

Pemanfaatan Aplikasi *TikTok* sebagai Media Pembelajaran Akor Gitar dalam Ekstrakurikuler Musik di SMA Negeri 1 Binjai–Langkat

Gerry Maulana^{1*}, Danny Ivanno Ritonga², Mukhlis³

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

* E-mail: gerrymaulana@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *TikTok* sebagai media bantu dalam pembelajaran akor gitar pada kegiatan ekstrakurikuler musik di SMA Negeri 1 Binjai–Langkat. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kebutuhan akan metode pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi serta karakteristik generasi digital. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi dan wawancara terhadap lima siswa peserta ekstrakurikuler. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam empat pertemuan yang mencakup demonstrasi teknik dasar bermain gitar serta pemberian materi melalui video yang diunggah di *TikTok*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tiga dari lima siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memainkan akor dan menerapkannya pada lagu, sementara dua siswa lainnya masih berada dalam kategori kurang mampu. Penggunaan media sosial terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan membantu siswa mengakses materi secara fleksibel. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *TikTok* dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam pengajaran seni musik di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Akor Gitar, Ekstrakurikuler Musik, Generasi Digital.

Utilizing *TikTok* as a Learning Medium for Guitar Chords in Music Extracurricular Activities at SMA Negeri 1 Binjai–Langkat

Abstract: This study aims to examine the effectiveness of using the *TikTok* application as an auxiliary medium for learning guitar chords in music extracurricular activities at SMA Negeri 1 Binjai–Langkat. The research background stems from the need for innovative and engaging teaching methods that align with technological developments and the digital generation's characteristics. A descriptive qualitative approach was employed, involving observation and interviews with five extracurricular participants. The learning process consisted of four sessions including demonstrations of basic guitar techniques and video materials uploaded to *TikTok*. The findings revealed that three out of five students improved their ability to play and apply chords in songs, while the remaining two showed limited progress. The use of social media proved effective in increasing student engagement and providing flexible access to learning content. The study concludes that *TikTok* can serve as an effective digital learning medium in music education within schools.

Keywords: Digital Learning Media, Guitar Chords, Music Extracurricular, Digital Generation.



Open Access CC BY SA 4.0. Artikel ini diterbitkan dalam akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

Pendahuluan

Musik adalah salah satu seni yang menata bunyi menjadi sebuah gagasan untuk mengungkapkan sesuatu untuk dimengerti dan dipahami manusia (Banoe, 2003, hlm. 288). Musik sangat lekat dalam kehidupan bermasyarakat manusia secara sosial. Berbagai kegiatan yang melekat dalam tatanan hidup masyarakat seperti adat istiadat suatu daerah, ritual keagamaan, serta hiburan memiliki musik tersendiri yang dapat mewakilinya. Hal ini bermuara pada semakin kuatnya fungsi musik itu sendiri bagi kebudayaan sosial berbagai lapisan masyarakat dan daerah. Tiap-tiap daerah memiliki musik tersendiri yang melambangkan atau menceritakan suatu peristiwa tertentu secara fungsional, baik musik adat istiadat, keagamaan, maupun hiburan.

Perkembangan musik berlanjut dan mulai mengalami sejarah yang panjang. Para ahli *musicology* Barat mencatat bahwa musik berkembang sejak zaman Yunani Kuno (*Greek Archaic*), Romawi Kuno (*Roman Archaic*), *Renaissance*, *Baroque & Rococo*, Klasik, Romantik, hingga yang sekarang dikenal sebagai musik pada abad modern. Musik pun berkembang menjadi suatu industri populer sehingga banyak orang yang memproduksi musik untuk didengarkan ke masyarakat. Pendengar musik sangat bervariasi dan dipengaruhi oleh banyak faktor seperti lingkungan ataupun usia. Gurgun (2016, hlm. 238) menyatakan:

"Individuals listen to music not only to relax but to feel energized and become more active. For example, western art music is used to relax, and rap music helps listeners feel energized."

Orang-orang mendengarkan musik tidak hanya untuk relaksasi, tetapi juga untuk merasa lebih energik dan aktif. Sebagai contoh, *Western art music* digunakan untuk relaksasi, dan musik *rap* membantu pendengar merasa lebih bersemangat.

