

## PEMANFAATAN *SOFTWARE* MAESTRO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN NOTASI BALOK PADA KELAS VIII DI MTS ISLAMIYAH ULU DANAU

Hamzir Zuhdi<sup>1)</sup>, Auzy Madona Adoma<sup>2)</sup>

<sup>1), 2)</sup> Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas PGRI Palembang  
Email : hamziburaturaja@gmail.com<sup>1)</sup> auzymadonaaadoma@ymail.com<sup>2)</sup>

### Abstract

*The formulation of the problem in this study is how to use Maestro software as a learning medium for beam notation in class VIII at MTs Islamiyah Ulu Danau? The purpose of the study was to find out how to use maestro software in the learning process of beam notation at MTs Islamiyah Ulu Danau. The method used in this research is a qualitative approach. The data collection technique used is triangulation, namely observation, interviews, and documentation. Based on the results of the study, it was found that the use of maestro software really helped students and teachers in carrying out the teaching and learning process, with the maestro students became easier to understand and more active in learning, the easy use of maestro also helped students to quickly understand and run the application before being notified by the teacher. he importance of empowering technology in education is to support easy and fun learning. To achieve the goals of education, aspects that support the learning process are also needed, including teachers, active students, innovative media and the availability of qualified facilities and infrastructure. The maestro software itself is a technological music published by Future Sculptor for Android users, this software serves to make it easier for users to write block notation. In addition to writing block notation, we can also hear the notes we make on our worksheets, making it easier to correct if there is an error in the position of the typed note. Utilization of maestro software at MTs Islamiyah Ulu Danau here is used as a notation writing medium where students will later copy the notation of the national anthem.*

**Keywords :** Media Software, Mestro, Block Notation

### Abstrak

*Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pemanfaatan software Maestro sebagai media pembelajaran notasi balok pada kelas VIII di MTs Islamiyah Ulu Danau ? Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan software maestro dalam proses pembelajaran notasi balok di MTs Islamiyah Ulu Danau. Metode yang dipakai pada penelitian adalah pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dipakai ialah tringulasi yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa pemanfaatan software maestro sangat membantu siswa dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, dengan adanya maestro siswa menjadi lebih mudah paham dan lebih aktif dalam pembelajaran, penggunaan maestro yang mudah juga membantu siswa untuk cepat memahami dan menjalankan aplikasi sebelum diberitahukan guru. Pentingnya pemberdayaan teknologi dalam pendidikan adalah untuk menunjang pembelajaran yang mudah serta menyenangkan. Untuk mencapai tujuan daripada pendidikan tersebut dibutuhkan pula aspek-aspek yang mendukung proses pembelajaran, antara lain guru, keaktifan siswa , media yang inovatif serta ketersediaan sarana dan prasarana yang mumpuni. Software maestro itu sendiri merupakan musik teknologi yang di publish oleh future sculptor untuk pengguna android, software ini berfungsi untuk memepermudah pengguna dalam menulis notasi balok. Selain menuliskan notasi balok kita juga dapat mendengar nada-nada yang kita buat di lembar kerja kita sehingga memudahkan untuk mengoreksi jika terdapat kesalahan posisi not yang diketik. Pemanfaatan software maestro di MTs Islamiyah Ulu Danau disini digunakan sebagai media tulis notasi yang dimana nantinya siswa akan menyalin notasi lagu nasional.*

**Kata Kunci :** Media Software, Mestro, Notasi Balok

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses menempa kedewasaan. Menurut (Daryanto, 2010) Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia secara holistik, yang memungkinkan ketiga dimensi kemanusiaan paling elementer yaitu: (i) afektif yang tercermin pada kualitas keimanan, ketakwaan, akhlak mulia termasuk budi pekerti luhur serta kepribadian unggul dan kompetensi estetis; (ii) kognitif yang tercermin pada kapasitas piker dan daya intelektualitas untuk menggali dan mengembangkan serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi; dan (iii) psikomotorik yang tercermin pada kemampuan mengembangkan keterampilan teknis, kecakapan praktis dan kompetensi kinestetis dapat berkembang secara optimal.

