

**EFEKTIVITAS PELATIHAN DARING *DIGITAL MUSIC COMPOSITION*
TERHADAP KREATIVITAS SISWA SMA
SKRIPSI**



DISUSUN OLEH:

MAGDALENA FLORENSIA SUSANTO

NIM. 111811133033

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2022

**EFEKTIVITAS PELATIHAN DARING *DIGITAL MUSIC COMPOSITION*
TERHADAP KREATIVITAS SISWA SMA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
Universitas Airlangga Surabaya

DISUSUN OLEH :

MAGDALENA FLORENSIA SUSANTO
111811133033

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam Skripsi yang saya peroleh dari hasil karya orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas dan sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.

Apabila pada kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam Skripsi saya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang telah saya sandang, beserta segala konsekuensinya, sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Surabaya, 6 Desember 2021

Menyetujui,



(Magdalena Florensia Susanto)

HALAMAN PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PELATIHAN DARING *DIGITAL MUSIC COMPOSITION*
TERHADAP KREATIVITAS SISWA SMA**

Surabaya, 8 Januari 2022

Skripsi ini telah disetujui oleh

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized 'S' followed by several loops and a horizontal line at the end.

Dr. Dewi Retno Suminar, M.Si., Psikolog

NIP : 196703131991032002

**HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI PROGRAM
STUDI S1 PSIKOLOGI UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Naskah skripsi dengan identitas berikut ini:

Penulis : Magdalena Florensia Susanto
NIM : 111811133033
Judul : Efektivitas Pelatihan Daring *Digital Music Composition*
Terhadap Kreativitas Siswa SMA

telah disetujui oleh dosen pembimbing penulisan skripsi dan telah
dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal, 20 Januari 2022

Dosen pembimbing : Dr. Dewi Retno Suminar, M.Si., Psikolog
196703131991032002
Ketua penguji : Herdina Indrijati, M.Psi., Psikolog
197203211997022001
Sekretaris penguji : Iwan Wahyu Widayat M.Psi., Psikolog
197504162008011009
Anggota penguji : Dr. Dewi Retno Suminar, M.Si., Psikolog
196703131991032002

Surabaya, 25 Januari 2022

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Atika Dian Ariana, S.Psi., M.Sc.

NIP. 198303042006042004

HALAMAN MOTTO

“Sebab Bagi Tuhan Yesus, tak ada yang mustahil ”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Skripsi ini untuk Tuhan Yesus, agar hasil dari penelitian ini dapat berdampak di kehidupan masyarakat dan juga untuk mama saya yang menjadi pendukung terbesar dalam setiap proses studi saya, serta dalam pembuatan skripsi ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas penyertaan dan hikmat-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “

Efektivitas Pelatihan Daring *Digital Music Composition* Terhadap Kreativitas Siswa SMA. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan yang wajib dipenuhi dalam penyelesaian studi di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya.

Proses penulisan skripsi ini melibatkan berbagai pihak yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan serta bantuan kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Suryanto, M.Si., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga
2. Herdina Indrijati, M.Psi., Psikolog dan Iwan Wahyu Widayat, M.Psi., Psikolog selaku dosen penguji yang membantu dalam pembetulan naskah skripsi. Terimakasih banyak atas bimbingan dan saran saran yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Dewi Retno Suminar, M.Si., Psikolog selaku dosen pemimbing skripsi. Terimakasih banyak atas waktu, bimbingan, saran dan dukungan

yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

4. Dr. Rahkman Ardi, M.Psych. selaku dosen wali. Terimakasih atas saran, apresiasi dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis selama masa studi.
5. Unit Terapan Pusat Terapan Psikologi Pendidikan (PTPP Universitas Airlangga) yang sudah memberikan dukungan berupa alat tes Kreativitas (TKV) kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Partisipan Kelompok: Angelie Jennifer, Hansel Meinhard, Yosia Ivan Sutanto, Baruna Kent, Deven Reinhard Hartono, Nathania Michaela, Andhika Septa Setyawan, Christine Aulina Anugrah, Rr Ezra Ambararum K, Ananda Christian Permata. Terimakasih telah berkomitmen mengikuti kelas *digital music composition* dan mengerjakan seluruh tugasnya hingga akhir.
7. Mas Windu Airlangga sebagai tutor kelas dan membantu pembuatan evaluasi pelatihan.
8. Seluruh teman teman magangers 11.0 dan para staff PTPP yang selalu memberi dukungan dan juga mba anisah yang sudah membantu proses skoring TKV.