Gitar merupakan alat musik melodis yang bisa menghasilkan nada dan akor. Gitar dapat dimainkan sebagai pengiring lagu dan juga sebagai instrumen solo. Gitar dibedakan menjadi dua jenis secara umum, yaitu *elektrik* dan *akustik*. Gitar *akustik* bisa dimainkan tanpa menggunakan aliran listrik, sedangkan gitar *elektrik* harus menggunakan aliran listrik agar dapat menghasilkan bunyi. Instrumen gitar dimainkan dengan cara dipetik dan memiliki enam buah dawai atau senar. Menurut Indrawan (2019), gitar adalah alat musik yang populer di semua kalangan di dunia. Alat musik ini dimainkan dengan teknik tertentu berdasarkan jenisnya.

Kepopuleran gitar membuat banyak orang ingin belajar untuk bisa mahir bermain gitar. Banyak masyarakat yang mencoba belajar secara otodidak ataupun mengikuti suatu kursus musik. Sebuah kursus musik merupakan lembaga yang mengajarkan atau membekali peserta didiknya dengan pengetahuan musik dan keterampilan bermain musik secara terstruktur. Dengan kata lain, menyalurkan pembelajaran musik kepada peserta didiknya. Schunk (2012, hlm. 2) berpendapat:

"Learning involves acquiring and modifying knowledge, skills, strategies, beliefs, attitudes, and behaviors."

Artinya, pembelajaran melibatkan proses memperoleh dan memodifikasi pengetahuan, keterampilan, keyakinan, sikap, dan tingkah laku. Menurut Winkel dalam Yuberti (2014, hlm. 12), pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian internal yang dialami siswa.

Salah satu fungsi gitar dalam musik adalah dapat memainkan harmoni atau yang umumnya dikenal dengan sebutan akor. Akor merupakan susunan nada kompleks yang dimainkan secara serentak dan menciptakan kesan nada yang padat. Menurut Suharyanto (2017, hlm. 7), harmoni adalah suatu keselarasan bunyi secara keseluruhan. Harmoni memberikan bentuk perpaduan bunyi yang tidak kosong dan memperindah estetika musik itu sendiri. Akor-akor yang

dimainkan pada gitar atau piano akan menghasilkan keselarasan bunyi dengan melodi utama pada lagu, didukung oleh warna bunyi dari instrumen tersebut.

Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin berkembang membuat media pembelajaran saat ini semakin kaya dan inovatif. Teknologi membantu perkembangan seni dan dunia pendidikan untuk menjadi lebih maju. Teknologi berperan dalam menyediakan media pembelajaran yang relevan, efektif, dan sejalan dengan perkembangan zaman. Raja (2018, hlm. 33) menyatakan:

"According to the latest insights as to how exactly modern students of today prefer to use technology and how does their learning get an impact if they use technology, it was revealed that the use of modern equipment technology and tools, the learning and interactivity of students increases."

Artinya, menurut informasi terbaru, siswa pada zaman modern saat ini lebih suka menggunakan teknologi dalam pembelajaran mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi meningkatkan interaktivitas pembelajaran siswa.

Penggunaan teknologi oleh siswa zaman sekarang memudahkan proses pembelajaran, khususnya pembelajaran gitar yang merupakan bagian dari keterampilan seni dan termasuk kegiatan di sekolah. Pembelajaran gitar pada zaman sekarang menjadi lebih mudah karena banyak media yang mendemonstrasikan cara bermain gitar dan mempelajari akor gitar. Salah satu aplikasi yang dapat membantu pembelajaran gitar adalah aplikasi *TikTok*.

TikTok merupakan salah satu media sosial yang saat ini sedang populer. Aplikasi ini memungkinkan penggunaannya berbagi video musik berdurasi pendek. Menurut Susilowati (2018, hlm. 177): "Pada aplikasi *TikTok* ini, pengguna dapat membuat video berdurasi kurang lebih 30 detik dengan memberikan *special effects* yang unik dan menarik serta memiliki dukungan musik yang banyak, sehingga penggunaannya dapat melakukan performa dengan beragam gaya ataupun tarian. Hal ini mendorong kreativitas penggunaannya menjadi *content creator*."

