

Pengaruh Musik *Electronic Dance Music* sebagai Media Stimulasi terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Praktek Pembelajaran Atletik

Leonardus Pransus Bara¹, Jack Suman Rulis Manurung^{1*}, Jayadi¹

¹Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo

*Corresponding Author: jack.surru@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini difokuskan untuk mengevaluasi pengaruh musik EDM terhadap motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah atletik di Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo. Desain eksperimental pre- and post-test quasi-nonequivalent control group digunakan pada metodologi penelitian ini. Sebanyak 60 mahasiswa jurusan Pendidikan, Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi menjadi subjek penelitian. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen (31 mahasiswa) dan kelas kontrol (29 mahasiswa). Skor Total motivasi belajar diukur menggunakan kuesioner yang sudah dirancang dan divalidasi oleh ahli. Analisis statistik menggunakan uji t berpasangan dengan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar (sig. 0,001) pada kelompok perlakuan(Eksperimen) dengan mendengarkan musik EDM dan tidak ada perbedaan rata-rata motivasi belajar (sig. 0,930) pada mahasiswa kelompok kontrol. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan motivasi belajar mahasiswa setelah diberikan perlakuan, yang awalnya hanya diberikan pembelajaran konvensional dengan tidak ada musik EDM. Para mahasiswa menunjukkan semangat dan antusiasme yang lebih tinggi selama mengikuti proses pembelajaran saat kegiatan berlangsung. Oleh sebab itu bisa disimpulkan bahwa mahasiswa PJKR A 2023 Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo sangat termotivasi untuk belajar ketika mendengarkan musik EDM.

Kata Kunci: Musik EDM; Motivasi Belajar Mahasiswa; Pembelajaran Atletik

Received: 26 Jul 2024; Revised: 10 Okt 2024; Accepted: 22 Okt 2024; Available Online: 31 Okt 2024

1. PENDAHULUAN

Musik sebagai cabang dari seni, merupakan bagian integral dari kehidupan manusia yang ada setiap saat. Dari sudut pandang sosial, fenomena ini kerap dijelaskan melalui semiologi musikal, yang menelaah bagaimana musik berperan sebagai karya seni dalam konteks sosial (Iswandi, 2015). Anshari (2024) menjelaskan bahwa, dalam aktivitas sehari-hari disadari atau tidak, musik merupakan sesuatu yang sering kita dengar. Keterikatan ini membuat musik menjadi unsur yang tidak terpisahkan dari eksistensi manusia. Dalam masyarakat yang terus berkembang dengan cepat, terutama dalam teknologi dan budaya media, musik memainkan peran penting yang harus dibahas. Sebagai hasil kreativitas manusia, seni, termasuk musik, memiliki berbagai fungsi yang melampaui keindahan estetik semata. Dalam bidang psikologi, musik dikenal memiliki dampak positif terhadap peningkatan kecerdasan dan digunakan dalam terapi, yang tidak bisa dilepaskan dari konteks budaya, teknik, dan metodologi (Iswandi, 2015). Oleh karena itu, terapi musik, yang merupakan gabungan antara musik dan psikologi, sering kali mengambil metode dari psikoterapi yang relevan untuk diterapkan.

Pengaruh musik terhadap konsentrasi dan motivasi belajar merupakan hal yang menarik untuk diteliti. Marito (2024) menjelaskan bahwa musik telah lama diakui sebagai salah satu media yang dapat mempengaruhi emosi dan perilaku manusia. Dalam konteks pendidikan, musik dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi dan fokus belajar. (Avandra et al., 2023). Motivasi belajar yang dimiliki oleh mahasiswa dapat diibaratkan sebagai energi yang menggerakkan keinginan untuk belajar. Hal ini mendorong mereka untuk aktif dan berprestasi di dalam kelas (Prihartanta et al., 2015). Salah satu media yang bisa dimanfaatkan untuk upaya menumbuhkan motivasi belajar adalah musik. Musik dapat memberikan stimulasi positif bagi otak dan tubuh manusia, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi, daya ingat, kreativitas, dan mood seseorang (Vidyawati & Hasanah, 2019). Musik juga dapat mengurangi stres, kecemasan, dan kebosanan yang dapat mengganggu proses belajar. Musik dapat dipilih sesuai dengan selera, tujuan, dan situasi seseorang (Widiyono, 2022).

