

PEMBELAJARAN MUSIK BERBASIS APLIKASI *MUSESCORE 3*

Alwan Hafiz¹, Hary Murcahyanto², M. Ridwan Markarma³, Laelatul Asyro⁴
Universitas Hamzanwadi^{1,2,3,4}
alwanhafiz49@gmail.com¹

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan pengaruh aplikasi *MuseScore 3* pada hasil pembelajaran musik pada siswa sekolah. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *true experiment* dengan desain penelitian *Post-test Only Control Design*. Penelitian ini menggunakan dua subjek kelompok sebagai sampel, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sampel penelitian adalah siswa kelas X IPS dan X IPA dengan jumlah sampel 49. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling total* dan teknik analisis data menggunakan uji beda (t-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan media aplikasi *MuseScore 3* dengan siswa yang tidak diajar menggunakan media aplikasi *MuseScore 3*. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen, yaitu 79.06 lebih tinggi dari nilai rata-rata *post-test* kelompok kontrol, yaitu 73,57. Nilai t- hitung sebesar 2,589 dan nilai signifikansi (ρ) sebesar 0,013. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dan H_a diterima, karena t-hitung > nilai t-tabel, 2,589>2,408, dan nilai signifikansi<0,05 (uji dua pihak), 0,013 < 0,05.

Kata kunci: Aplikasi, Media, *MuseScore 3*, Pembelajaran Musik

ABSTRACT

This study aims to describe the effect of the MuseScore 3 application on music learning outcomes for school students. This study uses a quantitative method with a true experimental approach with a Post-test Only Control Design research design. This study used two groups of subjects as samples, namely the control group and the experimental group. The samples of this study were students of class X IPS and X IPA with a total sample of 49. The sampling technique used total sampling, and the data analysis technique used a different test (t-test). The results showed that there were differences in learning outcomes between students who were taught using the MuseScore 3 application media and students who were not taught using the MuseScore 3 application media. This was indicated by the post-test average score of the experimental group, which was 79.06 higher than the average score. the control group's post-test average was 73.57. The t-count value is 2.589 and the significance value (ρ) is 0.013. From these results, it can be concluded that H_0 is rejected, and H_a is accepted, because t-count > t-table value, 2.589> 2.408, and the significance value <0.05 (two-party test), 0.013 <0.05.

Keywords: Application, Media, Music Learning, *MuseScore 3*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Seni Budaya khususnya Seni Musik di sekolah masih menggunakan metode konvensional (Hasim et al., 2022; Julia, 2017; Murcahyanto, 2021; Suryati, 2016). Guru memberikan materi tentang Seni Musik dengan cara ceramah dan menggunakan buku dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan minim buku penunjang (Murcahyanto, 2021; Sari'ah, 2012; Suharto, 2007; Wicaksono, 2009). Hal ini menyebabkan pembelajaran seni musik menjadi membosankan dan tidak menarik bagi sebagian besar siswa. Penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran Seni Musik pun masih tergolong sangat minim, padahal perkembangan teknologi seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai inovasi pembelajaran seni musik di sekolah (Hasim et al., 2022; Murcahyanto, 2021; Suryati, 2016; Zaelani, 2014).

Berdasarkan pengamatan awal, pembelajaran seni musik di sekolah masih menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah dan mengikuti buku-buku Kemendikbud sebagai acuan (Bahaudin, 2017; Yanti et al., 2019). Metode pembelajaran seperti ini membuat siswa tidak dapat berpikir secara realistis dan memahami materi yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru seni budaya mengenai perkembangan media pembelajaran sehingga guru tidak menggunakan media belajar dalam pembelajaran seni musik (Fahrurrozi et al., 2021; Nurdyansyah, 2019; Susilana, 2008).