Berdasarkan penjelasan di atas, *TikTok* adalah salah satu media digital yang mudah diakses kapan saja dan memiliki beragam konten. Oleh karena itu, *TikTok* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital atau *e-learning*. Menurut Satria dkk. (2020), *e-learning* memberikan ruang belajar yang fleksibel dalam menentukan waktu dan tempat, lebih efisien, serta mendorong sikap mandiri dalam belajar. Hal ini karena model pembelajaran *e-learning* memiliki karakteristik yang dapat digunakan oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja.

Salah satu sekolah yang mengajarkan seni musik dan pembelajaran gitar adalah SMA Negeri 1 Binjai – Langkat. Sekolah ini berada di Jl. Yos Sudarso Suka Makmur, Sukamakmur, Kec. Binjai, Kab. Langkat. Salah satu ekstrakurikuler yang diajarkan adalah ekstrakurikuler alat musik gitar. Kepopuleran gitar di sekolah tersebut memicu antusiasme para siswa untuk mengasah keterampilan bermain gitar dan mengembangkan kemampuan seni mereka.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di SMA Negeri 1 Binjai – Langkat, ditemukan beberapa hal mengenai kondisi pembelajaran ekstrakurikuler gitar. Pembelajaran gitar di sekolah tersebut masih berada pada tahap awal. Siswa masih perlu mengasah kemampuannya dari dasar dan perlu membentuk kemampuan *basic* dalam bermain gitar. Penguasaan teknik permainan gitar paling awal yang harus dikuasai siswa adalah kemampuan memainkan *chord* gitar agar dapat digunakan untuk mengiringi sebuah lagu atau permainan musik.

Pembelajaran gitar memerlukan pendekatan baru untuk mengantisipasi kebosanan siswa. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Kurniahu (2020, hlm. 2): "Siswa yang kesulitan dalam mencerna materi musik berupa lagu yang kurang familiar pada diri mereka akan membuat suasana bosan dan cenderung menghasilkan semangat belajar yang menurun. Contoh ketika siswa memainkan *repertoar* yang sulit untuk mereka cerna, siswa akan cenderung malas untuk

mempelajari dan mengulang-ulang *repertoar* tersebut sebagai bahan ajarnya. Cara peneliti dalam mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan pendekatan modern, yaitu memberikan materi ajar berupa *repertoar-repertoar* yang mudah dimainkan dan lebih familiar oleh siswa dengan tidak meninggalkan aspek-aspek teknik yang harus dicapai siswa."

Pendekatan pembelajaran gitar yang menggunakan media baru yang menarik akan membuat siswa lebih antusias. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Ahmadi dkk. (2016, hlm. 944): "Berdasarkan permasalahan tersebut, media pembelajaran yang mudah digunakan, yang dapat membantu menjelaskan teknik-teknik dasar gitar yang dikemas secara menarik, merupakan suatu solusi yang menambah interaksi siswa melalui desain aplikasi, minat, dan ketertarikan murid untuk belajar." Pendapat tersebut menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran gitar dengan media interaktif akan meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui kegiatan pembelajaran gitar pada ekstrakurikuler gitar di SMA Negeri 1 Binjai – Langkat.
2. Mengetahui penggunaan aplikasi *TikTok* sebagai media bantu dalam pembelajaran *chord*.
3. Memahami kemampuan siswa dalam belajar gitar menggunakan aplikasi *TikTok* sebagai media bantu dalam pembelajaran *chord* pada ekstrakurikuler gitar di SMA Negeri 1 Binjai – Langkat.

Metode

Menurut Hardani dkk. (2020, hlm. 10), "Penelitian adalah penyaluran hasrat ingin tahu manusia ke dalam ilmu pengetahuan. Penyaluran sampai taraf ini disertai oleh keyakinan bahwa ada sebab bagi setiap akibat, dan bahwa setiap gejala yang nampak dapat dicari penjelasannya secara ilmiah." Metode penelitian umumnya digolongkan menjadi tiga, yaitu metode kuantitatif, kualitatif, dan metode *research and development (R&D)*.

Sugiyono (2019, hlm. 15) menyatakan bahwa: "Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen), di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan *triangulasi* (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi."

Berdasarkan penjelasan di atas, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yaitu metode yang sering disebut sebagai metode *naturalistic*, karena penelitiannya dilakukan dalam kondisi yang alamiah.