Musik memiliki pengaruh positif dalam kehidupan, termasuk dalam konteks pembelajaran. Salah satu jenis musik yang menarik perhatian adalah musik EDM (*Electronic Dance Music*), yaitu genre musik yang berasal dari tahun 1970-an sebagai bentuk musik dansa yang menggabungkan instrumen dan teknologi elektronik.

Sayangnya, Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo belum sepenuhnya mengintegrasikan penggunaan musik, terutama musik EDM, dalam sesi pembelajaran praktik atletiknya. Hal ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai potensi musik sebagai alat stimulasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa selama praktik olahraga. Mengingat pentingnya pembelajaran atletik dalam pengembangan fisik dan mental mahasiswa, diperlukan pendekatan yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hipotesis bahwa musik EDM dapat berfungsi sebagai media stimulasi yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar mahasiswa. Dengan ritme yang dinamis dan energik, musik EDM berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam sesi praktik atletik.

Mahasiswa PJKR Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo (USA) merupakan kelompok sasaran penelitian ini, karena mereka merupakan calon pendidik dan pelaku usaha di bidang kesehatan dan olahraga di masyarakat. Mahasiswa PJKR USA diharapkan mempunyai motivasi belajar yang kuat dalam mengikuti praktek pembelajaran atletik, karena nantinya hal ini akan berpengaruh terhadap kompetensi dan kinerja mereka dimasa depan. Dengan demikian, penelitian ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi dan menguji efektivitas musik EDM sebagai alat stimulasi dalam konteks pembelajaran atletik. Melalui studi eksperimental yang dilaksanakan kepada mahasiswa PJKR (Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi), studi ini berupaya menyajikan bukti empiris mengenai pengaruh musik EDM terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penggunaan musik dalam pendidikan bukanlah konsep baru. Namun, pemanfaatan musik EDM dalam konteks akademis, khususnya dalam pembelajaran atletik, merupakan area yang relatif belum banyak diteliti.

Dengan populasi mahasiswa yang beragam dan program studi PJKR (Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi) yang dinamis, universitas ini menawarkan kesempatan unik untuk mengeksplorasi dampak musik EDM dalam lingkungan pembelajaran yang nyata. Tujuan dari penelitian juga bertujuan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan dalam literatur pendidikan dan musik dengan menyediakan data empiris tentang penggunaan musik EDM sebagai media stimulasi. Oleh sebab itu, diharapkan hasil dari penelitian ini bisa memberikan rekomendasi bagi pendidik maupun pelatih tentang cara-cara inovatif untuk mengintegrasikan musik dalam pembelajaran atletik, serta memberikan kontribusi pada pengembangan kurikulum pendidikan jasmani yang lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penulis tertarik untuk meneliti dampak musik EDM sebagai media stimulasi dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa selama praktik pembelajaran atletik. Atletik, yang mencakup cabang olahraga lari, lompat, dan lempar, merupakan bagian dari kurikulum mata kuliah yang ditawarkan pada program studi PJKR (Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi) di Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo. Pada penelitian ini penulis ingin mengetahui apakah musik EDM dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam praktek pembelajaran atletik, serta bagaimana perbedaan semangat belajar mahasiswa antara yang mendengarkan musik EDM dan yang tidak. Diharapkan penelitian ini bisa bermanfaat bagi mahasiswa, dosen, serta pengembangan ilmu pengetahuan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dalam kerangka pendekatan kuantitatif. Menurut Amriddin et al. (2022), Metode kuantitatif sering dianggap sebagai pendekatan klasik karena penggunaannya yang sudah berlangsung lama, sehingga telah menjadi bagian dari tradisi penelitian. Metode kuantitatif dikenal sebagai metode positivistik karena berakar dari filsafat positivisme. Menurut Alhamid & Anufia (2019) menyatakan bahwa cara pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif bisa dilakukan melalui beberapa pendekatan, yaitu wawancara, survei, dan observasi. Mereka lebih lanjut menegaskan bahwa metode kuantitatif berfungsi untuk menguji hipotesis tertentu melalui analisis hubungan antar variabel.

Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan kausal dengan memberikan perlakuan pada satu atau lebih kelas eksperimen. Hasil dari kelas eksperimen kemudian dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan (Rustamana et al., 2024).

Jenis penelitian ini menerapkan *Quasi Eksperimental* dengan *pendekatan Nonequivalen Control Group Desain*. Penelitian ini melibatkan pemberian perlakuan khusus kepada kelas eksperimen, sementara kelas kontrol berfungsi sebagai tolok ukur untuk perbandingan hasil. Desain ini umum diterapkan pada berbagai penelitian. Pada pendekatan ini, partisipan atau subjek penelitian tidak ditentukan secara random untuk dimasukkan ke

dalam kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. Secara umum, prosedur yang diikuti pada desain ini mirip dengan desain kontrol kelompok pretest-posttest. Terdapat dua kelompok subjek dalam desain ini, di mana satu kelompok mendapatkan perlakuan sementara kelompok lainnya berfungsi sebagai kontrol. Kedua kelompok tersebut menjalani pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan, dengan perbedaan utama bahwa pemilihan kelompok tidak dilakukan secara acak (Abraham & Supriyati, 2022). Perlakuan yang diterapkan untuk kelas eksperimen berupa pemberian musik EDM, sementara kelas kontrol tidak diberikan perlakuan apapun. Pada penelitian ini kelas A dipilih sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas B sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan dalam dua fase, yaitu sebelum pelaksanaan (*pretest*) dan setelah pelaksanaan (*posttest*), dengan melibatkan dua kelompok subjek yang berbeda.

Populasi merupakan seluruh komunitas atau elemen yang memiliki ciri tertentu yang menjadi fokus dalam sebuah penelitian. Populasi bisa terdiri dari individu, objek, peristiwa, maupun faktor lain yang terkait dengan penelitian yang dilakukan (Asrulla et al., 2023). Selain itu, menurut Mahfud et al. (2021) Dalam statistika, istilah populasi (*population/universe*) mengacu pada kelompok individu yang memiliki karakteristik khusus dan menjadi fokus penelitian. Populasi adalah kelompok besar yang terdiri dari subjek maupun objek dengan jumlah dan karakteristik khusus yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti kemudian diambil kesimpulannya. Pada penelitian ini, populasi yang dipilih yaitu mahasiswa semester II dari program studi PJKR di Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo, yang berjumlah 60 orang dan sedang mempelajari materi Atletik.

Sampel merupakan perwakilan dari populasi yang dipilih dalam penelitian dan digunakan sebagai sumber data yang dapat mencerminkan keseluruhan populasi. Dengan kata lain, sampel adalah representasi dari sebagian jumlah dan ciri-ciri yang ada dalam populasi (Amin et al., 2023). Teknik pemilihan sampel pada penelitian ini yaitu dengan *Nonprobability sampling* jenis *purposive sampling*, yang merupakan teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan khusus yang di gunakan dalam penelitian ini. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 31 orang dari kelas A dan kelas B yang berjumlah 29 orang dengan kriteria sedang mendapatkan materi Atletik dan bersedia mengikuti penelitian selama empat kali pertemuan dan mengisi kuesioner pretest dan posttest. Metode *Purposive Sampling* digunakan karena hanya sebagian sampel yang memenuhi kriteria fenomena yang akan diteliti. Maka dari itu, peneliti menetapkan kriteria khusus yang harus dipenuhi oleh sampel.

Penelitian ini mengungkapkan dua variabel sebagai data yang akan dianalisis. Seperti yang tertera pada judul penelitian, "Pengaruh Musik EDM sebagai Media Stimulasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Praktik Pembelajaran Atletik"

Variabel dependen yang biasanya dilambangkan dengan Y ini merupakan fokus utama dari latar belakang penelitian dan harus dibahas secara mendalam. Variabel dependen berfungsi sebagai variabel hasil, dampak, atau efek dari variabel independen atau variabel perlakuan. (Farhan Arib et al., 2024). Pada penelitian ini, variabel Y atau variabel dependennya adalah Motivasi belajar Mahasiswa.

Variabel independen (bebas) merupakan faktor yang mempengaruhi variabel dependen (terikat). Variabel bebas juga dikenal sebagai variabel eksogen (Ridha, 2017). Musik EDM merupakan Variabel bebas dalam penelitian ini (X).

