

Software Guitar Tab: Alternatif Media Belajar Dalam Ekstrakurikuler Band SMA Negeri 1 Kutowinangun

Rizki Hafiz Tia Zaki ^{a,1,*}, Triyono Bramantyo Pamudjo ^{b,2}, Reza Ginandha Sakti ^{c,3}

Pendidikan Seni Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia, Jl. Parangtritis Km. 6.5 Sewon Bantul, Yogyakarta 55188, Indonesia

¹ rizkihafiztz@gmail.com*; ² bramantyo.triyono151@outlook.com; ³ reza.g.sakti@isi.ac.id
* Penulis Koresponden

ABSTRAK

Kata kunci
Software guitar tab
Ekstrakurikuler Band
SMA Negeri 1
Kutowinangun
Kronologi Naratif

Berdasarkan fenomena yang dilihat melalui observasi awal pada kegiatan ekstrakurikuler band di SMA Negeri 1 Kutowinangun, ditemukan permasalahan bahwa terdapat kesulitan yang dialami oleh siswa dalam mempelajari instrumen gitar. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif media pembelajaran dan menganalisis proses melalui pemanfaatan *software guitar tab* dalam mengatasi permasalahan tersebut. Jenis penelitian menggunakan kualitatif dengan pendekatan naratif untuk menarik pendapat berdasarkan perspektif seseorang berlandaskan fenomena yang terjadi dan kemudian diceritakan kembali oleh peneliti dalam bentuk kronologi naratif. Menggunakan triangulasi sebagai teknik pengumpulan data. Proses analisis data yang diperoleh melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini ditemukan bahwa peran guru dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap semangat siswa dan capaian pembelajaran. Dibutuhkan beberapa pendekatan khusus bagi beberapa siswa yang baru saja mengenal musik. Selama proses pemanfaatan *software guitar tab* ditemukan beberapa kendala siswa saat melakukan penerapan pada gitar, siswa sedikit kesulitan saat memposisikan jari, sehingga terbalik memposisikan jari tangan kiri, serta mengalami kendala jaringan internet saat mengakses *software guitar tab*. Setelah adanya pemanfaatan *software guitar tab* sebagai alternatif media belajar dalam mempelajari instrumen gitar pada ekstrakurikuler band berhasil bermanfaat untuk menunjang kemampuan bermain instrumen gitar, terutama bagi siswa yang baru saja mempelajari instrumen gitar.

Keywords
Guitar Tab Software
Extracurricular Band
Kutowinangun 1
Public High School
Narrative Chronology

Guitar Tab Software: Alternative Learning Media in Extracurricular Band at SMA Negeri 1 Kutowinangun

Based on the phenomena observed in the initial observation of the band extracurricular activities at SMA Negeri 1 Kutowinangun, it was found that there were difficulties experienced by students in learning the guitar instrument. This study aims to provide an alternative learning media and analyze the process through the use of guitar tab software in overcoming these problems. The type of research uses qualitative with a narrative approach to draw opinions based on someone's perspective based on the phenomena that occur and then retold by the researcher in the form of a narrative chronology. Using triangulation as a data collection technique. The process of analyzing data obtained through data reduction, data presentation, and concluding drawing. Based on the results of data analysis in this study, it was found that the role of teachers in the learning process greatly influences student enthusiasm and learning achievement. Some special approaches are needed for some students who have just know music. During the process of utilizing guitar tab software, students had a little difficulty when positioning fingers, so they reversed positioning the left hand fingers, and also experienced internet network obstacles when accessing guitar tab software. After the use of guitar tab software as an alternative learning media in learning the guitar instrument in the band extracurricular activities, it has been beneficial to support the ability to play guitar instruments, especially for students who have just learned the guitar instrument.