9. Penatua GPPS Jemaat Sawahan yang sudah memberi izin untuk peminjaman ruang rapat sebagai lokasi pengambilan data kreativitas secara tatap muka.
10. Seluruh teman teman dan guru guru di media sosial saya yang telah membantu menyebarkan link google form untuk mendapatkan calon partisipan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan dari segi materi maupun penyajian, sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang membangun, agar dapat menjadi referensi bagi karya yang semakin baik lagi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Batasan Masalah.....	16
1.4 Rumusan Masalah	17
1.5 Tujuan Penelitian	17
1.5.1 Tujuan Umum	17
1.5.2 Tujuan Khusus	17
1.6 Manfaat Penelitian	18
1.6.1 Manfaat Praktis	18
1.6.2 Manfaat teoritis	18
BAB II TINJAUAN TEORITIK	19
2.1. Siswa SMA	19
2.1.1 Kriteria Pembelajaran SMA.....	19
2.1.2 Ciri-Ciri Peserta Didik Kreatif	21
2.2 Kreativitas	22
2.2.1 Pengertian Kreativitas	23

2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	31
2.2.3 Pengukuran Kreativitas	34
2.3 <i>Digital Music Composition</i>	39
2.3.1 Pengertian <i>Digital Music Composition</i>	41
2.3.2 Tipe Aktivitas <i>Digital Music Composition</i>	44
2.3.3 Faktor-Faktor <i>Digital Music Composition</i>	46
2.3.4 Teknologi <i>Digital Music Composition</i>	47
2.3.5 Digital Audio Workstation.....	48
2.4 Pelatihan <i>Digital Music Composition</i>	51
2.4.1 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring	52
2.4.2 Keterkaitan Pelatihan <i>Digital Music Composition</i> dengan Taksonomi	55
2.5 Hubungan Pelatihan Digital Music Composition Dengan Kreativitas	62
2.6 Kerangka Konseptual	67
2.7 Hipotesis Penelitian.....	68
BAB III METODE PENELITIAN	69
3.1 Tipe Penelitian	69
3.2 Identifikasi Variabel Penelitian.....	70
3.3 Definisi Operasional.....	70
3.3.1 <i>Digital music composition</i>	70
3.3.2. Tes Kreativitas	76
3.4 Subjek Penelitian.....	76
3.4.1 Populasi.....	76
3.4.2 <i>Sample</i>	77
3.4.3 Tempat dan Waktu Penelitian	77
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	78
3.5.1 Metode Pengambilan Data	78
3.5.2 Alat Tes Psikologi	80
3.6 Alat Pengumpulan Data	80
3.6.1 Tes Kreativitas Verbal (TKV).....	80
3.7. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	81
3.7.1. Validitas	81

