.8 Definisi Operasional Variabel	37
3.8.1 Variabel Independen (Variabel X)	37
3.8.2 Variabel Dependen (Variabel Y)	37
3.9 Hipotesis	37
3.10 Teknik Analisis Data	38
3.10.1 <i>Mean</i> (Rata-rata)	38
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	43
4.1.1 Profil Sekolah Menengah Pertama (SMP) 5 Kaur	43
4.1.2 Visi dan Misi SMP Negeri 5 Kaur	45
4.1.3 Tujuan Sekolah.....	46
4.2 Hasil Penelitian	48
4.2.1 Deskripsi Data Penelitian.....	48
4.2.2 Deskripsi Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Pada Kelas Eksperimen	49
4.2.3 Hasil Pengaruh Belajar Menggunakan <i>Software Everyone Piano</i> pada Kelas Eksperimen	52
4.3 Hasil Uji Prasayarat Analisis	57
4.3.1 Uji Normalitas.....	57
4.3.2 Uji Hipotesis	58
4.4 Pembahasan.....	61
V. PENUTUP.....	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Aplikasi Software Everyone Piano	22
Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir	23
Gambar 3. Desain Pre-test-Post-test	27
Gambar 4. SMP Negeri 5 Kaur	43
Gambar 5. Nilai Pre-test Kelas Eksperimen	52
Gambar 6. Nilai Post-test Kelas Eksperimen	56
Gambar 7. Surat Izin Melakukan Penelitian	63
Gambar 8. Surat Telah Melakukan Penelitian	64
Gambar 9. SMP Negeri 5 Kaur	66
Gambar 10. Gedung Depan SMP Negeri 5 Kaur	66
Gambar 11. Dokumentasi Bersama Guru Seni Budaya	67
Gambar 12. Pembelajaran Materi awal (Unisono)	68
Gambar 13. Sebelum Diberi Treatment (Pre-test)	68
Gambar 14. Sesudah Diberikan Perlakuan (Post-test)	69
Gambar 15. Foto bersama Anggota Paduan Suara SMP Negeri 5 Kaur	69
Gambar 16. Siswa/i Paduan Suara SMP Negeri 5 Kaur	70
Gambar 17. Tampilan Software Everyone Piano	70
Gambar 18. Tampilan Aplikasi SPSS 25 (Variabel View)	71
Gambar 19. Tampilan Aplikasi SPSS 25 (Data View)	71
Gambar 20. Video Hasil Penelitian pre-test dan post-test	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Tes	33
Tabel 2. Instrument Test	34
Tabel 3. Kategori Penilaian.....	39
Tabel 4. Hasil Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen	50
Tabel 5. Persentase Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen	51
Tabel 6. Hasil Statistik Pre-test kelas eksperimen	53
Tabel 7. Nilai Pre-test kelas eksperimen.....	54
Tabel 8. Hasil Statistik Post-test Kelas Eksperimen	55
Tabel 9. Nilai Post-test kelas eksperimen	55
Tabel 10. Hasil Uji Normalitas	57
Tabel 11. Hasil Analisis Descriptive Statistik	59
Tabel 12. Hasil frekuensi	59
Tabel 13. Hasil Test Statistic	60
Tabel 14. Data Siswa Paduan Suara SMP Negeri 5 Kaur.....	65

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan disengaja, yang mengandung makna adanya suatu kegiatan yang sistematis untuk mendatangkan perubahan ke arah yang lebih baik pada diri individu (Setiawan, 2017: 20). Melalui pembelajaran, seseorang dapat lebih terarah pada perubahan yang lebih baik. Perubahan ini mencakup seluruh hasil pembelajaran. Hal tersebut merupakan sesuatu yang dimiliki seseorang termasuk keterampilan, kebiasaan dan kemampuan. Pembelajaran dapat memberikan perubahan tingkah laku, baik pengetahuan, pemahaman, sikap keterampilan peserta agar dapat menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pembelajaran akan terlaksana dengan baik jika pembelajar mengembangkan pemikiran dan menemukan pemahaman baru dari apa yang dipelajari.

Proses pembelajaran terdapat kurikulum yang menjadi komponen dan memegang peranan penting dalam sistem pendidikan, sebab program tidak hanya merumuskan tujuan yang ingin dicapai untuk memperjelas arah pelatihan, tetapi juga memungkinkan kita memahami pengalaman belajar yang harus dijalani setiap peserta didik. Proses pembelajaran di sekolah diatur dalam kurikulum sedemikian rupa sehingga menjadi acuan bagi peserta didik mengenai apa saja program-program pendidikan yang harus dipelajari dan dipahami.

Kurikulum terdapat sejumlah mata pelajaran, salah satunya adalah pembelajaran seni budaya (Seni musik). Mata pelajaran seni budaya dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kreativitas dan karakter peserta didik. Seni musik adalah cabang seni yang timbul dari pikiran dan perasaan

manusia. Sesuai pengertian seni musik, seni tersebut harus dapat dimengerti dan dipahami dari nada atau suara yang disusun sedemikian rupa. Seni musik yang baik mengandung irama lagu dan keharmonisan sebagai suatu ekspresi diri. Tujuan dari seni musik adalah untuk mengembangkan sikap, kemampuan kreativitas, dan kepekaan citarasa, serta musikalitas.

SMPN 5 Kaur pada tahun ajaran 2023/2024 mengajarkan seni musik dalam pelajaran seni budaya di kelas tujuh dan delapan, sedangkan kelas sembilan mendapat materi seni rupa dalam pelajaran seni budaya. Bernyanyi secara *Unisono* dalam pembelajaran seni musik di SMPN 5 Kaur menjadi salah satu Kompetensi Dasar (KD) di kurikulum 2013, yaitu Kompetensi Dasar 3.1 memahami konsep dasar bernyanyi *Unisono* secara berkelompok dan Kompetensi Dasar 4.1 menyanyikan lagu dengan satu suara secara berkelompok dalam bentuk *Unisono*. Siswa diharapkan mampu menyanyikan sebuah lagu dengan teknik yang benar sesuai dengan pembelajaran bernyanyi secara *Unisono*. Menyiapkan siswa sesuai dengan KD tersebut, seorang Guru harus memiliki ide yang kreatif dalam proses pembelajaran agar bisa tercapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Serta pelaksanaan pembelajaran akan efektif apabila didahului dengan penyiapan komponen-komponen pembelajaran, baik itu berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), maupun komponen lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat siswa-siswi SMP yang bernyanyi tidak sesuai dengan ketepatan nada seperti yang terjadi di SMPN 5 Kaur. Beberapa dari peserta didik tidak mengikuti teknik dalam bernyanyi secara *Unisono*, contohnya artikulasi, frasering, resonasi, sikap badan, intonasi, pernapasan dan ekspresi. Pelaksanaan pembelajaran sebaik mungkin harus dipersiapkan oleh Guru bidang studi dan Guru juga harus menguasai materi yang akan disampaikan, maka dengan persiapan dan materi yang dikuasai Guru akan berdampak dari hasil belajar siswa di sekolah. Persiapan Guru dalam pelaksanaan dan menguasai materi yang disampaikan, cara Guru dalam menyampaikan materi juga berdampak pada keberhasilan siswa terhadap pemahaman materi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 5 Kaur, peneliti mengamati peserta didik bernyanyi secara *Unisono* masih kurang maksimal. Banyak siswa yang kurang percaya diri dan tidak menguasai lagu yang dibawakan. Peneliti juga memperhatikan sikap peserta didik saat Guru menjelaskan materi bernyanyi secara *Unisono* di dalam kelas. Sebagian siswa yang memperhatikan Guru dengan serius dan ada yang tidak memperhatikan Guru dengan serius. Pada saat bernyanyi secara *Unisono* Guru hanya mengarahkan peserta didik langsung bernyanyi tanpa melakukan latihan terlebih dahulu. Guru juga tidak melakukan awal pengambilan nada menggunakan *Keyboard*/media terlebih dahulu. Hal itu dikarenakan terbatasnya sarana dan prasarana di sekolah, sehingga peserta didik tidak maksimal ketika bernyanyi dan tidak mengikuti sesuai dengan nada pada lagu. Saat bernyanyi banyak dari mereka yang tidak bernyanyi dengan artikulasi yang jelas, nafas yang tidak teratur, tinggi rendahnya nada masih kurang sesuai. Adanya permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan suatu upaya untuk mengatasi kendala-kendala yang dimiliki oleh peserta didik dalam bernyanyi. Salah satunya, yaitu upaya meningkatkan kepekaan nada dalam bernyanyi secara *Unisono* menggunakan *Software Everyone Piano*.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kepekaan siswa terhadap nada cukup rendah. Kepekaan nada dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya adalah faktor kebiasaan siswa yang tidak difasilitasi dengan media/*keyboard* dalam proses pembelajaran. Diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kepekaan nada siswa, kepekaan nada dapat dilakukan dengan menggunakan Piano sebagai media untuk bernyanyi, namun di sekolah tersebut tidak memiliki Piano sehingga membutuhkan media lain.

