

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Musik Digital terhadap Efektivitas Pembelajaran Teori Musik Dasar Pelajar Musik Pekalongan

Nathanael Santoso¹, Paminto Agung Christianto², Victorianus Aries Siswanto³

Institut Widya Pratama Pekalongan

nathanaelsantoso502@gmail.com

Abstrak: Penelitian yang di laksanakan ini mempunyai tujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana pemanfaatan aplikasi musik digital memengaruhi efektivitas pembelajaran teori musik dasar pada pelajar musik di Pekalongan. Fokus penelitian ini muncul dari pesatnya perkembangan teknologi digital, khususnya berbagai aplikasi musik interaktif yang berpotensi menjadi media pendukung pembelajaran teori musik dasar. Metode dalam penelitian yang dilakukan ini adalah pendekatan kuantitatif yaitu dengan menerapkan penelitian deskriptif korelasional. Dipilihnya pendekatan ini dikarenakan memungkinkan bagi peneliti untuk dapat mengukur sebuah hubungan diantara tingkat penggunaan aplikasi musik digital dengan tingkat efektivitas pembelajaran musik di kalangan pelajar Pekalongan. Subjek penelitian terdiri atas para pelajar musik di daerah Pekalongan, dan jumlah responden yang terkumpul sebanyak 162 orang. Metode yang dipakai untuk pengumpulan data yakni dengan penyebaran kuesioner, dan data yang sudah terkumpul tersebut dianalisis memakai uji regresi linear sederhana dengan program SPSS. Temuan yang diperoleh menunjukkan hasil bahwa penggunaan aplikasi musik digital mempunyai pengaruh yang tergolong positif dan bersifat signifikan terhadap efektivitas pembelajaran teori musik dasar. Bisa dibilang, semakin sering pelajar memanfaatkan aplikasi musik digital, semakin meningkat pula pemahaman mereka terhadap teori musik dasar. Temuan ini diperkuat oleh hasil dari analisis regresi yang mendapatkan nilai signifikansinya yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ serta nilai dari koefisien determinasinya yaitu sebesar 0,705, dapat diindikasikan jika 70,5% ragam efektivitas pembelajaran teori musik dasar dipengaruhi oleh intensitas penggunaan aplikasi musik digital.

Kata Kunci : Pelajar Musik, Aplikasi Musik Digital, Pembelajaran Teori Musik Dasar.

Abstract: *This study aims to identify the extent to which the use of digital music applications affects the effectiveness of basic music theory learning among music students in Pekalongan. The focus of this study arises from the rapid development of digital technology, particularly various interactive music applications that have the potential to become a medium to support basic music theory learning. The method used in this study was a quantitative approach, namely descriptive correlational research. This approach was chosen because it allowed researchers to measure the relationship between the level of use of digital music applications and the level of effectiveness of music learning among students in Pekalongan. The research subjects consisted of music students in the Pekalongan area, and the number of respondents collected was 162 people. The method used for data collection was through the distribution of questionnaires, and the collected data was analyzed using simple linear regression tests with the SPSS program. The findings show that the use of digital music applications has a positive and significant effect on the effectiveness of basic music theory learning. In other words, the more often students use digital music applications, the more their understanding of basic music theory increases. This finding is reinforced by the results of the regression analysis, which obtained a significance value of $0.000 < 0.05$ and a coefficient of determination value of 0.705,*

indicating that 70.5% of the variance in the effectiveness of basic music theory learning is influenced by the intensity of digital music application use..

Keywords: *Music Students, Digital Music Applications, Basic Music Theory Learning.*

1. Pendahuluan

Musik adalah satu dari banyaknya bidang seni yang berperan penting didalam pengembangan kreativitas, kepekaan estetika, serta kemampuan berpikir kritis dan ekspresif. Namun, pembelajaran teori musik sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh pelajar musik, terutama pada tahap dasar (Mack, 2015). Kondisi ini umumnya disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang masih konvensional, kurangnya visualisasi konsep, serta minimnya interaktivitas antara pengajar dan peserta yang dididik didalam setiap proses pembelajarannya. Hal ini sejalan seperti temuan Andriani et al. (2023) yang menyatakan bahwa metode pengajaran musik yang tradisional cenderung membuat siswa kurang antusias dan kesulitan memahami konsep abstrak dalam teori musik dasar.