Zaman modern ini, teknologi berperan sangat penting bagi manusia tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Teknologi dibidang

musik pun berkembang sangat pesat sehingga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi notasi musik (Listiani et al., 2019; Widiastuti, 2018). Salah satu peran teknologi dalam pendidikan seni musik adalah penggunaan *music notater*.

Software music notater merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menulis notasi balok, membuat komposisi, atau mengaransemen sebuah lagu (Bahaudin, 2017; Sinaga et al., 2019). *Software notater* yang dapat ditemukan di internet diantaranya adalah *Encore*, *Sibelius*, *Finale*, *Quick Score*, *Notation Composer*, *MuseScore* dan lain sebagainya (Cheng, 2017; Jeremić et al., 2020; Laato et al., 2019; Yan, 2017). Salah satu *software notater* sederhana yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah adalah *MuseScore 3*.

MuseScore merupakan sebuah perangkat lunak yang tepat untuk digunakan menulis lembar musik dengan cepat dan mudah (Jeremić et al., 2020; Laato et al., 2019; Nart, 2016; Watson, 2018; Yan, 2017). *MuseScore* pertama kali dirilis pada tahun 2002 untuk pengguna *Operation System GNU/Linux* hingga pada tahun 2008 dirilis untuk pengguna *Windows*, *Mac* dan publik, hal ini menjadikan *MuseScore* disebut sebagai *libre software*.

MuseScore 3 sebagai inovasi media pembelajaran merupakan aplikasi resmi dan tersedia secara gratis di *websitenya* (Rantina et al., 2019; Watson, 2018). Selain itu, tampilan pengguna yang sederhana akan memudahkan setiap pengguna dalam menjalankan berbagai fitur yang ditawarkan. Bunyi instrumen yang dihasilkan

oleh *MuseScore 3* mendekati bunyi instrumen nyata sehingga mampu memberikan pemahaman tentang karakter bunyi berbagai instrumen musik. Keunggulan lain dari *MuseScore 3* adalah ketika notasi musik yang telah ditulis menjadi melodi, dapat diputar secara *real-time* oleh pengguna untuk mendengarkan hasil dari penulisan notasinya.

MuseScore 3 dipilih sebagai media pembelajaran notasi musik, karena *MuseScore* merupakan perangkat lunak penulisan notasi musik gratis yang resmi dan mudah didapatkan, memiliki tampilan pengguna yang sederhana, penataan bentuk notasi yang sangat baik dan jelas diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap bentuk dan posisi notasi pada garis para nada. Selain itu, kualitas audio yang dihasilkan dari penulisan notasi oleh *MuseScore 3* tampak nyata, seperti mendengar bunyi asli dari instrumen musik yang dimainkan. Berbeda dengan *software* sejenis yang banyak beredar di internet, seperti *Encore*, *Sibelius*, atau *Finale* yang memiliki tampilan pengguna yang sulit untuk dipahami oleh pengguna baru khususnya siswa sekolah menengah, dan beberapa di antaranya merupakan aplikasi berbayar untuk mendapatkan layanannya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, melalui penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan media belajar *MuseScore 3* terhadap hasil pembelajaran notasi musik pada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif *true experiment* dengan desain penelitian *Posttest Only Control Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak.

Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen diberi perlakuan media *MuseScore 3* dan kelompok kontrol diperlakukan dengan metode konvensional atau tidak dengan media *MuseScore 3*. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen adalah kelas X IPS dan kelompok kontrol adalah kelas X IPA. Hal ini ditentukan dengan menggunakan nilai ulangan harian dimana nilai kelas IPS lebih rendah dari kelas IPA.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di sekolah. Sampel dalam penelitian ini akan ditentukan dengan teknik *sampling total* atau sensus. Sensus atau *sampling total* adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Teknik ini digunakan karena siswa kelas X hanya terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X IPA dan kelas X IPS. Kelas X IPA terdiri dari 28 siswa dengan 10 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Sedangkan kelas X IPS terdiri dari 21 siswa dengan 7 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu media *MuseScore 3* sebagai variabel bebas (independent variable), dan hasil pembelajaran notasi musik sebagai variabel terikat (dependent variable).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Alat yang akan digunakan dalam kuesioner tersebut adalah tes. Tes merupakan alat untuk mengetahui hasil belajar atau tingkat pemahaman peserta didik terhadap suatu materi.

