

Penggunaan Aplikasi *Musescore 3* dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Biola di Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani

Magdalena Susana Marlissa

Sekolah Tinggi Agama Kristen Protestan Negeri Sentani, Papua, Indonesia

(*)✉ (e-mail): haleluya@stakpnsentani.ac.id

Abstrak

Tujuan: *MuseScore 3* merupakan alat yang sangat bermanfaat untuk mahasiswa yang sedang belajar biola. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aplikasi *MuseScore 3* dapat memfasilitasi pembelajaran dan latihan bermain biola di kalangan mahasiswa, serta untuk mengetahui sejauh mana *MuseScore 3* dapat meningkatkan kemampuan bermain biola mereka. Melalui penelitian ini, keberadaan *MuseScore 3* dalam pembelajaran biola di Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani dapat dikaji secara komprehensif. **Metode:** Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. **Hasil dan Pembahasan:** Pada dasarnya, mahasiswa mengalami kesulitan dalam bermain biola dengan menggunakan partitur saja, namun ketika menggunakan *MuseScore 3*, mereka sangat terbantu dalam proses belajar bermain biola. **Kesimpulan:** Hal yang dirasakan mahasiswa ketika menggunakan aplikasi ini adalah segala kekhawatiran dan kesulitan yang dialami ketika bermain biola sangat terbantu, dan mereka dapat mengenali notasi dengan mudah.

Kata Kunci: *musescore 3*; biola; ekstrakurikuler; pendidikan; musik.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
Copyright © 2024 Magdalena Susana Marlissa

Proses Artikel

Diterima 15-12-2023; Revisi 21-06-2024; Terbit Online 24-06-2024

Abstract

Purpose: MuseScore 3 is a very useful tool for students who are learning the violin. The purpose of this study is to find out how the MuseScore 3 application can facilitate learning and practice playing the violin among students, and to find out the extent to which MuseScore 3 can improve their violin playing ability. Through this research, the presence of MuseScore 3 in violin learning at the STAKPN Sentani Church Music Department can be comprehensively studied. **Method:** The research method used is qualitative, going through the stages of data reduction, data presentation, and verification. **Results and Discussion:** Basically, students have difficulty playing the violin using sheet music alone, but when using MuseScore 3, they are greatly assisted in the process of learning to play the violin. **Conclusion:** What students feel when using this application is that all the worries and difficulties experienced when playing the violin are significantly alleviated, and they can recognize notation easily.

Keywords: musescore 3, violin, extracurricular; education; music.

Pendahuluan

Musik adalah media untuk mengekspresikan ide dan kreativitas yang ada dalam jiwa manusia (Maulana, 2023). Musik mengacu pada segala bentuk suara yang menyenangkan, menimbulkan perasaan bahagia, dan memiliki ritme, melodi, serta timbre (warna nada) tertentu yang memfasilitasi koordinasi tubuh dan pikiran (Andita & Desyandri, 2019). Musik adalah komponen penting dari keberadaan manusia, dan respons kita terhadap musik juga memengaruhi kehidupan kita. Inilah alasan mengapa kita harus mempelajari teori musik dan penerapannya untuk memahami teori musik serta untuk memungkinkan pengembangan, pembelajaran, dan penerapan musik dalam kehidupan sehari-hari (Prenika Yuniar dkk., 2022).

Selanjutnya, dijelaskan oleh Hidayatullah (2020) bahwa musik adalah hasil dari proses kreatif dan pengolahan pemikiran. Dari saat kita lahir hingga saat-saat terakhir kita di Bumi, musik telah menjadi komponen yang tidak terpisahkan dari eksistensi manusia. Hal ini dikarenakan musik adalah bakat yang melekat pada setiap orang, baik itu vokal, instrumental, atau kombinasi keduanya. Musik yang selalu enak didengar adalah musik yang harmonis. Musik memiliki banyak fungsi lebih dari sekadar kombinasi vokal dan instrumen; musik juga dapat digunakan untuk mengiringi tarian.

Di tingkat sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah atas (SMA), musik dan tari diajarkan kepada semua siswa. Tujuan utama dari pembelajaran notasi adalah untuk menumbuhkan rasa seni pada semua individu dan untuk meningkatkan kemampuan artistik serta musik mereka. Sangatlah menantang untuk memperoleh notasi atau notasi nyanyian di bidang pendidikan, pelayanan, dan masyarakat. Bahkan, banyak orang yang menolak untuk melakukannya karena sulitnya membedakan notasi yang berbeda. Memasukkan musik ke dalam lingkungan pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan kepribadian musikal pada setiap siswa.

Oleh karena itu, untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang notasi atau musik, sangat penting untuk memiliki pengalaman mendengarkan dengan kepekaan, bermain musik, bernyanyi, membaca notasi, dan menari mengikuti musik. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa setiap individu memiliki motorik yang sudah terbentuk sejak mereka dilahirkan. Sesuatu yang ingin diperoleh secara otomatis tidak dapat diperoleh secara langsung; itu harus diperoleh dengan mempelajari dasar-dasarnya sampai dikuasai dengan baik. Seperti halnya seni musik, penting untuk memulai dengan dasar-dasarnya untuk benar-benar menguasai alat musik apa pun. Prinsip yang sama berlaku untuk proses belajar notasi.

Pada awalnya, minat belajar yang kuat diperlukan untuk memperoleh dan mengajarkan notasi. Minat, motivasi, dan kesungguhan siswa dalam menerima materi pelajaran akan berbanding lurus dengan apa yang mereka alami saat belajar dengan cara yang menyenangkan (Fretisari dkk., 2022). Persyaratan kedua adalah pelatih harus memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi, keterampilan, dan pemahaman yang menyeluruh tentang teori musik, irama, dan ritme. Sebuah penelitian menjelaskan bahwa bidang teori musik adalah studi ilmiah tentang komponen-komponen musik, yang mencakup pengembangan dan penerapan metodologi untuk analisis dan transformasi musik, serta hubungan antara notasi musik dan pertunjukan musik (Wiflihani, 2015).

Ketiga, menggunakan metode pembelajaran dan media pengajaran yang menarik. Menyampaikan informasi untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan disebut sebagai metode (Satya Kusuma dkk., 2023). Bagi sebagian orang, musik hanyalah sebuah kegiatan

rekreasi, sarana untuk menghabiskan waktu, dan bukan sebuah usaha yang berarti. Akibatnya, mereka mahir dalam bermain musik tetapi tidak mahir dalam notasi vokal dan kurang memahami teori musik. Hal ini disebabkan karena mereka belajar secara otodidak untuk menguasai musik secara praktis, tetapi kurang memahami teorinya.

Lembaga Sekolah Tinggi Agama Kristen Protestan Negeri (STAKPN) Sentani mempunyai salah satu Program Studi Musik Gereja yang secara khusus berfokus pada belajar mengajar musik, baik secara teori maupun praktik, termasuk teori musik, harmoni, aransemen, sejarah musik, kontrapung, serta dalam bidang pendidikan dan teologi. Selain itu, terdapat pula kegiatan ekstrakurikuler dari jurusan bagi mahasiswa-mahasiswi yang ingin belajar lebih banyak tentang alat musik keyboard, gitar, dan biola.

Secara tidak langsung, mahasiswa harus bisa menguasai notasi, sebab apapun pelajarannya yang menyangkut musik, di situ juga ada pembelajaran notasi, baik itu dinyanyikan maupun dibunyikan. Dari semua ini, penelitian ini berfokus pada kegiatan ekstrakurikuler biola, di mana banyak mahasiswa yang antusias untuk mempelajari biola. Namun, kendala yang dihadapi adalah penguasaan notasi yang sangat minim, bukan hanya notasi angka tetapi juga notasi balok. Oleh karena itu, aplikasi *MuseScore 3* dapat membantu mempermudah setiap mahasiswa-mahasiswi dalam mengenal notasi, bukan hanya dalam bentuk manual, tetapi juga secara digital. *MuseScore* ini dapat diputar, didengar berulang-ulang, diikuti, dan membunyikan nada biola hingga bunyi yang dihasilkan sama dengan bunyi dalam *MuseScore*.

MuseScore adalah alat yang sangat bermanfaat dalam penyelenggaraan kegiatan pendidikan musik. Selain itu, ini adalah alat yang memfasilitasi penulisan dan komposisi musik untuk siswa (Todea, 2015). *MuseScore* adalah perangkat lunak gratis yang dapat dengan mudah diimplementasikan untuk tujuan akademis, seperti mengajarkan musik kepada siswa di universitas, dan juga dapat digunakan di dunia profesional oleh siswa yang telah menyelesaikan kursus yang menggunakan perangkat lunak ini (Araújo dkk., 2020). Menggunakan aplikasi *MuseScore 3* untuk melatih murid-murid dalam bernyanyi *Sight Singing* sangat berpengaruh dan meningkatkan kemampuan mereka (Sinaga dkk., 2022). Pemahaman siswa terhadap notasi musik ditingkatkan melalui penggunaan media *MuseScore 3*, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka di bidang notasi musik (Alwan Hafiz dkk., 2022). *MuseScore 3* adalah perangkat lunak notasi musik yang digunakan untuk membuat, memodifikasi, dan menjalankan partitur musik. Pengguna dapat mengimpor dan mengeksport partitur ke berbagai format file, termasuk *PDF*, *MIDI*, dan *MusicXML*, dengan *MuseScore 3*.

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler dilakukan di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler, di bawah pengawasan dan bimbingan satuan pendidikan yang terlibat dalam pengembangan kegiatan ekstrakurikuler, seperti kepala sekolah, tenaga kependidikan, dan pembina ekstrakurikuler (Setyawan dkk., 2020). Keterlibatan aktif dan antusiasme siswa terhadap sambutan positif terhadap kegiatan ekstrakurikuler ini menunjukkan bahwa upaya pendampingan telah membuahkan hasil (Rulyansah dkk., 2022).

Ansambel musik adalah format khas untuk kegiatan pendidikan musik ekstrakurikuler di lembaga pendidikan (Fadhilah, 2019). Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan di mana ada pelajaran tambahan dari mata pelajaran tertentu di luar jam belajar mengajar, baik itu di sekolah maupun di kampus, dengan tujuan untuk mendapatkan tambahan pengetahuan,

keterampilan, dan wawasan, serta membentuk karakter peserta didik sesuai minat dan bakat masing-masing individu.

Kegiatan ekstrakurikuler biola, gitar, dan keyboard dibentuk dalam Program Studi Musik Gereja. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu setiap mahasiswa memperkuat kemampuan musikal mereka. Apa yang mereka rasa belum bisa, maka mereka dapat belajar agar tidak tertinggal dari setiap pelajaran yang mereka dapat saat kuliah. Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler ini, praktik mereka lebih diperkuat dan dapat diaplikasikan saat mereka akan turun ke jemaat maupun terjun ke masyarakat. Kegiatan ekstrakurikuler ini dibentuk oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Musik Gereja bersama Program Studi untuk belajar ekstra demi mendalami ilmu musik keyboard, biola, dan gitar sesuai dengan beberapa mata kuliah yang didapatkan saat dalam proses belajar mengajar atau perkuliahan. Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler ini, mahasiswa-mahasiswi dapat lebih percaya diri dan dapat mengaplikasikan ilmu yang mereka peroleh saat turun ke jemaat maupun terjun ke masyarakat.

Ekstrakurikuler dapat membentuk mereka menjadi pemain biola yang mampu turun ke jemaat maupun masyarakat, sehingga menjadi pemain biola dan pelatih biola yang baik serta mampu bersaing dengan perkembangan yang ada saat ini. Belajar notasi dengan menggunakan aplikasi *MuseScore 3* mempermudah mahasiswa dalam membunyikan dan menyanyikan notasi atau sebuah lagu. *MuseScore 3* merupakan aplikasi musik dalam bentuk notasi balok, di mana dalam aplikasi tersebut terdapat berbagai macam alat musik dan vokal yang dapat dipilih.

MuseScore dapat membantu ketika seseorang ingin belajar notasi balok, dimulai dari tangga nada natural, 1 kress (1#) sampai 7 kress (7#), dan 1 mol (1b) sampai dengan 7 mol (7b). Aplikasi *MuseScore* juga dapat diperdengarkan setelah notasi yang kita ketik. Notasi dapat diketik dalam 1 suara sampai dengan 4 suara, dan dapat dikonversi ke format *MIDI* dan *MusicXML*, serta diekspor ke *PDF*. Dengan menggunakan aplikasi *MuseScore*, mahasiswa-mahasiswi Musik Gereja dapat belajar biola dalam kegiatan ekstrakurikuler, latihan notasi, sekaligus melatih *solfeggio*, dan berkembang mengikuti zaman.

Penelitian ini memberikan perhatian khusus bagi kegiatan ekstrakurikuler Jurusan Musik Gereja yang memberikan dampak yang sangat baik bagi setiap mahasiswa Musik Gereja. Secara mendalam, penelitian ini membahas bagaimana melatih membaca dan menulis notasi balok serta bermain biola menggunakan aplikasi musik *MuseScore 3* dalam kegiatan ekstrakurikuler Biola Jurusan Musik Gereja STAKPN Sentani.

Metode

Pada penelitian ini, digunakan metode kualitatif untuk mengkaji secara mendalam tentang bagaimana ketertarikan mahasiswa-mahasiswi pada kegiatan ekstrakurikuler biola di Program Studi Musik Gereja menggunakan *MuseScore 3*. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk memahami realitas sosial, yang melibatkan pengamatan dunia sebagaimana adanya, bukan sebagaimana seharusnya, sehingga seorang peneliti kualitatif harus memiliki perspektif yang berpikiran terbuka (Murdiyanto, 2020). Penelitian ini menggunakan wawancara terbuka untuk menyelidiki dan memahami sikap, kepercayaan, emosi, dan perilaku individu atau kelompok (Rukin, 2022). Dalam penelitian ini, terdapat beberapa tahap yang dilakukan, yaitu reduksi data, yang melibatkan penataan, penyaringan, dan

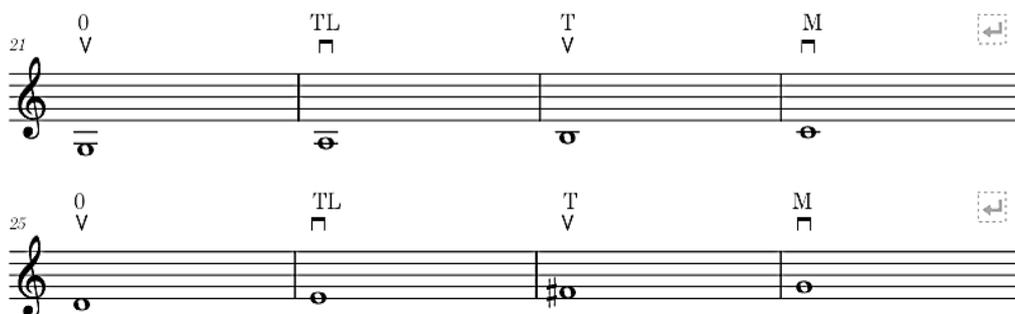
penyederhanaan data yang belum diproses untuk menghasilkan informasi yang lebih relevan dan terfokus. Selanjutnya, pada tahap penyajian data, data yang telah direduksi diorganisasikan dan disajikan dengan cara yang mudah dipahami, diikuti dengan prosedur verifikasi untuk menjamin kredibilitas dan ketepatan temuan serta data penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil yang didapat dari observasi dan wawancara berikut akan di bahas sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan. Ada 2 hal yang akan dibahas seperti berikut:

Memainkan Biola Menggunakan *MuseScore 3*

MuseScore adalah platform online gratis yang dapat dengan mudah digunakan untuk tujuan akademis, seperti mengajar siswa di bidang musik, dan juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh para siswa (Araújo dkk., 2020). Belajar biola menggunakan *MuseScore 3* sangat membantu dalam proses latihan, sebab *MuseScore* adalah aplikasi notasi musik yang memungkinkan pengguna untuk menulis, mendengar, dan mencetak partitur. Oleh karena itu, pengguna aplikasi *MuseScore* sangat penting untuk belajar teori dasar musik dan membaca partitur biola. Sebelum latihan lagu menggunakan *MuseScore*, peserta ekstrakurikuler harus sudah paham urutan abjad natural pada tangga nada Mayor. Sebelum menggesek biola, peserta ekstrakurikuler biola harus memahami setiap jari beserta simbolnya: Jari Telunjuk = TL; Jari Tengah = T; Jari Manis = M; Jari Kelingking = K; dan *Open String* = 0. Sedangkan tanda = tongkat digesek ke atas (*Col Legno*) dan V = tongkat digesek ke bawah (*Sul Tasto*).