Di era digitalisasi saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk terus membiasakan diri terhadap perkembangan teknologi, termasuk juga dibidang pendidikan musik. Penggunaan teknologi berbasis aplikasi digital dalam proses pembelajaran menjadi inovasi penting yang dapat meningkatkan efektivitas serta kualitas pembelajaran seni. Menurut Medica dan Sukmayadi (2021), penerapan aplikasi musik digital dalam proses belajar dapat membantu siswa memahami unsur-unsur musik melalui interaksi langsung antara audio dan visual, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Perkembangan teknologi informasi kini membuka peluang-peluang yang baru didunia pendidikan, yaitu khususnya didalam menciptakan pembelajaran musik yang lebih interaktif dan kontekstual (Kakimova et al., 2024).

Media pembelajaran interaktif dalam konteks musik adalah segala bentuk perangkat lunak yaitu *software* atau perangkat keras yaitu *hardware* yang berfungsi sebagai perantara yang dapat memperjelas pesan-pesan pendidik yang ditujukan untuk peserta yang dididik agar tahapan pembelajaran yang diberikan makin efektif. Penggunaan media interaktif yang berbasis teknologi didalam pembelajaran musik dapat mendukung siswa dalam menguasai ritme, melodi, dan harmoni dengan lebih baik karena adanya umpan balik langsung dan visualisasi nyata dari konsep musik yang dipelajari (Rusdewanti & Gafur, 2014). Dengan demikian, media interaktif berbasis aplikasi digital tidak cuma membuat setiap pembelajarannya menjadi lebih menarik, tapi disisi lain juga menumbuhkan partisipasi aktif siswa serta memperkuat pengalaman belajar yang bermakna (Toshmatov & Goziyev, 2020).

Melalui penggunaan aplikasi musik digital, pengajar dapat lebih mudah menyampaikan materi teori musik, memberikan contoh audio secara langsung, dan memfasilitasi siswa untuk berlatih secara mandiri maupun kolaboratif (Rexhepi et al., 2024). Pembelajaran berbasis aplikasi juga memungkinkan siswa untuk mengulang materi secara mandiri, menilai hasil belajar secara real-time, dan mengembangkan kemampuan musikal melalui eksplorasi. Sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi musik digital dapat dibilang sangat memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang tergolong cukup sulit maupun sulit karena didalam aplikasi musik digital mereka bisa mengulang materi tersebut hingga mereka paham (Rumapea, 2019).

Menurut Shcholokova et al. (2025), pembelajaran musik berbasis teknologi digital membantu dalam peningkatkan motivasi, interaktivitas, dan juga hasil belajar dari siswa

dibandingkan metode konvensional dikarenakan menggabung unsur audio, visual, dan interaksi yang menarik. Dengan demikian, aplikasi musik digital berperan penting didalam meningkatkan pengalaman belajar musik, juga memungkinkan bagi siswa untuk ikut serta secara aktif didalam proses pembelajaran mereka (Triana, 2024).

Sekolah dan lembaga pendidikan musik di Pekalongan kini mulai berupaya mengadopsi teknologi digital dalam proses pembelajaran. Namun, penerapan aplikasi musik digital dalam pengajaran teori musik dasar masih terbatas. Berdasarkan observasi awal, banyak pelajar musik yang mengalami kesulitan memahami konsep-konsep seperti notasi, interval, dan tangga nada karena media pembelajaran yang digunakan belum memanfaatkan teknologi secara maksimal (Jogjaningrum, 2022). Padahal, penggunaan aplikasi musik digital seperti *EarMaster*, *Moises*, atau *Flat.io* dapat menunjang siswa didalam memahami teori musik menggunakan metode yang lebih interaktif dan tidak membosankan.

Dalam penelitian penelitian yang terdahulu juga menunjukkan jika hasil belajar dan minat siswa meningkat secara signifikan saat menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Penelitian Suryanto dan Sabri (2023) menemukan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran seni berupaya meningkatkan kontribusi siswa serta mampu mempercepat didalam pemahaman konsep dasar musik. Akan tetapi, sampai saat ini belum terdeteksi penelitian khusus yang mengevaluasi efektivitas aplikasi musik digital terhadap pembelajaran teori musik dasar di kalangan pelajar musik di Pekalongan.