1. Pendahuluan

Ekstrakurikuler band merupakan program kegiatan yang digunakan sebagai bentuk dukungan sekolah dalam menunjang kemampuan siswa dalam mengembangkan bakat yang dapat dikembangkan dan berguna bagi siswa diluar sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan sebagai bentuk pendalaman bakat, kepribadian dan *soft skill* pada beberapa bidang diluar pembelajaran formal sekolah (Abdillah, 2020). Ekstrakurikuler band juga dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kutowinangun yang merupakan sekolah berakreditasi A terletak di Jl. Raya Barat No.185, Kedung Tawon, Kuwarisan, Kutowinangun, Kebumen.

Android merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang dapat berfungsi pada perangkat bergerak layer sentuh seperti ponsel dan tablet (Kusniyati & Pangondian Sitanggung, 2016). Begitu juga dengan *software guitar tab* yang dapat diakses melalui ponsel yang kini menjadi salah satu kebutuhan pokok siswa. *Software Guitar Tab* merupakan penampil dan pemutar tabulasi gitar yang dapat diakses oleh seluruh pengguna ponsel yang dapat diunduh secara gratis pada setiap ponsel berbasis android maupun OS.

Tabulasi merupakan hasil adaptasi dari partiture, namun tabulasi umumnya digunakan seseorang dalam mempelajari cara baca melodi dan akor pada permainan gitar. *Tablature* lebih diindikasikan pada posisi penjarian, penulisan teknik dengan berbagai macam simbol yang berarti pola titik nada tidak dituliskan secara mutlak (Situmeang, 2014). Merujuk pada pendapat tersebut maka penggunaan tabulasi dalam pembelajaran instrumen gitar akan lebih mudah diterapkan pada pembelajaran musik khususnya pada instrumen gitar untuk tingkat pemula dan lanjut.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada observasi awal, dalam kegiatan ekstrakurikuler band di SMA Negeri 1 Kutowinangun. Terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran instrumen gitar. Berdasarkan pengamatan peneliti kendala yang terlihat meliputi cara guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode pengajaran yang lama tentang akor dasar sehingga siswa cenderung cepat bosan. Kendala lainnya dilihat dari kesulitan siswa yang baru saja mengenal instrumen gitar dalam memainkan akor dan melodi sederhana.

Berdasarkan observasi awal, peneliti tertarik bagaimana agar pembelajaran instrumen gitar pada ekstrakurikuler band di SMA Negeri 1 Kutowinangun menarik dan siswa dapat dengan mudah mempelajari tentang bagaimana memainkan akor dasar dan melodi pada sebuah lagu menggunakan instrumen gitar. Untuk itu maka peneliti akan membahas lebih dalam tentang bagaimana pemanfaatan *software guitar tab* dapat mempermudah siswa dalam mempelajari instrumen gitar terutama pada siswa yang masih dalam tahap pemula.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan naratif. Penelitian kualitatif digunakan untuk jenis penelitian yang memahami tentang fenomena sosial melalui prespektif partisipan (Sugiyono, 2013). Metode kualitatif dipilih atas dasar ketertarikan peneliti untuk mengamati dan mencari tahu lebih dalam prespektif narasumber setelah adanya pemanfaatan *software guitar tab* dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler musik disekolah. Pendekatan naratif dipilih sebagai strategi peneliti dalam menyelidiki kehidupan individu dan kelompok orang untuk menceritakan kehidupan mereka berdasarkan fenomena yang terjadi kemudian diceritakan kembali oleh peneliti dalam kronologi naratif (Creswell, 2015).

Sidiq & Miftachul Choiri, (2019) Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Wawancara semi terstruktur terhadap guru pengampu dan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler band dilakukan untuk mencari data sebelum dan sesudah adanya pemanfaatan *software guitar tab* dalam ekstrakurikuler band di SMA Negeri 1 Kutowinangun. Dokumentasi dilakukan untuk meninjau dokumen-dokumen

yang berkaitan selama proses penelitian berlangsung yakni foto, video, dan rekaman wawancara. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi diolah melalui tiga tahap yaitu reduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Mengutip penjelasan dari Sidiq & Miftachul Choiri, (2019) triangulasi menurut Miles and Huberman merupakan serangkaian kegiatan bertujuan menganalisis data melalui proses reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Penarikan kesimpulan divalidasi melalui triangulasi cara untuk menguji kebenaran dan keabsahan. Kegiatan tersebut dilakukan secara terus menerus dan mendalam hingga memperoleh data yang tepat.