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, yang diperoleh melalui proses observasi dan wawancara. Sumber data tambahan lainnya dapat berupa dokumen tertulis seperti buku, jurnal, tesis, disertasi, atau karya ilmiah lainnya. Penulis menggunakan metode ini untuk melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran gitar pada ekstrakurikuler gitar di SMA Negeri 1 Binjai – Langkat. Selain itu, penulis juga merencanakan wawancara dengan guru pembimbing ekstrakurikuler gitar di sekolah tersebut guna memperoleh data yang lebih mendalam dan kontekstual.

Hasil dan Pembahasan

Metode pembelajaran yang digunakan oleh penulis adalah **metode demonstrasi**, yaitu metode yang dilakukan dengan cara mencontohkan materi pembelajaran secara langsung kepada siswa, kemudian siswa menirukan atau mempraktikkan materi tersebut sesuai contoh dari guru. Dalam hal ini, penulis mencontohkan cara memegang gitar dengan benar, serta cara memainkan *chord* (akor) dasar, untuk kemudian ditiru oleh siswa.

Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi *TikTok*, salah satu media sosial yang sangat lekat dengan kehidupan generasi muda saat ini. Penjelasan lebih lengkap mengenai penggunaan media ini akan diuraikan pada bagian selanjutnya.

Kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, yaitu pada tanggal 13 Januari hingga 3 Februari. Rangkaian kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Pertemuan 1: Pengenalan Media dan Materi

Pada hari pertama, peneliti memperkenalkan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler gitar di SMA Negeri 1 Binjai–Langkat, yaitu aplikasi *TikTok* sebagai media bantu pembelajaran akor gitar. Selain itu, disampaikan juga materi mengenai dasar-dasar bermain gitar.



Gambar 1. Penulis melakukan pengenalan pada media yang digunakan

2. Pertemuan 2 & 3: Praktik Dasar-Dasar Gitar

Pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa mulai mempraktikkan teori yang telah disampaikan sebelumnya. Kegiatan praktik meliputi:

- Latihan *fingering* (pemanasan jari)
- *Tuning* gitar (penyetelan nada)
- Pengenalan posisi jari pada akor-akor dasar
- Praktik memainkan akor secara serentak dan bergantian

Menjelang akhir pertemuan ketiga, siswa diminta menghafalkan akor-akor dasar secara mandiri yang akan digunakan untuk memainkan lagu Indonesia Pusaka. Dalam proses ini, siswa belajar mandiri dengan bantuan media pembelajaran berupa video yang telah diunggah ke aplikasi *TikTok* oleh peneliti.

3. Pertemuan 4: Evaluasi dan Tes

Hari keempat merupakan sesi evaluasi atau uji coba efektivitas media pembelajaran. Siswa diminta memainkan lagu Indonesia Pusaka dengan menggunakan akor-akor yang telah dipelajari sebelumnya. Aktivitas ini menjadi indikator sejauh mana media pembelajaran *TikTok* membantu siswa dalam memahami dan mempraktikkan materi.

Temuan Lapangan

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran:

- **Pertemuan pertama:** Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memegang gitar dan menunjukkan sikap bermain gitar yang benar.
- **Pertemuan kedua:** Siswa mulai mampu memainkan akor-akor sederhana dengan bimbingan guru.
- **Pertemuan ketiga dan keempat:** Materi diulang untuk memperkuat pemahaman, dan siswa mulai menunjukkan kemajuan walaupun masih terdapat beberapa kesulitan teknis.

Penggunaan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran

Aplikasi *TikTok* digunakan sebagai *platform* untuk mengunggah video-video materi pembelajaran dasar bermain gitar, khususnya akor. Penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran bertujuan untuk:

- Meningkatkan perhatian siswa terhadap materi
- Menyediakan akses belajar yang fleksibel
- Mendorong keterlibatan siswa secara aktif