3.7.2 Validitas dan Reliabilitas TKV	81
3.8. Teknik Analisa Data.....	83
3.8.1 Analisis Dekriptif	83
3.8.2 Uji Normalitas.....	83
3.8.3 Uji Homogenitas	83
3.8.4 Uji Pengaruh	84
3.8.5 Uji N-Gain Score.....	84
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	86
4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	86
4.2 Pelaksanaan Penelitian	88
4.2.1 Persiapan Penelitian	88
4.2.2 Pengambilan Data	89
4.3 Hasil Penelitian	91
4.3.1 Uji Analisis Deskriptif	91
4.3.2 Uji Asumsi Normalitas.....	92
4.3.3 Uji Homogenitas	92
4.3.4 Uji Paired Sample T-Test.....	93
4.3.5 Uji N-Gain Score.....	93
4.4 Pembahasan.....	94
4.4.1 Perbandingan Hasil Tes Kreativitas	95
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	99
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	101
5.1 Simpulan	101
5.2.1 Saran untuk Penelitian Selanjutnya.....	101
5.2.2 Saran untuk Sekolah.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Composing Activity Type</i>	44
Tabel 3. 1 Desain Penelitian Eksperimen	69
Tabel 3. 2 <i>Lesson Plan</i>	71
Tabel 3. 3 Kategori N-Gain Score.....	85
Tabel 3. 4 Kategori Persentase N-Gain.....	85
Tabel 4. 1 Gambaran Demografi Partisipan Berdasarkan Gender	86
Tabel 4. 2 Gambaran Demografi Partisipan Berdasarkan Jurusan	86
Tabel 4. 3 Gambaran Demografi Partisipan Berdasarkan Usia	87
Tabel 4. 4 Gambaran Demografi Partisipan Berdasarkan Kelas.....	87
Tabel 4. 5 Gambaran Demografi Partisipan Berdasarkan Jenis Sekolah.....	87
Tabel 4. 6 Statistik Deskriptif	91
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas	92
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas.....	92
Tabel 4. 9 Hasil Uji Paired Samples T-Test.....	93
Tabel 4. 11 Hasil Perbandingan Kreativitas (CQ)	135
Tabel 4. 12 Hasil Skor Tiap Subtes Tes Kreativitas	136
Tabel 4. 13 Hasil Skor Aspek Tes Kreativitas	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Piramida Taksonomi Bloom	60
Gambar 2. 2 Hubungan <i>Digital Music Composition</i> dengan Kreativitas	63
Gambar 3. 1 Rumus N-Gain Score	85
Gambar 3. 2 Logo FL Studio	118
Gambar 3. 3 Menciptakan Irama.....	119
Gambar 3. 4 Import & Export.....	119
Gambar 3. 5 Fitur <i>Pattern</i>	120
Gambar 3. 6 Fitur <i>Playlist</i>	120
Gambar 3. 7 Fitur Mixer	120
Gambar 3. 8 Fitur <i>Plug-in</i>	121
Gambar 3. 9 Tampilan Awal.....	124
Gambar 3. 10 Channel Rack	125
Gambar 3. 11 Rename Pattern	125
Gambar 3. 12 Salah Satu Instrumen VST	125
Gambar 3. 13 Piano Roll	125
Gambar 3. 14 Window Playlist	126
Gambar 3. 15 New Pattern	126
Gambar 3. 16 Sequencer dalam Channel Rack.....	126
Gambar 3. 17 Piano Roll Pada Channel Rack.....	127
Gambar 3. 18 Tampilan Piano Roll.....	127
Gambar 3. 19 Memasukkan Chord	127
Gambar 3. 20 Pembentukan Chord C Mayor.....	127
Gambar 3. 21 Peletakkan Chord C Mayor	128
Gambar 3. 22 Peletakkan Chord A Minor	128
Gambar 3. 23 Peletakkan Chord C-Am-F-G.....	128
Gambar 3. 24 Pemindahan Chord Ke Window Playlist.....	129
Gambar 3. 25 Memasukkan Instrumen Drum.....	129
Gambar 3. 26 Memasukkan Instrumen Drum Yang Ke-2	129
Gambar 3. 27 Pemindahan Pattern Drum Ke Window Playlist	130
Gambar 3. 28 Menghubungkan instrumen ke Mixer	130
Gambar 3. 29 Memasukkan Efek.....	131
Gambar 3. 30 Efek Stereo Shaper	131
Gambar 3. 31 Efek Soundgoodizer	131
Gambar 3. 32 Efek Reverb 2.....	132
Gambar 3. 33 Cara Melakukan Export	132
Gambar 3. 34 Mengatur Bitrate MP3.....	132

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Inform Consent.....	106
LAMPIRAN 2 Tanda Tangan Persetujuan Para Partisipan Penelitian	111
LAMPIRAN 3 Modul Pelatihan Daring <i>Digital Music Composition</i>	112
LAMPIRAN 4 Data Skor Kreativitas Partisipan	135
LAMPIRAN 5 Bukti Penatalaksanaan TKV	138