Oleh sebab itu, tujuan penelitian yang dilaksanakan ini agar dapat mengetahui adanya pengaruh penggunaan aplikasi musik digital terhadap efektivitas pembelajaran teori musik dasar pada pelajar musik di Pekalongan. Diharapkan dalam penelitian ini dapat menyampaikan kontribusi yang nyata didalam peningkatan bobot pembelajaran musik melalui pemanfaatan teknologi digital, serta mampu menjadi acuan bagi pengajar dan lembaga edukasi musik dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis aplikasi secara optimal.

2. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang menerapkan jenis dari penelitian yakni deskriptif korelasional, yang memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan diantara penggunaan aplikasi musik digital dengan efektivitas pembelajaran teori musik dasar pada pelajar musik di Pekalongan. Pendekatan kuantitatif digunakan karena mampu mengukur variabel secara objektif menggunakan data numerik dan analisis statistik (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dilaksanakan pada tahun akademik 2024/2025 di berbagai lembaga musik formal dan nonformal di Pekalongan. Lokasi tersebut dipilih karena memiliki komunitas pelajar musik yang aktif dan mulai mengintegrasikan media pembelajaran digital seperti aplikasi *Moises*, *Perfect Ear*, dan *Flat.io* dalam proses belajar teori musik.

Subjek penelitian adalah pelajar musik di Pekalongan yang aktif mempelajari teori musik serta menggunakan aplikasi musik digital sebagai media pembelajaran. Teknik yang diterapkan didalam pengambilan sampelnya memakai teknik purposive sampling, yakni dengan memilih responden yang didasarkan pada kriteria khusus seperti pengalaman menggunakan aplikasi musik digital dalam kegiatan belajar. Teknik purposive sampling dinilai sesuai karena dapat memastikan bahwa data yang akan dikumpulkan sudah sesuai seperti tujuan penelitiannya. Teknik ini mampu memungkinkan bagi peneliti untuk bisa

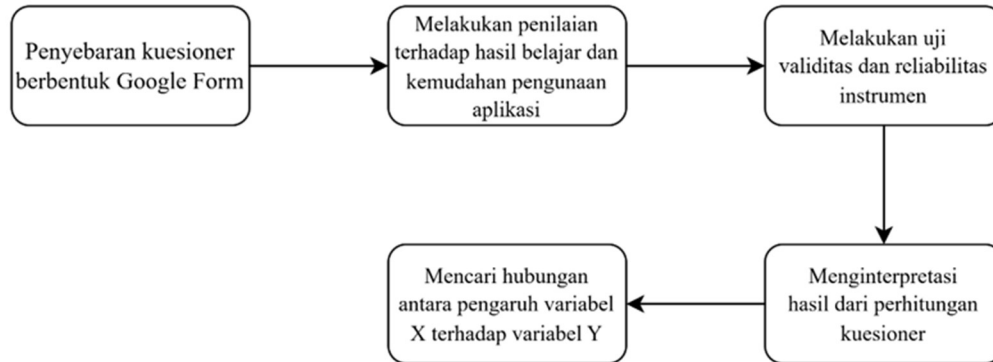
memilih responden yang paling cocok dengan fokus penelitian, sehingga kualitas data yang diperoleh bisa meningkat (Memon et al., 2024). Populasi dalam penelitian ini adalah pelajar musik yang mengikuti pendidikan musik melalui jalur formal maupun nonformal, yang berasal dari beberapa sekolah musik formal, sanggar musik, dan komunitas pelajar musik independen. Teknik pengambilan sampel dilakukan berdasarkan ketersediaan responden yang memenuhi kriteria penelitian. Selama periode pengumpulan data diperoleh 162 responden, dan seluruh respons tersebut memenuhi kriteria kelayakan data sehingga digunakan dalam analisis. Dengan demikian, jumlah sampel yang dianalisis dalam penelitian ini adalah 162 responden. Waktu yang diperlukan untuk mendapatkan data penelitian ini kurang lebih selama 3 – 4 minggu.