3. Hasil dan Pembahasan

Selama proses pemanfaatan *software guitar tab* dalam ekstrakurikuler band di SMA Negeri 1 Kutowinangun maka didapati hasil dan pembahasan sebagai berikut. Terdapat tiga tahap dalam proses pemanfaatan. Tahap pertama; berupa persiapan sarana prasarana, Menyusun materi beserta estimasi waktu yang dibutuhkan; Tahap kedua merupakan proses pelaksanaan berdasarkan rancangan materi yang telah dipersiapkan; Tahap ketiga merupakan hasil evaluasi mengenai masalah dan manfaat yang didapatkan selama menjalani proses pemanfaatan *software guitar tab*.

Sarana prasarana yang dibutuhkan selama proses penelitian berupa *smartphone* yang digunakan sebagai alat dalam mengakses *software guitar tab*, laptop, pengeras suara, instrumen gitar dan ruangan yang digunakan selama proses ekstrakurikuler berlangsung. Sarana prasarana merupakan fasilitas yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung dengan maksud agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Sopian, 2019) Berdasarkan pendapat tersebut maka fungsi sarana prasarana sangat dibutuhkan selama proses penelitian berlangsung.

Rancangan materi dibuat agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat selaras dengan waktu yang direncanakan dengan tujuan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada setiap pertemuan (Oktafiani JI, 2014). Berdasarkan pendapat tersebut maka dibuat rancangan materi sebagai berikut dengan estimasi waktu yang dibutuhkan dalam setiap pertemuan yaitu 45 menit.

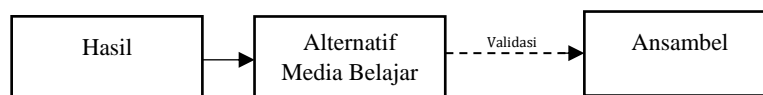
Tabel 1: Rancangan Materi Pembelajaran

| Alur Tujuan Pembelajaran |
|--|
| 1.1 Diharapkan siswa mampu memahami apa yang dimaksud dengan tabulasi gitar, mampu membaca dan mengoperasikan <i>software guitar tab</i> pada <i>smartphone</i> . |
| 1.2 Diharapkan siswa mampu melatih kemampuan dasar dalam bermain gitar, untuk menyalurkan tangan kanan dan kiri. |
| 1.3 Diharapkan siswa mampu menempatkan nada dengan benar pada gitar melalui gambar yang disediakan dalam <i>software guitar tab</i> . |
| 1.4 Diharapkan siswa mampu menempatkan nada dengan benar, memainkan dinamika sesuai tema atau <i>interlude</i> lagu yang akan dimainkan melalui gambar tabulasi yang disediakan dalam <i>software guitar tab</i> . |
| 1.5 Diharapkan siswa mampu memainkan tema atau <i>interlude</i> lagu secara ansambel. |

Setelah rancangan materi dibuat dengan tujuan pembelajaran sesuai dengan tabel diatas, maka selama proses pemanfaatan setiap pertemuan akan berjalan secara teratur dengan maksud dan tujuan yang jelas. Rancangan materi dan tujuan pembelajaran dibuat bersama dengan guru pengampu ekstrakurikuler band dan sudah disesuaikan dengan kemampuan siswa serta capaian pembelajaran pada kegiatan ekstrakurikuler band sebelumnya. Setelah rancangan materi dibuat selanjutnya masuk pada tahap pemanfaatan *software guitar tab* dengan rencana klasifikasi proses sebagai berikut.

- **Proses Pemanfaatan *Software Guitar Tab***

Proses Pemanfaatan *software guitar tab* diklasifikasikan menjadi tiga bagian. Setiap bagian dibagi berdasarkan rancangan pembelajaran yang dilaksanakan pada setiap pertemuan.