Setelah dilakukan tes, data yang didapatkan kemudian dianalisis. Analisis data adalah analisis data berupa angka dengan menggunakan berbagai teknik statistik. Melalui analisis data, data yang telah diperoleh akan diolah sehingga hasil penelitian akan diketahui.

Sebelum data dianalisis, data harus memenuhi persyaratan terlebih dahulu. Persyaratan tersebut diantaranya adalah data harus normal dan homogen. Untuk itu sebelum menganalisis data perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

**HASIL DAN PEMBAHASAN
HASIL PENELITIAN**

Data yang didapatkan berupa nilai hasil belajar notasi balok terhadap dua kelas sampel, yaitu kelas X IPA dan X IPS. Dalam penelitian ini kelas X IPS sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA

sebagai kelas kontrol. Untuk mendapatkan data tersebut digunakan instrumen berupa tes tertulis.

Adapun data-data hasil belajar notasi balok yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hasil Belajar Kelas

Tabel 1. Data Nilai Post-Test Kelas Eksperimen

Sampel	Nilai	Keterangan
1	70	Tuntas
2	80	Tuntas
3	75	Tuntas
4	85	Tuntas
5	85	Tuntas
6	80	Tuntas
7	85	Tuntas
8	95	Tuntas
9	75	Tuntas
10	70	Tuntas
11	75	Tuntas
12	80	Tuntas
13	90	Tuntas
14	85	Tuntas
15	70	Tuntas
16	65	Tidak Tuntas
17	70	Tuntas
18	85	Tuntas
19	75	Tuntas
20	80	Tuntas
21	85	Tuntas

Keterangan:
Tuntas: Nilai yang didapatkan sama dengan/lebih dari KKM 70.
Tidak Tuntas: Nilai yang didapatkan kurang dari KKM.

Tabel 2. Data Distribusi Frekuensi Post-Test Kelas Eksperimen

		Eksperimen			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65	1	3.6	4.8	4.8
	70	4	14.3	19.0	23.8
	75	4	14.3	19.0	42.9
	80	4	14.3	19.0	61.9
	85	6	21.4	28.6	90.5
	90	1	3.6	4.8	95.2

Eksperimen				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
95	1	3.6	4.8	100.0
Total	21	75.0	100.0	
Missing System	7	25.0		
Total	28	100.0		

Tabel 3. Data Statistik Post-Test Kelas Eksperimen

Statistics Eksperimen		
N	Valid	21
	Missing	7
Mean		79.05
Median		80.00
Mode		85
Std. Deviation		7.684
Minimum		65
Maximum		95
Sum		1660

Berdasarkan data *post-test* kelas eksperimen yang didapatkan menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan serta pemahaman siswa mengenai notasi balok dengan bantuan media belajar *MuseScore 3* sudah mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata (mean) yang telah memenuhi nilai standar, yaitu 79,05. Pada data *post-test* tersebut, dari 21 jumlah sampel 20 diantaranya mendapatkan nilai tuntas. Nilai tertinggi (maximum) yang didapat 1 siswa adalah 95, sedangkan nilai terendah (minimum) yang didapatkan oleh 1 siswa adalah 65. Nilai tengah (median) yang didapat adalah 80 dan nilai terbanyak (mode) adalah 85 sebanyak 6 sampel.