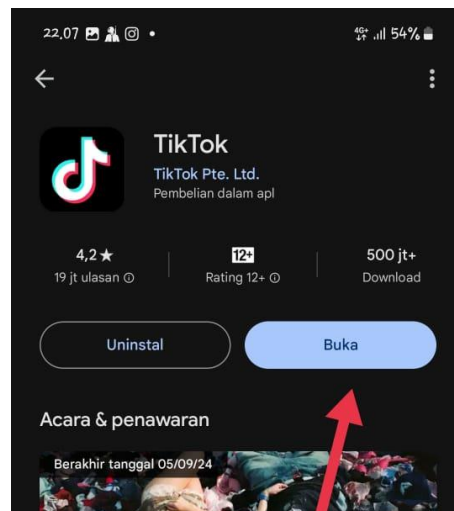
TikTok dipilih karena merupakan media yang sangat familiar di kalangan siswa SMA. Keterhubungan emosional dan psikologis siswa terhadap platform ini diharapkan dapat mempermudah proses pemahaman materi, sekaligus mendorong semangat belajar melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan menarik. Proses penggunaan aplikasi *TikTok* sebagai media bantu dalam pembelajaran *chord* dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan proses awal sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, yang mencakup persiapan aplikasi *TikTok* dan materi yang akan digunakan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Mengunduh Aplikasi *TikTok*

Aplikasi *TikTok* diunduh melalui toko aplikasi digital seperti *Play Store* (untuk pengguna Android) atau *App Store* (untuk pengguna iPhone). Setelah aplikasi berhasil dipasang, pengguna disarankan untuk membuat akun agar proses penggunaan lebih optimal.



Gambar 2. Mengunduh aplikasi *TikTok* melalui *Play Store*

b. Merekam dan Mengedit Video

Video pembelajaran direkam dan diedit terlebih dahulu. Proses produksi dimulai dengan menentukan materi yang akan disampaikan, menulis narasi video, lalu melakukan perekaman menggunakan kamera ponsel. Setelah direkam, video diedit untuk meningkatkan kualitas tampilan dan pesan yang disampaikan.

c. Mengunggah Video

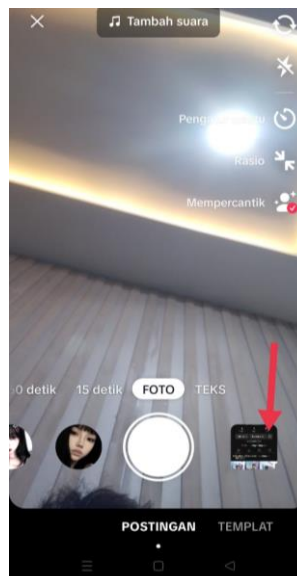
Untuk mengunggah video ke *TikTok*, pengguna perlu mengklik ikon berbentuk tanda tambah (+) pada bilah alat (*toolbar*) aplikasi.



Gambar 3. Ikon untuk mengunggah video pada *TikTok*

d. Memilih Sumber Video

Setelah ikon + ditekan, aplikasi akan membuka antarmuka kamera. Pengguna dapat memilih untuk langsung merekam video baru atau memilih dari galeri perangkat. Dalam hal ini, penulis menggunakan video yang telah dipersiapkan sebelumnya, sehingga memilih ikon galeri.



Gambar 4. Ikon untuk membuka galeri penyimpanan di *TikTok*

e. Memilih Video

Setelah galeri terbuka, pengguna memilih video yang akan diunggah ke aplikasi.



Gambar 5. Tampilan galeri video yang siap diunggah ke *TikTok*

f. Meninjau Ulang Video

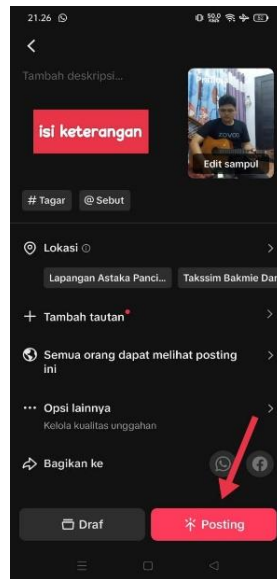
Sebelum video diunggah, aplikasi *TikTok* memberikan fitur peninjauan. Pengguna dapat melakukan penyuntingan tambahan seperti mengatur pencahayaan, pewarnaan, menambahkan teks, atau efek visual lainnya untuk meningkatkan daya tarik video.



Gambar 6. Tampilan peninjauan video sebelum diunggah ke *TikTok*

g. Memberikan Deskripsi

Video yang telah diedit kemudian diberikan deskripsi untuk menjelaskan isi video kepada penonton. Setelah deskripsi ditambahkan, pengguna menekan tombol “Post” untuk mengunggah video.