Gambar 1. Klasifikasi Proses

Kegiatan pembelajaran selama proses pemanfaatan *software guitar tab* dalam setiap pertemuan dibagi menjadi tiga, yaitu:

- Kegiatan pengenalan. Pada kegiatan ini, muatan materi yang disampaikan yakni tabulasi dan pengenalan *software guitar tab* secara umum yang dilakukan selama dua kali pertemuan dengan durasi 45 menit setiap pertemuan. Dalam kegiatan ini siswa diminta mengamati dan memahami penjelasan yang diberikan oleh guru.
- Kegiatan pemanfaatan. Pada kegiatan ini, muatan materi yang disampaikan yakni *fingering*, akor, dan melodi. Dilakukan selama empat kali pertemuan dengan langkah-langkah yang telah dipersiapkan peneliti yaitu menggunakan *software guitar tab* sebagai media belajar siswa dalam mempelajari materi akor, melodi sederhana, dan melatih secara bersama-sama selama kegiatan ekstrakurikuler band berlangsung. Selama proses pemanfaatan siswa menggunakan *software guitar tab* sebagai media belajar penuh dalam mempelajari instrumen gitar.
- Kegiatan validasi dalam bentuk permainan ansambel. Pada kegiatan ini, seluruh hasil dalam kegiatan pemanfaatan dituangkan dalam bentuk permainan ansambel. Dengan maksud mendokumentasikan hasil setelah adanya pemanfaatan *software guitar tab*. Dalam kegiatan ini siswa dibagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari *rhythm section* dan melodi. Siswa diminta memainkan salah satu intro lagu Dewa 19–Separuh Nafas secara bersamaan sesuai dengan bagian masing-masing.

- **Evaluasi Hasil**

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat penyebab siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari instrumen gitar, manfaat yang dirasakan siswa setelah adanya alternatif media belajar *software guitar tab*, dan masalah yang dihadapi siswa setelah menggunakan *software guitar tab* sebagai alternatif belajar. Penjelasan evaluasi dipaparkan sebagai berikut:

Evaluasi hasil selama proses pembelajaran ekstrakurikuler band sebelum adanya pemanfaatan *software guitar tab* guru hanya memberikan materi pembelajaran yang digunakan saat pertemuan berlangsung saja. Selain itu siswa diminta untuk mem-*fotocopy* materi sesuai dengan jumlah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler band. Berdasarkan hasil penelitian hal tersebut kurang efektif dilakukan karena waktu ekstrakurikuler yang singkat dengan jumlah pertemuan sekali dalam seminggu. Selain itu hal tersebut juga dapat berdampak pada proses belajar siswa. Masalah lain terdapat pada siswa yang baru saja mempelajari instrumen gitar. Mereka sulit memahami materi yang diberikan guru karena materi yang diberikan guru langsung membahas akor dasar dan permainan melodi. Dalam hal ini mereka perlu penggambaran maupun media belajar lain untuk dapat dengan cepat memahami materi kunci dasar pada permainan gitar. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ahmadi et al., (2016) beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari teknik dasar pada gitar. Bagi siswa yang baru saja mempelajari instrumen gitar mereka membutuhkan pemaparan secara visual yang sederhana untuk mempelajari teknik dasar bermain gitar selain dari media belajar menggunakan buku yang digunakan guru saat ini.

Penyebab lain siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari instrumen gitar yakni mengenai latar belakang bermusik siswa yang beragam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan data wawancara yang diperoleh dari lima narasumber terdapat tiga siswa yang baru mengenal musik setelah mengikuti ekstrakurikuler band di SMA mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan kurangnya pengalaman bermusik dan pemahaman siswa dalam teori musik kedua hal ini merupakan hal baru bagi mereka. Namun, berbeda dengan dua siswa lainnya yang sudah mengenal musik sejak masuk sekolah dasar. Mereka lebih mudah mengikuti pembelajaran serta lebih mudah memahami materi apa yang disampaikan guru kemudian dipraktikkan secara langsung menggunakan instrumen gitar. Berdasarkan pengamatan peneliti hal tersebut dapat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam mempelajari instrumen gitar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Budiaji, (2017) bahwa menjadi pemain dalam sebuah band, siswa setidaknya perlu memiliki latar belakang bermusik dan pengetahuan musik yang baik dari segi teori maupun dari segi praktik. Kesimpulan peneliti berdasarkan hasil evaluasi bahwa terdapat dua faktor penting penyebab siswa kesulitan dalam mempelajari instrumen gitar yakni, cara pendekatan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan perbedaan latar belakang bermusik siswa.

