

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Efektivitas Pembelajaran Drum Set dengan Menggunakan Media Aplikasi *MuseScore* pada Anak Usia Dini di Vivo Musik Medan”, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan aplikasi *MuseScore* dalam pembelajaran drum set di Vivo Musik Medan terbukti sangat membantu siswa dalam memahami notasi balok. Tampilan visual yang jelas serta fitur *audio guide* yang memperdengarkan contoh bunyi dari setiap pola ritme membuat anak-anak, terutama yang masih usia dini, lebih mudah mengenali dan mempraktikkan notasi drum. Dibandingkan dengan metode belajar menggunakan buku, *MuseScore* menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diikuti.

Guru juga menjadi lebih terbantu karena materi dapat dijelaskan secara lebih terarah, sementara siswa bisa mengikuti langkah-langkah pembelajaran mulai dari melihat notasi di layar sampai mencoba memainkannya langsung pada drum. Dari hasil observasi, siswa terlihat lebih fokus dan cepat menangkap konsep notasi,

serta menunjukkan peningkatan dalam memainkan ritme. Kehadiran media digital ini juga membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga motivasi siswa ikut meningkat.

Secara keseluruhan, penggunaan *MuseScore* sangat memudahkan siswa dalam memahami simbol-simbol notasi drum, mempercepat proses belajar, dan memberikan dampak positif pada perkembangan kemampuan mereka. Karena itu, *MuseScore* dinilai sebagai media pembelajaran yang sangat efektif untuk mendukung proses belajar drum set di Vivo Musik Medan.

2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Setelah *MuseScore* mulai digunakan dalam pembelajaran drum set di Vivo Musik Medan, pemahaman siswa terhadap not balok terlihat mengalami peningkatan yang cukup nyata. Anak-anak yang sebelumnya sering kebingungan membedakan simbol-simbol notasi drum, kini lebih cepat mengenalinya dan bisa membaca not balok dengan lebih lancar. Fitur *audio guide* yang memperdengarkan bunyi setiap simbol juga sangat membantu mereka menghubungkan notasi yang tampil di layar dengan suara yang sebenarnya.

Siswa juga menjadi lebih percaya diri saat membaca pola ritme karena mereka dapat mengikuti panduan visual dan suara secara bersamaan. Proses belajar yang tadinya terasa sulit dan membuat mereka bingung, kini menjadi lebih terarah dan

mudah dipahami. Bahkan, banyak siswa yang mulai bisa membaca pola ritme sederhana hingga menengah tanpa harus terus-menerus dibimbing, dan permainan mereka pun semakin rapi dan tepat ketukan nya.

Perbedaan ini semakin terlihat ketika dibandingkan dengan metode pembelajaran menggunakan buku. Saat belajar dengan buku, anak-anak cenderung cepat bosan dan sering kesulitan memahami simbol-simbol notasi. Namun setelah menggunakan *MuseScore*, mereka tampak lebih fokus, lebih bersemangat, dan menunjukkan peningkatan yang jelas dalam memahami not balok drum set. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *MuseScore* sangat membantu dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman notasi balok siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru drum disarankan untuk terus memanfaatkan aplikasi *MuseScore* dalam proses pembelajaran karena media ini terbukti membantu siswa memahami notasi balok dengan lebih cepat. Guru juga perlu mengembangkan kreativitas dalam penyajian materi, seperti membuat variasi latihan, *audio guide*, atau notasi yang lebih menarik agar siswa tetap fokus dan antusias.

Di sisi lain, Siswa diharapkan untuk berlatih secara mandiri menggunakan *MuseScore* di luar jam pelajaran agar semakin terbiasa membaca notasi balok dan memahami pola ritme, sehingga kemampuan bermain drum mereka dapat berkembang lebih optimal.

Lembaga Vivo Musik Medan diharapkan terus mendukung penggunaan media digital dengan menyediakan fasilitas perangkat yang memadai, serta memberikan pelatihan bagi guru agar pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk mengeksplorasi penggunaan aplikasi musik lainnya atau membandingkan efektivitas *MuseScore* dengan media digital lain, serta memperluas kajian pada instrumen musik berbeda untuk melihat sejauh mana teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran musik secara keseluruhan.