Untuk mencapai tujuan daripada pendidikan tersebut dibutuhkan pula aspek-aspek yang mendukung proses pembelajaran, antara lain guru, keaktifan siswa, media yang inovatif serta ketersediaan sarana dan prasarana yang mumpuni. Terkait dengan media pembelajaran menurut (Arsyad, 2014) kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Adapun menurut Hamzah (2007) dikutip dalam skripsi (Glouca, 2017) pembelajaran diartikan sebagai suatu proses interaksi antara peserta belajar dengan pengajar atau instruktur dan atau sumber belajar disuatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Maka diperoleh pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Sudrajat, 2008). Prestasi belajar peserta didik disekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari peserta didik tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar dari peserta didik yang kurang efektif, bahkan peserta didik tidak termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Akibatnya peserta didik kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar, yang diberikan oleh guru tersebut (Daryanto, 2010, p. 1).

Sejalan dengan penjelasan di atas, salah satu contoh penerapan media pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajarsan seni budaya dengan sub tema seni musik adalah dengan memanfaatkan media *software* musik atau musik It. Menurut (Soeharto, 1992:80) musik adalah seni pengungkapan gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni. Kemudian (Jamalus, 1988:1) dalam (Glouca, 2017) berpendapat bahwa musik adalah hasil karya seni bunyi dalam bentuk komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni bentuk atau struktur lagu dan ekspresi. Selanjutnya teknologi atau IT menurut (Bambang, 2008) adalah

sarana dan prasarana (*hardware, software, useware*) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan secara bermakna. Dari beberapa pengertian itu dapat disimpulkan bahwa musik IT adalah pengadopsian atau penggunaan teknologi *software, hardware, useware* untuk menghasilkan karya seni berupa irama, melodi, dan harmoni dengan ekspresi musik didalamnya.

Pentingnya pemberdayaan teknologi dalam pendidikan adalah untuk menunjang pembelajaran yang mudah serta menyenangkan. Terkait dengan pernyataan pentingnya pemanfaatan teknologi, menurut (Dewi Salma Prawiradilaga dkk, 2013) pemanfaatan teknologi tidak hanya menguntungkan untuk siswa namun juga berdampak untuk guru yang mengajar diantaranya meningkatkan interaksi, pembelajaran menjadi lebih menarik, pengelolaan lebih efektif dan efisien, meningkatkan kualitas pembelajaran, proses pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja, menimbulkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran.

Salah satu pendidikan formal yang banyak diminati di Kecamatan Ulu Danau Kabupaten OKU Selatan adalah MTs Islamiyah Ulu Danau. Selain mempelajari berbagai pelajaran umum MTs ini juga menekankan ke pembelajaran keagamaan, Namun yang membuat peneliti memilih Mts Islamiyah Ulu Danau sebagai tempat penelitian ada di pelaksanaan pembelajaran seni budayanya karena berbeda dari yang lain, guru seni budaya yang ada di MTs Islamiyah Ulu Danau telah memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran seni budaya, salah satunya adalah *software Maestro* yang pengoprasiannya menggunakan bantuan *handphone* berbasis android.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Deni Julianti, S.Pd Menjelaskan bahwa Penggunaan *handphone* sebagai media pembelajaran dirasa efektif, sebab Sebagian besar siswa di Mts Islamiyah Ulu Danau sudah menggunakan *handphone*, ditambah lagi dengan durasi penggunaan *handphone* yang intens maka akan lebih memungkinkan mereka melihat dan mempelajari Kembali apa yang diajarkan guru di sekolah. Dewasa ini penggunaan *handphone* bukan merupakan kebutuhan sekunder lagi akan tetapi merupakan kebutuhan pokok yang harus dimiliki oleh individu, tidak hanya orang dewasa dan remaja namun juga anak-anak. Ditambah dengan adanya problem mendunia yaitu pandemi covid-19 sehingga seluruh kegiatan kerja maupun sekolah berlangsung secara virtual.

Selanjutnya beliau menjelaskan bahwa Pembelajaran seni budaya yang dilakukan di MTs Islamiyah Ulu Danau khususnya pada kelas VIII saat ini lebih hidup ketika menggunakan media *maestro* ini untuk belajar notasi balok dapat dilihat dari aktifnya siswa yang memberikan pertanyaan baik itu mengenai teknis pengoperasian serta materi yang diajarkan guru, hal ini sangat berbanding terbalik dengan pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran *maestro*

yang terkesan membosankan dimana proses interaktif antara siswa dan guru sangat kurang. Pemanfaatan *software Maestro* sebagai media pembelajaran notasi balok di Mts Islamiyah Ulu Danau juga dapat menambah daya tarik, hasil belajar dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran seni budaya di Mts itu sendiri (wawancara 26 Desember 2020).