Media yang menyerupai atau memiliki fungsi yang sama dengan Piano adalah *Software Everyone Piano*. *Software Everyone Piano* merupakan media yang bertujuan untuk menggantikan peran Piano. Proses pembelajaran dengan media *Everyone Piano* diasumsikan dapat meningkatkan kepekaan nada siswa, dengan harapan siswa dapat bernyanyi dengan nada yang tepat, bernyanyi dengan teknik vokal yang baik dan benar, baik itu intonasi,

artikulasi, dan pernafasan. Vokal terdapat banyak unsur yang perlu dipelajari untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam bernyanyi. Namun demikian pada paduan suara kelas di SMP Negeri 5 Kaur masih terdapat beberapa kendala. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, diketahui bahwa ada beberapa peserta didik yang mengalami kendala dalam bernyanyi

Software Everyone Piano adalah sebuah perangkat lunak yang memiliki fungsi yang sama dengan Piano, dilengkapi dengan berbagai fitur yang memudahkan orang lain untuk memainkannya. Fitur diantaranya yaitu: memainkan *Halftone*, mendukung rekaman, pemutaran, tampilan skor musik dan oktaf. Selain itu *Everyone Piano* juga memiliki demo dan pengajaran musik. *Software Everyone Piano* berfungsi untuk meningkatkan kepekaan nada siswa, selain itu *software* tersebut akan menyediakan pengalaman langsung kepada siswa dalam belajar kepekaan nada. Sehingga akan meningkatkan kepekaan nada siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa dalam hal meningkatkan kepekaan nada. Sehingga penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengambil salah satu materi pembelajaran seni budaya dalam memudahkan pemahaman konsep seni musik yang dituangkan ke dalam penelitian kuantitatif untuk meneliti tentang bagaimana “Pengaruh penggunaan *Software Everyone Piano* Terhadap Peningkatan Kepekaan Nada Siswa di SMPN 5 Kaur”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis merumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *Software Everyone Piano* terhadap peningkatan kepekaan nada siswa di SMPN 5 Kaur.
2. Bagaimana peningkatan kepekaan nada siswa di SMP Negeri 5 Kaur.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan apa yang ingin dicapai oleh peneliti dalam melakukan penelitian (Sukiati, 2016: 11). Tujuan penelitian mencerminkan sasaran yang hendak dicapai melalui proses penelitian yang sistematis dan terarah. Berkaitan dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh *Software Everyone Piano* terhadap peningkatan kepekaan nada pada siswa di SMPN Negeri 5 Kaur.
2. Untuk mengetahui peningkatan kepekaan nada siswa di SMP Negeri 5 Kaur.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya referensi dan informasi tentang hasil belajar menggunakan *Software Everyone Piano* dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Secara praktis, hasil penelitian ini akan bermanfaat kepada beberapa pihak: 1) Membantu peneliti meningkatkan pemahaman tentang penggunaan *Software Everyone Piano* dalam pengajaran musik, serta menjadi pedoman bagi sarjana masa depan yang baru memasuki bidang musik. 2) Bagi tenaga pengajar, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran bernyanyi secara *Unisono* dengan menggunakan *software*, sehingga pembelajaran lebih optimal. 3) Penelitian ini bermanfaat bagi masyarakat umum, akademisi, dan Guru mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. 4) Bagi SMPN 5 Kaur, penelitian ini memberikan alternatif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar seni musik meskipun dengan keterbatasan sarana. 5) Bidang ilmu pengetahuan, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan ilmu tentang penggunaan *software* dalam pembelajaran seni musik.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini dilaksanakan guna untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Software Everyone Piano* terhadap peningkatan kepekaan nada siswa di SMP Negeri 5 Kaur. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kaur pada anggota Paduan suara yang berjumlah 30 orang pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah penggunaan *Software Everyone Piano*. Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah peningkatan kepekaan nada. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2023 dan pemberian *treatment* sebanyak 8 kali. Penelitian ini peneliti fokuskan pada pengaruh penggunaan *Software Everyone Piano* terhadap peningkatan kepekaan nada siswa di SMP Negeri 5 Kaur.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Yang Relevan

Setiap penelitian tidak akan lepas dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu sebagai bahan referensi. Penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan, dimaksudkan agar penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian sebelumnya. Untuk memperkaya atau memperluas wawasan dari hasil penelitian yang diajukan, maka dengan ini dimasukkan beberapa penelitian yang relevan terkait dengan judul yang diajukan. Penelitian tersebut sebagai berikut:

Penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Kodaly* Sebagai Upaya Meningkatkan Kepekaan Nada Pada Ekstrakulikuler Paduan Suara SD Al-Madina Purworejo” (Kristianingsih dkk., 2021). Fokus penelitian ini meningkatkan kepekaan nada dengan menerapkan metode *kodaly* di SD Al-Madina Purworejo. Penelitian ini membahas tentang praktik pembelajaran dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada penelitian ini dilakukan oleh Guru di kelas nya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Perbedaan jurnal dengan penelitian peneliti yaitu jurnal tersebut membahas tentang peningkatan kepekaan nada dengan penerapan metode *kodaly* pada kelompok ekstrakulikuler paduan suara, sedangkan peneliti membahas mengenai pengaruh *software* terhadap peningkatan kepekaan nada pada siswa. Jurnal tersebut memiliki relevansi dengan penelitian peneliti dikarenakan sama-sama membahas berkaitan dengan peningkatan kepekaan nada pada siswa, sehingga dapat memberi gambaran terhadap penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *E Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik” (Ferdiansyah dkk., 2020). Fokus penelitian ini terhadap hasil belajar pada matakuliah media pembelajaran musik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D). R&D merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut, untuk dapat menghasilkan sebuah produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta menguji keefektifannya agar bisa dimanfaatkan dalam pengembangan penelitian. Prosedur pengembangan dilakukan dengan cara memberikan pemaparan prosedur dalam pengembangan produk. Perbedaan jurnal penelitian dengan penelitian peneliti yaitu jurnal tersebut membahas mengenai manfaat media pembelajaran, sedangkan peneliti membahas mengenai pengaruh *software* dalam pembelajaran. Hasil yang didapat pada penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis *E-learning* yang sudah dikembangkan pada mata kuliah media pembelajaran musik akan lebih menarik. Perbedaan jurnal penelitian dengan penelitian peneliti yaitu jurnal tersebut membahas mengenai pengembangan media dalam pembelajaran sedangkan peneliti membahas mengenai pengaruh penggunaan *software* dalam pembelajaran. Jurnal tersebut memiliki relevansi dengan penelitian peneliti sebab membahas mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga pada penelitian ini dapat memberikan gambaran terhadap penelitian yang akan diteliti.

Penelitian yang berjudul “Peningkatan Kepekaan Nada Melalui Implementasi *Keyboard* pada Siswa VII SMP Negeri 1 Putussibau” (Suparman dkk., 2021). Penelitian ini membahas peningkatan kepekaan nada pada siklus I. Penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif analisis. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) deskriptif analisis di pergunakan dalam penelitian ini dengan alasan, peneliti tersebut ingin mendiskripsikan, menganalisis serta mengungkapkan keadaan yang sebenarnya tentang peningkatan kepekaan nada melalui implementasi *keyboard* pada siswa kelas VII SMPN 1 Putussibau Kabupaten Kapuas Hulu tahun pelajaran 2013/2014. Hasil yang

didapat dari penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kepekaan nada melalui implementasi *keyboard* berada pada kategori baik. Perbedaan jurnal penelitian dengan penelitian peneliti yaitu metode yang digunakan adalah metode deskriptif analisis yang artinya digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen *one grup pre-test* dan *post-test*. Jurnal tersebut memiliki relevansi dengan penelitian peneliti dikarenakan sama membahas mengenai peningkatan kepekaan nada dalam proses belajar mengajar, serta memiliki kesamaan objek yaitu siswa/siswi SMP, sehingga pada penelitian ini dapat memberikan gambaran terhadap penelitian yang akan diteliti.

Penelitian yang berjudul “Penerapan *Ear Training* Untuk Meningkatkan Kemampuan Peka Nada Pada Anggota Ekstrakurikuler Paduan Suara SMAN 1 Margaasih” (Nitami dkk., 2022). Membahas tentang penerapan *Ear Training* untuk meningkatkan kemampuan peka nada pada anggota ekstrakurikuler paduan suara. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui kondisi awal anggota, rancangan materi pelatihan *Ear training*, tahapan pelatihan *Ear training*, dan hasil penerapan *Ear Training*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dalam penyajian datanya. Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan ialah model dari *Kurt Lewin* yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam satu siklusnya. Hasil dari penelitian ini yaitu dengan diterapkannya *Ear Training* yang di dalamnya terdapat pelatihan interval dan teknik bernyanyi pada anggota ekstrakurikuler paduan suara SMPN 1 Margaasih terbukti dapat meningkatkan kemampuan peka nada dan produksi suara anggota. Jurnal tersebut memiliki relevansi dengan penelitian peneliti karena sama membahas meningkatkan kemampuan peka nada, serta memiliki kesamaan objek yaitu siswa/siswi SMP. Penelitian ini dapat memberikan gambaran terhadap peneliti mengenai peningkatan peka nada pada siswa.

