

MEDIA *YOUTUBE* DALAM PEMBELAJARAN GENRE MUSIK BAGI SISWA KELAS X SMA SWASTA TELADAN MEDAN

Ardi Giovanni Sipahutar^{1)*}, Danny Ivanno Ritonga²⁾, Panji Suroso³⁾

^{1,2,3)} Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Corresponding Author

Email: ardisipahutar10@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode penggunaan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik dan untuk mengetahui hasil pembelajaran yang diperoleh siswa melalui penggunaan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik di SMA Swasta Teladan Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan memberikan gambaran sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta, sifat-sifat, serta hubungan antara fenomena yang diselidiki. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes soal, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode penggunaan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik melibatkan empat pendekatan utama, yaitu ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan diskusi. Setelah setiap pertemuan, guru memberikan evaluasi berupa 10 soal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa yang diperoleh dengan menggunakan media *YouTube*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *YouTube* dalam materi genre musik menghasilkan hasil belajar yang baik. Berdasarkan hasil penelitian, sebanyak 5 peserta didik tergolong kategori sangat baik, 13 peserta didik memperoleh nilai baik, 8 peserta didik tergolong dalam kategori cukup, dan 9 peserta didik memperoleh nilai kurang. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik di kelas X-5 SMA Swasta Teladan Medan dapat mendukung proses belajar mengajar secara efektif, membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.

ABSTRACT

This study aims to examine the implementation of YouTube as an instructional medium in teaching music genres, as well as to assess the learning outcomes derived from its use in the context of music genre instruction at Teladan Private Senior High School in Medan. A qualitative approach was employed, utilizing a descriptive method to systematically, factually, and accurately portray the characteristics, facts, and interrelationships of the phenomena under investigation. Data were collected through observation, written tests, interviews, and documentation. The findings indicate that the instructional use of YouTube media in teaching music genres incorporates four primary methods: lecture, demonstration, question-and-answer, and discussion. After each instructional session, the teacher conducted evaluations wherein students answered ten questions to measure their comprehension facilitated by the use of YouTube. The results demonstrate that the integration of YouTube into music genre instruction yields positive learning outcomes. Specifically, five students achieved scores categorized as excellent, thirteen students achieved good scores, eight obtained fair scores, and nine were classified as having poor scores. In conclusion, the use of YouTube as a learning medium in the instruction of music genres in Class X-5 at Teladan Private Senior High School in Medan has proven effective in enhancing the teaching and learning process. It helps educators deliver content in a more dynamic, engaging manner and fosters greater student participation, motivation, and enthusiasm during the learning experience.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

KATA KUNCI

Media
Pembelajaran;
YouTube;
Genre Musik

KEYWORDS

Instructional Media;
YouTube;
Music Genre.

How to cite:

Sipahutar, A. G., Ritonga, D. I., & Suroso, P. (2024). MEDIA *YOUTUBE* DALAM PEMBELAJARAN GENRE MUSIK BAGI SISWA KELAS X SMA SWASTA TELADAN MEDAN. *Jurnal Ruang Budaya*, 1(2), 51-60.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk alat atau teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan informasi, memfasilitasi pemahaman, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Menurut Sadiman dalam Sefriani (2021, hlm. 45), media mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima, dengan tujuan membangkitkan pemikiran, perasaan, kekhawatiran, dan minat. Pernyataan ini juga didukung oleh Arsyad dalam Sefriani (2021, hlm. 45), yang menyatakan bahwa media adalah perantara atau pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dalam hal ini antara guru dan siswa.