*Software maestro* itu sendiri merupakan musik teknologi yang di publish oleh *future sculptor* untuk pengguna android, *software* ini berfungsi untuk mempermudah pengguna dalam menulis notasi balok. Selain menuliskan notasi balok kita juga dapat mendengar nada-nada yang kita buat di lembar kerja kita sehingga memudahkan untuk mengoreksi jika terdapat kesalahan posisi not yang diketik.

Berdasarkan fenomena pembelajaran musik yang telah dituliskan diatas, sebenarnya banyak permasalahan yang bisa dikaji, namun dalam kesempatan ini penulis memfokuskan permasalahan pada pembelajaran musik menggunakan media *software* musik. Untuk itu penulis dalam hal ini mengusulkan tema penelitian dengan judul: Pemanfaatan *Software Maestro* Sebagai Media Pembelajaran Notasi Balok Pada Kelas VIII di Mts Islamiyah Ulu Danau.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Novdaly Fillamenta dan Yuliza Aryani, yang berjudul "*Pemanfaatan Teknologi Multimedia Dalam Pembelajaran Musik Di Smp Negeri 1 Palembang*". Dalam jurnal Pendidikan Seni Dan Seni Sitakara Palembang, Hasil dari penelitian ini menjelaskan tentang pemanfaatan teknologi multimedia yang dilakukan oleh siswa SMPN 1 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan instrumen yang digunakan adalah kuesioner..

Selanjutnya penelitian Dedy Firmansyah dan Nugroho Notosutanto Arhon Dhony dengan judul penelitian "*Aplikasi Sibelius Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menulis Notasi Musik Beremas*" dalam jurnal Pendidikan dan Seni Sitakara Palembang. Hasil dari penelitian ini yaitu pembuatan notasi musik beremas teater dulmuluk dengan menggunakan aplikasi sibelius. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Komang Suni Astini dengan judul penelitian :"*Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19*" dalam jurnal Lampuhyang Lembaga Penjamin Mutu Stkip Agama Hindu Amlapura. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi sangat membantu dalam proses pembelajaran jarak jauh ditengah pandemi virus covid-19 sehingga semua proses belajar mengajar berjalan dengan baik. penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode kepustakaan dan wawancara.

Penelitian Norma Dewi Shalikhah dengan judul : "*Pemanfaatan Aplikasi Lektor Inspires Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*" dalam jurnal Cakrawala. Hasil

dari penelitian ini disimpulkan bahwa *lectoria inspire* merupakan program yang efektif dalam membuat pembelajaran dan merupakan *software* pengembangan elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah digunakan dan diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif.

Penelitian A Heriyanto dan Dedy Firmansyah dengan judul :"*Transposisi Tti (Transfer, Translation, Imitate) Dalam Pembelajaran Notasi Musik Melalui Score Creator*" dalam jurnal Sitakara Palembang. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa konsep transposisi TTI (Transfer, Translation, Imitate) dalam pembelajaran notasi musik melalui *score creator* ini dapat efektif dan efisien dengan 6 tahapan yaitu 1) penginstruksian ke siswa untuk membawa handphone serta mendownload apk tersebut. 2) mengklik menu aplikasi *score creator*. 3) menjalankan aplikasi *score creator* pada handphone masing-masing. 4) pengenalan kepada siswa tentang notasi sebuah lagu. 5) tahap *imitation*. 6) mengulang-ulang memutar "*play*" dan menirukan bunyi pada *score creator*. Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah kualitatif.

Beberapa kajian di atas, topik atau perspektif tidak ada yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Namun beberapa penelitian yang terdapat dalam kajian yang relevan ini juga sangatlah membantu terutama untuk acuan awal penulis sehingga dapat mempermudah dalam proses penulisan skripsi ini.