Untuk mencakup responden yang luas, pada penelitian ini angket digunakan sebagai metode pengumpulan datanya (Putraga Al Bahri et al., 2019). Metode angket merupakan teknik pengumpulan informasi dengan memberikan pertanyaan ataupun pernyataan tertulis kepada responden untuk kemudian dijawab. Penelitian ini menerapkan skala Likert yang telah dimodifikasi. Skala Likert adalah instrumen yang berfungsi sebagai pengukur pandangan, sikap, atau opini individu ataupun kelompok terhadap suatu kejadian dan fenomena sosial (Syofian et al., 2015). Menurut Pranatawijaya et al. (2019) Pada skala Likert, terdapat dua jenis pernyataan, seperti pernyataan positif dan pernyataan negatif.

Menurut Melianti et al. (2020) Penyesuaian pada skala Likert dilakukan untuk mengatasi kekurangan yang ada pada skala lima tingkat. Alasan-alasan yang diberikan adalah: (a) Penghapusan Kategori Jawaban Tengah (*Undecided*): Perubahan pada skala Likert menghapus opsi jawaban yang berada di tengah. Kategori "Undecided" Memiliki arti yang ambigu, yang bisa diartikan sebagai ketidakmampuan untuk membuat keputusan atau memberikan jawaban. Kategori jawaban ini juga dapat dianggap netral, tidak setuju, setuju, atau bahkan ragu-ragu. Sebaiknya, kategori jawaban yang ambigu seperti ini tidak digunakan dalam instrumen

penelitian; (b) Efek Tengah (Central Tendency Effect): Ketersediaan kategori jawaban di tengah cenderung menyebabkan responden memilih jawaban yang berada di tengah. Terutama bagi mereka yang masih bimbang dalam menentukan apakah mereka setuju atau tidak setuju. Keberadaan kategori jawaban tengah dapat mengurangi jumlah data relevan yang bisa diperoleh dari responden.

Dalam angket ini, responden diberikan 20 pernyataan dalam bentuk pilihan ganda (multiple choice). Setiap pernyataan mempunyai empat alternatif jawaban, yaitu SS, S, TS, dan STS. Untuk memberikan skor pada setiap pilihan jawaban, berlaku sebagai berikut:

Jawaban SS pada pernyataan positif diberi skor 5 (sangat tinggi) dan skor 1 pada pernyataan negatif, jawaban S pada pernyataan positif diberi skor 4 (tinggi) dan skor 2 pada pernyataan negatif, jawaban TS pada pernyataan positif diberi skor 2 (kurang) dan skor 4 pada pernyataan negatif, terakhir jawaban STS pada pernyataan positif diberi skor 1 (sangat kurang) dan skor 5 pada pernyataan negatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama satu bulan, yaitu setiap hari senin selama empat kali pertemuan dengan pengambilan data menggunakan metode kuesioner yang berisi pernyataan terkait motivasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran atletik. Hasil analisis data deskriptif bisa dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Analisis Descriptive Statistics

		Pre_Eksp	Post_Eksp	Pre_Kont	Post_Kont
N	Valid	31	31	29	29
	Missing	0	0	2	2
Mean		82,48	87,81	84,79	84,86
Std. Error of Mean		1,110	1,110	,970	,760
Median		83,00	89,00	85,00	84,00
Mode		88	89	83	83a
Std. Deviation		6,180	6,177	5,226	4,095
Variance		38,191	38,161	27,313	16,766
Range		23	23	23	15
Minimum		69	73	73	77
Maximum		92	96	96	92
Sum		2557	2722	2459	2461

Uji normalitas merupakan tes yang dilakukan pada variabel independen dan dependen untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak (Sintia et al., 2022). Pada penelitian ini, dilakukan analisis uji normalitas terhadap data pretest dan data posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol. Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi (sig) > 0,05. Rincian uji normalitas untuk kelompok kontrol dan eksperimen bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	
Hasil	Pre_Eksp	,942	31	,095
	Post_Eksp	,934	31	,058
	Pre_Kont	,986	29	,957
	Post_Kont	,966	29	,454

Dari tabel 2 semua data eksperimen dan kontrol, baik pretest maupun posttest, menunjukkan bahwa nilai signifikansi Shapiro-Wilk < 0,05. Maka bisa disimpulkan bahwa distribusi data adalah normal. Maka analisis bisa dilanjutkan menggunakan statistik parametrik.

