

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai jawaban dari pertanyaan pertama pada penelitian ini bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar not balok siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Yogyakarta sebelum dan sesudah penerapan *Project-Based Learning* berbantuan MuseScore. perbedaan tersebut dapat dilihat melalui hasil uji *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan adanya peningkatan skor motivasi belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media MuseScore. Temuan ini sejalan dengan teori *Self-Determination Theory* Ryan & Deci (1985) yang menyatakan bahwa motivasi belajar akan meningkat jika kebutuhan psikologis dasar siswa terpenuhi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan, khususnya dalam pembelajaran not balok. Melalui penggunaan MuseScore juga, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti rangkaian pembelajaran dan menunjukkan ketertarikan yang lebih selama proses belajar berlangsung.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar not balok siswa setelah penerapan *Project-*

Based Learning berbantuan MuseScore. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 44,96 pada *pre-test* menjadi 52,48 pada *post-test* dengan selisih sebesar 7,52, serta nilai *effect size* Cohen's *d* sebesar 1,45 yang termasuk kategori efek besar. Hasil tersebut tentunya menunjukkan bahwa penerapan PjBL berbantuan MuseScore tidak hanya mengindikasikan adanya pengaruh, tetapi juga memberikan dampak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini menjawab poin pertanyaan kedua pada penelitian ini, sekaligus berbanding lurus dengan pendapat Jiang Nan (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang interaktif, menarik dan berpusat pada siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model PjBL mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran musik. Dengan adanya media digital dalam pembelajaran musik dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan teori, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih praktis.

Hasil penelitian di atas juga menjawab poin pertanyaan ketiga pada penelitian ini yang menunjukkan respons siswa selama mengikuti pembelajaran not balok berbasis proyek dengan media MuseScore menunjukkan respons positif. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat

antusias, aktif berdiskusi, dan menunjukkan rasa percaya diri saat mempresentasikan hasil proyek kelompok mereka. Fitur pada MuseScore seperti visualisasi dan playback membantu siswa dalam belajar simbol dan bunyi dari notasi musik secara interaktif sehingga pembelajaran berjalan lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan proyek yang dilakukan secara berkelompok juga menciptakan terjadinya kerja sama, komunikasi, dan saling apresiasi antarsiswa. Temuan ini juga sejalan dengan SDT yang menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan akan kompetensi dan keterkaitan sosial dalam meningkatkan motivasi siswa. Semakin siswa merasa mampu untuk menyelesaikan tugas dan merasakan dukungan sosial dari lingkungan belajar, semakin tinggi juga motivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Maka dari itu penerapan *Project-Based Learning* berbantuan MuseScore tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan skor motivasi belajar, tapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan agar guru menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dalam proses pembelajaran musik. Penerapan PjBL dapat membantu siswa menjadi aktif, kreatif, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran lewat kegiatan praktik dan penyelesaian proyek musik secara bertahap. Dengan adanya proyek yang dikerjakan secara langsung, siswa dapat lebih

mudah memahami materi karena pembelajaran tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga pada pengalaman praktik dan kerja sama antar siswa.

Guru disarankan untuk merancang proyek pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kondisi siswa, seperti membuat notasi musik sederhana, menyusun aransemen dasar, atau membuat tugas praktik musik menggunakan . penggunaan MuseScore dalam model PjBL dapat membantu siswa lebih mudah menuangkan ide musikal dalam bentuk notasi sekaligus meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran musik. Selain itu, guru juga perlu memberikan arahan dan pendampingan yang cukup selama proses pengerjaan proyek agar siswa dapat mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan baik.

Bagi pihak sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran seni musik atau seni budaya. Dukungan itu dapat berupa penyediaan fasilitas pendukung seperti perangkat komputer, akses internet, maupun sarana praktik yang mumpuni sehingga proses pembelajaran berbasis proyek dapat berjalan secara lebih efektif. Sekolah juga dapat memberikan pelatihan kepada guru mengenai penerapan model PjBL dan penggunaan media pembelajaran digital agar pembelajaran menjadi lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai *Project-Based Learning* dan penggunaan MuseScore

pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian selanjutnya tentunya juga dapat mengkaji pengaruh PjBL terhadap aspek lain dalam pembelajaran musik, seperti kreativitas, hasil belajar, kemampuan kolaborasi, maupun pengaruh terhadap keterampilan praktik musik siswa sehingga mendapatkan hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.



DAFTAR PUSTAKA

- Acker, A., Nyland, B., Deans, J., Payman, K., & Klarin, S. (2022). Music Composition in Contexts of Early Childhood: Creation, Communication and Multi-Modal Experiences through Music. In *Music Composition in Contexts of Early Childhood: Creation, Communication and Multi-Modal Experiences through Music*. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-91692-3>
- ANGELOV, M. (2022). „MUESCORE “IN ELECTRONIC DISTANCE MUSIC EDUCATION OF STUDENTS. *Announcements of Union of Scientists - Sliven (Известия На Съюза На Учените - Сливен)*, Vol. 37, N, 166–171.
- Breed, A., Marambio, H. U., Pells, K., & Timalsina, R. (2024). *Children, Youth, and Participatory Arts for Peacebuilding: Lessons from Kyrgyzstan, Rwanda, Indonesia, and Nepal*. <https://doi.org/10.4324/9781003230038>
- Broom, P. (2019). *What Is Music Literacy?* (1st Editio). Routledge. <https://www.routledge.com/What-is-Music-Literacy/Broomhead/p/book/9781138299153?utm>
- Chris. (2023). *How Musical Discipline Leads to Artistic Freedom*. Obscuresound.Com. <https://www.obscuresound.com/2023/05/how-musical-discipline-leads-to-artistic-freedom/>
- Cryer, A. B. (2025). *No Title*. Everything.Explained.Today. <https://everything.explained.today/MuseScore/>
- Dillon, J. E. (2023). Project-Based Learning: Toward a World-Centered Music Education. *International Journal of Education and the Arts*, 24(13), 1–17. <https://doi.org/10.26209/ijea24n13>
- Green, L. (2017). Music, informal learning and the school: A new classroom pedagogy. In *Music, Informal Learning and the School: A New Classroom Pedagogy*. <https://doi.org/10.4324/9781315248523>
- Kemendikbud Ristek. (2022). *Seni Musik*.
- Kibici, V. B. (2022). *The Effect of Project-Based Learning Approach on Lesson Outcomes , Attitudes and Retention of Learned in Secondary School Music*. 19(September), 771–783.
- Larasati, M. T. L., & Sukmayadi, Y. (2021). *Mobile Learning Design for Sight Reading*. 519(Icade 2020), 70–73. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.015>
- Lou, Y. (2024). *Generative AI and Learning Motivation among Music Major Students in Chinese Universities: The Challenges and Strategies*. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-560-7_35
- Nan, J. (2025). *In-Depth Practice and Strategic Exploration of Project-Based*

- Learning in Primary and Secondary School Music Teaching*. 12, 1–9.
<https://doi.org/10.4236/oalib.1113691>
- Nasution, R. A. (2016). Pembelajaran Seni Musik Bagi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 4(1).
- Novaković, S., Blasković, J., & Tomljenović, Z. (2022). Educating Students at Teacher Education Faculties in Art Fields (Visual Arts and Music) in the Online Environment. *Communications in Computer and Information Science*, 1649 CCIS. https://doi.org/10.1007/978-3-031-20777-8_11
- Nur Afifah, F., Rahayuningtyas, W., & Hartono, H. (2023). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Ansambel Musik dengan Model Project Based Learning (PjBL). *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(7). <https://doi.org/10.17977/um064v3i72023p1081-1092>
- Ryan, R. M. (Ed.). (2023). *The Oxford Handbook of Self-Determination Theory*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780197600047.001.0001>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (1985). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. Self-Determination Theory. Ryan.
- Sinaga, T. E., Gunara, S., & Gunawan, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Musescore 3 Dalam Melatih Kemampuan Sight Singing Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 12 Bandung. *SWARA - Jurnal Antologi Pendidikan Musik*, 2(3). <https://doi.org/10.17509/swara.v2i3.51323>
- Wan, L. A., & Gregory, S. (2018). Digital tools to support motivation of music students for instrumental practice. *Journal of Music, Technology & Education*, 11(1), 37–64. https://doi.org/10.1386/JMTE.11.1.37_1
- Xue, C., Hou, Z., & Ma, R. (2025). Exploring rural middle school music teachers' classroom interaction decision-making levels: A student's perspective. *Scientific Reports*, 15(1), 1–13. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-90503-4>
- Zhang, L. (2022). Integration of Information Technology into Music Education to Cultivate Creative Thinking Among Middle School Students. *Journal of Contemporary Educational Research*, 6(1). <https://doi.org/10.26689/jcer.v6i1.2931>