## A. Metode Penelitian

Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut trianto dalam (Idrawati, 2020) metode penelitian menggambarkan rancangan penelitian yang meliputi prosedur, atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data serta dengan cara apa data tersebut diolah/dianalisis. Objek yang akan diteliti kali ini adalah proses pembelajaran seni budaya yang dalam hal ini adalah notasi balok dengan memanfaatkan *software maestro* di MTs Islamiyah Ulu Danau. Terdapat tiga teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini diantaranya observasi, wawancara, dokumentasi. (Riduwan, 2013) mengungkapkan bahwa teknik pengumpulan data adalah cara yang dipakai oleh seorang peneliti untuk mengumpulkan data.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini adalah Penelitian deskriptif kualitatif, yang dilaksanakan di Mts Islamiyah Ulu Danau nya di Desa Ulu Danau Kec. Sindang danau Kabupaten OKU Selatan. Penelitian ini dimulai terhitung dari tanggal 12 juli 2021 sampai dengan tanggal 08 Agustus 2021 dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran notasi balok dengan menggunakan media aplikasi *maestro* pada kelas VIII di Mts tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data Triangulasi yaitu dengan melakukan observasi lapangan kemudian melakukan wawancara dengan

nara sumber serta mengumpulkan dokumentasi untuk memperkuat hasil penelitian.



**Gambar 1.** Pertemuan dengan kepala madrasah bapak AbduJalil,S.Pd.I Sumber : Di Foto oleh Auzy, September 2021.

Kegiatan observasi dimulai pertama kali pada tanggal 12 juli 2021 dengan serangkaian kegiatan dimulai dengan penyampaian tujuan peneliti ke sekolah tersebut, dilanjutkan dengan pengenalan lingkungan sekolah untuk mengetahui kondisi lingkungan sekitar sekolah, serta mengamati proses pembelajaran seni musik di MTs Islamiyah Ulu Danau.

Observasi awal yaitu silaturahmi sekaligus menjelaskan maksud dan tujuan peneliti datang ke Mts Islmiyah Ulu Danau, kemudian lanjut dengan melihat keadaan lingkungan sekolah tersebut mulai dari keadaan kelas, kantor, lapangan, serta perlengkapan yang ada pada sekolah tersebut. Pada observasi selanjutnya peneliti melaksanakan pengamatan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh ibu Deni Julianti, S.Pd selaku guru seni budaya Mts Islamiyah Ulu Danau selama empat pertemuan mata pelajaran yakni pada tanggal 13,20,27 juli,dan 3 Agustus 2021, dengan tema seni musik dan sub tema konsep dan teknik musik barat. Kegiatan observasi pembelajaran ini diarahkan pada pengamatan aktivitas pembelajaran baik dari segi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan instrumen observasi guru dan siswa sebagai pedoman pengamatan agar data penelitian yang didapat lebih fokus dan terstruktur.

Selain melakukan observasi peneliti dalam pengumpulan data, juga melakukan wawancara dengan beberapa nara sumber, yaitu guru seni budaya MTs Islamiyah Ulu Danau yakni Ibu Deni Julianti,S.Pd sebagai narasumber utama, siswa kelas VIII dan bapak Jalil S.Pd selaku kepala sekolah MTs Islamiyah Ulu Danau. Dalam pengumpulan data wawancara ini peneliti menggunakan metode wawancara terstruktur menggunakan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan sebelumnya. Adapun pertanyaan instrument wawancara di fokuskan pada pertanyaan penelitian yakni terkait dengan persiapan atau perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Selanjutnya juga dilakukan pengumpulan data dokumentasi, yakni dengan mengumpulkan dokumen-dokumen perangkat pembelajaran seperti RPP, silabus, bahan ajar, dan dokumen nilai akhir evaluasi pembelajaran. Selain dokumentasi tertulis disamping,

peneliti juga menggunakan dokumentasi data-data berupa foto kegiatan proses pembelajaran, kondisi sekolah, dan video pembelajaran. Dari hasil pengumpulan data diatas, yang nantinya dijadikan sebagai alat analisis data hasil penelitian.



**Gambar 2 :** Proses Pembelajaran MTs Islmiyah Ulu Danau. Di Foto oleh Auzy, September 2021.

Proses pelaksanaan pembelajaran seni budaya dengan tema musik pada kelas VIII yang ada di Mts Islamiyah Ulu danau ini berlangsung selama empat pertemuan yang dimana satu pertemuan dilaksanakan sekali dalam seminggu dengan memakan waktu 2 x 45 menit = 2 jam pelajaran.