Manfaat yang dirasakan siswa setelah adanya pemanfaatan *software guitar tab* dalam ekstrakurikuler band yakni, siswa merasa terbantu dengan adanya alternatif media belajar *software guitar tab* yang diberikan, bermanfaat sebagai media belajar diluar kegiatan ekstrakurikuler disekolah, bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari akor dasar dan membantu siswa dalam mencari akor yang belum diketahui sebelumnya, membantu siswa mencari akor sebuah lagu, memberikan referensi baru bagi siswa untuk mempelajari akor yang lebih bervariasi seperti akor minor, *diminished*, dan *augmented*, serta sangat bermanfaat bagi siswa yang baru saja mulai mempelajari instrumen gitar. Merujuk pada hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa setelah siswa menggunakan *software guitar tab* dalam ekstrakurikuler band, siswa merasa sangat terbantu dalam mempelajari instrumen gitar. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Situmeang, (2014) adanya media belajar tambahan dapat meningkatkan semangat siswa dan membantu mengembangkan teknik permainan gitar. Ditegaskan juga oleh Herlipus et al., (2021) bahwa fungsi perangkat lunak dalam proses belajar dapat menunjang siswa melatih nada ataupun akor musik pada instrumen gitar.

Masalah yang dihadapi siswa setelah menggunakan *software guitar tab* sebagai alternatif belajar instrumen gitar lebih teridentifikasi pada masalah teknis permainan individu yakni, siswa sedikit kesulitan menempatkan jari dengan posisi yang tepat saat menerapkannya pada gitar, terkadang siswa terbalik menempatkan jari tangan kiri, kendala umum lainnya juga dirasakan siswa mengenai masalah jaringan internet saat mengakses *software guitar tab*. Melihat permasalahan tersebut maka dapat disimpulkan agar penggunaan *software guitar tab* dapat dengan maksimal dirasakan, maka siswa perlu mengasah kemampuan permainan secara bertahap. Ditegaskan oleh Herlipus et al., (2021) apabila kita ingin memaksimalkan dan menerapkan tabulasi gitar, hal yang terpenting dalam mengatasi masalah tersebut yakni melatih secara bertahap teknik memetik senar gitar dengan posisi jari yang benar. Pendapat tersebut juga sejalan dengan Marande et al., (2023) tujuan melatih penjarian juga dapat berdampak positif pada keterampilan tangan saat perpindahan akor pada permainan gitar. Dijelaskan lebih lanjut oleh pendapat Kristiawan, (2016) penjarian pada teknik bermain gitar dasar merupakan hal penting dengan tujuan melatih kelenturan jari dalam bermain gitar. Penjarian pada gitar memiliki capaian untuk memperoleh kelenturan, kekuatan, dan kecepatan dalam bermain instrumen gitar (Ardian et al., 2016). Sedangkan kendala jaringan internet merupakan hal umum dihadapi oleh setiap penggunaan *software* berlayanan online.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga kesimpulan selama proses pemanfaatan *software guitar tab* dalam ekstrakurikuler band di SMA Negeri 1 Kutowinangun. kesulitan siswa dalam mempelajari instrumen gitar disebabkan media belajar yang diberikan guru kurang efektif berdasarkan siklus pertemuan satu minggu

