

**UJI NORMALITAS DAN *PAIRED SAMPLES T-TEST* PADA
PEMBELAJARAN ANSAMBEL MUSIK TRADISIONAL
MENGUNAKAN *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus: SMP Negeri 1 Banguntapan)**

Oleh

**Sekar Anggi Rahayuningsih
17030006**

ABSTRAK

Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya SMP Negeri 1 Banguntapan membutuhkan sarana belajar mengajar bagi guru dan siswa pada pembelajaran ansambel musik tradisional, dari keterangan narasumber bahwa kurangnya alat musik tradisional yang memadai maka pada kasus ini dibutuhkan media pembelajaran berbasis elektronik dibuatlah game ansambel musik tradisional. Game 3D dibangun menggunakan beberapa *software* yaitu Blender 3D digunakan untuk pemodelan objek, *software* Substance Painter digunakan untuk pemberian *texture* pada objek, *software* Adobe XD digunakan untuk desain *user interface*, *software* Unity digunakan untuk visualisasi, dan *software* SPSS digunakan untuk analisis data hasil uji pengguna. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dengan uji fungsionalitas aplikasi pada *black box testing*, mendapatkan hasil *button* pada menu-menu yang terdapat pada aplikasi ini berhasil dengan baik dan sesuai yang diharapkan. Aplikasi *game* edukasi 3D dapat dikatakan valid pada perancangan memenuhi kebutuhan semua pihak yang bersangkutan. Terbukti dari hasil uji normalitas dan *paired samples T-test* menggunakan SPSS dengan uji hipotesa *paired samples statistics* dimana *mean* dari nilai modul 75,10 dan nilai *game* 87,00 , nilai korelasi 0,471 , dan Nilai signifikan $0,000 < 0,05$ (H_0 ditolak), maka ada hubungan signifikan antara 2 variabel nilai modul dan nilai *game* edukasi ansambel musik tradisional. Uji pengguna untuk aplikasi ini berjalan lambat pada android 6, untuk selebihnya android 7, 9, 10, 11, 12 berjalan dengan sangat baik dan lancar tanpa kendala apapun.

Kata Kunci: *Game* Edukasi 3D, Ansambel Musik Tradisional, *Paired Samples T-test*.