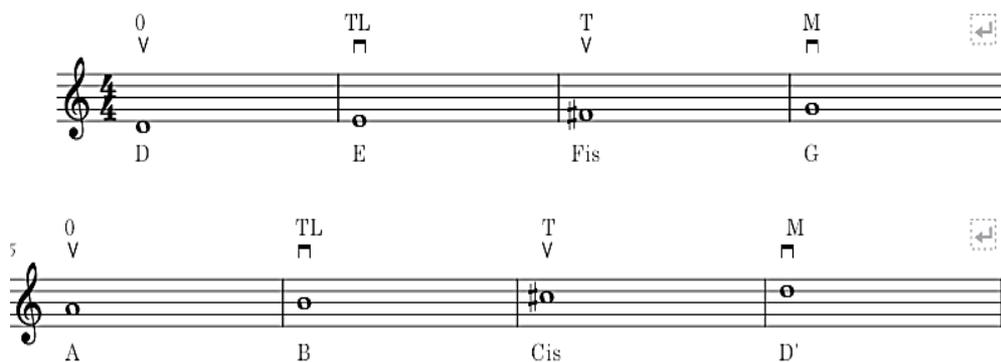


Gambar 1. *open string 4* ketuk dengan simbol *Col Segno* dan *Sul Tasto*



Gambar 2. Latihan menggunakan biola

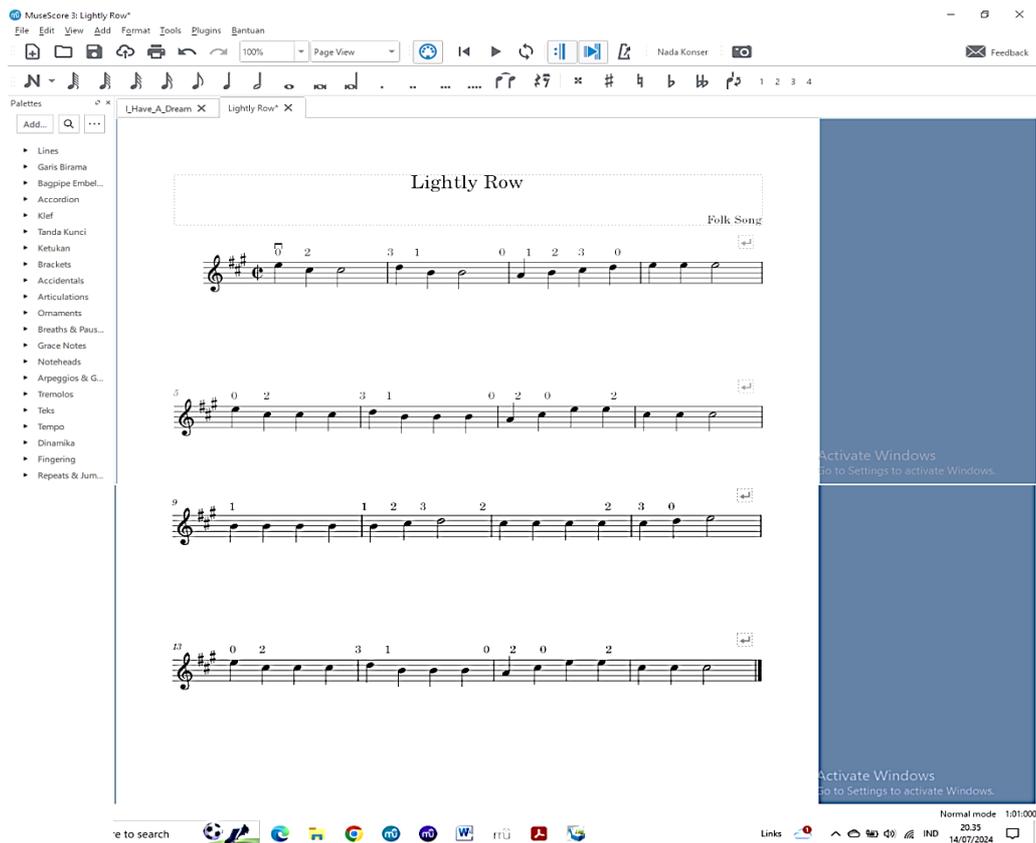
Untuk latihan menggesek yang pertama, pada gambar di atas, peserta harus membunyikan solmisasi yang dimulai dari senar G (nada dasar do = G). Nada 'do' (0) dihasilkan dengan menggesek dari atas ke bawah, nada 're' (TL) dengan menggesek dari bawah ke atas, nada 'mi' (T) dengan menggesek dari atas ke bawah, nada 'fa' (M) dengan menggesek dari bawah ke atas, nada 'sol' (0) dengan menggesek dari atas ke bawah, nada 'la' (TL) dengan menggesek dari bawah ke atas, nada 'si' (T) dengan menggesek dari atas ke bawah, dan nada 'do' (M) dengan menggesek dari bawah ke atas. Latihan ini dilakukan berulang-ulang hingga peserta mahir dan fokus pada *bow* agar tidak menyentuh senar-senar yang lain.



Gambar 3. *open string* 4 ketuk (Pemanasan)

Pada gambar diatas teknik menggesek yang dimulai dari senar 'd' (do = d) nada 'do' (0) V, nada 're' (TL) \square , nada 'mi' (T) V, nada 'fa' (M) \square , nada 'sol' (0) V , nada 'la' (TL) \square ,

'si' (T) V, nada 'do' (M) □. seterusnya hal yang sama pun juga dengan senar 'a' (do=a) dan 'e' (do=e). Contoh diatas ini adalah tanda atau kode dimana saat menggesek biola dan latihan pemanasan sebelum mereka memainkan lagu *Lightly Row*. Pemanasan ini dilakukan bersama dengan play *MuseScore 3*. Berikut adalah latihan lagu *Lightly Row* dengan menggunakan aplikasi *MuseScore 3*. Latihan ini adalah proses dimana anggota ekstrakurikuler belajar sebuah lagu dengan cara mendengar dan membunyikannya mengikuti bunyi lagu *Lightly Row* dari aplikasi *MuseScore 3*.



Gambar 4. Lagu *Lightly Row* dalam aplikasi *MuseScore 3*

Selama ini, mereka terbiasa menggunakan partitur yang dibaca dan dibunyikan, tetapi dengan belajar menggunakan *MuseScore 3*, mereka merasa terbantu. Dengan *MuseScore 3*, mereka dapat mendengar berulang-ulang, dan di samping itu, *MuseScore* dapat dibuat dalam format *MP3* sehingga peserta ekstrakurikuler dapat berlatih serta mempelajari notasi dan ritmenya secara mandiri. Latihan menjadi tidak membosankan, terutama jika dilakukan tanpa pendamping.