Penelitian yang berjudul “Pemanfaatan *Software Pro Tools* Sebagai Media Pembelajaran *Recording* di Sekolah Musik Purnomo” (Glouca dkk., 2017). Penelitian ini sama membahas mengenai penggunaan *software* dan media pembelajaran. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Pemanfaatan *software Pro Tools* sebagai media pembelajaran dilakukan dengan tiga tahap yaitu: 1) Perencanaan Sekolah Musik Purnomo memiliki perencanaan yang matang sebelum melaksanakan pembelajaran *recording* terlebih dahulu menyusun kurikulum dan modul pembelajaran. 2) Pelaksanaan pembelajaran *recording* di Sekolah Musik Purnomo dilakukan dengan dua tahap. Pertama dengan persiapan peralatan musik dan komputer atau laptop yang dilakukan saat pembelajaran dan tahap kedua adalah pengajar atau Guru melakukan pengenalan alat kemudian memperagakan cara merekam, *mixing* dan membuat komposisi musik. 3) Evaluasi dilakukan oleh pengajar pada akhir proses pembelajaran yaitu setelah peserta kursus mengikuti latihan selama 3 bulan. Jurnal tersebut memiliki relevansi dengan penelitian peneliti tentang penggunaan *software/media* pembelajaran, sehingga memberikan gambaran terhadap peneliti mengenai penggunaan *software* media pembelajaran untuk diterapkan pada mata pelajaran seni budaya.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah di paparkan di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama membahas mengenai penggunaan media pembelajaran dan kepekaan nada pada siswa, sedangkan perbedaan yang terdapat pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat pada objek yang diteliti. Perbedaan lainnya yaitu metode yang digunakan dalam penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Deskriptif kualitatif, dan *Research and Development* (R&D). Sedangkan peneliti menggunakan penelitian dengan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen dengan menggunakan desain *One Group Pre-test* dan *Post-test*.

2.2. Landasan Teori

Landasan teori merupakan pondasi dalam sebuah penelitian. Adanya landasan teori maka sebuah penelitian bisa dikatakan relevan, landasan teori digunakan sebagai jawaban sementara penelitian yang dituangkan dalam hipotesis penelitian (Sahir, 2022: 43). Adapun teori yang diambil pada pembahasan sebagai landasan teori yang langsung berkaitan dengan masalah yang diteliti, yaitu:

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata media dan pembelajaran. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Menurut (Arsyad 2020: 2) mendefinisikan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. (Jalinus dkk., 2016: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajara sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (didalam/ di luar kelas) menjadi lebih efektif. Bahan ajar digunakan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, dengan menggunakan bahan ajar, proses pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Mengingat pentingnya media pembelajaran, maka dalam pelaksanaan pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan (Hasibuan dkk., 2022: 31).

Definisi lain menurut (Kristanto 2016: 1) media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan bahan atau alat yang

dapat digunakan sebagai perantara pemahaman pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Maka media pembelajaran ini sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran media pembelajaran ini juga akan membuat pendidik lebih kreatif dan produktif. Terdapat dua hal mengapa media pembelajaran dipergunakan, yakni: 1) Kebutuhan (*demand*), seperti yang kita ketahui kehidupan semakin kompleks, sehingga hal-hal yang perlu dipelajari juga menjadi semakin rumit, oleh karena itu proses mempelajarinya juga menjadi semakin rumit. Disini media bisa membantu menyederhanakan konsep yang rumit agar bisa dicerna dengan mudah. 2) Ketersediaan media (*supply*) yang semakin beragam, sebagai akibat kemajuan teknologi di segala bidang.

Menurut (Sasonohardjo dalam kristanto, 2016: 1) daya serap panca indera manusia berbeda-beda. Masing-masing panca indera manusia memiliki karakteristik tersendiri dalam daya serap pembelajaran. Proses pembelajaran seseorang, dengan menggunakan indera penglihatan mencapai 82%, pendengaran 11%, peraba 3,5%, perasa 2,5%, dan penciuman 1%. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa penyampaian materi dalam lebih banyak memanfaatkan indera penglihatan akan memperoleh hasil yang lebih tinggi. Apabila digabungkan antara pemanfaatan indera penglihatan dan indera pendengaran maka hasilnya akan lebih maksimal. Menurut pendapat (Ramli 2012: 1) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (*Gagne*). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting guna menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Melalui media pembelajaran dapat membantu menyampaikan informasi dan memfasilitasi pembelajaran siswa.

2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut (Hasibuan dkk., 2022: 32), dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai kriteria seperti: 1) media audio yang sangat erat kaitannya dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, sehingga media audio dapat menyampaikan pesan baik verbal

(Bahasa atau lisan) maupun nonverbal (bunyi dan vokalisasi. 2) Media visual yang tersusun dari bermacam-macam materi pembelajaran visual adalah materi yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Jenis bahan ajar visual menampilkan materi dengan menampilkan alat proyeksi atau proyektor, yang terbagi menjadi 2 yaitu media visual diam dan media visual gerak. 3) Media audio visual yang merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Media audio visual dibagi menjadi dua yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. 4) Media serbaneka, berbagai media pembelajaran multi adalah media yang menyesuaikan dengan potensi yang ada di suatu daerah sekitar sekolah atau tempat lain dan di masyarakat yang dapat digunakan sebagai media pendidikan. Contoh media pembelajaran multi adalah papan tulis, media tiga dimensi, realitas, dan sumber daya pembelajaran masyarakat. 5) Gambar fotografi, yang mampu memvisualisasikan suatu keadaan menjadi lebih konkret dan akurat. Gambar fotografi yang diperoleh dari berbagai sumber contohnya koran, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh, dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan secara efektif oleh Guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu. 6) Peta dan globe, yang berfungsi untuk menyajikan data-data Lokasi. Secara khusus peta dan globe tersebut memberikan informasi. Dasarnya peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data Lokasi, seperti kondisi permukaan (darat, sungai, pegunungan).

2.2.3. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Proses penyampaian media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok. Proses pembelajaran. Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (Guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran menurut (Kristanto 2016: 10) yaitu fungsi edukatif, fungsi ekonomis, fungsi sosial, dan fungsi budaya. Berikut penjelasannya:

a. Fungsi Edukatif

Fungsi edukatif ini dapat memberikan sebuah pengaruh yang bernilai pendidikan seperti mendidik siswa untuk berpikir kritis, memberikan pengalaman yang bermakna, serta mengembangkan dan memperluas cara berpikir siswa. Pendidikan bukan saja berlangsung di dalam sekolah, melainkan juga berlangsung diluar sekolah. Melalui fungsi ini, siswa didorong untuk berpikir kritis dalam menghadapi berbagai permasalahan yang dihadapi. Kemampuan berpikir kritis ini akan membantu siswa dalam mengambil keputusan yang lebih baik dan beralasan, serta mampu mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah dengan lebih efektif.

b. Fungsi Ekonomis

Masyarakat maju penggunaan media dikerjakan dengan mempertimbangkan aspek efektivitas dan ekonomis dalam pembuatannya, sebagai upaya efisiensi yang tepat bagi setiap proses pembelajaran yang akan dilakukan. Penggunaan media yang ekonomis juga berarti bahwa media tersebut harus mudah diakses dan digunakan oleh semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup penyediaan media yang terjangkau dan mudah dioperasikan, sehingga dapat mengurangi beban biaya bagi peserta didik dan pengajar.

c. Fungsi Sosial

Fungsi ini, pemberian informasi yang otentik dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan dan juga memberikan konsep yang sama kepada para pelajar, pengaruh langsung secara sosial akan memperluas pemahaman dan pengenalan terhadap materi yang berkaitan dengan kehidupan. Pengaruh langsung secara sosial dari fungsi ini memperluas pemahaman dan pengenalan siswa terhadap materi yang berkaitan dengan kehidupan. Melalui interaksi sosial dan diskusi yang terjadi di dalam kelas, siswa belajar untuk melihat berbagai perspektif dan menghargai pandangan orang lain.

d. Fungsi Budaya

Adanya fungsi seni dan budaya, kemajuan teknologi akan mendorong

dan menimbulkan ciptaan-ciptaan baru. Dampak yang jelas adalah mendorong perubahan kehidupan di hampir semua kebudayaan manusia. Perkembangan ini dengan mudah tersebar ke seluruh dunia melalui penggunaan alat-alat atau media yang modern. Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan dalam penyebaran seni dan budaya. Teknologi modern, seperti internet dan media sosial, memungkinkan karya seni dan budaya untuk diakses oleh audiens global dalam waktu singkat. Hal ini tidak hanya memperluas jangkauan seni dan budaya, tetapi juga mempercepat pertukaran ide dan inspirasi antara berbagai kebudayaan di seluruh dunia.