Gambar 7. Menu pengisian deskripsi sebelum video diunggah

h. Proses Pengunggahan

Setelah tombol “Post” ditekan, video akan masuk ke proses unggah. Aplikasi akan menampilkan indikator berupa persentase untuk menunjukkan kemajuan proses tersebut.



Gambar 8. Tampilan proses unggah video ke *TikTok*

2. Tahap Penggunaan

Setelah video selesai dipersiapkan, selanjutnya video tersebut digunakan dalam pembelajaran gitar pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Binjai–Langkat. Video digunakan dalam empat kali pertemuan, yang berlangsung dari tanggal 13 Januari hingga 3 Februari.

Dalam video tersebut, terdapat materi mengenai persiapan bermain gitar, seperti cara melakukan penalaan (*tuning*) nada pada gitar, cara memegang gitar, serta cara memainkan *chord-chord* dasar. Penulis mendemonstrasikan materi tersebut kepada siswa, kemudian membagikan video melalui aplikasi *TikTok*. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh informasi pembelajaran secara langsung melalui narasi dan visualisasi dalam video, serta dapat meninjau ulang video tersebut di rumah setelah sesi pembelajaran berakhir.

Penelitian ini dilakukan dengan cara observasi langsung terhadap lima orang siswa yang mengikuti ekstrakurikuler gitar. Penilaian dilakukan berdasarkan dua indikator:

- Kemampuan memainkan *chord* dasar.
- Kemampuan menerapkan *chord* pada lagu uji (Indonesia Pusaka).

Setiap indikator diberi skor antara 1–5. Jumlah maksimum skor adalah 10, dengan kategori penilaian sebagai berikut:

- Skor 1–3: Tidak mampu
- Skor 4–6: Kurang mampu
- Skor 7–10: Mampu

Berikut adalah hasil penilaian siswa:

Tabel 1. Kemampuan Siswa berdasarkan Indikator

No	Nama Siswa	Deskripsi Penilaian	Skor <i>Chord</i>	Skor Lagu	Total	Kategori
1	Andika Yudistira	Dapat memainkan akor dan menerapkannya pada lagu dengan baik.	4	4	8	Mampu
2	Rio Avanza	Dapat memainkan akor namun belum sempurna dalam penerapan pada lagu.	4	3	7	Mampu
3	Danu Listiansyah	Memainkan akor dengan baik, namun belum tepat dalam menerapkan pada lagu.	5	3	8	Mampu
4	Syaddad Bara Rivai	Hanya mampu memainkan akor, belum bisa menerapkannya secara baik pada lagu.	3	3	6	Kurang Mampu
5	Arya Irham	Permainan akor dan penerapan pada lagu masih lemah.	3	3	6	Kurang Mampu

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 3 siswa dengan kategori "mampu", dan 2 siswa dengan kategori "kurang mampu". Kesulitan utama yang ditemukan adalah pada penerapan akor dalam memainkan lagu secara utuh, yang memang membutuhkan koordinasi lebih kompleks dibanding hanya memainkan akor secara terpisah.

Deskripsi Kemampuan Tiap Siswa

1. Andika Yudistira

Siswa ini mampu memainkan akor dengan cukup baik. Penjarian dilakukan secara tepat, meskipun masih terdapat kekakuan dalam proses perpindahan antar akor. Dalam memainkan lagu *Indonesia Pusaka*, siswa ini menunjukkan pemahaman terhadap struktur lagu dan dapat menghafal akor dengan baik.

2. Rio Avanza

Kemampuan memainkan akor sudah cukup baik, meski perpindahan antar akor masih terlihat kurang lancar. Dalam penerapan lagu, siswa dapat mengikuti alur lagu namun belum sepenuhnya menguasai penghafalan struktur lagu, yang berpengaruh terhadap akurasi permainan akor saat mengiringi.

3. Danu Listiansyah

Permainan akor siswa ini sangat baik, ditunjukkan dengan teknik penjarian dan pergantian akor yang tepat. Namun, penerapan pada lagu *Indonesia Pusaka* belum maksimal, terutama pada aspek penghafalan akor dalam konteks lagu.

4. Syaddad Bara Rivai

Siswa ini masih mengalami kekakuan dalam memainkan akor dan belum mampu menerapkannya dengan baik pada lagu uji. Kesulitan terjadi baik dalam perpindahan akor maupun penghafalan urutan akor pada lagu.

