

**PENGARUH MODEL *PROJECT-BASED LEARNING*  
BERBANTUAN MUESCORE TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR NOT BALOK SISWA KELAS  
VIII SMP NEGERI 1 YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Lare Windar Jalu Inanggit**

**NIM 20102610132**

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK  
JURUSAN PENDIDIKAN MUSIK  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2025/2026**

**PENGARUH MODEL *PROJECT-BASED LEARNING*  
BERBANTUAN MUESCORE TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR NOT BALOK SISWA KELAS  
VIII SMP NEGERI 1 YOGYAKARTA**



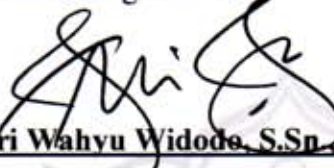
**Skripsi ini Diajukan Kepada Dewan Penguji  
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1  
dalam Pendidikan Musik  
Genap 2025/2026**

## HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi berjudul:

**PENGARUH MODEL PROJECT-BASED LEARNING BERBANTUAN MUESCORE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR NOT BALOK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 YOGYAKARTA** diajukan oleh Lare Windar Jalu Inanggit, NIM 20102610132, Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Jurusan Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi:187121**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 2 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua

  
**Tri Wahyu Widada, S.Sn., M. A.**  
NUPTK 5546751652130072

Pembimbing II/ Anggota

  
**Henry Yuda Oktadus, M. Sn.**  
NUPTK 9344770671130313

Cognate/Anggota

  
**Lingga Ramafisela, S.Sn., M. A.**  
NUPTK 2642770671230322

Yogyakarta, **17 - 06 - 26**  
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.**  
NUPTK 3439749650131083

Koordinator Program Studi  
Pendidikan Musik

  
**Dr. Sn. Raden Mas Surtihadi, M.Sn.**  
NUPTK 2037748649130223

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Lare Windar Jalu Inanggit  
NIM : 20102610132  
Program Studi : S-1 Pendidikan Musik  
Fakultas : Seni Pertunjukan

### Judul Skripsi

#### **PENGARUH MODEL *PROJECT-BASED LEARNING* BERBANTUAN MUESCORE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR NOT BALOK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 YOGYAKARTA**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya tulis saya sendiri. Di sepanjang pengetahuan saya, dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi kecuali tertulis diaci dalam naskah ini dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

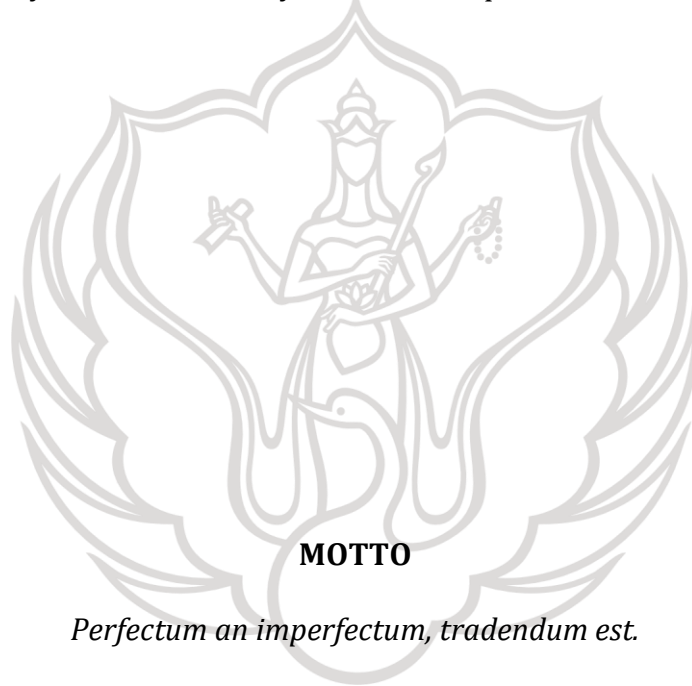
Yogyakarta, 2 Juni 2026



Lare Windar Jalu Inanggit  
NIM 20102610132

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri sendiri sebagai salah satu bentuk penghargaan dan bukti bahwa dapat menyelesaikan apa yang sudah saya mulai. Tentunya juga untuk kedua orang tua saya yang selalu mengupayakan usaha yang terbaik untuk segala kebutuhan saya sampai saat ini. Tak lupa juga untuk seluruh rekan dan sahabat yang terus mendukung dan meyakinkan saya untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.