Adapun fungsi lain media pembelajaran menurut (Kristanto 2016: 11) sebagai berikut:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
Menyampaikan materi antara Guru satu dengan yang lainnya sama, tidak ada kesenjangan pesan yang diajarkan oleh masing-masing Guru. Selain itu, standar dalam penyampaian pesan pembelajaran juga membantu mengurangi kesenjangan antara Guru yang lebih berpengalaman dan Guru yang baru memulai karirnya. Guru baru dapat mengikuti pedoman dan standar yang sudah ditetapkan, sehingga mereka tidak perlu merasa khawatir akan memberikan materi yang kurang tepat atau berbeda dari yang diharapkan. Dengan demikian, kualitas pengajaran dapat lebih merata di berbagai kelas dan jenjang pendidikan.
- b. Penafsiran yang berbeda dapat dihindari
Penafsiran berbeda antar Guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa dimanapun berada. Standar ini harus disosialisasikan dengan baik kepada semua Guru sehingga mereka memiliki pemahaman yang sama mengenai kriteria penilaian. Dengan demikian, setiap Guru akan menggunakan acuan yang sama dalam menilai pekerjaan siswa, sehingga hasil penilaian menjadi lebih objektif dan adil.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu Guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Selain itu, media dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan dinamis. Adanya gambar bergerak dan suara, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Guru dapat menggunakan video, animasi, atau simulasi untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks, sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

d. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media Guru cenderung bicara satu arah. Dengan adanya media, Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi. Guru dapat menggunakan berbagai alat bantu pengajaran seperti video, animasi, dan simulasi untuk menjelaskan materi. Siswa pun dapat mencari informasi tambahan melalui internet atau aplikasi edukatif. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik, serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif.

e. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami Pelajaran. Penggunaan media, Guru dapat menghemat waktu dan tenaga yang sebelumnya digunakan untuk menjelaskan materi secara berulang. Waktu yang dihemat ini dapat dialokasikan untuk kegiatan pembelajaran lain yang lebih produktif, seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, atau pembimbingan individual.

f. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari Guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya

dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik. Selain itu, media pembelajaran memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi dalam berbagai cara yang dapat memperdalam pemahaman mereka. Misalnya, melalui simulasi atau model interaktif, siswa dapat menjelajahi dan bereksperimen dengan konsep secara langsung.

- g. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat merangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang Guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah. Media pembelajaran bukan hanya memperluas ruang lingkup pembelajaran, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan fleksibel. Ini membantu mereka mengoptimalkan waktu yang mereka miliki di luar lingkungan sekolah dan mengatasi keterbatasan waktu yang ada di kelas.
- h. Media menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Karena itu, penggunaan media pembelajaran tidak hanya memperbaiki kualitas pembelajaran tetapi juga membentuk sikap positif siswa terhadap proses belajar. Media yang efektif dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar dan terus mencari pengetahuan baru, yang pada gilirannya mendukung perkembangan akademik dan keterampilan mereka secara keseluruhan.
- i. Mengubah peran Guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain. Sebagai hasilnya, Guru memiliki lebih banyak waktu untuk memberikan perhatian pada aspek-aspek penting

seperti membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar, membimbing pembentukan kepribadian, dan memotivasi siswa untuk terus belajar. Dengan lebih banyak waktu yang tersedia, Guru dapat lebih efektif dalam memberikan dukungan individual, mengidentifikasi dan mengatasi masalah belajar, serta menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung.

2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Proses belajar sesungguhnya adalah komunikasi yang dilakukan pengajar untuk menyampaikan pesan kepada muridnya. Pesan tersebut dapat berupa informasi yang mudah dipahami ataupun informasi yang abstrak sehingga sulit dipahami. Peran media yang menjadi solusi dari penyampaian pesan abstrak tersebut (Ramli 2012: 9). Media membantu murid lebih mampu memahami materi yang abstrak atau materi yang tidak dapat ditangkap oleh panca indera. Secara lebih rinci manfaat media pembelajaran adalah:

- a. Memperjelas pokok bahasan yang disampaikan oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran bagi Guru seni budaya dapat mengefektifkan dan memfungsionalkan penggunaan alat indera sebanyak mungkin sesuai dengan sifat materi dan pokok bahasan yang disampaikan. Melalui berbagai media seperti gambar, video, atau alat peraga, Guru dapat menjelaskan materi dengan lebih detail dan mendalam. Media ini membantu siswa memahami konsep-konsep yang mungkin sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata, serta memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai topik yang dibahas.
- b. Mendorong peserta didik aktif belajar
Selama penggunaan media pembelajaran, secara tidak langsung Guru telah memotivasi seluruh kelas untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Bahkan tak jarang Guru yang ingin sekali lagi mengikuti dan mengulangi penyajiannya, karena keinginan yang besar untuk memahaminya dengan baik, dapat memutar kembali rekaman berbagai pembahasan materi pembelajaran dalam rekaman video, khususnya bagi sekolah yang mempunyainya. Media pembelajaran yang digunakan

dapat mencakup berbagai format, seperti video, audio, dan materi interaktif, yang membantu siswa untuk lebih memahami dan berinteraksi dengan materi yang diajarkan.

c. Memudahkan mengatasi masalah ruang, tempat, dan waktu

Melalui media pembelajaran, Guru dapat mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan ruang, tempat, dan waktu. Selain itu, media pembelajaran dapat mengatasi masalah ruang kelas yang terbatas. Dengan materi yang tersedia secara digital, Guru dapat menyajikan informasi kepada seluruh siswa tanpa harus terikat pada ukuran fisik ruang kelas. Situasi tersebut memungkinkan siswa untuk mengakses bahan ajar dengan mudah dan dalam jumlah yang lebih banyak, bahkan di luar jam sekolah.

d. Memberi pengalaman nyata kepada peserta didik.

Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik dengan menyajikan materi dalam format yang lebih interaktif dan mendalam. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memperkenalkan siswa pada pengalaman dunia nyata yang mungkin tidak tersedia dalam lingkungan sekolah. Pengalaman-pengalaman ini memperkaya pemahaman siswa dan membuat materi pelajaran lebih hidup dan konkret.

2.3. Kepekaan Nada

2.3.1 Pengertian *Solfegio*

Solfegio disebut juga *solfege*, *solfegio*, atau *solfa* merupakan sebuah metode untuk meningkatkan keterampilan aural, *pitch* dan membaca (Hidayatullah 2019: 10). Maka disimpulkan bahwa *solfegio* merupakan penyederhanaan dari sebuah sistem tangga nada ke dalam suku kata (*syllable*), seperti misalnya do-re-mi-fa-so-la-si-do. Istilah *solfegio* sering disebut juga *singht-singing*, artinya kemampuan untuk membaca dan menyanyikan nada atau not secara langsung. Secara lebih luas, *solfegio* tidak hanya berhubungan dengan kemampuan menyanyikan, tetapi mendengarkan dan membaca nada-nada. Jadi, mempelajari *solfegio* berarti

melatih kepekaan terhadap kemampuan pendengaran yang fokusnya pada ketepatan ritmik dan nada. *Solfegio* bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang jarak nada satu ke nada yang lain dengan cara menyanyikan interval nada yang berbeda-beda. Biasanya *solfegeo* diajarkan dengan latihan-latihan menyanyikan solmisasi yang terus bertambah tingkat kesulitannya dimulai dari tangga nada, interval, melodi, melodi pendek dan melodi panjang.

2.3.2 Jenis-jenis Latihan *Solfegio*

Pembelajaran *solfegeo*, pelatihan mengidentifikasi kepekaan musikal ditekankan pada tiga aspek, yaitu: kemampuan mendengar (*Ear Training*), kemampuan membaca notasi (*Sight Reading*), dan kemampuan menyanyikan (*Sight Singing*). Kepekaan nada adalah kemampuan seseorang dalam mendengarkan nada. Kemampuan kepekaan nada seseorang akan berpengaruh terhadap kemampuannya dalam bernyanyi. Latihan kepekaan nada dapat dilakukan Latihan-latihan seperti: menirukan dan menebak tangga nada, menebak dan menirukan nada, menebak dan menirukan interval, menirukan melodi pendek, dan menirukan melodi Panjang. Mengenai hal kepekaan nada fokus penelitian ini adalah peningkatan kepekaan nada. Yang berkaitan dengan kepekaan nada adalah *Ear Training*. *Ear Training* adalah latihan pendengaran secara sistematis, latihan vokal tanpa perkataan dan hanya dengan suku kata terbuka (Gea dkk., 2022: 40). Kemudian setelah dirasa cukup mampu untuk melafalkan notasi dengan benar maka Guru menginstruksikan kepada peserta didik bernyanyi dengan syair lagu, tentunya latihan per jenis suara. Taraf pembelajaran ini Guru memberikan contoh terlebih dahulu kepada peserta didik, kemudian baru ditirukan. Teknik pembelajaran vokal dengan metode *solfegeo* sangat jelas, dimana Guru dari awal saat vokalisasi diteruskan pembacaan notasi dalam partitur lagu selalu mengedepankan kemampuan mendengar musik, kemampuan membaca musik dan menyanyi. Terdapat 3 indikator pada *Ear Training* yaitu:

1. Kemampuan mendengar dan mengingat *ritme*/irama
2. Kemampuan mendengar dan mengingat melodi/rangkaian nada

3. Kemampuan mendengar dan mengingat *chord*/keselarasan gabungan nada

Latihan pendengaran musik biasanya dilakukan dalam bentuk dikte yang berupa nada yang dinyanyikan dan kemudian ditulis atau ditirukan. Pelajaran dikte harus didahului dengan latihan pendengaran dan latihan daya ingat. Dikte tersebut berupa melodi, akor, dan *ritme*. Mempelajari lagu melalui mendengar secara berulang-ulang dapat dijadikan dasar menuju tahap pelajaran membaca notasi musik. Kemampuan siswa yang telah melakukan *Ear Training* secara rutin dan berulang-ulang dapat dijadikan dasar bagi tahap pelajaran membaca notasi musik.