Dari data tersebut dinyatakan bahwa 96.4% siswa telah mendapat nilai tuntas. Hal ini berarti terdapat peningkatan hasil belajar materi notasi balok pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan diajar dengan media belajar *Musescore 3*. Namun satu dari 21 siswa mendapatkan nilai 65 dimana

nilai tersebut masih belum mendapatkan nilai tuntas yang telah ditentukan oleh sekolah untuk mata pelajaran seni budaya yaitu 70. Hal ini disebabkan karena kurangnya kehadiran siswa pada saat dilakukannya pembelajaran.

Tabel 4. Data Nilai Post-Test Kelas Kontrol

Sampel	Nilai	Keterangan
1	70	Tuntas
2	75	Tuntas
3	80	Tuntas
4	70	Tuntas
5	65	Tidak Tuntas
6	85	Tuntas
7	70	Tuntas
8	80	Tuntas
9	70	Tuntas
10	80	Tuntas
11	75	Tuntas
12	80	Tuntas
13	70	Tuntas
14	80	Tuntas
15	75	Tuntas
16	65	Tidak Tuntas
17	70	Tuntas
18	75	Tuntas
19	65	Tidak Tuntas
20	70	Tuntas
21	75	Tuntas
22	90	Tuntas
23	85	Tuntas
24	75	Tuntas
25	70	Tuntas
26	60	Tidak Tuntas
27	70	Tuntas
28	65	Tidak Tuntas

Keterangan:

Tuntas : Nilai yang didapatkan sama dengan/lebih dari KKM 70.

Tidak Tuntas : Nilai yang didapatkan kurang dari KKM.

Tabel 5. Data Distribusi Frekuensi Post-Test Kelas Kontrol

		Kontrol			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	1	3.6	3.6	3.6
	65	4	14.3	14.3	17.9
	70	9	32.1	32.1	50.0
	75	6	21.4	21.4	71.4
	80	5	17.9	17.9	89.3
	85	2	7.1	7.1	96.4
	90	1	3.6	3.6	100.0
Total		28	100.0	100.0	

Tabel 6. Data statistik post-test kelas Kontrol

Statistics	
Kontrol	
N	Valid 28
	Missing 0
Mean	73.57
Median	72.50
Mode	70
Std. Deviation	7.052
Minimum	60
Maximum	90
aSum	2060

Berdasarkan data *post-test* kelas kontrol yang didapatkan menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan serta pemahaman siswa mengenai notasi balok masih kurang. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata (mean) yang mendekati nilai standar, yaitu 73,57. Pada data *post-test* tersebut, dari 28 jumlah sampel 23 diantaranya mendapatkan nilai tuntas. Terdapat 1 siswa yang mendapat nilai tertinggi (maximum) yaitu 90, sedangkan nilai terendah (minimum) didapat 1 siswa adalah 60. Nilai tengah (median) yang didapat adalah 72,5 dan nilai terbanyak (mode) adalah 70 sebanyak 9 siswa.

Dari data tersebut dinyatakan bahwa 82.1% siswa telah mendapat nilai tuntas. Hal ini berarti hasil belajar materi notasi balok pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan dengan diajar dengan metode konvensional lebih rendah dari kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan diajar menggunakan *MuseScore 3*.

Dari 28 siswa, terdapat 5 siswa yang masih belum mendapatkan nilai tuntas yang telah ditentukan oleh sekolah untuk mata pelajaran Seni Budaya, yaitu 70.

Pengujian Prasyarat Analisis Data Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian yang kita lakukan berasal dari populasi dengan sebaran normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan rumus *Shapiro-Wilk*. Hal ini dilakukan karena jumlah anggota dari kedua kelompok sampel berbeda. Adapun hasil uji normalitas kedua kelas yang diolah dengan bantuan program SPSS *version 25 for windows* sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai post test	IPS	.162	21	.158	.950	21	.344
	IPA	.194	28	.009	.948	28	.180