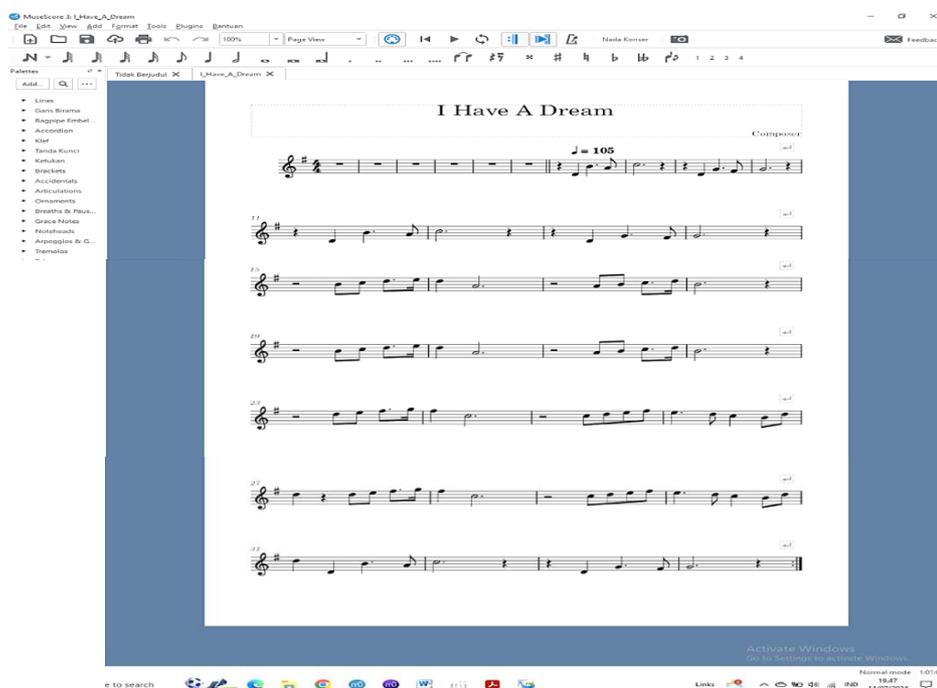
Latihan lagu "*Lightly Row*" dilakukan berkali-kali pada setiap pertemuan hingga lagunya dibunyikan dengan benar. Kesulitan dalam latihan biola menjadi salah satu tantangan, karena biola adalah instrumen yang membutuhkan dedikasi dan latihan yang konsisten untuk dikuasai. Dalam tahapan penelitian, dua lagu yang dapat dimainkan oleh peserta ekstrakurikuler biola adalah lagu "*Lightly Row*" dan "*I Have a Dream*." Dengan melihat notasi secara tertulis, mereka dilatih sebelum dibunyikan, dan juga melihat notasi di layar secara

visual dapat mempermudah pemahaman tentang bagaimana seharusnya notasi dimainkan menggunakan biola.



Gambar 5. Proses latihan Lagu Lightly Row

Bagi mahasiswa Musik Gereja, membaca partitur secara langsung dalam bentuk notasi angka masih agak sulit karena mereka belum begitu fasih. Kadang-kadang, mereka masih keliru dalam menebak notasi, apalagi saat menyanyikan notasi; sering kali mereka salah dalam pengucapan (contohnya, nada sol yang diucapkan tetapi nada mi yang dibunyikan). Bagaimana jika yang dinyanyikan adalah notasi balok? Tentu akan lebih sulit lagi, karena mereka kadang menghitung notasi dari garis biramanya. Oleh karena itu, menggunakan aplikasi *MuseScore* atau aplikasi musik lainnya dapat sangat membantu dalam menyanyikan notasi maupun dalam memainkan alat musik. Selain lagu di atas, peserta juga melatih lagu "*I Have a Dream*."



Gambar 6. Lagu *I Have a Dream* dalam aplikasi *MuseScore 3*

Pada tahap latihan lagu "*I Have a Dream*," peserta ekstrakurikuler tidak lagi menggunakan simbol *col legno* dan *sul tasto*, dengan tujuan agar mereka menguasai setiap penjarian dalam memainkan nada-nada dalam lagu tersebut. Mereka dapat mengembangkan

kemampuan penjarian dan melatih diri dengan berbagai posisi pada *fingerboard*. Dengan cara seperti ini, mereka ternyata lebih mengerti dan lebih paham tentang notasi mana yang harus dinaikkan dan mana yang harus diturunkan. Pada percobaan pertama saat memutar lagu "*I Have a Dream*" dengan tempo *Largo* (40-59), mereka bisa kompak mengikuti sesuai notasi yang dibunyikan dan menyesuaikan nada dari biola dengan *MuseScore* agar tidak terjadi disonansi sehingga terdengar fals. Ketika ada nada yang tidak sesuai dengan yang dimainkan, mereka pasti akan berhenti sejenak untuk memperbaiki intonasi nada tersebut, kemudian memulai lagi memainkan lagu "*I Have a Dream*" hingga selesai.

Pada percobaan berikutnya, metronom dinaikkan pada tempo *Larghetto* (65), dan ternyata mereka sedikit kewalahan karena perpindahan jari dari satu nada ke nada yang lain dan cara menggesek yang mulai meningkat. Hal ini membuat mereka harus berlatih berulang-ulang hingga mendapatkan bunyi yang baik dan benar. Mereka cukup tertarik dengan latihan biola menggunakan *MuseScore 3*, karena bermain langsung dengan menggunakan aplikasi musik ini adalah sesuatu yang baru bagi mahasiswa.



Gambar 7. Latihan lagu *I Have a Dream*

Pada tahap ini, peserta biola memainkan lagu *I Have a Dream* sesuai dengan tempo asli pada metronome *Andante* (105) dan ini mereka mainkan dengan sangat baik, karena ketekunan dan latihan berulang-ulang dengan tidak merasa bosan dan di imbangi dengan video instrumen biola *I Have a Dream*.