Sejalan dengan pendapat di atas, Aisyah & Haryudin (2020, hlm. 737) menyatakan bahwa *"the results showed that three types of learning media that are generally used by teachers, consisting of books, pictures, and videos"*. Dalam terjemahan Bahasa Indonesia, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tiga jenis media pembelajaran yang umum digunakan oleh guru, yaitu buku, gambar, dan video. Menurut Widiastuti dkk (2020, hlm. 85), *"Media pembelajaran merupakan alat komunikasi antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver), seperti televisi, film, diagram, bahan cetak, dan lain-lain."*

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan membangkitkan pemikiran, perasaan, kekhawatiran, dan minat antara guru dan siswa, dengan tiga jenis media pembelajaran yang umum digunakan, yaitu buku, gambar, dan video. Dalam pembelajaran, ada banyak media yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah media *YouTube*.

YouTube merupakan salah satu media sosial yang sangat populer di masyarakat. Menurut Sianipar dalam kutipan Darmuki (2020, hlm. 657), *YouTube* adalah sebuah platform yang berisi konten video populer di media sosial dan merupakan penyedia informasi yang sangat bermanfaat. Menurut Efendi (2022, hlm. 2), *"The study results show that YouTube accounts with learning content can help students' digital literacy process."* Dalam terjemahan Bahasa Indonesia, konten *YouTube* tentang edukasi pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa.

Menurut Arham (2020, hlm. 13), *"Penggunaan YouTube dinilai bermanfaat dalam memberikan informasi pendidikan karena materinya disajikan dalam bentuk audiovisual, memungkinkan peserta didik untuk melihat informasi secara visual, terutama yang bersifat teknis."* Menurut Rahmatika dkk (2020, hlm. 153), *"The use of YouTube as a learning medium aims to create interesting, fun, and interactive learning conditions and atmosphere. YouTube is presented with a video that can improve students' understanding of learning."* Dalam terjemahan Bahasa Indonesia, pemanfaatan *YouTube* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. *YouTube* disajikan dengan video yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Dalam pembelajaran, *YouTube* dapat digunakan sebagai media yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan menggunakan *YouTube*, penulis akan menampilkan video pembelajaran yang baik, menarik, dan tidak monoton bagi peserta didik, khususnya dalam pembelajaran seni budaya. Pembelajaran genre musik merupakan bagian dari pelajaran seni budaya di sekolah yang menekankan pada nilai praktik yang dilakukan di sekolah. Pelajaran seni budaya merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan yang memperkenalkan siswa pada warisan seni dan budaya suatu bangsa.

Menurut Sarofi dkk (2020, hlm. 79), *"Genre musik merupakan pengelompokan musik sesuai dengan kemiripan antara satu musik dengan musik yang lainnya."* Sejalan dengan pendapat Vida (2018, hlm. 104), *"Pada era musik modern, musik dapat dibagi menjadi berbagai genre seperti classical, electronic, pop, metal, dan rock."* Menurut Alam & Zuama (2019, hlm. 18), *"Pelajaran seni budaya di sekolah merupakan pelajaran induk yang mencakup berbagai cabang pendidikan seni lainnya, seperti seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni teater."*

Menurut Atmojo dkk (2022, hlm. 183), *"Dunia pendidikan, khususnya pada mata ajar seni budaya, sebaiknya segera berubah baik dari aspek peningkatan proses belajar mengajar, penciptaan model-model pembelajaran, media pembelajaran, dan hal inovatif serta kreatif lainnya yang dapat"*

mendukung proses pendidikan ke arah yang lebih baik." Menurut Nurseto (2018, hlm. 19), "Media pembelajaran merupakan alat untuk membuat pembelajaran lebih efektif, mempercepat proses belajar, serta meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar dengan cara memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Jenis-jenis media yang dapat disiapkan atau dikembangkan dalam pembelajaran di antaranya meliputi: media visual yang tidak diproyeksikan, media visual yang diproyeksikan, media audio, dan multimedia."