2.4 Software Everyone Piano

2.4.1 Pengertian *Software Everyone Piano*

Software Everyone Piano yang diterbitkan oleh Perusahaan Guo Emmet pada tahun 2010. *Software Everyone Piano* adalah perangkat lunak Piano simulasi keyboard komputer yang menyerupai atau memiliki fungsi yang sama seperti Piano. Proses pembelajaran dengan media *Software Everyone Piano* diasumsikan dapat meningkatkan kepekaan nada pada siswa. Dengan harapan siswa dapat bernyanyi dengan nada yang tepat, bernyanyi dengan Teknik vokal yang baik dan benar. *Software Everyone Piano* menjadi pilihan peneliti karena melihat keterbatasan alat musik di sekolah. *Software Everyone Piano* berfungsi untuk meningkatkan kepekaan nada siswa. *Software Everyone Piano* akan menyediakan pengalaman langsung kepada siswa dalam belajar kepekaan nada. Dengan demikian *Software Everyone Piano* dapat meningkatkan kepekaan nada siswa.

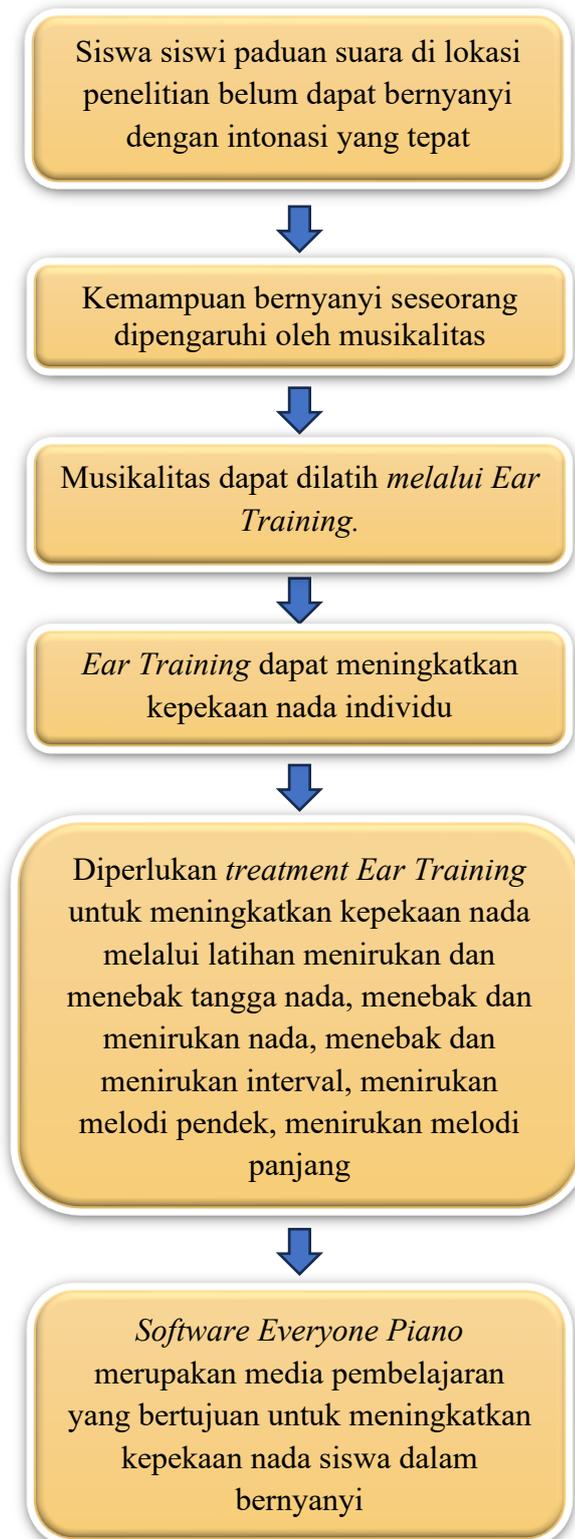


Gambar 1. Tampilan Aplikasi Software Everyone Piano

Beberapa kelebihan dari *Software Everyone Piano* :

1. Sangat dapat disesuaikan, sehingga pengguna dapat menyesuaikan berbagai pengaturan sesuai dengan preferensi mereka, seperti ukuran Piano virtual, tampilan kunci, dan lain-lain.
2. Menampilkan staf musik, sehingga pengguna *software* ini menyertakan tampilan notasi musik di layar, yang memudahkan pengguna untuk membaca dan mengikuti musik yang mereka mainkan.
3. Memiliki Piano virtual dan *keyboard* komputer dan instalasi cepat *Everyone Piano* menyediakan Piano virtual yang bisa dimainkan menggunakan *mouse* atau *keyboard* komputer, memungkinkan latihan tanpa memerlukan Piano fisik.

2.5 Kerangka Berfikir



Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir

Kemampuan bernyanyi siswa siswi paduan suara SMP Negeri 5 Kaur masih rendah. Rendahnya kemampuan bernyanyi ini karena siswa belum menguasai teknik teknik dalam bernyanyi secara keseluruhan dan aspek yang terdapat dalam bernyanyi paduan suara. Hal tersebut disebabkan siswa tidak mengetahui cara bernyanyi yang baik dan benar, intensitas latihan paduan suara yang masih belum maksimal, serta kemampuan Guru dalam memberikan teknik pembelajaran paduan suara masih terbatas. Dikatakan peka terhadap nada apabila telah mampu mendengar dan membidik nada dengan tingkat akurasi yang tepat.

kemampuan mendengar notasi (*Ear Training*) ke dalam tiga indikator kemampuan, yaitu: (1) kemampuan mendengar ritme/irama, (2) kemampuan mendengar melodi/rangkaian nada, (3) kemampuan mendengar akor/keselarasan gabungan nada. Latihan pendengaran musik biasanya dilakukan dalam bentuk dikte yang berupa nada yang dinyanyikan dan kemudian ditulis atau ditirukan (Sulistyowati, 2023: 2). Pelajaran dikte harus didahului dengan latihan pendengaran dan latihan daya ingat. Dikte tersebut berupa melodi, akor, dan interval.

Kepekaan nada hendaknya selalu dilatih sebelum individu diberikan materi menyanyi. Sebelum menyanyi peneliti membunyikan nada secara berulang-ulang dengan media pembelajaran berupa *Software Everyone Piano*. Selanjutnya siswa diminta untuk menirukannya akan tetapi ketika siswa diminta untuk menirukan sebuah lagu siswa masih cenderung bernyanyi dengan fals. Karena itu, apabila seseorang individu yang memiliki kemampuan musikal baik ketika bernyanyi tidak akan fals. Sebab telah mampu untuk mengenali nada, melodi, harmoni, ritme, dan tempo dengan baik.

Software Everyone Piano merupakan salah satu bentuk media pembelajaran sebagai upaya untuk peningkatan minat dan capaian hasil belajar khususnya pada paduan suara dalam meningkatkan kepekaan nada. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari Guru secara terencana

sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Berdasarkan hasil penelitian (Rizal dkk., 2016: 25) media pembelajaran merupakan sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (Guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. Hal ini *Software Everyone Piano* bertindak sebagai media pembelajaran. Asumsinya adalah penggunaan *Software Everyone Piano* dapat meningkatkan kepekaan nada. Penelitian ini terdapat dua bentuk variable yaitu, variable bebas dan variable terikat. Variable bebas dalam penelitian ini adalah Penggunaan *Software Everyone Piano* (X), sedangkan variabel terikatnya adalah peningkatan kepekaan nada (Y). Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan:

H₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan *Software Everyone Piano* Terhadap Peningkatan Kepekaan Nada Siswa di SMP Negeri 5 Kaur

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Software Everyone Piano* Terhadap Peningkatan Kepekaan Nada Siswa di SMP Negeri 5 Kaur.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Peneliti mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan *Software Everyone Piano* terhadap peningkatan kepekaan nada siswa di SMPN 5 Kaur. Penelitian eksperimen adalah salah satu penelitian kuantitatif dimana peneliti memanipulasi satu atau lebih variabel bebas (independent variabel). Sebuah eksperimen dengan sengaja dan sistematis memperkenalkan perubahan dan kemudian mengamati konsekuensi dari perubahan itu (Rukminingsih dkk., 2020: 38)

Eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui kemurnian pengaruh X terhadap Y. Eksperimen dapat didefinisikan sebagai suatu model penelitian, yakni peneliti memanipulasi stimulus atau kondisi tersebut pada objek yang diketahui. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dalam bentuk *One Group Pre-test Post-test Design*. Desain ini terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *pos-test* sesudah diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini digunakan sebagai tujuan yang hendak dicapai untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan *Software Everyone Piano* Terhadap Peningkatan Kepekaan Nada Siswa di SMPN 5 Kaur”. Berikut desain penelitian *One Group Pre-test-Post-test*.