Pada pertemuan pertama guru mata pelajaran menyampaikan materi tentang notasi balok dan menyampaikan kepada siswa tentang aplikasi maestro yang akan digunakan pada setiap pembelajaran notasi seterusnya, pada pertemuan pertama materi notasi ini guru menjelaskan tentang bentuk-bentuk notasi serta tanda-tanda yang sering digunakan dalam penulisan notasi balok, setelah beberapa penjelasan dan pembahasan materi maka guru membuka sesi Tanya jawab untuk mengetahui apakah siswa sudah paham dengan materi yang disampaikan, dari sesi Tanya jawab didapat beberapa pertanyaan yang kemudian dapat dijawab dengan singkat dan jelas oleh guru, hingga jam pelajaran usai dan guru menutup pembelajaran dengan menyampaikan beberapa motivasi untuk menyemangati siswa kelas.

Kemudian pada pertemuan minggu kedua seperti biasa kelas dimulai dengan doa lalu mereview ulang materi sebelumnya, kemudian disini guru melanjutkan materi tentang notasi balok disini pembelajaran dimulai dengan mengenalkan aplikasi maestro yang nantinya akan digunakan sebagai media tulis notasi, disini guru menjelaskan cara kerja aplikasi serta fitur- fitur apa saja yang ada didalamnya. Setelah menjelaskan cara kerja dari aplikasi, siswa mulai mencoba menyalin notasi balok yang telah ditulis oleh guru dipapan tulis kedalam maestro dan proses pembelajaran berlangsung dengan hikmat dimulai dari Tanya jawab yang dilakukan siswa sehingga kelas menjadi aktif. Ditambah dengan adanya system *coffe break* yaitu membuat semacam permainan diselang waktu belajar agar siswa tidak bosan, proses belajar mengajar pada tahap ini agak mengalami masalah dikarenakan siswa sama sekali belum mengenal notasi balok serta fungsi dari symbol-simbol notasi itu sendiri

Kemudian dipertemuan ketiga guru melanjutkan pembahasan setelah mengulas materi dipertemuan kedua, pada pertemuan ini guru mulai memberi materi tentang not balok, macam- macam notasi serta pembelajaran tentang not angka, kemudian dilanjut dengan latihan soal berupa lagu Indonesia raya dan menyuruh siswa untuk menyalin dan mengidentifikasi not serta tanda-tanda apa yg digunakan pada lagu tersebut, selain membiasakan siswa menulis notasi metode ini juga akan membuat siswa mau tidak mau akan memahami dan mengingat tanda serta bentuk notasi balok sehingga saat evaluasi dilakukan, siswa tidak kebingungan.

Selanjutnya pertemuan ke empat yaitu evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh siswa mengerti materi notasi balok ini, proses evaluasi dilaksanakan dengan menunjuk satu persatu siswa secara acak untuk maju dan diberikan pertanyaan tentang materi dimulai dari bentuk dan tanda-tanda pada notasi yang telah disiapkan, selain itu siswa juga akan diminta menuliskan ritme, dari berbagai jawaban siswa itulah penilaian akan dilakukan. Setelah proses evaluasi dilakukan disini guru menjelaskan berbagai kesalahan dari keseluruhan jawaban siswa. Dengan selesainya evaluasi pembelajaran notasi balok dan melihat bahwa banyaknya siswa yang berhasil menjawab dengan benar pada evaluasi didapat bahwa pembelajaran notasi dengan menggunakan maestro yang dilakukan pada siswa kelas VIII berhasil dan aplikasi maestro ini sangat membantu sebagai alat mempermudah penulisan notasi itu sendiri.

Pemanfaatan software maestro di MTs Islamiyah Ulu Danau disini digunakan sebagai media tulis notasi yang dimana nantinya siswa akan menyalin notasi lagu nasional. Selain itu pembelajaran notasi akan selalu menggunakan maestro baik untuk pengenalan tanda dan birama, jadi dapat dikatan maestro menjadi buku tulis elektronik siswa saat pembelajaran seni budaya, pun karena sistem belajar seperti ini bagi siswa sangat menyenangkan dan berbeda.