Bagi mereka selain latihan hanya dengan partitur tanpa mereka tahu bagaimana bunyi dari lagu yang akan dimainkan, mereka dapat pengetahuan yang baru, ilmu yang baru dan pelajaran yang baru bermain biola sambil mendengar dari aplikasi musik dan latihan membunyikan serta menyamakan suara dan nada antara biola dan *MuseScore*, sehingga biola yang digesek sama dengan apa yang dibunyikan melalui aplikasi musik dan penjarian mereka pun bisa terlatih dengan baik. Sekalipun mereka tidak begitu fasih notasi, *MuseScore* dapat membantu mereka memahami perbedaan dari notasi satu ke notasi yang lain.

Pembahasan

Belajar biola membutuhkan teknik dasar yang baik, serta koordinasi antara tangan kanan dan kiri; ketika tangan kiri menekan senar, maka tugas tangan kanan adalah menggesek sehingga dapat menghasilkan bunyi nada yang baik. Selain itu, posisi tubuh dan penggunaan bowing *Whole Bow* (W.B) dengan penyesuaian dan posisi yang tepat sangat bermanfaat untuk pengembangan teknik biola dasar. Teknik-teknik ini dirancang untuk menghasilkan nada-nada berkualitas tinggi bersama dengan teknik yang tepat, sehingga mencapai hasil pembelajaran yang paling sukses (Yensharti & Mona, 2021). Keterampilan komunikasi dan sikap percaya diri juga merupakan dua kompetensi yang sangat bermanfaat bagi siswa/i (Nur Salim & Susianna, 2023). Bagi mahasiswa, ekstrakurikuler biola sangat membantu; selain mahir memainkan biola, mereka juga bisa dengan lincah membaca notasi, karena sebelum memainkan biola, mereka dibagikan partitur oleh pembimbing (pelatih) yang harus dibaca lebih dahulu sambil dinyanyikan sampai benar-benar dikuasai apa lagu yang akan dimainkan, barulah mereka membunyikannya. Secara perlahan-lahan, mereka sudah bisa membedakan mana notasi satu ketuk, notasi dua ketuk, notasi empat ketuk, notasi setengah ketuk, tanda istirahat satu ketuk, tanda istirahat setengah ketuk, tanda istirahat dua ketuk, dan tanda istirahat empat ketuk.

Walaupun sudah sering belajar notasi saat proses perkuliahan dari semester satu sampai semester empat, kadang-kadang mereka belum paham mengenal nilai-nilai not dan menyanyi notasi, karena lebih banyak tertutup oleh teman-teman yang lebih bisa, sehingga mereka hanya mengikuti, dan pada saat kuliah selalu terbatas karena harus melanjutkan pada jadwal mata kuliah yang berikut. Oleh karena itulah, kegiatan ekstrakurikuler biola ini sangat membantu setiap mahasiswa yang ingin mahir bermain biola dan mendalami kemampuan membaca serta menyanyi notasi. Selain itu, bagi mereka, biola merupakan alat musik yang sedang berkembang dan sudah diminati banyak orang saat ini, mulai dari anak kecil sampai orang dewasa, karena mereka dapat melihat perkembangan dari senior (alumni Musik Gereja) yang sering bermain biola di kafe, bandara, dan di setiap tempat yang dapat dikunjungi.

Biola adalah alat musik petik yang terdiri dari empat senar: senar G, D, A, dan E. Seorang pemain biola harus dapat mengingat suara yang dihasilkan oleh keempat senar tersebut agar dapat menyetemnya sesuai dengan frekuensi standar alat musik tersebut (Afriany dkk., 2013). Dalam pendidikan tinggi, pembelajaran biola adalah praktik eksplorasi berkelanjutan yang secara intrinsik bertujuan untuk menghasilkan suara yang baik secara otonom dan komprehensif (De Fretes dkk., 2022). Kualitas permainan biola secara signifikan dipengaruhi oleh ketepatan pemain dalam membawakan setiap nada, karena biola adalah alat musik tanpa fret (Kusuma Wardhana & Kuntoro Priyambodo, 2016). Biola adalah instrumen yang menantang untuk dimainkan karena tidak memiliki *fretboard*, yang merupakan fitur yang ditemukan pada gitar. Oleh karena itu, pemain harus memiliki *solfeggio* yang kuat dan kemampuan untuk memposisikan jari-jari mereka dengan benar untuk menghasilkan nada yang sesuai. Lebih jauh lagi, busur yang tidak dikontrol dengan benar akan menghasilkan suara yang tidak diinginkan. Karena itu, diperlukan kemahiran yang mendalam dalam hal memegang dan menggesek untuk menghasilkan nada, *volume*, dan kualitas suara yang konsisten.

Kesimpulan

Pada tahap ini, peserta biola memainkan lagu "*I Have a Dream*" sesuai dengan tempo asli pada metronom Andante (105), dan mereka memainkan lagu tersebut dengan sangat baik. Hal ini berkat ketekunan dan latihan berulang-ulang tanpa merasa bosan, yang diimbangi dengan video instrumen biola "*I Have a Dream*."