O1 X O2

Gambar 3. Desain *Pre-test-Post-test*
(Umam & Jiddiyah, 2020)

Keterangan :

O1 = *Pre-test*

X = *Treatment*

O2 = *Post-test*

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan atau hasil perlakuan yang diberikan. Eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh X (Penggunaan *Software Everyone Piano*) terhadap Y (kepekaan nada) dengan membandingkan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan penelitian eksperimen dengan *One Group Pre-test-Post-test Design*, karena dengan menggunakan penelitian ini peneliti mendapat hasil ketika sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment* dan juga peneliti mendapat hasil atau nilai ketika peserta didik dilakukan perlakuan atau *treatment*. Hal tersebut dilakukan untuk membandingkan dua hasil yang telah didapat, untuk melihat perubahan yang terjadi pada kelompok yang dilakukan *treatment* atau perlakuan tersebut. Penelitian dilakukan di dalam kelas dengan melibatkan Paduan suara SMP Negeri 5 Kaur. Langkah-langkah *treatment* yang digunakan untuk meningkatkan kepekaan nada seperti berikut:

1. Awal tahap pembelajaran peneliti menyampaikan materi terlebih dahulu tentang bernyanyi secara *Unisono* dan memberikan satu contoh bagaimana cara menyanyi dengan baik dan benar dan dengan nada yang tepat. Sehingga dengan memahami prinsip ini, siswa dapat belajar bagaimana menghasilkan suara yang seragam dan menyatu dalam suatu kelompok vokal. Selanjutnya peneliti menunjukkan bagaimana menjaga nada tetap stabil dan sesuai dengan melodi yang dinyanyikan, sambil memastikan bahwa siswa dapat mengikuti dengan mudah.

2. Peneliti memberikan stimulus berupa suara-suara yang dihasilkan melalui *Software Everyone Piano*. Menggunakan *software* ini, peneliti memainkan berbagai nada dan akord yang dirancang untuk melatih kepekaan nada siswa. Suara yang dihasilkan oleh *Everyone Piano* membantu siswa dalam mengidentifikasi nada-nada yang berbeda dan memahami bagaimana nada-nada tersebut berhubungan satu sama lain.
3. Peneliti mengarahkan kepada peserta didik untuk mendengar dan memahami satu persatu nada yang dibunyikan baik itu tangga nada, interval nada dan melodi. Proses ini dimulai dengan memperkenalkan tangga nada, di mana siswa diminta untuk mendengarkan dan memahami urutan nada dari rendah ke tinggi atau sebaliknya. Peneliti memastikan siswa dapat mengenali pola-pola nada dalam tangga nada untuk membangun dasar yang kuat dalam kepekaan nada.
4. Nada-nada di bunyikan secara berurutan maupun acak sesuai tangga nada secara berulang-ulang. Sebab membunyikan nada secara berulang-ulang, peneliti memberikan siswa banyak kesempatan untuk berlatih dan memperkuat pemahaman mereka tentang tangga nada. Pendekatan berulang ini membantu siswa membangun kepercayaan diri dan keterampilan dalam mengenali nada secara konsisten.
5. Selanjutnya peserta didik diminta untuk menirukan bunyi nada. Latihan menirukan bunyi nada ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pendengaran siswa serta keterampilan dalam mereproduksi nada dengan akurat. Siswa diminta untuk memperhatikan dengan seksama setiap nada yang dimainkan, kemudian mencoba menirukan nada tersebut sebaik mungkin. Peneliti memberikan umpan balik langsung kepada siswa mengenai keakuratan nada yang mereka tirukan.
6. Peneliti menilai ketepatan nada, pemahaman interval nada maupun melodi pada masing-masing peserta didik dan memberikan nilai pada peserta didik. Peneliti melakukan penilaian berdasarkan beberapa kriteria, termasuk akurasi nada yang ditiru, kemampuan dalam membedakan interval nada, dan kemampuan dalam menirukan melodi yang diberikan. Sehingga dengan memberikan nilai, peneliti juga

membantu siswa memahami pencapaian mereka serta memotivasi mereka untuk terus meningkatkan keterampilan mereka dalam memahami dan memainkan nada.

3.1 Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah masalah terlebih dahulu supaya tidak terjadi perluasan permasalahan yang nantinya tidak sesuai dengan tujuan penelitian ini. Maka peneliti memfokuskan untuk meneliti Pengaruh Penggunaan *Software Everyone Piano* Terhadap Peningkatan kepekaan Nada Siswa di SMP Negeri 5 Kaur. Sehingga fokus ini, peneliti dapat mengeksplorasi bagaimana *software* tersebut mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengenali dan mereproduksi nada dengan lebih baik (Umam dkk., 2020: 15). Mengarahkan penelitian pada aspek ini, peneliti berupaya memastikan bahwa hasil yang diperoleh akan memberikan wawasan yang jelas mengenai dampak penggunaan *Everyone Piano* terhadap kepekaan nada siswa

3.2 Lokasi dan Tempat Penelitian

Lokasi penelitian merupakan objek penelitian dimana kegiatan penelitian dilakukan (Rohmad, 2017: 12). Penentuan lokasi penelitian dimaksudkan untuk mempermudah atau memperjelas lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian. Lokasi penelitian di SMPN 5 Kaur ada di Provinsi Bengkulu, Kecamatan Maje, Kabupaten Kaur Selatan sebagai lokasi penelitian sebab di SMPN 5 mengalami masalah berupa kualitas kepekaan nada yang kurang sehingga eksperimen perlu dilakukan. Sasaran dari penelitian ini adalah siswa/I Paduan suara SMP Negeri 5. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa/I Paduan suara yang berjumlah 30 orang.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah topik penelitian dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan orang yang berada pada unit penelitian atau unit analisis yang diteliti individu, kelompok, atau organisasi. (Abdussamad 2021: 131). Populasi dalam penelitian merujuk pada keseluruhan objek atau subjek yang menjadi sasaran dalam suatu penelitian dan yang memiliki karakteristik atau kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka populasi dari penelitian ini adalah siswa/siswi Paduan Suara SMP Negeri 5 Kaur yang berjumlah 30 orang.

3.4.2 Sampel

Sampel dalam penelitian adalah bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya secara representatif (Abdussamad 2021: 131). Berdasarkan uraian di atas sampel pada penelitian ini ialah siswa/i paduan suara SMP Negeri 5 Kaur yang berjumlah 30 orang. Konteks dalam penelitian ini, semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi yang relatif kecil memungkinkan untuk melakukan penelitian secara menyeluruh terhadap setiap anggota paduan suara, sehingga hasil yang diperoleh dapat mencerminkan keadaan seluruh populasi dengan akurat.

3.5 Sumber Data

3.5.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang memiliki sifat *up to date* (Siyoto & Sodik 2015: 67). Penulis mengumpulkan data primer yaitu metode observasi dan tes. Metode observasi adalah metode pengumpulan data primer dengan

melakukan pengamatan terhadap aktivitas dan kejadian tertentu yang terjadi. Jadi peneliti datang ke sekolah SMP Negeri 5 Kaur untuk mengamati Paduan Suara tersebut untuk mendapatkan data atau informasi yang sesuai dengan apa yang di lihat dan sesuai dengan kenyataannya. Tes merupakan metode yang digunakan peneliti untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

3.5.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua) (Siyoto & Sodik 2015: 68). Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, laporan, jurnal, dan lain-lain. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Dokumentasi dilakukan peneliti guna untuk mengumpulkan bukti selama melakukan penelitian.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Tes

Tes adalah serangkaian pernyataan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan peserta didik dalam menebak nada dan yang diberikan saat *pre-test* dan *pos-test*. *Pre-test* digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa siswi paduan suara sebelum mengikuti kegiatan pemberian materi berupa menebak dan menirukan tangga nada, menirukan nada, menebak dan menirukan interval, menirukan melodi pendek dan menirukan melodi Panjang. Sedangkan *post-test* digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menyerap materi yang telah disampaikan peneliti.

3.6.2 Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap

kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi sebagai sebuah proses penggalan data yang dilakukan langsung oleh peneliti sendiri. Tugas peneliti dalam melakukan observasi adalah menjelaskan secara ilmiah mengapa suatu perilaku muncul, apa yang mendasarinya, serta bagaimana perilaku tersebut muncul (Adhandayani, 2020: 4).

