

ABSTRACT

Rudi Marthin (01669200013)

IMPLEMENTATION OF ANGKLUNG LEARNING MEDIA BASED ON THE *SYNTHESIA* APPLICATION TO ENHANCE FOURTH-GRADE STUDENTS INTEREST IN LEARNING MUSIC, MUSICAL INTELLIGENCE, AND MUSICAL MEMORY AT KASIH KEMULIAAN CHRISTIAN ELEMENTARY SCHOOL, KALIDERES
(xvi + 108; 6 figures; 32 tables; 8 diagrams; 11 appendices)

When playing the angklung musical instrument, teamwork is required so that harmonization of a song can be created. So an interest in learning music, musical intelligence, and musical memory are needed to realize teamwork. However, conventional learning media does not improve these three abilities, so more interesting and innovative learning media are needed. This research aims to determine the level of difference between conventional learning media and synthesis application-based learning media in learning angklung. This research is experimental research, with the research subjects being 4th grade students who were divided into a control class (16 students) and an experimental class (16 students), in music arts lessons. The instrument used is an assessment rubric that has been validated by two experts in the field of music education. The values obtained were tested using Mann-Whitney. The results of the hypothesis test on the level of musical memory show asymp. sig (2-tailed) is 0.002 and the hypothesis test for the level of musical intelligence shows asymp. sig (2-tailed) is 0.001 and the hypothesis test for the level of musical memory shows asymp. sig (2-tailed) is 0.004. It can be concluded that there are significant differences in the level of interest in learning music, musical intelligence, and musical memory between the control class and the experimental class.

Keywords: *Synthesia* application, interest in learning music, musical intelligence, and musical memory.

Reference: 47 (2012 – 2024)

ABSTRAK

Rudi Marthin (01669200013)

PENERAPAN MEDIA BELAJAR ANGKLUNG BERBASIS APLIKASI *SYNTHESIA* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MUSIK, KECERDASAN MUSIKAL, DAN DAYA INGAT MUSIKAL SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR KRISTEN KASIH KEMULIAAN, KALIDERES
(xvi + 108; 6 gambar; 32 tabel; 8 diagram; 11 lampiran)

Dalam bermain alat musik angklung dibutuhkan kerjasama tim agar harmonisasi sebuah lagu dapat tercipta. Sehingga dibutuhkan minat belajar musik, kecerdasan musikal dan daya ingat musikal untuk mewujudkan kerjasama tim. Namun media belajar konvensional kurang meningkatkan ketiga kemampuan tersebut sehingga dibutuhkan media belajar yang lebih menarik dan inovatif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat perbedaan media belajar konvensional dan media belajar berbasis aplikasi *Synthesia* dalam belajar angklung. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan subjek penelitian siswa kelas 4 yang dibagi menjadi kelas kontrol (16 siswa) dan kelas eksperimen (16 siswa), pada pelajaran seni musik. Instrumen yang digunakan adalah rubrik penilaian yang telah divalidasi oleh dua orang ahli dalam bidang pendidikan musik. Nilai yang diperoleh diuji menggunakan *Mann-Whitney*. Hasil uji hipotesis tingkat daya ingat musik menunjukkan asymp. sig (2-tailed) sebesar 0,002 dan uji hipotesis tingkat kecerdasan musikal menunjukkan asymp.sig (2tailed) sebesar 0,001 serta uji hipotesis tingkat daya ingat musikal menunjukkan asymp. sig (2-tailed) sebesar 0,004. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari tingkat minat belajar musik, kecerdasan musikal dan daya ingat musikal antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Keywords: aplikasi *Synthesia*, minat belajar musik, kecerdasan musikal, daya ingat musikal.

Reference: 47 (2012 – 2024)