Sejalan dengan masalah yang ditemukan di sekolah yang akan menjadi tempat penelitian penulis, maka perlu adanya media audiovisual dengan menggunakan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik. Sejalan dengan penggunaan media *YouTube* tersebut, diharapkan dapat diperoleh hasil dalam penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

Penelitian sebelumnya, yaitu Putu & Diah (2021, hlm. 7), "*Efektivitas YouTube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik*", menunjukkan bahwa *YouTube* merupakan media pengajaran alternatif yang baik, khususnya dalam pengajaran bahasa. Dalam Pangestu dkk (2022, hlm. 8), "*Efektivitas penggunaan media YouTube dan quiz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan bahwa pengujian hasil analisis terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media YouTube dan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa.*"

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode penggunaan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik di SMA Swasta Teladan Medan dan untuk mengetahui hasil pembelajaran yang diperoleh siswa setelah menggunakan metode dan media pembelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Untuk mencapai tujuan penelitian yang diinginkan, metode dasar yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk mengetahui bagaimana penggunaan dan hasil pembelajaran media *YouTube* pada materi genre musik bagi siswa kelas X SMA Swasta Teladan Medan. Menurut Sugiyono (2020, hlm. 134), metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen), di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, tes soal, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dalam tiga tahap: reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode Penggunaan Media *YouTube* sebagai Media Pembelajaran Genre Musik

Dalam penggunaan media *YouTube* pada pembelajaran genre musik di kelas, beberapa metode pembelajaran diterapkan. Metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Ceramah
Metode ceramah merupakan metode yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara langsung, yaitu materi genre musik. Contohnya adalah penyampaian materi tentang genre musik Pop.
2. Metode Demonstrasi
Metode demonstrasi adalah metode yang digunakan oleh guru untuk memperagakan suatu materi dengan bantuan media *YouTube*. Contohnya, guru menampilkan genre musik Reggae dan memperlihatkan teknik bermain gitar dalam genre tersebut.
3. Metode Diskusi
Metode diskusi adalah metode yang digunakan setelah materi selesai dijabarkan. Siswa melakukan diskusi dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, biasanya bersama teman satu bangku. Contoh penggunaan metode diskusi adalah ketika guru bertanya tentang ciri khas permainan genre musik Rock.

4. Metode Tanya-Jawab

Metode tanya-jawab adalah metode yang digunakan setelah materi selesai dijelaskan melalui media *YouTube*. Contohnya, pada pertemuan kedua, guru bertanya secara langsung mengenai karakteristik genre musik Rock.

A. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Selasa, 07 Oktober 2024, pukul 10:45–12:05 WIB, kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Seni Budaya oleh Bapak Fernando bertujuan untuk menyampaikan materi awal mengenai genre musik dengan memanfaatkan media *YouTube* sebagai alat bantu pembelajaran. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan, di mana guru menyapa siswa, mengisi daftar kehadiran, dan meminta siswa mempersiapkan alat tulis. Selanjutnya, guru menyiapkan media pembelajaran berupa televisi dan materi yang akan disampaikan. Guru kemudian melakukan tanya jawab guna menggali pengetahuan awal siswa mengenai teori dasar dan contoh lagu dari berbagai genre musik, serta menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi ajar yang akan dibahas.



Gambar 1. Guru menjelaskan genre musik rock pada pertemuan pertama
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada kegiatan inti, guru menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan pengertian dari setiap genre musik, diikuti dengan metode demonstrasi menggunakan media *YouTube* selama 60 menit. Materi yang disampaikan meliputi berbagai genre musik, seperti pop, rock, reggae, klasik, R&B, blues, dangdut, dan lainnya. Untuk genre musik pop, guru menjelaskan definisinya dan memutar contoh lagu "*Laskar Pelangi*" dari band Nidji. Setelah itu, guru mengadakan sesi tanya jawab mengenai lagu-lagu lain yang termasuk dalam genre pop dan mengevaluasi jawaban siswa. Lagu yang dijawab dengan benar diputar kembali untuk menambah wawasan siswa.

Selanjutnya, untuk genre musik klasik, guru menjelaskan pengertiannya dan memutar lagu "*Symphony No. 5, Op. 67: I. Allegro con brio*" dari Beethoven. Karakteristik genre klasik juga dijelaskan, diikuti dengan sesi tanya jawab dan evaluasi. Lagu-lagu yang dijawab dengan benar turut diputar di kelas. Hal serupa dilakukan pada genre musik reggae dengan contoh lagu "*One Love*" dari Bob Marley, genre musik rock dengan lagu "*Bendera*" dari band Coklat, serta genre blues dengan lagu "*Open the Door*" dari Blues Cousins. Setiap genre disampaikan dengan metode serupa: penjelasan, pemutaran lagu, tanya jawab, dan evaluasi.

Guru kemudian menjelaskan genre musik jazz dengan memutar lagu "*Just the Two of Us*" dari Grover Washington Jr., diikuti dengan diskusi. Untuk genre Rhythm and Blues (R&B), guru memutar lagu "*If I Ain't Got You*" oleh Alicia Keys dan menjelaskan karakteristik khas genre tersebut. Diskusi dan evaluasi juga dilakukan untuk memperkuat pemahaman siswa. Terakhir, genre musik dangdut dikenalkan melalui lagu "*Begadang*" oleh Rhoma Irama, yang kemudian dianalisis bersama siswa mengenai ciri-ciri khasnya.

Sebagai penutup, guru melakukan evaluasi akhir dengan memberikan sepuluh soal pilihan ganda yang berkaitan dengan genre musik. Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan melalui media *YouTube*, serta untuk mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut dalam menunjang proses belajar mengajar.

Pada tahap penutup, guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran yang telah dicapai selama sesi berlangsung. Refleksi ini bertujuan untuk meninjau kembali materi yang telah dipelajari serta mengevaluasi pemahaman siswa terhadap berbagai genre musik yang telah dibahas. Guru kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami guna memperkuat pemahaman mereka secara menyeluruh. Selanjutnya, guru memberikan arahan agar siswa secara mandiri menonton lagu-lagu melalui platform *YouTube* di luar jam pelajaran, dengan tujuan agar mereka dapat mengidentifikasi genre musik dari lagu-lagu yang mereka dengarkan sebagai bentuk penguatan materi. Sebagai penutup, guru membimbing peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam secara bersama-sama sebagai bentuk penghormatan dan penanaman nilai sopan santun.

B. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada hari Kamis, 09 Oktober 2024, pukul 12:05–13:25 WIB, kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Seni Budaya kembali dipandu oleh Bapak Fernando. Tujuan pembelajaran pada pertemuan ini adalah agar guru berperan aktif dalam melanjutkan materi tentang genre musik serta memanfaatkan media *YouTube* untuk memperlihatkan video yang relevan dengan masing-masing genre. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan tahap pendahuluan, di mana guru menyapa siswa, mengisi daftar kehadiran, dan meminta peserta didik mempersiapkan alat tulis. Guru juga menyiapkan media pembelajaran berupa televisi dan materi ajar yang telah dirancang sebelumnya. Selanjutnya, dilakukan sesi tanya jawab untuk mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan pertama, disusul dengan penyampaian tujuan pembelajaran. Dalam tahap ini, guru menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan garis besar materi yang akan dibahas pada pertemuan kedua.



Gambar 2. Siswa mengamati materi genre musik
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada kegiatan inti, guru menggunakan kombinasi metode ceramah dan demonstrasi. Penjelasan awal menggunakan metode ceramah berlangsung selama lima menit, sedangkan pemutaran video melalui media *YouTube* dilakukan selama sekitar enam puluh menit. Materi yang disampaikan mencakup delapan genre musik, yaitu Funk, Balada, Country, Hip Hop, Musik Elektronik, Heavy Metal, Musik Gospel, dan Musik Keroncong. Untuk setiap genre, guru menampilkan video musik melalui *YouTube* sebagai contoh, kemudian menjelaskan karakteristik genre tersebut secara rinci. Sebagai contoh, untuk genre Funk, guru memutar lagu “*Uptown Funk*”

dari Bruno Mars dan mengulas ciri khas dari genre tersebut. Setelah itu, dilakukan sesi tanya jawab untuk mengidentifikasi lagu-lagu lain yang termasuk dalam genre Funk. Jawaban siswa yang benar kemudian ditindaklanjuti dengan pemutaran lagu terkait sebagai tambahan wawasan.

