



SWARA : Jurnal Antologi Pendidikan Musik

SWARA
JURNAL ANTOLOGI PENDIDIKAN MUSIK

Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/antomusik/index>

Penggunaan Aplikasi Musescore 3 Dalam Melatih Kemampuan Sight Singing Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 12 Bandung

Thessa Elisabeth Sinaga, Sandie Gunara, Iwan Gunawan

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence: E-mail: thessaelisabeth22@gmail.com

ABSTRAK

Dalam pembelajaran seni musik di SMP Negeri 12 Bandung khususnya dikelas VIII, memuat kompetensi dasar menyanyikan lagu daerah. Melalui ini, siswa akan dihadapkan dengan berbagai lagu daerah. Di kelas VIII A yang berjumlah 34 siswa ditemukan bahwa siswa dikelas tersebut tidak memiliki kemampuan untuk bisa mempelajari lagu daerah secara mandiri, rendahnya kepekaan siswa terhadap nada, dan juga dilatar belakangi dengan guru senibudaya yang tidak berasal dari pendidikan seni musik. Oleh karena itu peneliti menerapkan *sight singing* dikelas VIII A. Cara melatih atau mempelajari *sight singing* salah satunya bisa menggunakan aplikasi Musescore 3. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan aplikasi Musescore 3 dalam melatih kemampuan *sight singing* siswa kelas VIII A. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode *one group pretest-posttest*, yang merupakan kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan baru diberikan tes akhir (*posttest*). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Adapun hasil dari *pretest-posttest* adalah pada *pretest* siswa memperoleh rata-rata 32,99 dan *posttest* 77,55 yang mana ditemukan pengaruh dari penggunaan aplikasi Musescore 3 dalam melatih *sight singing* siswa, adapun pengaruh yang terjadi adalah peningkatan kemampuan siswa.

© 2023 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diserahkan 9 Juli 2022

Revisi Pertama 20 Agustus 2022

Diterima 11 Oktober 2022

Tersedia online 13 November 2022

Tanggal Publikasi 1 Desember 2022

Kata Kunci:

Sight Singing, aplikasi Musescore 3.

1. PENDAHULUAN

Seni musik merupakan salah satu bidang kajian dalam pendidikan yang harus menunjukkan betapa pentingnya memberikan peserta didik pengalaman dan kesempatan untuk berekspresi (*expression*), berapresiasi (*appreciation*), berkreasi (*creation*), membentuk harmoni (*harmony*), dan berkesempatan untuk menciptakan keindahan (*aesthetic*). Dari rasa bermusik (*sense of music*) dan pengalaman seni (*experience of art*), peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang mereka gunakan dalam memecahkan masalah sehari-hari dan juga untuk membangun kepribadiannya (Spence, & Di Stefano, 2022; Menninghaus, dkk., 2019; Van Geert, & Wagemans, 2020; dan Thompson, Bulloet, & Margulis, 2023)

Hal tersebut dapat dicapai dengan pendidikan seni musik yang dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dan mengakomodasi perbedaan karakter, keunikan dan tingkat perkembangan peserta didik. Pendidikan seni musik dilakukan untuk mengembangkan kepribadian peserta didik sesuai dengan kodratnya sebagai manusia seutuhnya (*humanity*) yang memiliki kebebasan, kematangan diri dan tanggung jawab secara etika dan moral (Akrivou, dkk., 2019; Maesaroh, dkk., 2022; dan Kumar, 2023). Melalui pendidikan seni, perilaku peserta didik dapat terbentuk kearah yang lebih baik karena seni dapat mengenalkan nilai-nilai dan norma-norma yang ada dalam masyarakat kepada peserta didik. Pendidikan seni seperti seni musik memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran seperti menyenangkan perasaan peserta didik, membuat peserta didik aktif, terciptanya kebersamaan antara peserta didik dengan guru, menumbuhkan rasa percaya diri, disiplin, kejujuran dan menyesuaikan pikiran perasaan dan tindakan.

Materi yang terdapat dalam Kurikulum 2013 khususnya pada pelajaran seni musik SMP yaitu mencakup kemampuan siswa mengalami dan merasakan olah vocal, mengapresiasi musik dan bentuk ansambel dan vocal grup, serta siswa dituntut untuk dapat berapresiasi dengan musik tradisional maupun musik modern. Pendidikan seni musik lebih menekankan pada pemberian pengalaman seni musik, yang nantinya akan melahirkan kemampuan untuk memanfaatkan seni musik pada kehidupan sehari-hari. Pendidikan Seni musik diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: "belajar dengan seni," "belajar melalui seni" dan "belajar tentang seni."