Teknik yang digunakan dalam proses perolehan data pada penelitian yang dilakukan ini yakni dengan kuesioner (angket) memakai skala Likert, yang berisi pertanyaan tertutup terkait dua variabel utama, yaitu penggunaan aplikasi musik digital dan efektivitas pembelajaran teori musik. Kuesioner disebarkan melalui dua metode, yaitu daring menggunakan Google Forms dan secara langsung (luring) kepada responden. Proses ini dilakukan untuk memastikan jangkauan responden lebih luas dan data yang terkumpul lebih representatif. Kuesioner digunakan karena efisien dalam menjaring data persepsi dan kebiasaan belajar dalam jumlah besar, serta mudah diolah secara statistik (Riyanto & Hatmawan, 2020).

Dengan memakai skala Likert, variabel yang bakal diukur diuraikan terlebih dahulu menjadi sejumlah indikator. Penelitian ini memiliki dua variabel utama yakni, Variabel Independen (X) : Penggunaan Aplikasi Musik Digital, Variabel ini mencakup tingkat pemanfaatan aplikasi musik berbasis digital oleh pelajar musik dalam proses pembelajaran teori musik dasar, meliputi aspek kemudahan, interaktivitas, dan intensitas penggunaannya. Variabel Dependen (Y) : Efektivitas Pembelajaran Teori Musik Dasar, Variabel ini mengacu pada sejauh mana pembelajaran teori musik dasar menjadi lebih efisien, menarik, dan meningkatkan pemahaman siswa melalui penggunaan aplikasi musik digital. Selanjutnya, indikator-indikator yang sudah diuraikan tersebut akan dijadikan dasar didalam penyusunan butir-butir instrumen, dapat berupa pertanyaan maupun pernyataan. Disetiap butir instrumen mempunyai pilihan jawaban yang berjenjang dimulai dari yang angka yang paling besar bernilai positif hingga angka yang paling kecil bernilai negatif. Pilihan jawaban berskor 1-5, yakni “Sangat Tidak Setuju=1”, “Tidak Setuju=2”, “Kurang Setuju=3”, “Setuju=4” dan “Sangat Setuju=5”.

Data yang sudah di dapatkan lewat hasil dari kuesioner hendak dianalisis memakai korelasi Pearson Product-Moment (r) lewat bantuan dari perangkat lunak yakni SPSS. Analisis ini dipakai dalam mengukur tingkat hubungan yang linear diantara dua variabel, yaitu tingkat penggunaan aplikasi musik digital (variabel X) dan efektivitas pembelajaran teori musik dasar (variabel Y). Analisis data yang dalam penelitian ini regresi linier sederhana menggunakan regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen. Selain itu uji korelasi Pearson digunakan sebagai analisis pendukung untuk menentukan arah dan kekuatan hubungan antarvariabel, dipilih karena data yang diperoleh berskala interval dan berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat parametrik. Koefisien korelasi Pearson (r) memiliki rentang angka antara -1 sampai dengan angka $+1$, yaitu dengan hasil nilai yang positif membuktikan hubungan yang searah dan hasil nilai yang negatif membuktikan hubungan bertolak belakang. Kekuatan hubungan diinterpretasi berdasarkan pada klasifikasi Guilford, di mana nilai yang mendekati $+1$

tersebut menandakan keterikatan yang sangat kuat. Teknik ini dinilai tepat untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh dari intensitas penggunaan aplikasi musik digital terhadap efektivitas pembelajaran teori musik dasar (Schober et al., 2018).



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Gambar 1 menunjukkan tahapan penelitian yang menggambarkan alur proses perolehan dan penganalisisan data didalam penelitian yang dilaksanakan ini.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas dilakukan untuk dapat memastikan bahwasanya setiap butir-butir instrument itu memang benar dapat mengukur konsep yang bakal diteliti secara akurat. Sebuah item akan di katakan valid andai pada nilai dari r hitung tergolong lebih besar daripada r tabel yang tertera pada tingkat signifikansi 5%. Uji validitas memiliki tujuan yaitu untuk menilai sejauh mana instrumen benar-benar mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan digunakan secara ilmiah (Azwar, 2019). Lalu uji reliabilitas digunakan untuk menilai tingkat kestabilan internal dari instrument pada penelitian tersebut. Sebuah instrumen akan dibilang reliabel misal instrumen tersebut memiliki nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$, dimana nilai tersebut menandakan bahwasanya instrumen penelitian tersebut mempunyai stabilitas dan keandalan yang bagus.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel X dan Y