Pola yang sama diterapkan pada genre musik Balada dengan lagu *"Someone Like You"* dari Adele, Country dengan *"Love Story"* dari Taylor Swift, dan Hip Hop dengan *"Lose Yourself"* dari Eminem. Guru juga memperkenalkan genre musik Elektronik melalui lagu *"Happier"* dari Marshmello, Heavy Metal dengan *"Mantra"* dari Bring Me The Horizon, Gospel dengan lagu *"What a Beautiful Name"* dari Hillsong Worship, dan Keroncong dengan lagu legendaris *"Bengawan Solo"* dari Gesang. Pada masing-masing genre, guru memfasilitasi sesi tanya jawab dan melakukan evaluasi atas jawaban siswa. Lagu-lagu yang dijawab dengan benar diputar kembali di kelas sebagai bentuk penguatan materi.

Setelah semua genre dipaparkan, guru mengakhiri kegiatan inti dengan memberikan sepuluh soal pilihan ganda yang berfungsi sebagai evaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan, khususnya dalam konteks pemanfaatan media *YouTube*. Evaluasi ini membantu guru menilai sejauh mana efektivitas penggunaan video sebagai sarana pembelajaran.



Gambar 3. Siswa mengerjakan soal pilihan ganda
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada tahap penutup, guru bersama-sama dengan peserta didik melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran yang telah dicapai. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Selanjutnya, guru memberikan arahan agar siswa secara mandiri menonton lagu-lagu melalui *YouTube* untuk mengidentifikasi genre musik yang terkandung dalam lagu tersebut, sebagai bentuk pembelajaran berkelanjutan. Sebagai penutup, guru membimbing siswa untuk mengucapkan salam sebagai bentuk penanaman nilai sopan santun dan mengakhiri proses pembelajaran secara positif.

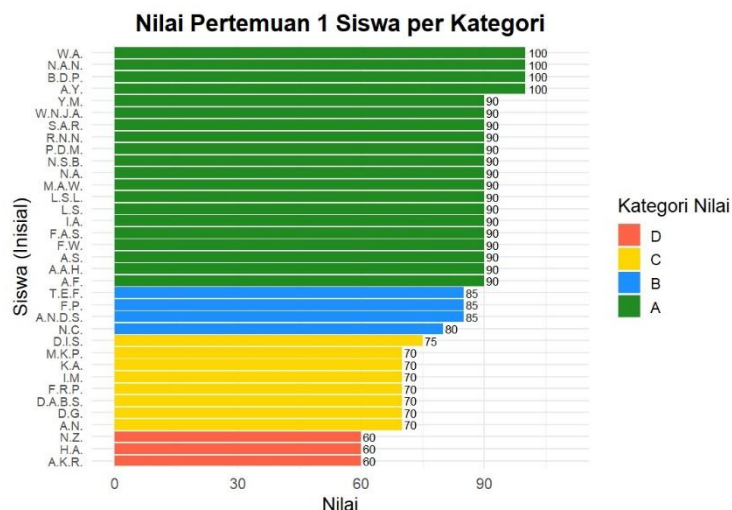
Hasil Pembelajaran Menggunakan Media *YouTube* pada Pembelajaran Genre Musik

as Pada bagian ini, dibahas hasil pembelajaran dalam menggunakan media *YouTube* pada pembelajaran genre musik di SMA Swasta Teladan Medan, khususnya untuk kelas X-5. Analisis data hasil belajar diperoleh melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang diberikan kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Tujuan dari tes ini adalah untuk menggambarkan sejauh mana siswa memahami materi tentang genre musik yang telah diajarkan melalui media *YouTube*.