Dalam menerapkan materi pembelajaran dalam Kurikulum 2013, pendekatan yang digunakan dalam mengajar adalah pendekatan *scientific* dengan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan model pembelajaran *discovery learning*, *problem based learning* dan *project based learning* karena pada Kurikulum 2013 guru bertugas menjadi fasilitator sedangkan peserta didik harus aktif dalam memecahkan suatu permasalahan, menemukan sesuatu dan mengeksplorasi suatu kegiatan (Indrilla, 2018; Ruto, dkk., 2021; dan Aliyyah, dkk., 2022).

Dalam metode pembelajaran Kurikulum 2013, guru dapat menggunakan gabungan dari beberapa metode pembelajaran. Akan tetapi yang terpenting adalah ketika guru mengetahui perkembangan psikologis siswa dan juga kurikulum keduanya harus saling terkait agar dapat mengkondisikan situasi pengalaman belajar yang bisa menstimulus atau merangsang indra dan keingintahuan peserta didik. Pembelajaran seni musik di SMP Negeri 12 Bandung khususnya dikelas VIII dilakukan seluruhnya pada semester genap. Dengan memuat kompetensi dasar menyanyikan lagu daerah. Melalui ini, siswa akan dihadapkan dengan berbagai lagu daerah. Guru bisa saja melatih siswa dalam mempelajari lagu-lagu

daerah, khususnya lagu- lagu yang baru dipelajari secara lisan, akan tetapi dengan demikian, kemampuan dan keiginan siswa mengeksplorasi lagu daerah lainnya menjadi terbatas dikarenakan siswa tidak memiliki kemampuan untuk mempelajari lagu-lagu secara mandiri.

Sama halnya dengan yang terjadi didalam kelas VIII A SMP Negeri 12 Bandung, sesuai dengan pengamatan awal peneliti, peneliti melihat bahwa siswa dikelas tersebut tidak memiliki kemampuan untuk bisa mempelajari lagu daerah secara mandiri, rendahnya kepekaan siswa terhadap nada, dan juga dilatar belakang dengan guru seni budaya yang tidak berasal dari pendidikan seni musik. Kemudian ditemukan bahwa guru menganggap notasi balok hanya sekedar formalitas, dalam mempelajari sebuah lagu pada akhirnya guru hanya mengajari secara lisan, dan masalah yang sering didapati yaitu ketika siswa lupa akan lagu tersebut atau harus mempelajari lagu baru kemudian guru harus mengajari kembali berulang-ulang. Oleh karena itu peneliti menerapkan *sight singing* dikelas VIII A, dengan tujuan siswa bisa lebih peka terhadap nada, siswa mampu belajar lagu secara mandiri, dan siswa mampu membaca notasi yaitu dengan kemampuan *sight singing* menyanyikan secara langsung not yang mereka lihat. *Sight singing* adalah kemampuan membaca notasi musik dan langsung menyanyikan nada sesuai dengan melodi pada partitur musik yang biasanya disebut *prima vista* (pandangan pertama). Ketika siswa mampu *sight singing*, maka siswa akan mampu ketika dihadapkan dengan lagu baru baik dalam bentuk vokal maupun instrumen kemampuan *sight singing* bisa diterapkan dan juga kemampuan ini akan berguna didalam pembelajaran seni musik kedepannya dan juga dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk membentuk karakter peserta didik, guru dalam proses pembelajaran tentu dituntut kemampuannya / kompetensi untuk melakukan tugas dalam pembelajaran secara professional, mewujudkan kinerjanya secara tepat dan efektif. Kompetensi pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar hendaknya direalisasikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Pada saat ini sudah banyak sekali software atau aplikasi musik yang ada dengan fungsi dan tujuan masing-masing, salah satunya adalah aplikasi Muscore 3. Cara melatih atau mempelajari *sight singing* salah satunya bisa menggunakan aplikasi Muscore 3. Aplikasi ini merupakan aplikasi penulis notasi balok, akan tetapi peneliti memilih aplikasi Muscore 3 sebagai salah satu melatih *sight singing* dari banyak produk software yang bisa melakukan hal tersebut. Pada penelitian ini aplikasi Muscore 3 digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam melatih *sight singing*. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar pada siswa. Adapun alasan peneliti memilih aplikasi Muscore 3 memiliki akses penuh tidak dibatasi dan tentunya gratis, yang mana sangat mudah untuk mendapatkan aplikasi ini karena guru tidak perlu bayar untuk mendapatkannya. Muscore 3 merupakan perangkat lunak yang berbasis Windows, maka siswa dan guru bisa dengan mudah untuk mendapatkan software tersebut yaitu dengan mengunduh di Microsoft Store dengan proses pengunduhan yang praktis dan tidak memakan waktu yang lama. Selain tersedia di aplikasi desktop (laptop, komputer), aplikasi ini juga tersedia dalam aplikasi mobile (handphone, computer tablet) yang mana sangat mempermudah siswa dalam penggunaannya.