No Pernyataan	R Hitung (Variabel X)	R Hitung (Variabel Y)	R Tabel	Keterangan
1	0,867	0,866		
2	0,844	0,889		
3	0,865	0,875		
4	0,900	0,867		
5	0,907	0,892		

6	0,893	0,601	0,154	Valid
7	0,900	0,859		
8	0,846	0,832		
9	0,892	0,867		
10	0,905	0,660		
11	0,805	0,837		
12	0,874	0,823		

Sumber : Data Penelitian diolah menggunakan Software SPSS

Melihat hasil dari analisis uji validitas tersebut, bisa kita lihat jika semua item dari pertanyaan dinyatakan valid dengan nilai koefisien korelasi (r hitung) yang berkisar diantara 0,805 hingga 0,907 untuk variabel X dan nilai dari variabel Y berkisar diantara 0,601 hingga 0,892, yang semuanya melebihi nilai dari r tabel yang sebesar 0,154 pada taraf uji signifikansinya 5% (derajat kebebasan $df = 162-2$).

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

No	Variabel	Cronbach Alpha	N of Items	Keterangan
1	Penggunaan Aplikasi Musik Digital	0,972	12	Reliabel
2	Efektivitas Pembelajaran Teori Musik Dasar	0,957	12	Reliabel

Sumber : Data Penelitian diolah menggunakan Software SPSS

Hasil yang bisa kita lihat pada uji reliabilitas tersebut menyatakan nilai dari Cronbach's Alpha yang ada pada variabel Penggunaan Aplikasi Musik Digital sebesar 0,972, sedangkan untuk variabel Efektivitas Pembelajaran Teori Musik Dasar sebesar 0,957. Kedua nilai tersebut berada jauh di atas batas minimum reliabilitas sebesar 0,70, sehingga instrumen yang digunakan dapat dinyatakan sangat konsisten dan terpercaya.

Uji Normalitas

Dilakukannya uji normalitas yakni agar dapat melihat kemungkinan sebuah data pada variable yang terbebas dan variable yang terikat didalam model regresi yang distribusinya tergolong normal ataupun tidak. Model sebuah regresi tergolong baik diharapkan mempunyai pembagian data yang normal ataupun mendekati taraf normal.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardiz ed Residual
N			162
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		,0000000
	Std. Deviation		5,77765379
Most Extreme Differences	Absolute		,099
	Positive		,063
	Negative		-,099
Test Statistic			,099
Asymp. Sig. (2-tailed)			,001 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		,082 ^d
	95% Confidence Interval	Lower Bound	,077
		Upper Bound	,087

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Gambar 2. Hasil Uji Normalitas

Keterangan: Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig.>0,05 (Field, 2018, hlm. 404).

Melihat dari hasil uji normalitas yang tercantum pada tabel yang ada di atas, diperoleh informasi seperti berikut:

1. Nilai signifikansi pada Kolmogorov-Smirnov yakni sebesar 0,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05.
2. Nilai signifikansi pada uji alternatif Monte Carlo yakni sebesar 0,082, yang lebih besar dari 0,05.
3. Melihat kedua hasil tersebut, bisa disimpulkan bahwa residual pada model dari penelitian yang dilaksanakan ini terdistribusi normal, karena melihat dari hasil uji alternatif Monte Carlo yang terdistribusi normal.

Uji Koefisien Korelasi

Analisis keterkaitan antara variabel X (Penggunaan Aplikasi Musik Digital) dan variabel Y (Efektivitas Pembelajaran Teori Musik Dasar) dilakukan menggunakan koefisien korelasi. Jika nilai sig suatu variabel lebih dari 0,05 jadi bisa dikatakan ada korelasi.

Correlations			
		Penggunaan Aplikasi Musik Digital	Efektivitas Pembelajaran Teori Musik
Penggunaan Aplikasi Musik Digital	Pearson Correlation	1	,839**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	162	162
Efektivitas Pembelajaran Teori Musik	Pearson Correlation	,839**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	162	162

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 3. Hasil Uji Koefisien Korelasi

Dari analisis diatas menunjukkan hasil bahwasanya nilai dari koefisien korelasi (r) yakni sebesar 0,839 diikuti tingkat signifikansi 0,000. Nilai tersebut termasuk dalam kategori hubungan yang tergolong sangat kuat dan positif, yang mengindikasikan adanya keterkaitan positif yang tinggi antara penggunaan aplikasi musik digital dan efektivitas pembelajaran teori musik dasar.

Uji Regresi Linier Sederhana dan Uji t Parsial

Didalam penelitian yang dilakukan ini, pengujian analisis regresi linier sederhana memiliki tujuan yaitu untuk membuktikan hipotesis bahwa variabel (X) penggunaan aplikasi musik digital mempengaruhi variabel (Y) efektivitas pembelajaran teori musik dasar. Uji t (t-test) dipakai untuk menguji sebuah koefisien regresi secara parsial, yaitu menilai pengaruh masing-masing variable independen terhadap variable dependen secara terpisah serta asumsi bahwa variable independen lainnya berada dalam kondisi konstan (Ghozali, 2021).

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	6,693	1,792		,000
	Penggunaan Aplikasi Musik Digital	,816	,042	,839	,000

a. Dependent Variable: Efektivitas Pembelajaran Teori Musik

Gambar 4. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana dan Uji t Parsial

Hasil yang didapat dari pengujian diatas memperlihatkan bahwa nilai dari signifikansi $0,000 < 0,05$ maka variabel (X) alasan menggunakan aplikasi musik digital

berpengaruh terhadap variabel (Y) efektivitas pembelajaran teori musik dasar. Hasilnya, persamaan berikut muncul dari analisis ini:

Persamaan Regresi Linear Sederhana:

$$Y = 6,693 + 0,816 (X_1) + e$$

Melihat hasil dari uji t yang ditampilkan pada tabel diatas dengan $\alpha=0,05$ dan df residual=160, di dapat bahwa nilai dari t hitung variabel X (Penggunaan Aplikasi Musik Digital) sebesar 19,531 dan nilai dari t table yang didapat sebesar 1,654 jadi H_a disetujui dan H_0 ditolak. Jadi kesimpulannya penggunaan aplikasi musik digital secara signifikan dipengaruhi oleh alasan penggunaan aplikasi musik digital, yang bisa dibilang lebih kecil dari 0,05. Melihat dari temuan tersebut, bisa disimpulkan jika hipotesis alternatif (H_1) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut Sugiyono (2017), untuk mengetahui seberapa besar kontribusi dari variabel bebas secara simultan terhadap variabel terikat yaitu dengan menggunakan analisis koefisien determinasi (R^2).

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,839 ^a	,705	,703	5,796

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Musik Digital

Gambar 5. Hasil Uji Koesfisien Determinasi (R^2)

Melihat dari hasil analisis yang tersaji pada tabel yang ada diatas, didapat nilai dari r square yaitu sebesar 0,705, digolongkan kedalam kategori sedang. Pada nilai dari hasil tersebut menunjukkan bahwasanya variable independen, yaitu Penggunaan Aplikasi Musik Digital (X), bisa menjelaskan variasi yang ada pada variabel dependen, yaitu Efektivitas Pembelajaran Teori Musik Dasar (Y), sebesar 70,5%, sementara sisanya yakni 29,5% terpengaruh oleh faktor-faktor lain yang tidak dicantumkan didalam model penelitian yang dilaksanakan ini.

3.2 Pembahasan

Hasil yang disajikan didalam penelitian ini membuktikan bahwasanya penggunaan aplikasi mempunyai pengaruh secara parsial terhadap efektivitas pembelajaran. Variabel X, yaitu penggunaan aplikasi, memberikan kontribusi sebesar 70,5% terhadap variabel efektivitas pembelajaran, dengan nilai dari koefisien determinasi (R^2) yang sebesar 0,705. Berdasarkan hasil dari uji signifikansi, didapat nilai Sig. yaitu 0,000, yang tergolong lebih kecil dari batas signifikansinya yaitu 0,05. Hal inilah yang membuktikan bahwasanya pengaruh diantara kedua variabel tersebut bersifat positif dan signifikan. Sesuai dengan kaidah dalam penelitian kuantitatif, hubungan diantara variabel yang dinyatakan signifikan apabila nilai dari signifikansinya berada dibawah dari tingkat kesalahan yang sudah ditentukan.