### MOTTO

*Perfectum an imperfectum, tradendum est.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Project-Based Learning* Berbantuan MuseScore terhadap Motivasi Belajar Not Balok Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Yogyakarta” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana S-1 Pendidikan Musik di Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

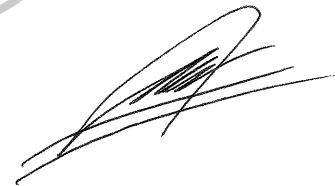
1. Dr. R.M. Surtihadi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus wali akademik yang telah membimbing penulis dari awal hingga saat ini.
2. Mei Artanto, S.Sn., M. A., selaku Sekretaris Program Studi S-1 Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membimbing dalam hal teknis serta keperluan administratif.
3. Tri Wahyu Widodo, S.Sn., M. A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, bimbingan, arahan, saran dan juga dukungan untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Henry Yuda Oktadus, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan waktu, bimbingan, arahan, saran dan juga dukungan untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh pihak SMP Negeri 1 Yogyakarta yang sudah memberikan izin, juga kepada guru seni budaya kelas VIII yang telah mendukung penulis dan sudah bersedia mendampingi peneliti.
6. Kepada kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa serta dukungan yang terus menerus kepada penulis.

Dalam penulisan ini penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan selama menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini dan bermanfaat bagi penulis maupun pembaca

Yogyakarta, 2 Juni 2026

Penulis



Lare Windar Jalu Inanggit

NIM 20102610132

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) dengan media MuseScore terhadap motivasi belajar not balok siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *one-group pre-test post-test*. Sampel penelitian terdiri dari 27 siswa kelas VIII C yang dipilih secara *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar not balok yang diadaptasi dari *The Motivation for Learning Music (MLM) Questionnaire* dengan skala Likert 1-5. Data dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* setelah memenuhi uji normalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Terdapat kenaikan rata-rata skor dari 44,96 menjadi 52,48. Selain itu, data observasi lapangan membuktikan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama saat menggunakan fitur *playback* pada MuseScore dan saat mempresentasikan hasil proyek kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan MuseScore menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar not balok siswa SMP Negeri 1 Yogyakarta setelah perlakuan. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain *one-group pre-test post-test* tanpa adanya kelompok kontrol, hasil tersebut perlu dimaknai sebagai indikasi peningkatan, bukan sebagai bukti kausal yang sepenuhnya bebas dari pengaruh faktor luar.

**Kata Kunci:** *Project-Based Learning*; MuseScore; motivasi belajar; not balok; pendidikan musik.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Pertanyaan Penelitian .....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
A. Tinjauan Pustaka.....	9
B. Landasan Teori .....	19
C. Definisi Operasional.....	24
1. Motivasi Belajar Not Balok.....	25
2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek ( <i>Project-Based Learning</i> ) .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
A. Desain Penelitian.....	28
B. Variabel Penelitian .....	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	30

D. Pengumpulan Data .....	30
1. Teknik Pengumpulan Data.....	30
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	33
3. Material Penelitian.....	37
4. Prosedur Penelitian .....	38
E. Analisis Data.....	39
1. Uji Prasyarat Analisis .....	39
2. Uji Hipotesis.....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian .....	41
B. Temuan Hasil Observasi.....	44
C. Pembahasan .....	56
1. Pengaruh Model PjBL dengan Media MuseScore terhadap Motivasi Belajar .....	56
2. Peran Fitur Visualisasi dan <i>Playback</i> MuseScore.....	58
3. Implikasi Teoretis dan Praktis .....	59
4. Keterbatasan Penelitian.....	59
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil kolaborasi siswa .....	46
Gambar 2. Penulisan melodi siswa .....	49
Gambar 3. Penulisan tangga nada siswa.....	50
Gambar 4. Surat izin penelitian.....	70
Gambar 5. Situasi proses pembelajaran .....	71
Gambar 6. Kondisi kelas pembelajaran.....	71
Gambar 7. Ruang Lab Komputer.....	72
Gambar 8. Pengenalan MuseScore .....	72
Gambar 9. Lembar angket .....	73
Gambar 10. Angket pre-test.....	74
Gambar 11. Angket post-test.....	75
Gambar 12. Skor pre-test.....	76
Gambar 13. Skor post-test.....	76
Gambar 14. Hasil uji validitas .....	77
Gambar 15. Hasil uji reliabilitas.....	77
Gambar 16. Hasil uji normalitas .....	77
Gambar 17. Hasil uji sampel berpasangan.....	78
Gambar 18. Pedoman wawancara .....	78
Gambar 19. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1 .....	79
Gambar 20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2 .....	79
Gambar 21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3 .....	80
Gambar 22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 4 .....	80

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Definisi Operasional.....	24
Tabel 3.1 Uji Validitas .....	35
Tabel 3.2 Uji Reliabilitas .....	36
Tabel 4.1 Ringkasan Statistik Deskriptif Data Pre-Test Dan Post-Test. ....	41
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test.....	42
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis.....	43



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> Surat Izin Penelitian.....	70
<b>Lampiran 2.</b> Dokumentasi Lapangan .....	71
<b>Lampiran 3.</b> Instrumen Pengumpulan Data.....	73
<b>Lampiran 4.</b> Angket Lengkap .....	74
<b>Lampiran 5.</b> Data Mentah Skor Pre-Test dan Post-Test .....	76
<b>Lampiran 6.</b> Output SPSS.....	77
<b>Lampiran 7.</b> Pedoman Wawancara.....	78
<b>Lampiran 8.</b> RPP Lengkap dan Pedoman Observasi .....	79



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Musik di sekolah bukan sekadar materi tambahan, melainkan sarana penting untuk mengasah kreativitas dan membentuk kedisiplinan siswa secara menyeluruh. Menurut Chris (2023), ketika kedisiplinan sudah tertanam kuat di alam bawah sadar, pikiran kreatif menjadi bebas untuk berkembang dalam belajar dan menciptakan sesuatu. Hal ini tentunya sejalan dengan konsep kurikulum Merdeka Belajar yang menuntut siswa menjadi pusat pembelajaran, yang artinya dasar dalam pembelajaran musik yaitu disiplin dan kreativitas individu siswa sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kegiatan belajar musik di sekolah. Dari pembelajaran musik, siswa dapat belajar tentang kreativitas, disiplin, bersosial, dan juga pengekspresian diri (Nasution, 2016), sehingga idealnya pembelajaran musik harusnya menjadi sarana ekspresif kreatif dan juga apresiasi bagi siswa, terlebih lagi pada abad ke-21 ini manusia dituntut untuk lebih disiplin, kreatif, dan inovatif untuk dapat mengembangkan sesuatu dalam perkembangan manusia khususnya pada konteks ini dalam pendidikan musik agar selalu bertumbuh mengikuti perubahan dan perkembangan zaman ke depannya. Pembelajaran musik seperti teori musik, membaca notasi musik, maupun komposisi tentunya membutuhkan interaksi secara langsung antara guru dan murid. Menurut

Xue et al., (2025), faktor yang berkontribusi pada keterlibatan murid adalah kualitas interaksi antara guru dan murid. Untuk bisa mencapai tujuan itu, penguasaan notasi musik menjadi keterampilan dasar yang sangat penting terutama bagi siswa tingkat SMP, karena menjadi landasan bagi siswa dalam melakukan aktivitas musik lain nantinya seperti bernyanyi, memainkan instrumen, berkarya menciptakan sebuah musik itu sendiri. Dengan menguasai notasi musik, siswa dapat memahami struktur, ritme, dan harmoni secara mendalam.