Dalam penelitian ini aplikasi Muscore 3 diposisikan oleh guru sebagai media pembelajaran. Selain menulis notasi, aplikasi ini juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran *sight singing*. Melalui aplikasi ini, guru dapat mempersiapkan model-mode *sight singing* yang akan digunakan oleh siswa. Dalam pembelajaran *sight singing* guru bisa saja tidak menggunakan aplikasi Muscore 3 akan tetapi proses yang terjadi tidak akan efektif. Karena dengan demikian guru harus menulis baik dalam kertas maupun papan tulis model-model *sight singing* yang akan dilatih. Belum lagi ketika guru harus selalu memberikan contoh

nada pada saat latihan. Sedangkan saat dalam pembelajaran sight singing menggunakan aplikasi Musescore 3, guru bisa sebelumnya mempersiapkan model-model yang akan digunakan, pada saat latihan, notasi yang ingin spontan diubah juga bisa dilakukan, kemudian aplikasi Musescore 3 ini bisa menghasilkan suara dari notasi yang tertulis. Akan sangat efektif ketika siswa kurang peka terhadap nada dan membutuhkan pengulangan nada karena aplikasi Musescore 3 yang digunakan akan selalu konsisten dan bisa digunakan berulang-ulang.

Oleh karena itu melalui pemaparan diatas peneliti ingin menggunakan aplikasi Musescore 3 dalam melatih kemampuan sight singing siswa dikelas VIII A SMP Negeri 12 Bandung. Diharapkan melalui pembelajaran menggunakan alat bantu atau media belajar Musescore 3, siswa bisa mengalami proses belajar yang baru serta menyenangkan, dan bisa membantu dalam melatih kemampuan sight singing.

2. METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen. Jenis desain penelitian dibedakan menjadi tiga yaitu desain penelitian pre-experimental, desain eksperimen semu (*quasy-experiment*), dan desain eksperimen sungguhan (*true experiment*). Desain yang digunakan dalam penelitian adalah desain *pre-experimental* (Maciejewski, 2020; SirotoVÁ, MichvocÍKovÁ, & Rubacha, 2021; dan Wang, Wang, & Yao, 2023).

Desain pra ekperimental dibagi menjadi tiga, yaitu *One-Shot Case Study*, *One Group Pretest-Posttest*, dan *Intact Group Comparison*. Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest. One group pretest-posttest adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan baru diberikan tes akhir (*posttest*). Sehingga, hasil perlakuan lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan setelah sebelum dan setelah diberi.

Dalam penelitian ini, yang menjadi populasinya adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri 12 Bandung yang memiliki kompetensi dasar bernyanyi lagu daerah pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di semester genap tahun ajaran 2021/2022. Adapun total dari seluruh kelas VIII yaitu berjumlah 306 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling. *Non-probability* sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Oleh karena itu peneliti menentukan kelas VIII A sebagai sampel penelitian. Kelas VIII A SMP Negeri 12 Bandung terdiri dari 34 siswa yaitu 14 laki-laki dan 20 perempuan.

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu ataupun kelompok. Dalam dalam hal ini, siswa memperoleh dua tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes awal bertujuan untuk melihat kemampuan sight singing siswa di awal sebelum dilakukan perlakuan atau treatment dengan menggunakan model lagu Cik Cik Periuk, kemudian setelah ada perlakuan atau treatment maka dilaksanakan kembali tes akhir untuk melihat bagaimana kemampuan sight singing siswa. Bentuk tes yang diberikan di awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*) adalah sama.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas instrumen yaitu dengan cara pengujian validitas konstruksi. Setelah itu untuk menganalisis hasil uji coba instrumen, peneliti menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Digunakannya korelasi Pearson Product Moment adalah untuk mencari arah dan kekuatan hubungan antara variabel bebas

(x) dengan variabel tak bebas (y). Analisis ini dilakukan dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total yang didapat.

Lalu setelah itu dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten. Instrumen yang valid yang reliabel merupakan syarat untuk menghasilkan data hasil yang valid dan reliabel. Setelah instrumen di uji validitas dan reliabilitasnya, barulah instrumen bisa digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sesudah dan sebelum diberikannya perlakuan. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data, menyajikan data, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah data ataupun hasil dari pretest dan posttest telah diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah untuk menganalisis data pretest dan juga posttest untuk melihat perbandingan keduanya setelah dilakukan perlakuan (treatment) melatih kemampuan siswa menggunakan aplikasi Musescore 3 (Matitaputty, & Sopacua, 2023; dan Yusuf, Jusoh, & Yusuf, 2019). Analisis deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penyajian data dalam statistik deskriptif adalah melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan presentase.

Tabel 1. Analisis Deskriptif

	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	26	25.0	50.0	857.9	32.996	8.3263
Posttest	26	75.0	83.3	2016.4	77.554	3.9066
Valid N (listwise)	26					

Selanjutnya, untuk melihat penggunaan aplikasi Musescore 3 dalam melatih kemampuan sight singing siswa, maka dilakukan juga perhitungan normal gain (N-gain) terhadap perbedaan hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Uji N-gain merupakan hasil dari selisih nilai posttest dengan pretest untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau treatment.

Tabel 2. Uji N-Gain

	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
N gain skor	26	.63	.78	17.28	.6644	.04471
N gain %	26	62.52	77.73	1727.54	66.4439	4.47086
Valid N (listwise)	26					

Tabel diatas bisa dilihat bahwa pada pretest, nilai minimum yang diperoleh oleh siswa yaitu 25 dan maksimum 50 dengan jumlah seluruh nilai 857,9 dan memperoleh rata-rata (mean) 32,99. Lalu pada posttest bisa dilihat adanya peningkatan bahwa nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 75 dan maksimum 83,3 dengan jumlah seluruh nilai (sum) 2016,4 dan memperoleh rata-rata (mean) 77,55. Gain yang diperoleh bernilai 44,56, sedangkan nilai N-

Gain pada Tabel 4.7 menunjukkan pengaruh kemampuan dengan nilai 0,66 yaitu sebesar 66,44% dengan kategori sedang dengan tafsiran efektivitas N-Gain cukup efektif. Dari hasil perhitungan pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan sight singing menggunakan aplikasi Musescore 3. Kemudian dilakukan uji normalitas, dengan taraf signifikan 0,05 dengan kriteria pengujian, jika signifikansi > 0,05, maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika signifikansi < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnof

N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.52026542
Most Extreme Differences	Absolute	.253
	Positive	.222
	Negative	-.253
Test Statistic		.253
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

Dari tabel uji normalitas diatas bisa dilihat bahwa nilai signifikansi adalah 0,00 yang artinya Sig < 0,05 yaitu data tidak berdistribusi normal. Karena data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis non parametrik. Dalam uji hipotesis ini, peneliti menggunakan uji Wilcoxon.

Setelah uji normalitas dilakukan, dan ditemukan bahwa data tidak berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Dikarenakan data tidak berdistribusi normal maka dilakukanlah uji hipotesis non parametrik menggunakan Wilcoxon menggunakan program SPSS. Dengan kriteria pengujian H_0 adalah jika $Asym.sig. \leq \alpha$ 0,05 artinya H_0 ditolak H_a diterima. Hipotesis nol (H_0) adalah bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan sight singing siswa sesudah menggunakan aplikasi Musescore 3. Hipotesis Alternatif (H_a) adalah bahwa terdapat perbedaan kemampuan sight singing siswa sebelum dengan sesudah menggunakan aplikasi Musescore 3.

Setelah Hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a) sudah ditetapkan, maka selanjutnya dilakukan uji dua arah dengan rumus:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ (tidak berbeda)}$$

$$H : \mu_1 \neq \mu_2 \text{ (berbeda)}$$

Keterangan:

μ_1 adalah kemampuan sight singing siswa sebelum menggunakan aplikasi Musescore 3 dan μ_2 adalah kemampuan sight singing siswa sesudah menggunakan aplikasi Musescore 3. Jika $\mu_1 = \mu_2$ (tidak berbeda) artinya adalah Hipotesis nol (H_0) diterima dan jika $\mu_1 \neq \mu_2$ (berbeda) maka Hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima. Adapun uji hipotesis non parametrik menggunakan Wilcoxon sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Wilcoxon Test Statisticsa Posttest-Pretest

Z	-4.530 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan tabel output hasil dari Wilcoxon, diperoleh nilai Asymp.sig = 0,000, yang berarti lebih kecil dari α 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. $\mu_1 \neq \mu_2$ (berbeda) maka artinya ditolak hipotesis yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara nilai pretest dan posttest dan diterimanya hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan.

Tabel 5. Mean Rank

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	26 ^b	13.50	351.00
	Ties	0 ^c		
Total		26		

Lalu kemudian dari hasil mean rank pada Tabel 4.10 bisa dilihat bahwa, perbandingan mean rank Wilcoxon sebelum diberikan perlakuan 0,00 dan setelah diberikan perlakuan menjadi 13,50 jadi terdapat indikasi bahwa terdapat lebih tinggi rata-rata skor pada posttest dibandingkan pretest sehingga perbedaan yang terjadi adalah peningkatan.

Pembelajaran dan latihan menggunakan aplikasi Muscore 3 adalah guru menampilkan model-model pembelajaran dan latihan yang sudah dipersiapkan sebelumnya di depan kelas (Harumi, 2018; Novela, 2019; Heldisari, 2019; Fahriansyah, 2021; dan Putra, dkk., 2022). Melalui kegiatan ini siswa diajak untuk mengamati, merumuskan, menganalisis, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikannya.

Pada proses pemberian perlakuan, bisa dilihat antusias siswa baik. Siswa terlihat penasaran selama proses perlakuan sehingga siswa terlihat aktif. Siswa sering meminta guru untuk mengulang pada bar atau not tertentu dikarenakan mereka belum bisa mengolah bunyi yang mereka dengar. Akan tetapi dengan bantuan aplikasi Muscore 3 proses tersebut menjadi lebih sederhana dan efektif dikarenakan guru langsung memilih not atau bar yang kurang dipahami siswa untuk diperdengarkan. Sehingga apa yang didengar siswa juga konsisten tidak berubah-ubah dan guru juga terbantu. Proses pemberian perlakuan setiap minggunya memiliki latihan yang berbeda dan juga tingkat latihannya yang lebih tinggi.

4. KESIMPULAN

Dalam melatih kemampuan siswa dalam sight singing, Muscore 3 diposisikan sebagai media pembelajaran oleh guru di sekolah. Dengan kemampuan Muscore bisa menulis notasi balok dan bisa menghasilkan suara dari penulisan notasi pada Muscore 3, ini digunakan oleh guru sebagai simulasi, model-model sight singing yang akan digunakan oleh siswa. Guru bisa mempersiapkan model-model yang akan digunakan sebelumnya. Selain itu, kelebihan dari menggunakan Muscore 3 sebagai media pembelajaran di kelas adalah proses pembelajaran bisa lebih efektif. Bisa dibayangkan ketika guru mengajarkan mengenai sight singing secara

manual, tanpa bantuan dari Musescore 3. Ketika ada notasi yang harus diganti, guru harus mengubah dipapan tulis atau kertas sedangkan dalam menggunakan Musescore 3, notasi yang ingin diubah bisa langsung diubah dan juga siswa bisa melihat bentuk dari notasi yang lebih nyata. Belum lagi ketika guru harus menirukan atau menyanyikan sebuah nada atau melodi ketika ada siswa yang tidak bisa peka akan nada hanya dengan sekali dengar saja, dengan Musescore 3 nada yang tidak jelas atau yang kurang didengar siswa bisa diputar berulang-ulang dan suara yang keluar juga akan tetap konsisten tidak berubah-ubah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas VIII A SMP Negeri 12 Bandung tentang penggunaan aplikasi Musescore 3 dalam melatih kemampuan sight singing siswa maka diperoleh nilai rata-rata dari pretest yaitu 32,99 dan posttest 77,55. Dari nilai tersebut bisa dilihat bahwa adanya peningkatan rata-rata dari pretest dan posttest. Dengan membandingkan kedua nilai maka bisa dilihat terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan sight singing siswa menggunakan aplikasi Musescore 3. Melalui uji hipotesis yang dilakukan maka diperoleh $\mu_1 \neq \mu_2$ (berbeda) yang artinya terdapat perbedaan kemampuan sight singing siswa sebelum dengan sesudah menggunakan aplikasi Musescore 3. Dengan melihat kembali rata-rata awal maka perbedaan yang terjadi sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Musescore 3 adalah peningkatan. Walaupun nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada posttest sudah mencapai KKM yaitu 75, akan tetapi peneliti yakin dengan waktu latihan yang lebih panjang dan giat lagi maka siswa bisa mencapai nilai diatas KKM dengan melihat semangat dan antusias siswa selama dilakukannya latihan kemampuan sight singing selama lima pertemuan.

5. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis mengkonfirmasi bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Akrivou, K., Scalzo, G., & Semper, J. V. O. (2019). The Inter-Processual Self: Towards A Personalist Virtue Ethics Proposal For Human Agency. *Cambridge Scholars Publishing*, 5(2), 70-80.
- Aliyyah, R. R., Ayuntina, D. R., Herawati, E. S. B., & Suhardi, M. (2020). Using Of Contextual Teaching And Learning Models To Improve Students Natural Science Learning Outcomes. *Indonesian Journal Of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 65-79.
- Fahriansyah, F. (2021). Pengembangan Desain Model Pembelajaran Assure Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Smp Islamiyah Sawangan. *Perspektif*, 1(1), 53-63.
- Harumi, Y. D. (2018). Efektivitas Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ansambel Musik Di Smp Negeri 12 Yogyakarta (Doctoral Dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

- Heldisari, H. P. (2019). Pembelajaran Teknik Rekam Di Sekolah Menengah Kejuruan (Seni Musik) Melalui Model Pembelajaran Personal. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 199-206.
- Indrilla, N. (2018). The Effectiveness Of Scientific Approach And Contextual Teaching And Learning Approach In Teaching Writing. *Lingua Cultura*, 12(4), 405-413.
- Kumar, T. (2023). A Journey Of Self-Discovery And Survival: A Critique Of Toni Morrison's Song Of Solomon (1977). *Research Journal In Advanced Humanities*, 4(4), 67-75.
- Maciejewski, M. L. (2020). Quasi-Experimental Design. *Biostatistics & Epidemiology*, 4(1), 38-47.
- Maesaroh, S., Tabroni, I., Marlina, L., & Akasah, Y. (2022). Teacher's Role In Developing Students' Characteristics In TPQ Nurul Yaqin Purwakarta, Indonesia. *Indonesian Journal Of Applied And Industrial Sciences (ESA)*, 1(1), 1-8.
- Matitaputty, J. K., & Sopacua, J. (2021). The Effectiveness Of The Learning Cycle 5E Learning Model In An Effort To Improve Learning Outcomes Of History. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 740-747.
- Menninghaus, W., Wagner, V., Wassiliwizky, E., Schindler, I., Hanich, J., Jacobsen, T., & Koelsch, S. (2019). What Are Aesthetic Emotions?. *Psychological Review*, 126(2), 171.
- Novela, S. R. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1095-1101.
- Putra, Dkk. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Musik Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3604-3611.
- Ruto, R., Mema, A., Nduru, M. P., & Ota, M. K. (2021). Contextual Teaching And Learning Approach In Social Science: Its Role To Encourage Pupils' Cognitive Learning Achievement. *JISTECH: Journal Of Information Science And Technology*, 1(1), 43-52.
- Sirotová, M., Michvocíková, V., & Rubacha, K. (2021). Quasi-Experiment In The Educational Reality. *Journal Of Education Culture And Society*, 12(1), 189-201.
- Spence, C., & Di Stefano, N. (2022). Crossmodal Harmony: Looking For The Meaning Of Harmony Beyond Hearing. *I-Perception*, 13(1), 20416695211073817.
- Thompson, W. F., Bullot, N. J., & Margulis, E. H. (2023). The Psychological Basis Of Music Appreciation: Structure, Self, Source. *Psychological Review*, 130(1), 260.
- Van Geert, E., & Wagemans, J. (2020). Order, Complexity, And Aesthetic Appreciation. *Psychology Of Aesthetics, Creativity, And The Arts*, 14(2), 135.
- Wang, L., Wang, C., & Yao, X. (2022). Befriended To Polarise? The Impact Of Friend Identity On Review Polarisation—A Quasi-Experiment. *Information Systems Journal*. 7(3), 50-57

Yusuf, Q., Jusoh, Z., & Yusuf, Y. Q. (2019). Cooperative Learning Strategies To Enhance Writing Skills Among Second Language Learners. *International Journal Of Instruction*, 12(1), 1399-1412.