Melihat dari hasil analisis regresi linear sederhana, diketahui jika penggunaan aplikasi musik digital mempunyai pengaruh yang terbilang signifikan terhadap

efektivitas pembelajaran teori musik dasar. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai koefisien regresinya yakni sebesar 0,816 menyatakan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam penggunaan aplikasi musik digital akan menyebabkan peningkatan efektivitas pembelajaran teori musik dasar sebesar 0,816. Selain itu, hasil uji t memperlihatkan bahwa variabel penggunaan aplikasi musik digital memiliki t hitung $> 1,654$, yang mengindikasikan bahwa variabel penggunaan aplikasi juga memengaruhi efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, bisa disimpulkan jika terdapat pengaruh signifikan diantara penggunaan aplikasi musik digital terhadap efektivitas pembelajaran teori musik dasar.

Temuan ini diperkuat pula oleh penelitian dari Saepulloh et al. (2020) yang menunjukkan jika penggunaan sumber belajar berbasis aplikasi bisa memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan dari hasil belajar teori musik dasar. Didalam penelitian tersebut, analisis post-test diantara kelas eksperimen maupun kelas kontrol memperlihatkan perbedaan yang tergolong signifikan di mana kelas yang menggunakan aplikasi memperoleh skor lebih tinggi secara konsisten. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai $U < U_{critical}$, yang menandakan bahwa pemanfaatan aplikasi mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep teori musik dasar dibandingkan pembelajaran tradisional. Temuan tersebut sejalan dengan nilai koefisien regresinya yakni sebesar 0,816 pada penelitian ini, yang mengindikasikan jika setiap peningkatan intensitas penggunaan aplikasi musik digital menghasilkan peningkatan efektivitas pembelajaran secara proporsional. Lebih lanjut, nilai R^2 sebesar 0,705 yang diperoleh juga selaras seperti temuan Saepulloh et al. (2020). yang menekankan jika faktor teknologi digital sangat berperan dominan dalam membentuk capaian belajar siswa.

Penelitian Saepulloh et al. (2020) menegaskan bahwa aplikasi pembelajaran mampu menyediakan pengalaman dalam pembelajarannya yang lebih interaktif, terstruktur, serta menarik, sehingga memudahkan siswa-siswanya untuk memahami materi teori musik yang bersifat abstrak. Hal ini memperkuat interpretasi bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya meningkat karena akses informasi, tetapi juga karena kualitas interaksi digital yang diberikan aplikasi, seperti latihan mandiri, demonstrasi audio-visual, dan penataan materi yang sistematis. Dengan demikian, penggunaan aplikasi musik digital bukan hanya relevan tetapi juga menjadi komponen kunci dalam membentuk keberhasilan pembelajaran teori musik dasar. Untuk memaksimalkan dampaknya, integrasi aplikasi dalam kurikulum musik perlu didukung oleh strategi pedagogis yang tepat serta pendampingan guru yang berkelanjutan sebagaimana disarankan oleh penelitian tersebut.

4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi musik digital secara nyata mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran teori musik dasar, khususnya dalam aspek pemahaman konsep, keterampilan analisis musikal, serta kreativitas pelajar dalam menginterpretasikan materi. Melalui pemanfaatan berbagai aplikasi seperti *Moises*, *EarMaster*, dan *Flat.io*, siswa dapat belajar secara interaktif dengan memanfaatkan kombinasi audio, visual, dan simulasi langsung yang membantu mereka memahami elemen-elemen didalam musik contohnya seperti ritme, melodi, harmoni, maupun notasi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan aplikasi musik digital juga

memberikan kontribusi positif terhadap partisipasi aktif dan motivasi belajar, karena mereka dapat berlatih mandiri, memperoleh umpan balik instan, dan berkolaborasi secara daring dengan guru maupun teman. Dengan demikian, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi musik digital berpotensi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pemahaman konsep dasar teori musik. Namun kekurangan dari penelitian ini adalah sampel responden yang masih terbilang kurang banyak, dan juga kriterianya yang terbatas, belum menyoroti aspek aspek seperti usia, latar belakang dari keluarganya yang adalah seorang musisi atau bukan, dan masih banyak lagi. Diharapkan untuk penelitian penelitian selanjutnya dapat lebih menyoroti mengenai aspek-aspek tersebut.