Namun pada proses pembelajaran musik seringkali menghadapi kendala seperti akses hingga efektivitas pembelajaran. Siswa cenderung membutuhkan praktik dalam memainkan instrumen, membaca notasi, maupun memahami teori musik pada saat pembelajaran musik (Novaković et al., 2022). Selain itu, sumber daya, waktu dan biaya yang diperlukan, serta keterbatasan alat juga menjadi kendala tersendiri bagi siswa untuk dapat memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil dari kegiatan observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Yogyakarta dengan melakukan wawancara singkat oleh peneliti kepada salah satu guru musik di sekolah tersebut, mendapatkan bahwa pengajaran musik yang digunakan pada sekolah tersebut menggunakan metode pengajaran konvensional dengan mengandalkan sistem ceramah satu arah, hal ini menyebabkan minimnya interaksi secara dua arah antara siswa dan pengajar, sekaligus bertolak belakang dengan kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut yang menggunakan kurikulum Merdeka

Belajar. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara singkat yang dilakukan peneliti terhadap salah satu siswa kelas VIII pada sekolah tersebut yang menyatakan bahwa terkadang mereka sering merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya menghafal teori dan terlalu berpatok pada buku. Situasi tersebut semakin menguatkan bahwa keberhasilan pengajaran musik sangat bergantung pada interaksi yang aktif dan komunikatif antara guru dan siswa di dalam kelas (Sinaga et al., 2022). Hal tersebut merupakan poin yang mendasari peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan teknologi digital diperlukan untuk bisa menciptakan metode pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. Seiring berkembangnya zaman, teknologi memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap banyaknya bidang, tak terkecuali dalam pendidikan dan perkembangan musik modern. Saat ini, teknologi digital memberikan pengaruh besar dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih modern dan inovatif. Pada era digitalisasi ini, berbagai perangkat teknologi mengalami perkembangan mulai dari perangkat keras begitupun juga perangkat lunak. Contohnya adalah MuseScore yang merupakan perangkat lunak notasi musik yang memungkinkan pengguna untuk merangkai, membaca, dan mendengarkan notasi musik secara langsung (Cryer, 2025). Banyaknya fitur pada MuseScore seperti *playback*, visualisasi notasi musik tentunya dapat membantu siswa dalam memahami musik mulai dari membaca, menulis,

maupun merangkai notasi secara langsung, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih interaktif. Fitur-fitur dalam *software* ini tentunya menjadikan MuseScore sebagai salah satu alternatif media dalam membantu pengajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran musik (Larasati & Sukmayadi, 2021). Oleh karena itu, pemanfaatan MuseScore diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam membantu siswa untuk memahami tiga aspek pada pembelajaran notasi musik, yaitu menulis, membaca, dan mendengarkan. Selain itu SMP Negeri 1 Yogyakarta juga mempunyai lab komputer yang sangat memadai untuk implementasi media tersebut.

Untuk membantu proses pembelajaran lebih optimal lagi, tentunya dibutuhkan metode yang dapat mendukung penggunaan MuseScore sebagai media pembelajaran, dalam hal ini *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan pilihan yang patut dipertimbangkan untuk mengatasi hal tersebut, karena model PjBL mendorong siswa untuk belajar lewat penyelesaian proyek, yang dalam konteks ini adalah pembuatan karya musik digital. Dengan model pembelajaran ini siswa ditantang untuk menghasilkan hasil karya yang bisa langsung mereka dengarkan di MuseScore, bukan hanya menghafal teori. Hal ini selaras dengan Buku Panduan Guru Seni Musik kelas VIII yang mendorong pemberian tugas mandiri dan eksplorasi materi melalui media digital (Kemendikbud Ristek, 2022).