ABSTRAK

Magdalena Florensia Susanto, 111811133033, Efektivitas Pelatihan Daring *Digital Music Composition* terhadap Kreativitas Siswa SMA, *Skripsi*, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, 2022.

xvii + 138 halaman, 5 lampiran

Menurut Himpunan Psikologi Indonesia, kreativitas dapat didefinisikan sebagai proses mencipta yang dapat dituangkan dalam bentuk ide, rasa hingga menjadi karya (nyata). Kreativitas belajar siswa merupakan kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya, baik berupa kemampuan mengembangkan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan, hingga dapat membuat kombinasi yang baru untuk memecahkan masalah pada soal soal pelajaran yang didapatkannya. Adanya revolusi industri 5.0 mengharapkan bahwa kreativitas dapat mengarah pada proses kreasi manusia ke dalam karya-karya nyata yang dapat diterapkan dan lebih baik lagi jika dapat dikembangkan ke dalam teknologi aplikasi.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris efektivitas pelatihan daring *digital music composition* terhadap kreativitas siswa SMA yang menggunakan *digital audio workstation (DAW)*. Penelitian ini melibatkan 10 siswa SMA yang berasal dari berbagai sekolah. Pengumpulan data dilakukan dengan metode eksperimen. Alat pengumpulan data kreativitas menggunakan alat tes TKV (Tes Kreativitas Verbal) yang dikembangkan oleh Torrance, dan dikonstruksikan untuk Indonesia oleh Munandar berdasarkan model struktur intelek Guilford. TKV Pararel-1 digunakan untuk *pre-test* dan TKV Pararel-2 untuk *post-test*. Analisis data dilakukan dengan melakukan skoring nilai baku menggunakan tabel norma dalam penelitian Munandar tahun 1977 tentang standarisasi tes kreativitas verbal bentuk pararel. Selanjutnya, menggunakan teknik statistik *paired sample test* dan uji N-Gain Score pada SPSS 22.0 Windows 10.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan daring *digital music composition* tidak efektif (Uji N-Gain = 6,17 %) untuk meningkatkan kreativitas siswa SMA, meskipun terdapat perubahan skor kreativitas ($p = 0,047$, $p < 0,050$) antara skor *pre-test* dan *post-test*.

Kata kunci : komposisi musik digital, kreativitas, *digital audio workstation*

ABSTRACT

Magdalena Florensia Susanto, 111811133033, *The Effectiveness of Digital Music Composition Online Training on the Creativity of High School Students*, Thesis, Faculty of Psychology Universitas Airlangga, 2022.

xviii + 138 pages, 5 attachments

According to the Indonesian Psychological Association, creativity can be defined as the process of creating which can be realized in the form of ideas, flavors, to become (real) works. Student learning creativity is the ability of students to create new things in their learning, both in the form of the ability to develop information obtained from the teacher in the learning process in the form of knowledge, to being able to make new combinations to solve problems about the lessons they get. The existence of the industrial revolution 5.0 expects that creativity can lead to the process of human creation into real works that can be applied and even better if it can be developed into application technology.

Therefore, this study aims to empirically test the effectiveness of daring digital music composition training on the creativity of high school students using a digital audio workstation (DAW). This study involved 10 high school students from various schools. Data collection was carried out by the experimental method. The creativity data collection tool uses the TKV (Verbal Creativity Test) test tool developed by Torrance, and constructed for Indonesia by Munandar based on Guilford's intellectual structure model. Parallel TKV-1 was used for pre-test and Parallel TKV-2 for post-test. Data analysis was carried out by scoring standard values using the norm table in Munandar's 1977 research on standardization of parallel forms of verbal creativity tests. Furthermore, using statistical techniques paired sample test and N-Gain Score test on SPSS 22.0 Windows 10.

The results of this study indicate that brave digital music composition training is not effective (N-Gain Test = 6.17%) to increase high school students' creativity, although there is a change in creativity score ($p = 0.047$, $p < 0.050$) between pre-test scores and post-test.

Keywords: digital music composition, creativity, digital audio workstation