Daftar Pustaka

- Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan validitas* (5th ed.). Pustaka Pelajar.
- Andriani, A. M., Pinem, H., Halaw, Y., & Satriani, A. (2023). Strategi Inovatif untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Teori Musik Pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(3), 1–10. <https://doi.org/10.58540/jurpendis.v1i3.497>
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). SAGE Publications.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26* (Edisi ke-10). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Jogjaningrum, D. (2022). The utilization of digital technology in music education at Universitas Negeri Yogyakarta. *IMAJI: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 20(2), 125–130. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i2.51518>
- Kakimova, L. Sh., Sydykova, R., Akhmetova, A., Taubaldiyeva, Z., & Zhakaeva, S. A. (2024). The use of modern digital technologies in the training of future music teachers. *Naukovij Visnik Užgorods'kogo Universitetu. Seriâ Fizika*, 56, 2150–2159. <https://doi.org/10.54919/physics/56.2024.215ya0>
- Mack, D. (2015). The Development of Art Learning Model at School (A Review of Music Education Learning in Indonesia). *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v15i1.3690>
- Medica, R. S., & Sukmayadi, Y. (2021). Learning Model of E-Learning Basic Music Theory for Elementary Students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 521, 274–277. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.058>
- Memon, M. A., Ramayah, T., Ting, H., & Cheah, J. (2024). Purposive sampling: A review and guidelines for quantitative research. *Journal of Applied Structural Equation Modelling*, 9(1), 1–23. [https://doi.org/10.47263/jasem.9\(1\)01](https://doi.org/10.47263/jasem.9(1)01)
- Rexhepi, F. G., Breznica, R. K., & Rexhepi, B. R. (2024). Evaluating the Effectiveness of Using Digital Technologies in Music Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 17(1), 273–289. <https://doi.org/10.18785/jetde.1701.16>
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Deepublish.
- Rumapea, M. E. (2019). Tantangan Pembelajaran Musik pada Era Digital. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 3(2), 101–110. <https://doi.org/10.24114/gondang.v3i2.13168>
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif seni musik untuk siswa SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526>

- Saepulloh, A., Marwah, D., & Ramadhan, G. (2020). The Effect Utilization of Application-Based Learning Resources on Learning Outcomes of Basic Music Theory Subject. *International Journal of Education, Vocational and Technical Studies*, 2(3), 41–48. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i3.2155>
- Schober, P., Boer, C., & Schwarte, L. A. (2018). Correlation Coefficients: Appropriate Use and Interpretation. *Anesthesia & Analgesia*, 126(5), 1763–1768. <https://doi.org/10.1213/ANE.00000000000002864>
- Shcholokova, O., Skopych, A., Zghurska, N., Khomenko, L., & Rastruba, T. (2025). Music education and digital culture. *Per Musi*, 26, 1–18. <https://doi.org/10.35699/2317-6377.2025.58891>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-26). Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-28). Alfabeta.
- Suryanto, H., & Sabri, I. (2023). Technology-Based Learning of Music Arts for The Development of Elementary School Students. *Arties: Journal of Art Education*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.24176/arties.v1i1.11484>
- Toshmatov, G., & Goziyev, J. (2020). The Role Of Interactive Educational Technologies In Improving The Effectiveness Of Music Education. *The American Journal of Social Science and Education Innovations*, 2(12), 205–208. <https://doi.org/10.37547/tajssei/volume02issue12-36>
- Triana, R. (2024). PENGUNAAN APLIKASI GAME LANKU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI MUSIK: USE OF THE GAME LANKU APPLICATION AS A MEDIA FOR LEARNING MUSIC ARTS. *Jurnal Pendidikan Seni Dan Industri Kreatif*, 5(1), 11–17. <https://doi.org/10.70571/psik.v5i1.125>