5. Arya Irham

Permainan akor masih belum stabil dan terkesan terbata-bata. Posisi jari saat memainkan akor belum tepat. Dalam penerapan pada lagu *Indonesia Pusaka*, siswa mengalami kesulitan besar, baik dalam pergantian akor maupun dalam penghafalan urutan akor lagu.

Media *TikTok* berperan dalam membantu siswa mempelajari materi dasar gitar secara mandiri di luar sesi pertemuan. Namun, tingkat keberhasilan penerapan materi dalam bentuk lagu masih dipengaruhi oleh kemampuan awal siswa dan seberapa aktif mereka mengakses ulang materi dari video yang telah disediakan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Binjai–Langkat, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran gitar pada ekstrakurikuler dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan, yaitu dari tanggal 13 Januari hingga 3 Februari. Pada pertemuan pertama, siswa masih memerlukan penyesuaian dalam memainkan gitar, khususnya dalam hal cara memegang instrumen dan sikap tubuh yang benar. Pertemuan kedua mulai difokuskan pada pengenalan akor-akor dasar, sedangkan pertemuan ketiga dan keempat digunakan untuk mengulang materi sebelumnya serta memberikan pendampingan lebih lanjut kepada siswa yang mengalami kesulitan. Media video pembelajaran yang diunggah melalui aplikasi *TikTok* berisi materi dasar seperti teknik penalaan (*tuning*), cara memegang gitar, serta permainan *chord* dasar, dan digunakan sebagai alat bantu belajar mandiri di luar sesi pembelajaran langsung. Hasil penilaian menunjukkan bahwa dari lima siswa yang mengikuti kegiatan ini, tiga siswa tergolong dalam kategori mampu dan dua siswa masih tergolong kurang mampu, dengan kendala utama terletak pada penerapan akor dalam konteks lagu secara utuh.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar pendidik terus menghadirkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital. Lulusan pendidikan seni budaya diharapkan mampu mengembangkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi agar pembelajaran seni budaya menjadi lebih menarik dan interaktif. Peneliti selanjutnya juga dianjurkan untuk melakukan penelitian sejenis dengan cakupan yang lebih luas, metode yang lebih variatif, dan pendekatan evaluatif yang lebih mendalam guna menghasilkan temuan yang lebih komprehensif dan aplikatif dalam pengembangan pembelajaran seni musik.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Y., Muhamad, W., & Prasetyo, H. N. (2016). Aplikasi pembelajaran cara bermain gitar untuk pemula berbasis multimedia. *E-Proceeding of Applied Science*, 2(3), 944–950.
- Banoe, P. (2003). *Kamus musik*. Penerbit Kanisius.
- Gurgen, E. T. (2016). Social and emotional function of music listening: Reasons for listening to music. *Eurasian Journal of Educational Research*, (66), 229–242. https://dergipark.org.tr/en/pub/ejer/issue/42424/510895#article_cite
- Hardani, H. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Kurniahu, J. F., Martopo, H., & Kaestri, V. Y. (2020). *Penerapan metode Scott Tennant dalam pembelajaran gitar klasik pada Rumah Musik Sole Mio Magelang*. ISI Yogyakarta. <https://digilib.isi.ac.id/8521/>
- Raja, R. (2018). Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1). <https://dx.doi.org/10.21839/jaar.2018.v3S1.165>
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective*. Boston, USA: Pearson Education.
- Satria, T. D., Suroso, P., & Sembiring, A. S. (2020). Pengemasan Bahan Ajar Komputer Musik Dasar Berbasis E-Learning di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan. *Grenek: Jurnal Seni Musik*, 9(1), 38-51. <https://doi.org/10.24114/grenek.v9i1.18013>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharyanto, A. (2017). Sejarah lembaga pendidikan musik klasik non formal di kota Medan. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 1(1), 6–11. <https://doi.org/10.24114/gondang.v1i1.5967>
- Susilowati, S. (2018). Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai personal branding di Instagram (Studi deskriptif kualitatif pada akun @bowo_allpennliebe). *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 176–188. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/article/view/4319>
- Yuberti, Y. (2014). *Teori pembelajaran dan pengembangan bahan ajar dalam pendidikan*. Anugerah Utama Raharja (AURA).