Meskipun ada banyak penelitian tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan, tetapi masih sedikit yang berfokus pada efektivitas penggunaan MuseScore sebagai alat bantu pengajaran musik tingkat SMP di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh dari penggunaan MuseScore dengan model pembelajaran PjBL terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

Motivasi belajar adalah salah satu aspek yang penting dalam keberhasilan dalam pembelajaran musik, khususnya penguasaan notasi balok, dan hal ini dapat dibentuk melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan juga model pembelajaran yang menitikberatkan keterlibatan siswa. Sementara itu, integrasi perangkat lunak MuseScore dalam model *Project-Based Learning* (PjBL) menawarkan aktivitas musikal yang dinamis, dimana siswa dapat memvisualisasikan dan mendengarkan notasi yang mereka tulis dalam waktu bersamaan. Berdasarkan berbagai kajian yang ada, kombinasi antara teknologi digital dan model PjBL mempunyai potensi yang cukup tinggi dalam meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam mempelajari musik. Namun meskipun begitu, pengajaran musik di SMP Negeri 1 Yogyakarta sejauh ini masih didominasi dengan metode ceramah satu arah yang menjadi salah satu penyebab rendahnya interaksi dan motivasi siswa dalam mempelajari musik. Hal ini menyebabkan kekosongan pengetahuan tentang sejauh mana efektivitas

model PjBL dengan bantuan MuseScore dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa di lingkungan tersebut.

### C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar not balok siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan MuseScore?
2. Seberapa besar peningkatan motivasi belajar not balok siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan MuseScore?
3. Bagaimana respons siswa selama mengikuti pembelajaran not balok berbasis proyek dengan media MuseScore?

### D. Tujuan Penelitian

Dari pertanyaan penelitian di atas, dapat disusun tujuan penelitian yang akan dicapai, yaitu untuk:

1. Mengidentifikasi perbedaan motivasi belajar not balok siswa kelas VIII C di SMP Negeri Yogyakarta sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan MuseScore.
2. Menganalisis signifikansi peningkatan motivasi belajar not balok siswa kelas VIII C di SMP Negeri 1 Yogyakarta melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*.

3. Mendeskripsikan respons siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Yogyakarta selama mengikuti pembelajaran not balok dengan model *Project-Based Learning*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis
  - a. Bagi pendidik, dapat menjadi dasar dalam mengembangkan metode pembelajaran musik berbasis proyek, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca notasi musik dengan bantuan aplikasi MuseScore.
  - b. Bagi siswa, dapat menguatkan dasar teori bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan MuseScore dapat membantu siswa dalam memahami notasi musik dengan cara yang lebih sederhana dan menarik.
  - c. Bagi sekolah, dapat memperkuat dasar teoretis terkait pentingnya menentukan model pembelajaran dan penggunaan teknologi dalam kurikulum seni musik.
  - d. Bagi peneliti, dapat memperluas kajian teoretis tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran dengan bantuan media digital dalam pendidikan musik, serta menjadi referensi dalam pengembangan penelitian-penelitian serupa di masa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, dapat memberikan wawasan tentang efektivitas MuseScore sebagai alat bantu pengajaran musik dan juga membantu pengajar dalam merancang model pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.
- b. Bagi siswa, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca notasi musik melalui MuseScore, selain itu juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar musik.
- c. Bagi sekolah, dapat mendukung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni musik berbasis teknologi, serta menjadi referensi dalam pengembangan kurikulum atau program kegiatan sekolah seperti ekstrakurikuler.
- d. Bagi penulis, dapat menambah pengalaman dan keahlian dalam melakukan kegiatan penelitian tentang pengembangan model pembelajaran dan pemanfaatan teknologi musik dalam pendidikan.