Uji ini dilakukan untuk mengamati apakah terdapat perbedaan hasil antara pretest dan posttest mahasiswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol (Ridho Elvierayani et al., 2021). Data dinyatakan memiliki perbedaan rata-rata apabila nilai sig. < 0,05. Hasil analisis uji hipotesis *pretest* dan *posttest* bisa dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences						Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pre_eksp - post_eksp	-5,323	4,277	,768	-6,891	-3,754	-6,929	30	<,001	<,001
Pair 2	Pre_kont - post_kont	-,069	4,166	,774	-1,653	1,516	-,089	28	,465	,930

Berdasarkan hasil Pair 1 didapatkan nilai sig. yaitu $0,001 < 0,05$ sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan rata-rata motivasi belajar mahasiswa pada pretest dan posttest kelompok eksperimen yang menggunakan musik EDM.

Berdasarkan hasil Pair 2 didapatkan nilai sig. yaitu $0,930 > 0,05$ maka diperoleh kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar pada mahasiswa yang tidak menggunakan musik EDM (menggunakan metode belajar konvensional). Sehingga keputusannya ada perbedaan yang signifikan pada pembelajaran lempar lembing maupun tolak peluru pada mata kuliah atletik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan musik EDM.

Untuk memahami lebih detail nilai mean (rata-rata) motivasi belajar mahasiswa sebelum dan setelah diberikan musik EDM, silakan merujuk pada tabel 4.

Tabel 4. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_Eksp	82,48	31	6,180	1,110
	Post_Eksp	87,81	31	6,177	1,110
Pair 2	Pre_Kont	84,79	29	5,226	,970
	Post_Kont	84,86	29	4,095	,760

Sebelum melakukan uji t-test kepada kedua kelas penelitian, terdapat ketentuan yang harus dipenuhi, yaitu menentukan nilai homogenitas yang diperoleh melalui uji *Homogeneity of Variance*. Dalam sampel ini, homogenitas dianggap terpenuhi jika nilai signifikansi (sig.) berdasarkan Based on Mean > 0,05. Jika data belum memenuhi ketentuan homogenitas, uji berikutnya dapat dilakukan dengan menggunakan uji Mann-Whitney. Hasil pengujian homogenitas dari kedua kelompok sampel penelitian dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil_belajar	Based on Mean	3,440	1	58	,069
	Based on Median	2,472	1	58	,121
	Based on Median and with adjusted df	2,472	1	48,410	,122
	Based on trimmed mean	3,061	1	58	,085

Berdasarkan pada tabel, nilai sig. berdasarkan rata-rata yaitu $0,69 > 0,05$. Dengan begitu, bisa disimpulkan bahwa varians data pada kelas posttest eksperimen dan posttest kontrol merupakan sama/homogen. Maka dari itu, salah satu syarat (tidak mutlak) pada uji independent sample t-test telah terpenuhi.

Uji ini digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan hasil posttest mahasiswa pada kelas eksperimen dengan posttest mahasiswa kelas kontrol. Data hasil analisis hipotesis dapat dilihat dengan rinci pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
										Lower	Upper
hasil_belajar	Equal variances assumed	3,440	,069	2,160	58	,017	,035	2,944	1,363	,216	5,673
	Equal variances not assumed			2,189	52,410	,017	,033	2,944	1,345	,246	5,643

Berdasarkan nilai signifikansi pada tabel diatas, yaitu $0,035 < 0,05$ menunjukkan adanya variasi rata-rata motivasi belajar mahasiswa yang memakai musik EDM pada metode pembelajarannya dengan yang memakai metode pembelajaran konvensional.

Untuk memahami lebih detail nilai rata-rata posttest dari kelas eksperimen dengan kelas kontrol, bisa dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Nilai Rata-rata Posttest

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	post_eksp	31	87,81	6,177	1,110
	post_kont	29	84,86	4,095	,760