3.6.3 Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai jenis dokumen atau sumber tertulis. Dokumen tersebut dapat berupa teks, laporan, catatan, arsip, jurnal, atau rekaman lain yang relevan dengan tujuan penelitian (Amelia dkk., 2023: 127.). Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa foto-foto dan video selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Foto-foto tersebut digunakan sebagai bukti jika penelitian telah dilaksanakan

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam upaya mengumpulkan data. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif. (Rohmad, 2017: 81). Langkah-langkah sangat penting dalam pengumpulan data sehingga hasil dapat tercapai lebih baik, lebih cermat dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrument tes dan dokumentasi, yang mana instrument tes digunakan untuk untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam mengenali dan mereproduksi nada dengan tepat. Selain tes, dokumentasi juga digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Dokumentasi meliputi catatan kegiatan paduan suara, video latihan, penilaian yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut ini pengertian dari instrumen tes dan dokumentasi yaitu:

3.7.1 Tes

Tes adalah serangkaian pernyataan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Rohmad, 2017: 87). Instrumen tes ini terdiri dari serangkaian pertanyaan, pernyataan,

atau latihan yang dirancang secara sistematis untuk mengumpulkan data yang relevan dan akurat. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan peserta didik dalam menebak nada dengan baik pada saat *pre-test* dan *post-test*. Adapun kisi-kisi instrumen tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Tes

No	Indikator	Nomor Butir Instrumen	Keterangan
1	Menirukan dan Menebak Tangga Nada	1	Siswa mampu menirukan tangga nada dengan intonasi yang tepat
2	Menebak dan Menirukan Nada	1a-1h	Siswa mampu menebak tangga nada dengan tepat
3	Interval Nada	2a-2g	Siswa mampu mendemonstrasikan nada-nada sesuai intervalnya
4	Melodi Pendek	4a-4d	Siswa mampu membunyikan nada dalam rentang interval pendek dengan tepat
5	Melodi Panjang	5a	Siswa mampu membunyikan melodi Panjang dengan intonasi yang tepat
	Total Butir Soal	25	

3.7.2 Dokumentasi

Penelitian ini diperlukan instrumen penelitian jenis dokumentasi berupa mencari data-data dan seluk beluk sekolah, sejarah, visi dan misi, lokasi penelitian dan struktur sekolah serta foto-foto kegiatan penelitian. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti fisik dan visual dari proses penelitian yang berlangsung. Hal demikian digunakan untuk mengetahui gambaran umum objek penelitian yang meliputi proses pembelajaran didalam kelas serta menjadi bukti fisik dalam penelitian.

Tabel 2. Instrument Test

No	Butir Instrumen	Notasi Balok	Skor
1	Menirukan dan menebak tangga nada	Keterangan: a. menirukan dan menebak tangga nada dengan ketepatan sempurna	5
		b menebak dan menirukan tangga nada dengan ketepatan 80%	4
		c. menebak dan menirukan tangga dengan ketepatan 60%	3
		d. menebak dan menirukan tangga nada dengan ketepatan 40%	2
		e. menebak dan menirukan tangga nada dengan ketepatan 20%	1
			
2	Menebak dan menirukan nada		
	a. Do		1
	b. Re		1

	c. Mi		1
	d. Fa		1
	e. Sol		1
	f. La		1
	g. Si		1
	h. Do		1
3	Menebak dan menirukan interval		1
	a. Do-re		1
	b. Do-mi		1
	c. Do-fa		1
	d. Do-sol		1
	e. Do-la		1

	f. Do-si		1
	g. Do-do		1
4	Menirukan melodi pendek		
	a. do-mi-sol		1
	b. re-fa-la		1
	c. mi-sol-si		1
	d. Fa-la-do		1
5	Menirukan melodi panjang a. Do-re-mi-fa-mi-re-do-sol-sol-sol-do		1
	Total skor		25
	Nilai		$\frac{\text{Skor}}{\text{Skor max}} \times 100$

3.8 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel (Ridha 2017: 63). Variabel terdiri dari variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Definisi operasional memungkinkan sebuah konsep yang ber-sifat abstrak dijadikan suatu yang operasional sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan pengukuran. Berdasarkan masalah dan hipotesis yang telah dijelaskan maka variabel-variabel yang diteliti adalah sebagai berikut:

3.8.1 Variabel Independen (Variabel X)

Variabel Independen menurut (Sugiyono 2019: 69) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Penelitian ini variabel independen (variabel X) adalah penggunaan *Software Everyone Piano*. *Software Everyone Piano* merupakan media yang bertujuan untuk menggantikan peran Piano. Dengan demikian dapat diasumsikan *Software Everyone Piano* dapat meningkatkan kepekaan nada siswa. Harapan siswa dapat bernyanyi dengan intonasi yang tepat.

3.8.2 Variabel Dependen (Variabel Y)

Variabel dependen menurut (Sugiyono 2019: 69) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah peningkatan kepekaan nada siswa. Peningkatan nada siswa diukur melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test* dengan desain penelitian yang telah dibuat.

3.9 Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara tentang suatu hal yang bersifat sementara dan belum dibuktikan kebenarannya secara empiris dan ilmiah. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta. (Rosalina dkk., 2023: 45). Setiap penelitian yang

dilakukan memiliki suatu hipotesis atau jawaban sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan. Hipotesis tersebut akan dilakukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan apakah hipotesis tersebut benar adanya atau tidak benar. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀ : tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan *Software Everyone Piano* Terhadap Peningkatan Kepekaan Nada Siswa di SMP Negeri 5 Kaur

H_a : terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Software Everyone Piano* Terhadap Peningkatan Kepekaan Nada Siswa di SMP Negeri 5 Kaur

3.10 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono 2019: 206). Secara umum ada dua jenis alat uji statistik, yaitu statistik parametrik dan Statistik Non Parametrik. Statistik Parametrik digunakan jika distribusi data yang digunakan normal, sedangkan data yang bersifat tidak normal, maka uji statistik yang digunakan adalah Statistik Non Parametrik. Uji yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Sign Test* (uji tanda). Uji tanda adalah uji nonparametrik yang digunakan pada situasi dimana data tidak dianggap normal atau datanya bersifat ordinal. Asumsinya adalah distribusinya bersifat binomial. Binomial artinya dua nilai. Nilai ini dilambangkan dengan tanda, yaitu positif (+) (Fauziah, 2020: 13). Adapun perhitungan nilai rata-rata pada nilai *pre-test* dan *post-test* dengan tujuan untuk mencari nilai rata-rata dari skor total keseluruhan tes yang diberikan oleh peneliti, yang tersusun dalam distribusi data.

3.10.1 *Mean* (Rata-rata)

Rata-rata hitung (*mean*) adalah suatu nilai yang diperoleh dengan cara membagi seluruh nilai pengamatan dengan banyak pengamatan. *Mean*

digunakan untuk mencari nilai rata-rata dari skor total keseluruhan jawaban, yang tersusun dalam distribusi data. Pada perhitungan nilai rata-rata (*mean*) yang dibantu menggunakan aplikasi program *IBM SPSS* versi *25 for windows*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Buka lembar kerja *SPSS 25*, kemudian klik *variable view* pada kolom *name* baris pertama tulis *pre-test* dan pada baris ke dua tulis *post-test*. 2) Setelah penamaan *variable* selesai dilakukan, klik *data view* lalu isi data penelitian di atas berdasarkan data yang didapat dari penelitian. 3) Selanjutnya klik menu *analyze* lalu pilih *Descriptive Statistics*, kemudian masuk pada *Descriptives*. 4) Masukkan *variable pre-test* dan *post-test* secara bersamaan, kemudian pada bagian *Option* klik centang pada bagian *Mean*, *Std.Deviation*, *Range*, *Maximum*, *Minimum* dan *Variable List* klik *Continue*, klik *Ok*.

Hasil nilai rata-rata kemudian dikategorikan berdasarkan tabel yang telah disusun untuk memudahkan interpretasi data. Tabel ini mengelompokkan nilai-nilai rata-rata ke dalam kategori yang relevan, seperti kategori "tinggi," "sedang," dan "rendah.". Melalui cara ini, peneliti dapat dengan cepat mengidentifikasi seberapa banyak siswa yang berada pada masing-masing kategori dan mengamati perubahan yang terjadi dari *pre-test* ke *post-test*.