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dapat dikatakan normal apabila nilai signifikansinya > (lebih) atau = (sama dengan) 0.05. Dari hasil uji normalitas diatas, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.34 dan 0.18 dimana $0.34 > 0.05$ dan $0.18 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil distribusi data pada kedua kelas tersebut normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS version 25 for windows dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai post test	Based on Mean	.275	1	47	.603
	Based on Median	.149	1	47	.701
	Based on Median and with adjusted df	.149	1	46.749	.701
	Based on trimmed mean	.290	1	47	.593

Dalam uji homogenitas, data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi > (lebih dari) 0.05 dan tidak homogen apabila nilai signifikansi < (kurang dari) 0.05. Berdasarkan hasil uji diatas, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.60 dimana $0.60 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelas tersebut homogen.

dengan analisis uji T. Uji T digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan nilai rata-rata antara kelompok kontrol dan eksperimen. Berdasarkan hasil uji T yang diperoleh, besarnya t hitung dan taraf signifikansi akan digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan program SPSS *version 25 for windows* dengan hasil sebagai berikut:

Pengujian Hipotesis

Data yang berdistribusi normal dan homogen di uji hypothesis

Tabel 9. Hasil Perhitungan Uji Beda

Independent Samples Test										
t-test for Equality of Means										
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.275	.603	2.589	47	.013	5.476	2.115	1.221	9.732
	Equal variances not assumed			2.557	41.101	.014	5.476	2.142	1.151	9.802

Dalam uji T, hipotesis diterima jika nilai signifikansi (ρ) < 0,05 dan nilai t hitung > nilai t tabel yaitu 2,408. Berdasarkan hasil uji pada tabel di atas, didapatkan nilai t = 2,58 dan nilai signifikansi (ρ) = 0,01. Sehingga (ρ) = 0,01 < 0,05 dan 2,58 > 2,40. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang berbunyi “Terdapat perubahan positif yang signifikan pada hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan *MuseScore 3*” diterima.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian *MuseScore 3* di atas, dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *MuseScore 3* dengan kelas yang diajar dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media belajar *MuseScore 3* berpengaruh terhadap hasil belajar notasi musik siswa. Oleh karena itu, peneliti sangat mendukung penggunaan/pemanfaatan media oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Sadiman (2011) mengatakan bahwa kejelasan suatu media dalam menyampaikan pesan dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang besar dan rasa antusias untuk tahu lebih dalam. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang meningkat setelah diberikan perlakuan dengan diajar menggunakan media *MuseScore 3* dengan berbagai alat bantu yang baik.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan, sebagian besar siswa kelas X yang menjadi sampel kelas eksperimen dalam penelitian mempunyai rasa ingin tahu yang

tinggi, terutama pada hal-hal yang bersifat teknologi. *MuseScore 3* merupakan sebuah media yang dipasang pada komputer dan memerlukan proyektor dan speaker aktif agar bisa menunjang media ini dapat digunakan dengan baik. Sikap keingintahuan tersebut ditunjukkan oleh siswa dengan memperhatikan materi notasi musik yang disampaikan dengan seksama, serta banyaknya siswa yang mengajukan pertanyaan tentang program apakah yang

Pada kelas eksperimen, yaitu kelas X IPS, peneliti menyampaikan materi notasi musik atau notasi balok menggunakan program *MuseScore 3*. Pemberian materi dilakukan dalam ruang lab komputer dengan bantuan proyektor dan speaker aktif sebagai perantara visual dan audio. Materi notasi musik yang disampaikan menggunakan *MuseScore 3* diawali dengan mengenalkan bentuk dan harga not balok, dengan fitur yang mudah digunakan untuk merubah nilai dan harga not serta dengan fitur bunyi yang langsung dihasilkan ketika notasi ditulis mampu memberikan pemahaman dasar pada siswa. Selanjutnya adalah membedakan ritme yang dihasilkan oleh harga dan nilai not yang berbeda, dengan fitur yang bisa memainkan notasi dari awal hingga akhir dengan bunyi yang akurat juga mempermudah siswa dalam memahami perbedaan ritme.