Dalam tahap perencanaan guru akan menyiapkan hal- hal yang akan digunakan ketika pembelajaran berlangsung mulai dari RPP, kemudian Materi Yang akan disampaikan, Media Pembelajaran yang mana dalam hal ini adalah *handhpone* dan aplikasi Maestro didalamnya, kemudian perencanaan evaluasi pembelajaran notasi balok pada kelas VIII di MTs Islamiyah Ulu Danau. Dalam tahap ini peneliti dapat melihat bahwa perencanaan yang dilakukan oleh guru seni budaya sudah sangat baik dan terstruktur mulai dari menentukan materi per pertemuan, pelaksanaan dan evaluasi telah terencana dengan baik apalagi dengan didampingi kepala sekolah sebagai tempat untuk konsultasi masalah RPP. Jadi ketika ada masalah padaproses ini guru mempunyai tempat berkonsultasi untuk memecahkan masalahnya.

Tahap pelaksanaan yaitu tahap dimana semua perencanaan tadi dilaksanakan yang dalam hal ini adaah pembelajran notasi balok dengan media maestro pada Kelas VIII di Mts Islamiyah Ulu Danau. Kegiatan belajar

mengajar ini berlangsung selama empat pertemuan yang dimana satu pertemuan dilaksanakan sekali dalam seminggu dengan memakan waktu 3 x 40 menit = 3 jam pelajaran. Ditahap ini peneliti melihat bahwa guru sangat menguasai materi yang diajarkan sehingga penyampaian kepada siswa juga jelas dan tidak terbata-bata, penggunaan media maestro sebagai media tulis notasi balok juga sangat terasa membantu dalam proses pelaksanaan pembelajaran dari penggunaan alat dan posisi not yang digunakan sangat mudah dicari pada aplikasi tersebut, sehingga siswa yang belum memahami secara penuh penggunaan aplikasi itu juga langsung bisa menggunakannya. Dari pembelajaran per pertemuan juga dapat dilihat bahwa guru mata pelajaran paham betul dengan apa yang diajarkan.

Tahap akhir dari pembelajaran ini adalah mengetahui keberhasilan proses pembelajaran notasi balok pada kelas VIII di MTs Islamiyah Ulu Danau. Evaluasi dilaksanakan dengan meminta siswa untuk mengidentifikasi notasi balok serta menentukan nilai notasi yang telah disiapkan oleh guru, setelah itu siswa juga akan disuruh membuat ritme dari nilai notasi yang disebutkan oleh guru di aplikasi maestro lalu kemudian menjelaskan notasi apa saja yang ada disitu kemudian tanda-tanda yang dipakai disitu, dari serangkaian ujian tadi maka guru dapat menarik kesimpulan apakah proses pembelajaran notasi balok berhasil atau malah belum berhasil.

### 3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian serta pembahasan yang terdapat pada bab sebelumnya tentang pemanfaatan *software* maestro sebagai media pembelajaran notasi balok pada kelas VIII di MTs Islamiyah Ulu Danau. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat membantu terutama pemanfaatan software maestro pada pembelajaran notasi balok di MTs Islamiyah Ulu Danau, bukan hanya penggunaanya yang mudah namun juga dengan maestro siswa jadi lebih dapat mengerti tentang notasi balok.

Proses pembelajaran yang terjadi di MTs Islamiyah Ulu Danau dimulai dengan perencanaan yang sudah sesuai dalam pengerjaanya mulai dari RPP dan penyesuaian jam pelajaran , kemudian pada pelaksanaanya proses belajar mengajar sudah sangat baik baik siswa maupun guru yang mengajar dapat memanfaatkan software maestro ini dengan baik sehingga tidak terdapat sssuatu halangan yang berarti, lalu untuk evaluasi di MTs Islamiyah Ulu Danau yaitu dengan menyuruh siswa menyalin partitur lagu wajib nasional kemudian masing-masing siswa akan ditanya mengenai pengetahuan tentang notasi balok oleh guru setelah selesai mengerjakan salinan notasi balok.

### Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.  
Bambang, W. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi Salma Prawiradilaga dkk. (2013). *Mozaik Teknolgi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Glouca, L. (2017). Pemanfaatan Software Pro Tools Sebagai Media Pembelajaran Recording di Sekolah Musik Purnomo.
- Idrawati, S. W. (2020). Penerapan model pembelajaran course review horay terhadap kemampuan menjelaskan alur cerpen untuk anak sdn 52 Palembang. *Sitakara*.
- Jamalus. (1988). *Panduan Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Soeharto. (1992). *Kamus Musik*. Jakarta.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi Metode, Teknik Dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.