Tabel 3. Kategori Penilaian
(Azhar, 2022)

Nilai	Kategori
90-100	Tinggi
61-89	Sedang
0-60	Rendah

Hasil nilai rata-rata kemudian dikategorikan berdasarkan tabel berikut untuk memudahkan interpretasi data: nilai antara 90 hingga 100 dikategorikan sebagai "Tinggi," menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menebak nada berada pada tingkat yang sangat baik. Nilai dalam rentang 61 hingga 89 dikategorikan sebagai "Sedang," yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa berada pada tingkat yang memadai. Sedangkan nilai di bawah 60 dikategorikan sebagai "Rendah," menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menebak

nada masih perlu ditingkatkan. Pengelompokan nilai ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi secara lebih efektif seberapa besar perubahan kemampuan siswa setelah penggunaan *Software Everyone Piano*. Melalui kategori penilaian yang sudah dijabarkan, Adapun pengertian dari uji normalitas dan *sign test* (uji tanda) adalah sebagai berikut:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu teknik statistik yang digunakan untuk menentukan apakah suatu sampel data atau variabel tertentu berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal atau tidak (Nuryadi dkk., 2017: 79). Jadi uji normalitas suatu data yang menggunakan rumus *khi-kuadrat*, terlebih dahulu harus dihitung berapa nilai frekuensi harapan (E), sedangkan frekuensi observasi (O) sudah dengan sendirinya tersedia. Selain itu, meskipun data yang ingin dilakukan uji normalitas adalah data yang berskala interval, yang menjadi persoalan bukan besar kecilnya bilangan tiap data individual (X) yang ada, melainkan frekuensi pemunculan tiap bilangan data. Dengan demikian data yang diolah dalam uji normalitas adalah data nominal. Pengolahan data dilakukan dengan melihat kolom nilai pada *Shapiro-Wilk*. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi yang ditunjukkan pada kolom *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0,05. Adapun cara pengolahan data menggunakan bantuan *software SPSS versi 25* yakni : 1) Memasukkan data *pre-test* kelas eksperimen pada data view. 2) Memilih menu *analyze*, kemudian memilih sub menu *descriptive statistic*, kemudian klik *explore*. 3) Memasukkan variable data pada kotak *dependen list*, kemudian memilih *plots*. 4) Pada *descriptive* secara otomatis sudah tercentang, selanjutnya lepaskan kembali centang tersebut. 5) Pada *boxplots*, klik *none* selanjutnya klik *normality plot with tes*, lalu klik *continue* dan ok.

b) Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji Non Parametrik yaitu *sign test* (uji tanda), karena pada uji prasyarat dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas hasilnya adalah data normal namun tidak homogen atau tidak sama. Uji tanda merupakan uji nonparametrik yang digunakan untuk menguji

ada tidaknya perbedaan dari dua buah populasi yang saling berpasangan. Namun, uji statistik ini tidak membutuhkan perbedaan populasinya terdistribusi normal. Uji tanda digunakan untuk mengevaluasi menggunakan hipotesis nol bahwa dalam populasi yang mendasari perbedaan di antara pasangan, perbedaan median sama dengan nol. (Sugiyarto, 2021: 107).

Uji tanda dalam *statistic nonparametric* dimaksudkan untuk melihat apakah sesuatu berbeda dengan yang lainnya tanpa melihat atau memperhatikan berapa besarnya perbedaan tersebut. Pada uji ini akan dibantu dengan menggunakan aplikasi program *IBM SPSS versi 25 for windows*. Dengan Langkah-langkah yakni: 1) Buka lembar kerja *SPSS 25*, kemudian klik *variable view* pada kolom name baris pertama tulis *pre-test* dan pada baris ke dua tulis *post-test*. 2) Klik *data view*, maka muncul variabel yang telah dibentuk. 3) Input data dari *Microsoft Excel*. 4) Selanjutnya klik menu *analyze*, kemudian klik *Nonparametric Test* kemudian klik *2-independent samples*. 5) Muncul kotak dialog kemudian masukkan variable *pre-test* kedalam test *variable list*, lalu masukkan variable *post-test* di kotak *Grouping Variabel* 6) Muncul kotak dialog *Two-Independent Samples*, pada bagian *group 1* tuliskan angka 1 dan *group 2* tuliskan angka 2, klik *continue*. Beri tanda centang pada kolom *sign*, kemudian klik *ok*.

Secara manual uji tanda dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\chi^2 = \frac{(|n_1 - n_2| - 1)^2}{(n_1 + n_2)}$$

Keterangan:

n_1 : Banyaknya beda yang bertanda positif

n_2 : Banyaknya beda yang bertanda negatif

pasangan pengamatan yang menghasilkan beda = 0 (nol) tidak diikutsertakan dalam penghitungan

Hipotesis yang diajukan adalah:

H_0 : Ada perbedaan yang tidak nyata median dari beda kedua variable (median = 0), atau probabilitas untuk memperoleh suatu beda yang bertanda positif sama dengan probabilitas untuk memperoleh beda yang bertanda negative $\rightarrow m = 0$

H_a : Ada perbedaan yang nyata media dari beda kedua variable (media $\neq 0$), atau probabilitas untuk memperoleh suatu beda yang bertanda positif tidak sama dengan probabilitas untuk memperoleh beda yang bertanda negative $\rightarrow m \neq 0$

Kriteria pengambilan Keputusan:

Jika hipotesis nol benar dan ukuran sampel n besar, z^+ mengikuti berdistribusi normal dengan mean 0 dan standar deviasi 1. Uji ini disebut *sign test* (uji tanda) karena hanya bergantung pada tanda-tanda perbedaan yang dihitung (Sugiyarto, 2021: 109).

Apabila nilai asymp sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima

Apabila nilai asymp sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa *Software Everyone Piano* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kepekaan nada siswa di SMP Negeri 5 Kaur. Hal ini didasari dari hasil uji hipotesis data *post-test* siswa menggunakan uji *sign test* (uji tanda) yang menunjukkan bahwa nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang dihasilkan $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh penggunaan *Software Everyone Piano* terhadap peningkatan kepekaan nada siswa di SMP Negeri 5 Kaur. *Software Everyone Piano* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi siswa serta *software* ini dapat membantu siswa dalam melatih kepekaan nada. Hasil belajar siswa yang menggunakan *Software Everyone Piano* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Dengan demikian *Software Everyone Piano* dapat meningkatkan kepekaan nada siswa di SMP Negeri 5 Kaur.

5.2 Saran

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menjelaskan tentang pengaruh penggunaan *Software Everyone Piano* terhadap peningkatan kepekaan nada siswa di SMP Negeri 5 Kaur. Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan *Software Everyone Piano* terdapat perbedaan skor *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang terkait dengan hasil penelitian tersebut :

1. Pihak sekolah dan Guru seni budaya

Adanya bukti bahwa *Software Everyone Piano* dapat meningkatkan kepekaan nada pada siswa, diharapkan pihak sekolah dan Guru seni budaya dapat mempergunakan *Software Everyone Piano* sebagai pengganti keyboard dikarenakan keterbatasan alat musik yang ada di SMP Negeri 5 Kaur.

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi acuan dan dapat dikembangkan lagi oleh peneliti lain yang ingin meneliti tentang penggunaan *Software Everyone Piano* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kepekaan nada pada siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti lain khususnya mengenai pengaruh penggunaan *Software Everyone Piano* terhadap peningkatan kepekaan nada pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press, 2021.
- Anuraga, G., Indrasetianingsih, A., & Athoillah, M. (2021). *Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R*. 03(02).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2020.
- Amelia, Setiaji, Jarkawi, Primadewi, & Habibah. (n.d.). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Fauziah. (2020). *Analisis Data Menggunakan Uji Non Parametrik di Bidang Kesehatan Masyarakat Klinis*. Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung.
- Gea, Novi, Utomo, and Feritrio Harmony. "Penerapan Metode Solfeggio Pada Pembelajaran Vokal Paduan Suara Gereja" 11, no. 1 (2022): 37–43.
- Hasibuan, Ferawati, Subakti, Harizahayu, Siallagan, Saftari, Ritonga, Purba, Nasution, and Chamidah. *Pengembangan Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Hidayatullah. "Bahasa Musik dalam Pembelajaran: Metode Kodály sebagai Alat untuk Berkomunikasi dalam Ansambel" 20, no. 1 (2019): 25–34.
- Jalinus, Nizwardi, and Ambiyar. *Media & Sumber Pembelajaran*. Pertama. Jakarta: Kencana, 2016.
- Kirana. (2017). Upaya Peningkatan Bernyanyi Melalui Teknik Sieber Pada Siswa SMP 3 Sewon Bantul Yogyakarta.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016.
- Nuryadi, Astuti, Utami, & Budiantara. (2017). *Dasar-dasar Statistik Peneelitan*. Sibuku Media.
- Oktavia, Mirani, and Prasasty. "Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan," 2019.
- Ramli, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin, Kalimantan Selatan: Iain Antasari Press, 2012.
- Rizal, Maharani, Ramadhan, & Abdurachman. (2016). *Media Pembelajaran*. CV. Nurani.
- Ridha. (2017). Proses penelitian, masalah, variabel, dan paradigma penelitian.
- Rohmad. (2017). Pengembangan Instrumen Evaluasi dan Penelitian. Kalimedia.

- Rosalina, Linda, Oktarina, Rahmiati, and Saputra. *Buku Ajar Statistika*. CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2023.
- Rukminingsih, Adnan, and Latief. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- saleh, sahib, Syahrul, & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Setiawan, Andi. *Belajar Dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Cetakan Ke-1 September 2019. Alfabeta Bandung, 2019.
- Sulistiyowati, Ambar. "Penggunaan Metode Solfeggio Untuk Peningkatan Kemampuan Bernyanyi Paduan Suara Di Jurusan Musik Gereja Stakpn Sentani." *14-04-2023* 1, no. 1 (2023). Adhandayani. (2020). *Modul Metode Penelitian 2 (Kualitatif)*.
- Suparman, Ghozali, I., & Fretisari, I. (2020). *Peningkatan Kepekaan Nada Melalui Implementasi Keyboard Pada Siswa Vii SMP Negeri 1 Putussibau*.
- Umam, H. I., & Jiddiyah, S. H. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah Sebagai Salah Satu Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 350–356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.645>