Selain itu, perbedaan efek bunyi yang ditimbulkan jika menggunakan tanda dinamik dan tempo, *MuseScore 3* melakukannya dengan sangat baik. Ketika notasi diberikan tanda piano dan forte, efek suara yang dihasilkan dapat dibedakan dengan jelas oleh siswa. Dari hal-hal dasar seperti pengenalan

notasi musik tersebut nantinya akan menjadi pedoman bagi guru untuk masuk ke materi yang lebih dalam lagi, seperti perbedaan rasa dan suasana yang dihasilkan ketika menuliskan notasi musik menggunakan harga notasi, tempo, dan dinamik yang berbeda. Oleh karena itu, program *MuseScore 3* efektif untuk proses pembelajaran di kelas eksperimen. Penggunaan media belajar *music notater MuseScore 3* ini dapat menyita perhatian dan antusiasme siswa untuk belajar notasi musik dengan lebih baik.

Pada kelas kontrol, penulis menyampaikan materi notasi musik dengan metode konvensional. Urutan materi yang disampaikan sama dengan yang dilakukan pada kelas eksperimen. Namun saat menggunakan metode ini, antusias siswa sangat rendah. Sebagian besar siswa merasa bosan dan tidak tertarik lagi untuk belajar notasi musik karena guru hanya mengajarkan materi seperti biasa dan siswa tidak begitu memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini tentunya dapat memengaruhi hasil belajar siswa karena siswa beranggapan bahwa belajar notasi musik adalah hal yang sulit dan membosankan.

Hasil penelitian terdapat selisih nilai yang cukup besar pada nilai rata-rata *post-test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah 5,449. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 79.06 dan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 73,57. Setelah dilakukan uji beda dengan bantuan program SPSS *version 25 for windows*, didapatkan nilai *t* hitung sebesar 2,589 dan nilai signifikansi (ρ) sebesar 0,013. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dan H_a diterima, karena *t* hitung > nilai *t* tabel, 2,589

> 2,408, dan nilai signifikansi < 0,05 (uji dua pihak), 0,013 < 0,05.

Adapun beberapa siswa masih mendapat nilai tidak tuntas disebabkan oleh kurangnya fokus siswa dalam pembelajaran serta kurangnya keikutsertaan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Normalnya pembelajaran dilaksanakan dengan 4 kali pertemuan namun siswa yang mendapat nilai tidak tuntas tersebut rata-rata hanya mengikuti 2 pertemuan.

SIMPULAN

Pembelajaran notasi musik dengan menggunakan media *MuseScore 3* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran notasi musik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol. Nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 79.06 dan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 73,57.

Setelah dilakukan perhitungan uji *T* dengan SPSS, didapatkan nilai *T* hitung sebesar 2,589 dan nilai signifikansi (ρ) sebesar 0,013. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dan H_a diterima, karena *t* hitung > nilai *t* tabel yaitu 2,589 > 2,408, dan nilai signifikansi < 0,05 (uji dua pihak), yaitu 0,013 < 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahaudin, I. (2017). Pembelajaran Notasi Balok melalui *Software Sibelius*. *Seminar Nasional Seni dan Desain 2017*. 429–436. <https://media.neliti.com/media/publications/196112-pembelajaran-notasi-balok-melalui-softwa-0eeb8692.pdf>