Berdasarkan tabel 7 diperoleh nilai mean kelas eksperimen yaitu 87,81, sedangkan kelas kontrol hanya 84,86. Temuan dari uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest pada kelompok eksperimen adalah $0,095 > 0,05$. Demikian pula, nilai signifikansi posttest untuk kelompok eksperimen adalah $0,058 > 0,05$. Pada kelompok kontrol, nilai signifikansi pretest tercatat sebesar $0,957 > 0,05$, sedangkan nilai signifikansi posttest adalah $0,454 > 0,05$. Jadi bisa disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Temuan dari uji sampel berpasangan menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk Pair 1 adalah $0,001 > 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan secara statistik pada rata-rata motivasi belajar mahasiswa baik pretest maupun posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan musik EDM. Sementara itu, nilai signifikansi untuk Pair 2 yaitu $0,930 > 0,05$, hal ini berarti tidak ada perubahan rata-rata motivasi belajar mahasiswa yang menggunakan teknik pembelajaran konvensional (tanpa musik EDM), sehingga H_0 ditolak. Maka dari itu bisa disimpulkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan musik EDM terhadap motivasi belajar mahasiswa. Terdapat peningkatan motivasi belajar mahasiswa setelah diberikan perlakuan, yang awalnya hanya diberikan pembelajaran konvensional dengan tidak ada musik EDM. Dalam proses kegiatan ini mahasiswa nampak lebih antusias dan semangat saat mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan musik EDM terhadap motivasi belajar mahasiswa PJKR A 2023 di Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hipotesis yang dianalisis menggunakan keefektifan uji Shapiro-Wilk dan bantuan dari SPSS, maka bisa disimpulkan bahwa pemanfaatan musik EDM pada pembelajaran atletik efektif dapat meningkatkan motivasi belajar.

Daftar Pustaka

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>

- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *Resume: Instrumen Pengumpulan Data*.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Pilar*, 14(1), 15–31.
- Amriddin, Muskananfolia, I. L., Ferbriyanti, E., & Badi'ah, A. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (A. Munandar, Ed.). www.medsan.co.id
- Anshari, U. (2024). Estetika Musik Sufi Hazrat Inayat Khan. In *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu* (Vol. 3, Issue 2).
- Asrulla, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). *Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis*. 26320–26332.
- Avandra, R., Mayar, F., & Negeri Padang, U. (2023). Pengaruh Musik Terhadap Motivasi Belajar Dan Emosional Siswa Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. 09(02), 2620–2629.
- Farhan Arib, M., Suci Rahayu, M., Sidorj, R. A., & Win Afgani, M. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Journal Of Social Science Research*, 4, 5497–5511.
- Iswandi. (2015). *Refleksi Psikologi Musik Dalam Perilaku Masyarakat Sehari-Hari Iswandi*.
- Mahfud, M., Miftahul, S., Al, H., & Banjar, A. (2021). POPULASI DAN TEKNIK SAMPEL (Fenomena Pernikahan dibawah Umur Masyarakat 5.0 di Kota/Kabupaten X). <https://www.researchgate.net/publication/352642302>
- Marito, A. S. (2024). *Pengaruh Musik Terhadap Emosi Dan Kesehatan Mental Memahami Koneksi Musikal*.
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.1-10>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Prihartanta, W., Perpustakaan, J. I., & Komunikasi, D. (2015). Teori-Teori Motivasi. In *Universitas Islam Negeri Ar-raniry* (Vol. 1, Issue 83).
- Putraga Al Bahri, F., Studi Manajemen Informatika, P., Indonesia Teuku Nyak Arif, A. J., Krueng Raya, S., Kuala, S., & Aceh, B. (2019). Perancangan E-Kuisisioner menggunakan CodeIgniter dan React-Js sebagai Tools Pendukung Penelitian. In *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* (Vol. 3). <http://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti>
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikah*, 14(1), 62–70.
- Ridho Elvierayani, R., Indah Dzikriah, S., Dwi Arifani, R., & Afriyandani, R. (2021). Uji Beda Ekspor dan Import Indonesia-China Sebelum dan Sesudah Pandemi Covid-19. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 5(2), 1077–1085.
- Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). Penelitian Metode Kuantitatif. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 5(6), 1–10. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3317>
- Sintia, I., Danil Pasarella, M., & Andi Nohe, D. (2022). *Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran Di Jawa*.
- Syofian, S., Setiyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web. *Prosiding SEMNASTEK Fakultas Teknik*, 1–8.
- Vidyawati, A., & Hasanah, M. (2019). Efektivitas Musik Klasik Untuk Menciptakan Suasana Hati Positif Pada Siswa Smp Semen Gresik. 14(1), 71–81.
- Widiyono. (2022). *Buku Referensi Betapa Menakjubkannya Terapi Musik Bagi Kesehatan* (Erni Munastiwi, Ed.). Lima Aksara. <https://limaaksara.com>