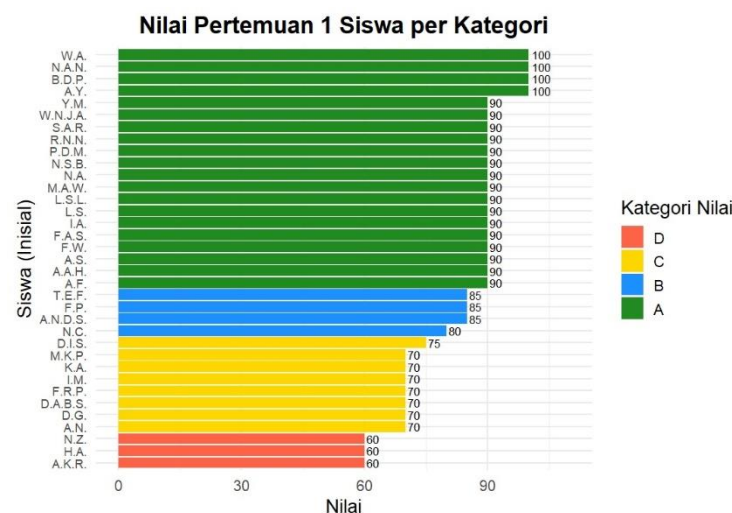
Soal-soal yang disusun mengacu pada indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam pembelajaran Seni Budaya kelas X. Soal mencakup pengetahuan siswa tentang jenis-jenis genre musik, ciri-ciri masing-masing genre, asal-usul, hingga tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam perkembangan musik tersebut.

Tes yang digunakan terdiri dari 10 soal pada pertemuan pertama dan 10 soal pada pertemuan kedua, dengan total 20 soal berbentuk pilihan ganda. Setiap soal memiliki empat opsi jawaban (a, b, c, dan d), dan hanya satu jawaban yang benar. Penilaian dilakukan dengan ketentuan bahwa jawaban benar mendapatkan skor 10 poin, sementara jawaban salah diberi skor 0 poin.

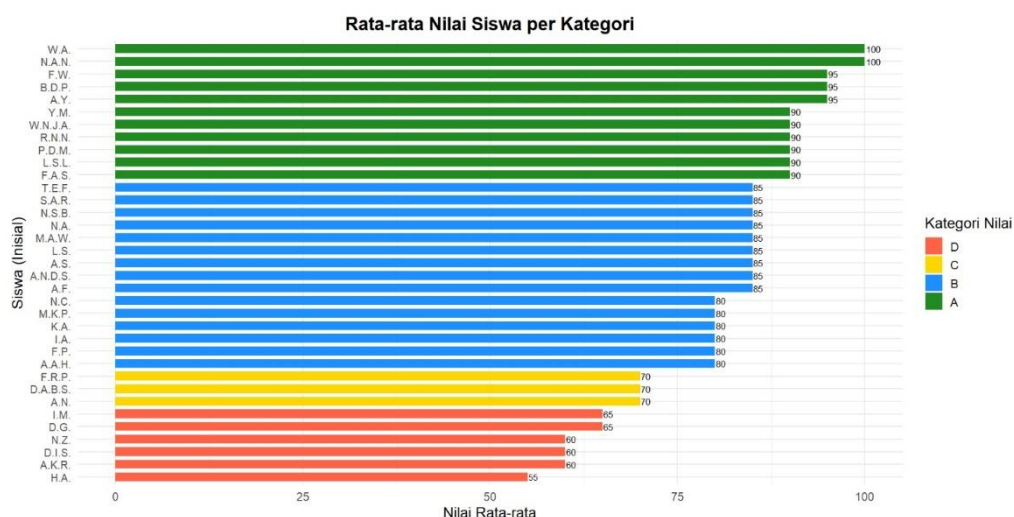
Berikut adalah hasil tes dari 35 siswa pada pertemuan pertama dan kedua, serta rata-rata nilai siswa:



Gambar 4. Grafik rata-rata hasil pembelajaran siswa dalam pertemuan pertama



Gambar 5. Grafik rata-rata hasil pembelajaran siswa dalam pertemuan kedua



Gambar 6. Grafik rata-rata nilai siswa per kategori

Selanjutnya, penulis mengklasifikasikan data hasil belajar siswa ke dalam tabel distribusi frekuensi setelah terlebih dahulu menentukan kelas interval. Setelah menentukan kelas interval tersebut, penulis menghitung jumlah frekuensi untuk setiap kategori. Tabel distribusi hasil belajar dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 1. Distribusi hasil belajar siswa

No	Interval Kelas	Banyak	Kriteria
1	91 - 100	5	Sangat Baik (A)
2	82 – 90	13	Baik (B)
3	73 – 81	8	Cukup (C)
4	≤ 72	9	Kurang (D)
Jumlah		35	

Berdasarkan data di atas, dapat diuraikan persentase hasil belajar siswa sebagai berikut: Sebanyak 5 peserta didik tergolong dalam kategori Sangat Baik (A); Sebanyak 13 peserta didik mendapatkan nilai Baik (B); Sebanyak 8 peserta didik tergolong dalam kategori Cukup (C); Sebanyak 9 peserta didik tergolong dalam kategori Kurang (D).

Pembahasan

Penggunaan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik memberikan berbagai keuntungan yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, meskipun terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kelebihan utama dari penggunaan media ini adalah kemampuannya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Melalui visualisasi dan audio yang jelas, siswa dapat lebih mudah memahami karakteristik setiap genre musik, yang merupakan bagian penting dalam pelajaran seni budaya. Tidak hanya itu, media *YouTube* juga memfasilitasi siswa untuk menjadi lebih aktif dalam belajar karena mereka dapat langsung melihat contoh-contoh nyata dari genre musik yang sedang dipelajari. Hal ini memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi. Aksesibilitas media ini juga sangat memudahkan, karena *YouTube* menyediakan berbagai video tentang genre musik yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Namun, meskipun media *YouTube* memiliki banyak kelebihan, beberapa kendala tetap muncul dalam pelaksanaannya. Salah satu kendala utama adalah masalah koneksi internet yang tidak stabil. Keterbatasan jaringan dapat mengganggu kelancaran proses pembelajaran, mengakibatkan pemutaran video yang terputus-putus atau bahkan gagal. Selain itu, iklan yang sering muncul selama

pemutaran video bisa mengganggu konsentrasi siswa. Meskipun demikian, gangguan tersebut dapat diminimalkan dengan menggunakan akun *YouTube* premium atau dengan mempersiapkan video yang telah dipilih sebelumnya sehingga siswa tidak terganggu dengan iklan. Selain itu, meskipun *YouTube* dapat menampilkan materi pembelajaran secara rinci, kurangnya interaksi langsung antara guru dan siswa dalam bentuk tanya jawab atau diskusi yang mendalam bisa menjadi hambatan tersendiri. Namun, hal ini dapat diatasi dengan mengoptimalkan metode-metode lain seperti diskusi kelompok dan sesi tanya jawab setelah pemutaran video.