sekali. Latar belakang siswa yang beragam juga menjadi salah satu faktor siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari instrumen gitar. Siswa yang baru saja mengenal instrumen gitar tentu memerlukan pendalaman materi dasar sebelum masuk pada materi akor dan permainan melodi sederhana. Namun, bagi siswa yang sudah mengenal lebih dulu permainan instrumen gitar mereka akan lebih mudah dalam mempelajari materi akor dan melodi sederhana secara langsung. Adanya pemanfaatan *software gitar tab* sebagai alternatif media belajar dalam ekstrakurikuler band sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang baru saja mengenal instrumen gitar. Memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari akor dasar, mencari akor dan melodi dalam sebuah lagu, bermanfaat sebagai media belajar diluar pembelajaran formal dan menunjang proses pembelajaran instrumen gitar. Namun beberapa masalah yang didasari oleh teknik dasar bermain gitar perlu lebih dikuasai kembali oleh siswa agar pemanfaatan *software gitar tab* dapat digunakan secara maksimal. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *software gitar tab* dalam ekstrakurikuler band di SMA Negeri 1 Kutowinangun sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang baru saja mempelajari instrumen gitar.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kasih kepada seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Musik ISI Yogyakarta, khususnya kepada Triyono Bramantyo Pamudjo dan Reza Ginandha Sakti yang telah membimbing selama penulisan jurnal ini, dan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru pengampu ekstrakurikuler band yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian mengenai pemanfaatan *software gitar tab* dalam ekstrakurikuler band di SMA Negeri 1 Kutowinangun.

Referensi

- Abdillah, I. F. (2020). Penerapan Metode Drill Dengan Teknik Inquiry Dalam Upaya Meningkatkan Teknik Dasar Bermain Gitar Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Ansambel Gitar Siswa SMA Negeri 4 Palopo.
- Ahmadi, Y., Muhamad, W., & Prasetyo, H. N. (2016). Aplikasi Pembelajaran Cara Bermain Gitar Untuk Pemula Berbasis Multimedia. *E-Proceeding of Applied Science*, 2(3).
- Ardian, E., Syai, A., & Hartati, T. (2016). Teknik Dasar Bermain Gitar Elektrik di Sekolah Musik Prodigy Conservatory Of Music di Kota Banda Aceh.
- Budiaji, I. P. (2017). Upaya Peningkatan Keterampilan Bermain Instrumen Musik Siswa Pada Ekstrakurikuler Band Melalui Metode Cooperative Learning Di SMA Negeri 1 Nguluwar. *Jurnal Pendidikan Seni Musik*, 6(8), 601–608.
- Creswell, J. W. (2015). *Research Design Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan mixed*.
- Herlipus, H., Djau, N. S., & Silaban, C. Y. (2021). Fungsi Aplikasi Musik Software Guitar Pro Dalam Melatih Permainan Gitar Di Studio Musik Jalur Dua Ngabang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(3).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v10i3.45687>
- Kristiawan, Y. (2016). Pengembangan Kreativitas Musik Dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di SMA Negeri 1 Pati. *Jurnal Seni Musik*, 5(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jsm.v5i1.11036>

-
- Kusniyati, H., & Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>
- Marande, H., Latuni, G., & Kaunang, M. (2023). Musik Karambangan Poso Di Tentena, Kabupaten Poso, Sulawesi Tengah. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Seni*, 3(7). <https://doi.org/https://doi.org/10.53682/kompetensi.v3i7.6392>
- Oktafiani Jl, R. (2014). *Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional dan Modern Anak Usia 4-6 Tahun*.
- Sidiq, U., & Miftachul Choiri, M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan (Pertama)*. CV. Nata Karya.
- Situmeang, B. P. (2014). *Penggunaan Tabulature Dalam Pembelajaran Gitar Elektrik Di Flow Musik Medan*.
- Sopian, A. (2019). *Manajemen Sarana dan Prasarana*. 4, 1–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.48094/raudhah.v4i2.47>
- Sugiyono, Prof. Dr. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (2nd ed.). ALFABETA, CV. www.cvalfabeta.com
- Schiessl, M. (2022). *Guitar Tab – Tabs & Chords Pro*