- Cheng, L., & Leong, S. (2017). Educational Affordances and Learning Design in Music Software Development. *Technology, Pedagogy and Education*, 26(4). <https://doi.org/10.1080/1475939X.2016.1267037>
- Fahrurrozi, M., Mohzana, & Murcahyanto, H. (2021). Strategi Pembelajaran dan Kemampuan Guru Kelas. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 4(1). 197-205. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2146>
- Hasim, N., Widiawati, B. H., & Murcahyanto, H. (2022). Pembelajaran Musik Tradisional Berbasis Audio Visual. *TAMUMATRA: Jurnal Seni Pertunjukkan*, 4(2). 85-96. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/tmmt.v4i2.5505>
- Jeremić, B., Pećanac, R., Stanković, E., & Đurđević, T. (2020). Music technology software in adopting music teaching contents. *Croatian Journal of Education*, 22(1). <https://doi.org/10.15516/cje.v22i1.3282>
- Julia, J. (2017). *Pendidikan Musik: Permasalahan dan Pembelajarannya*. UPI Sumedang Press. Sumedang
- Laato, S., Laine, T., & Sutinen, E. (2019). Affordances of music composing software for learning mathematics at primary schools. *Research in Learning Technology*, 27. <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2259>
- Listiani, W., Rustiyanti, S., Sari, F. D., & Peradantha, I. (2019). Augmented Reality Pasua Pa Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Seni Pertunjukan 4.0. *Panggung*. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/1012>
- Murcahyanto, H., Fahrurrozi, Muh., & Mohzana, M. (2021). Pengaruh Program Seniman Masuk Sekolah terhadap Motivasi Siswa. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 4(1), 215–222. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2148>
- Murcahyanto, H., Mohzana, M., & Fahrurrozi, M. (2021). Dampak Media Sosial terhadap Kegiatan Kesenian Mahasiswa. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 4(1), 223–232. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2085>
- Nart, S. (2016). Music Software in The Technology Integrated Music Education. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 15(2). https://www.researchgate.net/publication/301545226_Music_software_in_the_technology_integrated_music_education
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *Media Pembelajaran Inovatif*. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>
- Rantina, M., Hasmalena, H., & Yosef, Y. (2019). Pengembangan Lagu Berbasis Aplikasi Musescore dalam Pengembangan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.351>

- Sari'ah, S. (2012). Strategi Pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 8 Yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta*
- Sinaga, F., Maestro, E., Marzam, M., & Yensharti, Y. (2019). Software Sibelius Sebagai Alternatif Penulisan Notasi Musik di Era Millennial. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik. 1(1)*. 1-6. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v1i1.11>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung
- Suharto, S. (2007). Pengembangan materi dan kegiatan pembelajarannya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan bidang seni musik. *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education. 8(3)*. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v8i3.780>
- Suliyanto, S. E., & MM, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jawa Tengah
- Suryati, S. (2016). Strategi Pembelajaran Seni Musik bagi Siswa Kelas XII SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta dengan Media Audio Visual. *PROMUSIKA: Jurnal Pengkajian, Penyajian, Dan Penciptaan Musik, 4(2)*, 75–83. <https://doi.org/10.24821/promusika.v4i2.2275>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima. Yogyakarta
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta. Jakarta
- Watson, M. (2018). MuseScore. In *Journal of the Musical Arts in Africa 15*. 143-147. <https://doi.org/10.2989/18121004.2018.1534342>
- Wicaksono, H. Y. (2009). Kreativitas dalam Pembelajaran Musik. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, 1(1)*. 1-12. [10.21831/cp.v1i1.42](https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.42)
- Widiastuti, N. M. D. (2018). Inovasi Aplikasi Media Pembelajaran Tari Bali Berbasis Android. *Mudra Jurnal Seni Budaya, 33(2)*. 287-295. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i2.336>
- Yan, B., & Zhou, Q. (2017). Music learning based on computer software. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET). 12(12)*. 142–150. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i12.7961>
- Yanti, D., Yusran, S., & Ino, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Tari Tradisional Lumense Kelas VIII SMP Negeri 16 Poleang Tengah. *Jurnal Pembelajaran Seni & Budaya, 4(2)*, 54–60. <http://dx.doi.org/10.33772/jpsb.v4i2.7822>
- Zaelani, K. (2014). *Strategi Pembelajaran Seni Musik Di Smp Negeri 12 Yogyakarta*. Universtias Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/19616/>