Meskipun ada beberapa kekurangan, hasil pembelajaran yang diperoleh dari penggunaan media *YouTube* menunjukkan pengaruh positif yang signifikan. Hasil tes yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil memahami materi genre musik dengan baik. Data yang diperoleh dari hasil tes pilihan ganda mengindikasikan bahwa banyak siswa yang dapat mengidentifikasi genre musik dengan tepat dan memahami ciri-ciri khas masing-masing genre. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *YouTube* sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi seni budaya, terutama genre musik, dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik di kelas X SMA Swasta Teladan Medan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Metode yang diterapkan, yaitu ceramah, demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab, berhasil mengoptimalkan penggunaan media ini untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada tahap awal pembelajaran, guru memberikan penjelasan tentang genre musik melalui metode ceramah, kemudian dilanjutkan dengan metode demonstrasi menggunakan video *YouTube* yang relevan untuk memperlihatkan contoh genre musik. Setelah materi disampaikan, sesi tanya jawab dilakukan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Hasil evaluasi melalui tes pilihan ganda menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menguasai materi dengan baik. Dari 35 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 5 siswa memperoleh nilai yang sangat baik, 13 siswa memperoleh nilai baik, 8 siswa memperoleh nilai cukup, dan 9 siswa memperoleh nilai kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun ada sebagian siswa yang masih perlu peningkatan, mayoritas siswa berhasil memahami materi dengan bantuan media *YouTube* yang digunakan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan media *YouTube* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap genre musik dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan serta interaktif.

Dapat disarankan bahwa penggunaan media *YouTube* dapat dijadikan salah satu alternatif penting dalam mengajarkan materi seni budaya, khususnya genre musik, di sekolah. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti masalah jaringan dan iklan, manfaat yang diberikan oleh media ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sangat besar, dan bisa dijadikan pertimbangan untuk diterapkan lebih lanjut dalam pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Haryudin, A. (2020). Instructional Media Used in Teaching English. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 3(6), 737-742. <https://doi.org/10.22460/project.v3i6.p737-742>
- Alam, S., & Zuama, S. N. (2019). Profesionalisme Guru Seni Budaya Di Sekolah. *GETER: Jurnal Seni Drama, Tari dan Musik*, 2(2), 12-21. <https://doi.org/10.26740/geter.v2n2.p12-21>
- Arham, M. (2020). Efektivitas penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran. *Academia Education*, 1(1), 1-13.
- Atmojo, W. T., Suroso, P., & Rahmah, S. (2022). Pembelajaran Seni Budaya Dengan Menggunakan Media Virtual Reality (Vr) Pada Tingkat Satuan Sma Berbasis Local Wisdom Sumatera Utara. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 6(1), 182.

- Darmuki, A. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa menggunakan media aplikasi Google Meet berbasis unggah tugas video di *YouTube* pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 6(2), 655-661. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.687>
- Efendi, K. (2022). *YouTube* As Alternative Media Career Guidance. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 7(1). <https://dx.doi.org/10.30870/jpbk.v7i1.14608>
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1), 17286. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pangestu, A., Fatah, M. F., Untsa, A., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas penggunaan media *YouTube* dan Quiziz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8775-8784. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3952>
- Putu, I. W., & Diah, R. (2021). Efektivitas *YouTube* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. *The Art of Teaching English as a Foreign Language*, 2(1).
- Rahmatika, R., Yusuf, M., & Agung, L. (2021). The effectiveness of *YouTube* as an online learning media. *Journal of Education Technology*, 5(1), 152-158. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.33628>
- Sarofi, A., Abid, M., Irhamah, I., & Mukarromah, A. (2020). Identifikasi Genre Musik dengan Menggunakan Metode Random Forest. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(1), 487928. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v9i1.51311>
- Sefriani, R. (2021). Design and development based learning media application using mobile app inventor. *International Journal of Educational Development and Innovation*, 1(1). <https://doi.org/10.26858/ijedi.v1i1.22162>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Vida, V. (2018). Klasifikasi musik berdasarkan genre dengan metode K-Nearest Neighbor GST. *Jurnal Ilmu Komputer*, 11(2).
- Widiastuti, U., Sembiring, A. S., & Mukhlis, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Etnis Sumatera Utara. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*, 3(2), 84-88. <https://doi.org/10.26740/vt.v3n2.p84-88>