Bagi mereka, latihan hanya dengan partitur tanpa mengetahui bagaimana bunyi dari lagu yang akan dimainkan memberikan pengetahuan baru, ilmu baru, dan pelajaran baru dalam bermain biola. Mereka dapat mendengarkan dari aplikasi musik sambil berlatih membunyikan serta menyamakan suara dan nada antara biola dan *MuseScore*, sehingga biola yang digesek sama dengan apa yang dibunyikan melalui aplikasi musik. Penjarjian mereka pun dapat terlatih dengan baik. Meskipun mereka tidak begitu fasih dalam notasi, *MuseScore* dapat membantu mereka memahami perbedaan antara notasi satu dengan notasi yang lain.

Referensi

- Afriany, S. S., Suryani, E., & Wihatro. (2013). Pengenalan Nada Pada Senar Biola Dengan Metode Jaringan Saraf Tiruan Learning Vector Quantization. *Sentika*, 2013(Sentika).
- Alwan Hafiz, A., Murcahyanto, H., Markarma, M. R., & Asyro, L. (2022). Pembelajaran Musik Berbasis Aplikasi MuseScore 3. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 5(2). <https://doi.org/10.31539/kaganga.v5i2.5071>
- Andita, C. D., & Desyandri, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Musik Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 1(3). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.50>
- Araújo, J., Constante, R., Schiavoni, F. L., & Deluchi, O. (2020). *Harmonia: a MuseScore's plugin to teach music*. <https://doi.org/10.5753/sbcm.2019.10447>
- De Fretes, D., Simamora, R. M., Rajabasa, B., & Violina, R. N. (2022). Menelaah Pola Detache dalam Violin Sonata No 3 in F Major. *PROMUSIKA*, 10(2). <https://doi.org/10.24821/promusika.v10i2.7906>
- Fadhilah, A. (2019). Penerapan Metode Kodaly (Hand Sign) Dalam Pembelajaran Ekstrakurikuler Angklung Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Sleman Yogyakarta. *Pendidikan Musik*.
- Fretisari, I., Cahyono, A., Nugraheni, T., & Hartono, H. (2022). Aplikasi NL: Solusi Peningkatan Penguasaan Materi Bagi Mahasiswa Dalam Perkuliahan Notasi Tari di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, 2022 UNNES*.
- Hidayatullah, R. (2020). Kreativitas dalam Pendidikan Musik. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 2(1). <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i1.32>
- Kusuma Wardhana, D., & Kuntoro Priyambodo, T. (2016). Pengoreksi Nada Menggunakan Mikrokontroler untuk Meningkatkan Kualitas Suara pada Biola. *IJEIS (Indonesian Journal of Electronics and Instrumentation Systems)*, 6(1). <https://doi.org/10.22146/ijeis.10772>
- Maulana, R. A. N. (2023). Musik Cadas Sebagai Representasi Emosi (Studi Pada Penikmat Hardcore Punk Surabaya). *Sintesa*, 1(2). <https://doi.org/10.30996/sintesa.v1i2.8185>

- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). Dalam *Yogyakarta Press*.
- Nur Salim, R., & Susianna, N. (2023). Metode peer teaching untuk meningkatkan keterampilan bermain biola, keterampilan komunikasi, dan sikap percaya diri. *Imaji*, 21(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v21i2.58492>
- Prenika Yuniar, Sitoena, J. K., Matius, D. M., & Obed, G. B. (2022). Sejarah Musik sebagai Dasar Pengetahuan dalam Pembelajaran Teori Musik. *Clef: Jurnal Musik dan Pendidikan Musik*, 3(2). <https://doi.org/10.51667/cjmpm.v3i2.1098>
- Rukin. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. Dalam *Rake Sarasini* (Nomor March).
- Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., Mardhotillah, R. R., Hartatik, S., & Septyani, M. D. (2022). Pelestarian Suling Bambu melalui Ekstrakurikuler Kesenian: Program Pengabdian Masyarakat. *Indonesia Berdaya*, 3(4). <https://doi.org/10.47679/ib.2022325>
- Satya Kusuma, I. P. B., Sudirga, I. K., & Putra, I. W. D. (2023). Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar Berbasis Metode Inovatif Notasi Dingdong Pada Sekaa Gong Mredhu Kumara. *PENSI : Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 3(2). <https://doi.org/10.59997/pensi.v3i2.1111>
- Setyawan, D., Fikri, K., & Samino, S. R. I. (2020). Pendampingan Dalam Proses Kegiatan Ekstrakurikuler Musik Suling Bambu Sebagai Upaya Mengenalkan Alat Musik Daerah Setempat Di Sd Inpres Rutosoro. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 1(1). <https://doi.org/10.38048/jailcb.v1i1.87>
- 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>
- Todea, D. (2015). The Use of the MuseScore Software in Musical E-Learning. *Proceedings Of The 10th International Conference On Virtual Learning*.
- Wiflihani. (2015). Pengetahuan Dasar Teori Musik. *Pendidikan Musik*.
- Yensharti, Y., & Mona, D. (2021). Pembelajaran Awal Praktek Instrumen Biola di Prodi Pendidikan Musik Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. *Grenak Music Journal*, 10(1). <https://doi.org/10.24114/grenak.v10i1.25748>