

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aplikasi *MuseScore* dalam penulisan notasi balok berlangsung dengan baik dan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Penggunaan *MuseScore* sangat memudahkan partisipan, di mana tampilan fitur yang sederhana dan lengkap membuat aplikasi ini mudah dipahami dan dioperasikan.

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap awal, inti, dan akhir. Pada tahap awal, peneliti merekrut partisipan dengan meminta kesediaan dari setiap kelas, serta membentuk grup WhatsApp untuk memudahkan komunikasi dan penyampaian informasi terkait penelitian. Tahap inti meliputi pengenalan aplikasi *MuseScore*, cara mendownload, penjelasan fitur-fitur, serta pemberian contoh lagu notasi angka untuk dikonversi ke notasi balok. Selain itu, partisipan diberikan tugas untuk mengerjakan lagu partitur balok yang kemudian dievaluasi oleh peneliti. Tahap akhir melibatkan pengambilan video hasil akhir partitur lagu yang telah diimitasi oleh partisipan.

Peneliti yang juga berperan sebagai guru, secara aktif memberikan contoh dan membimbing mahasiswa agar mampu meniru serta memahami proses penulisan notasi balok menggunakan *MuseScore* dengan baik. Metode imitasi yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengetik notasi. Peneliti melakukan demonstrasi penggunaan instrumen-instrumen *MuseScore* dan memberikan beberapa contoh notasi angka sebagai acuan bagi mahasiswa untuk mentransformasikannya ke dalam notasi balok. *MuseScore* dinilai sangat efektif karena memiliki fitur yang lengkap, mudah dipahami, mudah dibawa kemanapun tanpa menginstal aplikasi, memiliki *cloud* sendiri yang tidak

membebankan perangkat penggunanya, serta tampilan notasi yang jelas dan kualitas suara instrumen yang hampir menyerupai bunyi yang realistis.

Penggunaan *MuseScore* berdampak baik pada kemampuan menulis partitur balok bagi mahasiswa. Tampilannya yang sederhana menjadikan mahasiswa mampu menguasai penggunaannya; mampu mengetik notasi balok menggunakan keyboard laptop, mouse, ataupun fitur piano yang telah disediakan; serta meningkatkan pemahaman mengenai konsep dasar musik.

Dalam pelaksanaan penelitian, terdapat beberapa hambatan yang tidak dapat dihindari. Namun, peneliti mampu menemukan solusi yang tepat untuk mengatasi kendala tersebut. Selain itu, terdapat berbagai faktor pendukung yang sangat membantu dan mempermudah jalannya penelitian. Dengan demikian, Pembelajaran Aplikasi *MuseScore* Dalam Penulisan Notasi Balok Bagi Mahasiswa Semester III Prodi Pendidikan Musik UNWIRA Kupang telah terlaksana dengan baik dan efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disarankan kepada sebagian pihak yaitu:

1. Para Dosen Program Studi Pendidikan Musik

Agar para dosen dapat mengenalkan dan menyampaikan materi pembelajaran mengenai aplikasi *MuseScore* secara efektif kepada mahasiswa, sehingga mahasiswa mampu memanfaatkan aplikasi tersebut untuk membuat maupun mengaransemen lagu dalam bentuk notasi balok secara optimal.

2. Para Pembaca

Agar pembaca dapat memahami dan menguasai penggunaan aplikasi *MuseScore* dalam pembuatan maupun pengaransemenan lagu, diperlukan penyajian materi yang sistematis dan komprehensif. Aplikasi *MuseScore* sebagai aplikasi yang menyediakan fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam menulis dan mengedit partitur musik secara digital. Oleh karena itu, pembelajaran harus mencakup pengenalan antarmuka, langkah-langkah mendownload, serta pemanfaatan fitur-fitur utama secara praktis. Pendekatan pembelajaran yang terstruktur akan membantu pembaca mengembangkan keterampilan teknis dan musikal secara simultan, sehingga mampu menghasilkan karya musik yang sesuai dengan standar notasi balok. Selain itu, penggunaan metode demonstrasi dan imitasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi *MuseScore* secara efektif.

3. Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan variasi metode pembelajaran dengan mengombinasikan metode imitasi dan demonstrasi dengan pendekatan kolaboratif atau pembelajaran berbasis proyek, guna meningkatkan keterlibatan dan kreativitas mahasiswa. Selain itu, peneliti juga dapat menambahkan evaluasi aspek keterampilan teknis dan estetika dalam penulisan partitur serta mengukur dampak pembelajaran *MuseScore* terhadap kemampuan musikal secara menyeluruh. Penggunaan teknologi pendukung lain, seperti perangkat lunak audio editing atau aplikasi pembelajaran musik interaktif, dapat dikombinasikan untuk memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Disarankan pula untuk melakukan penelitian jangka panjang guna mengamati konsistensi dan perkembangan kemampuan mahasiswa dalam menulis notasi balok menggunakan *MuseScore*. Selain itu, pelatihan awal yang lebih

mendalam mengenai fitur-fitur *MuseScore* perlu diberikan agar mahasiswa dapat memaksimalkan penggunaan situs tersebut secara optimal.

Dengan mempertimbangkan saran-saran tersebut, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam pengembangan pembelajaran musik berbasis teknologi digital bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik.