

PEMBELAJARAN GAMELAN JAWA MENGGUNAKAN APLIKASI “GATOEL” DI SMAN 1 KAWEDANAN MAGETAN

Dinni Ella Sintia

Program Studi S1 Pendidikan Sendratasik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
dinnisintia16020134016@mhs.unesa.ac.id

Setyo Yanuartuti

Program Studi S1 Pendidikan Sendratasik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
setyoyanuartuti@unesa.ac.id

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran, pendidik selalu memberikan pembelajaran yang menarik kepada peserta didiknya. Salah satunya pembelajaran Gamelan Jawa menggunakan aplikasi “Gatoel” yang diterapkan pendidik di SMAN 1 Kawedanan Magetan. Media yang digunakan *smartphone* berbasis OS *Android*. Hal tersebut dikarenakan kurangnya sarana prasarana sekolah yaitu Gamelan Jawa, sehingga pendidik berupaya memberikan materi tentang pengenalan bermain Gamelan Jawa melalui sebuah aplikasi yang terdapat pada *smartphone Android*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui strategi dan hasil pembelajaran Gamelan Jawa menggunakan aplikasi “Gatoel” di SMA N 1 Kawedanan Magetan. Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas, serta metode praktik. Model dalam pembelajaran ini *discovery learning*, dengan pendekatan *scientific learning*. Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa strategi pembelajaran Gamelan Jawa menggunakan aplikasi “Gatoel” dapat berjalan dengan baik dan sesuai prosedur pembelajaran. Hal ini dibuktikan tingkat pemahaman materi yang baik serta antusias peserta didik dalam pembelajaran ini. Hasil pembelajaran Gamelan Jawa menggunakan aplikasi *Smartphone* “Gatoel” di SMAN 1 Kawedanan sudah memenuhi pencapaian tujuan dalam pembelajaran. Terbukti respon 56% peserta didik sangat baik dan tes akhir menunjukkan bahwa nilai rata-rata > 80 peserta didik adalah 83% dalam pembelajaran ini.

Kata Kunci: Pembelajaran, Gamelan Jawa, Aplikasi “Gatoel”

ABSTRACT

In the learning process, teacher always provide interesting learning to their students. On of them, learning Javanese Gamelan Using “Gatoel” Application which is implemented at SMAN 1 Kawedanan Magetan. The media used by Android OS-based smartphone. Due to the lack of school infrastructure such as Javanese gamelan, so teacher try to provide material about introduction of playing Javanese Gamelan through an application found on application Android smartphone. The purpose of the study was to determine the strategies and

learning outcomes of Javanese gamelan using “Gatoel” application at SMAN 1 Kawedanan Magetan. The method used in this study is the lecture method, questions and answers, assignments, and practical methods. The model in this learning is discovery learning, with a scientific learning approach. Research and Discussion result show that learning strategies Javanese Gamelan Using “Gatoel” Application can go well and according to learning procedures. This is evidenced by a good level of understanding of material and enthusiastic of students in this learning. Result of Learning Javanese Gamelan Using “Gatoel” Application at SMAN 1 Kawedanan has met the achievement of objectives in this learning. Proven, 56% response of students very good and the final test show that average value > 80 students is 83% in this learning

Keywords: *Learning, Javanese Gamelan, “Gatoel” Application.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya (Sachari, 2006). Dalam Kurikulum 2013 dijelaskan bahwa pada mata pelajaran Seni Budaya adalah menghargai kreativitas. Ruang Lingkup Seni Budaya SMA Kurikulum 2013 mencakup aspek aspek berikut: a. Seni rupa, b. Seni Musik, c. Seni tari, 4. Seni teater. Menurut Arinil (dalam Naisah 2013), mata pelajaran Seni budaya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan yaitu memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan ketrampilan. Salah satunya pada pembelajaran musik pada tingkat SMA/SMK Kelas X yaitu mengenal, memahami dan memainkan alat musik tradisional di Indonesia dengan KD atau Kompetensi dasar dalam materi tersebut adalah sebagai berikut: 3.1 Memahami jenis dan fungsi alat musik tradisional. dan 4.1 Memainkan alat musik tradisional (Trisakti, 2016). Musik Tradisi adalah musik yang digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya yang sesuai dengan tradisi (Sedyawati, 1992:23). Musik tradisional yang biasa dipelajari adalah gamelan jawa, gamelan sunda, angklung, dsb. Salah satu musik tradisional yang sering dipelajari di sekolah-sekolah Jawa Timur ialah Gamelan Jawa. Gamelan Jawa adalah alat musik yang menggunakan tangga nada pentatonis dengan 2 macam laras yaitu laras slendro yang terdiri dari ji, ro, lu, mo, nem dan laras pelog yang terdiri dari ji, ro, lu, pat, mo, nem, pi. Alat musik tradisional tersebut meliputi gong, bonang, peking, saron, kenong, dsb. Perkembangan teknologi yang kian pesat, membuat alat musik tradisional semakin kurang diminati oleh generasi muda sekarang. Apalagi dengan banyaknya pengaruh-pengaruh budaya dari luar negeri membuat generasi muda lebih mencintai musik-musik modern dan tidak mengetahui macam-macam dan cara memainkan musik tradisional serta ada banyak faktor-faktor lainnya. Sebagaimana diketahui bahwa alat musik tradisional memerlukan dana yang tidak sedikit. Tidak tersedianya alat ini, pendidik banyak yang kebingungan bagaimana dapat membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi tersebut.

Menyikapi hal tersebut pada umumnya pendidik seni budaya mengambil langkah dengan melewati kompetensi tersebut, atau mengganti dengan materi lain, seperti seni rupa. Seperti yang terjadi di Kabupaten Magetan, sebagian pendidik yang sekolahnya tidak memiliki alat musik tradisional, mereka tidak melaksanakan pembelajaran untuk prakteknya. Namun tidak demikian bagi salah satu pendidik seni budaya dari SMAN 1 Kawedanan Magetan yang bernama Agus Arifin S.Pd.. SMAN 1 Kawedanan ini juga tidak memiliki alat musik Gamelan. Agus Arifin tidak menyerah begitu saja, dengan tidak membelajarkan Gamelan Jawa pada peserta didiknya. Pendidik ini memunculkan ide kreatif dalam pembelajaran seni Budaya kepada peserta didiknya di SMAN 1 Kawedanan Magetan. Pendidik tersebut ingin peserta didiknya maju seperti di sekolah lain yang memiliki alat musik tradisional dan ingin mengajarkan kepada peserta didiknya agar selalu menjaga dan melestarikan budaya yang ada di daerah. Pendidik tersebut mencoba menerapkan pembelajaran kepada peserta didik kelas X. Tidak hanya menerapkan macam-macam alat musik tradisional dan teori-teorinya saja tetapi ia juga mengajarkan cara memainkan alat musik tradisional yaitu dengan cara menggunakan aplikasi yang ada di *smartphone* masing masing peserta didik. Dalam pembelajarannya peserta didik diberi tugas untuk mendownload aplikasi Gatoel di Play Store melalui *smartphone* masing-masing. Biasanya gendhing-gendhing yang dimainkan dalam aplikasi tersebut seperti Gundul-Gundul Pacul, Magetan Ngumandang, Gugur Gunung dan gending-gending Jawa yang mudah dimainkan untuk pemula.

Usaha Agus Arifin ini bertujuan agar peserta didik di SMAN 1 Kawedanan Magetan tetap bisa dan mengerti dan bisa melakukan solfegio (pendengaran bunyi musik) Gamelan Jawa dan dapat memainkan alat musik tradisional kepada peserta didiknya. Meskipun peserta didik SMAN 1 Kawedanan Magetan tidak dapat memainkan musik tradisional secara langsung tetapi mereka setidaknya sudah mengenal dan belajar bermain melalui aplikasi-aplikasi *smartphone* yang berhubungan dengan musik tradisional (Gamelan Jawa). Aplikasi Gatoel adalah aplikasi bermain Gamelan Jawa buatan anak negeri yang tersedia di Google Playstore dan dapat digunakan melalui *smartphone* berbasis *Android*. Gatoel sendiri singkatan, dari Gamelan Toetoel. Hal ini merujuk pada cara penggunaannya, yakni bermain Gamelan dengan cara *nutul* yang dalam bahasa Indonesia berarti menyentuh atau memencet. Aplikasi Gatoel ini merupakan software yang dikembangkan di Laboratorium B201 Computer dan telematics Engineering Teknik Elektro Institute Teknologi Surabaya (ITS). Untuk bisa menginstal aplikasi Gatoel, aplikasi ini berkapasitas 24 MB. Aplikasi Gatoel ini termasuk kategori gratis musik dan audio aplikasi. Tanggal publikasi aplikasi ini 25 Mei 2012 dengan versi terbaru 3.0 dan persyaratan android 2.1+. Kelebihan aplikasi Gatoel yakni tidak hanya memiliki 1 fitur instrumen musik seperti aplikasi yang lain. Akan tetapi dalam aplikasi Gatoel ini bisa memainkan 7 macam alat

musik Gamelan Jawa, yaitu peking, saron, kenong, kendhang, demung, bonang barung, bonang penerus, kempul dengan dua laras yaitu pelog dan slendro.

Selain itu kelebihan dari aplikasi ini bunyinya tidak fals dan tidak begitu nyaring daripada aplikasi-aplikasi gamelan lainnya. Dalam materi ini sebenarnya sangat penting untuk peserta didik sebagai generasi muda yang akan menjaga dan melestarikan kebudayaan bangsa. Dengan harapan, pembelajaran ini dikembangkan kedepannya dengan cara menggunakan aplikasi *smartphone* selagi belum ada alat musik tradisional yang ada disekolah. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana strategi pembelajaran dan hasil belajar di SMAN 1 Kawedanan yang dirumuskan dengan judul pembelajaran Gamelan Jawa menggunakan aplikasi “Gatoel” di SMAN 1 Kawedanan Magetan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang ditunjang dengan prosentase hasil belajar peserta didik untuk memperoleh data yang akurat sesuai dengan keadaan lapangan karena bentuk penelitian yang diperoleh berupa kalimat atau jbaran. Obyek dalam penelitian ini adalah Pembelajaran Gamelan Jawa Menggunakan Aplikasi *Smartphone* “Gatoel” di SMAN 1 Kawedanan Magetan. Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah Agus Arifin, S.Pd. dan peserta didik kelas X SMAN 1 Kawedanan, salah satu pendidik Seni Budaya di SMAN 1 Kawedanan Magetan. Tempat yang digunakan dalam lokasi penelitian ini dilakukan SMAN 1 Kawedanan, Magetan Jawa Timur.

Sumber data dalam penelitian dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (atau petugasnya) dari sumber pertamanya. Sumber pertama dalam penelitian ini adalah Agus Arifin S.Pd. selaku pendidik Seni Budaya di SMAN 1 Kawedanan Magetan. Sedangkan sumber data sekunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen seperti silabus, RPP, dsb. Selain itu juga bisa didapat dari website, buku-buku, browsur, contoh penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Atau data yang berasal dari orang-orang kedua atau bukan data yang datang secara langsung, data ini mendukung pembahasan dan penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, teknik wawancara dan studi dokumentasi. Teknik observasi penelitian ini difokuskan untuk mengetahui Pembelajaran Gamelan Jawa Menggunakan Aplikasi “Gatoel” di SMAN 1 Kawedanan Magetan. Metode observasi digunakan observasi terstruktur yaitu pedoman observasi yang disusun secara terperinci sehingga menyerupai check-list. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) wawancara terstruktur, peneliti memiliki pedoman wawancara untuk mengumpulkan data serta informasi sebanyak mungkin pada penididik Seni Budaya SMAN 1

Kawedanan Magetan yang bernama Agus Arifin, S.Pd. 2) Wawancara tidak terstruktur, dilakukan pada Agus Arifin sebagai pendidik Seni Budaya di SMAN 1 Kawedanan diluar pertanyaan struktur. Teknik studi dokumentasi pada penelitian ini menggunakan arsip-arsip sekolah seperti prota, promes, silabus RPP, foto-foto yang terakait dengan berlangsungnya pembelajaran musik tradisional menggunakan aplikasi *smartphone*, *audio visual*, serta perekam video jika diperlukan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh Burhan Bungin (2003:70), yaitu sebagai berikut: 1) Pengumpulan Data (*Data Collection*), 2) Reduksi Data (*Data Reduction*), 3) Display Data, 4) Penarikan Kesimpulan. Menurut Sugiyono (2006:267), Validitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan ukuran suatu instrumen terhadap konsep yang diteliti. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, teknik, dan waktu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Strategi Pembelajaran Gamelan Jawa Menggunakan Aplikasi Smartphone di SMAN 1 Kawedanan Magetan

SMAN 1 Kawedanan Magetan adalah satuan pendidikan yang ada di Kelurahan Genengan, Kecamatan Kawedanan, Kabupaten Magetan, Provinsi Jawa Timur. Sekolah ini didirikan pada tanggal 26 Oktober 1981 dengan akreditasi A. “Imtak Disiplin, Berkualitas, Berkekeluargaan Dan Berwawasan Lingkungan” merupakan visi dari SMAN 1 Kawedanan Magetan. Dalam pembelajaran ini pendidik Seni budaya menerapkan pembelajaran gamelan jawa menggunakan aplikasi *smartphone* yang bernama “Gatoel”. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya fasilitas Gamelan Jawa di sekolah. Gamelan jawa merupakan seperangkat instrumen musik tradisional yang digunakan oleh para penyaji musik dan dinyatakan dalam bentuk karawitan Menurut Ferdiansyah (2010:23) istilah gamelan berasal dari kata “nggamel” dalam bahasa Jawa memiliki makna memukul/menabuh. Dengan menambahkan kata “an” yakni “Gamelan” kata kerja tersebut menjadi kata benda yang berujuk kepada seperangkat alat musik Jawa dengan berbagai instrumen yang dilaraskan membentuk sebuah nada. Nilai-nilai yang terkandung dalam Gamelan Jawa dapat dikaitkan dengan pola hidup masyarakat. Pemain sajian baik dipanggung atau latihan dalam bermain gamelan Jawa mengandung unsur-unsur yang hampir sama yaitu menghormati orang lain, bersikap toleran, sosial serta hormat kepada Tuhan Yang Maha Esa. Misalnya pada saat penyajian, pengrebab, pembonang, pengendang selalu memberi aba-aba khusus untuk mengawali pertunjukan. Intrumen ricikan yang di sebut mi adalah pembuka. Setelah itu intrumen lain mengikuti tepat pada jatuh gong. Gong sendiri adalah simbol kesepakatan, keterikatan, kesetaraan dalam kesatuan. Selain itu

Gamelan Jawa juga memiliki nilai-nilai kehidupan bagi anak-anak. Misalnya saja duduk ketika akan bermain Gamelan. Pada saat bermain Gamelan, pengrawit harus duduk bersila, duduk bersila juga menjarkan sopan santun terhadap anak. Karena pendidikan usia dini merupakan masa penting pada anak untuk membekali ilmu-ilmu dasar yang sekiranya anak mampu menerima, memahami dan menerapkannya. Hal ini akan menjadi modal anak yang akan dibawa ke pendidikan selanjutnya (Nuriana, 2020).

Tujuan mempelajari Gamelan Jawa bagi anak-anak adalah untuk memperkuat dan memperdalam rasa kebangsaan dan cinta tanah air, dapat menghormati para leluhur, mengajarkan kepada anak-anak tentang nasehat-nasehat yang baik melalui lirik pada gedhing Gamelan Jawa dsb. Anak belajar gamelan Jawa berarti sudah mulai belajar semua dasar-dasar aspek dalam tumbuh kembangnya. Kesenian juga dipakai sebagai alat pendidikan dalam Taman Siswa karena mempengaruhi perkembangan jiwa anak "dari natur ke kultur" (Dewantara, 1962:353). Menurut Ki Hajar Dewantara (1962:323-324) pendidikan etnis memungkinkan anak-anak mengembangkan jenis perasaannya yakni rasa religius, rasa sosial, individual dll. Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan agar menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkannya.

Purnamawati dan Eldarni (dalam Ahmadi, 2014:77) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar (Ahmadi, 2014:77). Media yang digunakan dalam pembelajaran Gamelan Jawa adalah media dengan teknologi canggih *smartphone* berbasis android. Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran musik tradisional (Gamelan Jawa) terdapat pada *Play Store*. Dalam hal ini, pendidik lebih menggunakan aplikasi Gatoel. Karena di dalam aplikasi Gatoel terdapat 7 instrumen Gamelan Jawa yang dapat menjadi langkah awal dalam mempelajari instrumen Gamelan Jawa sebelum mempelajari Gamelan Jawa yang lain. Fungsi dari media pembelajaran ini sendiri agar pendidik dapat mengenal dan mempelajari gamelan Jawa meskipun hanya menggunakan aplikasi *smartphone*, agar peserta didik melakukan solfeggio terhadap laras-laras gamelan Jawa. Pendidik juga berusaha untuk menggunakan *smartphone* sebagai bagian dari media pembelajaran supaya *smartphone* bisa digunakan dengan hal-hal positif dan mendukung materi dalam hal pembelajaran.

(Spasi ini sengaja dikosongkan karena penyesuaian ukuran gambar)



Gambar 1 Instrumen gamelan jawa aplikasi “gatoel”



Gambar 2 Petunjuk gamelan jawa

Langkah-langkah pemanfaatan aplikasi Gatoel yaitu pertama, dengan cara menyentuh tombol klik di aplikasi Gatoel. Ke dua, dalam aplikasi tersebut akan muncul seperangkat alat Gamelan Jawa. Ketiga, semisal di dalam aplikasi tersebut peserta didik ingin menggunakan saron, peserta didik langsung klik gambar saron. Di dalam saron terdapat gambar mengecilkan/ membesarkan volume, anak panah yang berfungsi sebagai tombol kembali untuk memencet alat yang lain serta gambar seperti undo/redo untuk mengubah pelog/slendro. Keempat, jika ingin membunyikan, peserta didik tinggal memencet tombol sesuai notasi gamelan. Bimbingan yang dilakukan oleh pendidik yaitu menjelaskan dan mengajarkan cara-cara mendownload dan memainkannya. Pendidik untuk saat ini hanya mengajarkan saron, peking, banoang barung/penerus, kempul dan gong. Pendidik membagi peserta didik menjadi kelompok dengan membunyikan alat yang berbeda beda setiap kelompok untuk memainkan lagu Gugur Gunung.

Menurut Mudjiono (1993) strategi pembelajaran adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen pembentuk system pembelajaran, untuk itu guru menggunakan siasat tertentu. Pada pembelajaran musik tradisional dengan KD 3.1 memahami jenis dan fungsi alat musik tradisional dan 4.1 memainkan musik tradisional materi kelas X ini, pendidik menetapkan hal yang akan dipelajari dalam pembelajaran adalah materi Gamelan Jawa. Menurut Gulo (2008:8-9), komponen strategi

pembelajaran atau belajar mengajar antara lain: peserta didik, pendidik, tujuan pembelajaran, materi atau isi metode pembelajaran, media. 1) Peserta didik, dalam pembelajaran ini peserta didik ada 36 anak. Karakteristik peserta didik dalam pembelajaran ini sangat berantusias, karena peserta didik sebelumnya belum pernah mempelajari bermacam gamelan Jawa apalagi menggunakan aplikasi *smartphone*. 2) Pendidik, Agus Arifin merupakan salah satu pendidik Mapel Seni Budaya (musik) yang ada di SMAN 1 Kawedanan Magetan sejak tahun 2009 sampai dengan sekarang. Beliau merupakan alumni dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Bahasa dan Seni jurusan Pendidikan Musik. Menurut Agus Arifin, strategi pembelajaran Gamelan Jawa menggunakan aplikasi Gatoel ini dilakukan agar peserta didik dapat mengasah otak kanan serta dapat mengenal dan bermain musik gamelan Jawa yang ada di daerah sendiri meskipun hanya menggunakan aplikasi Gatoel. Dalam hal ini pendidik menggunakan beberapa perangkat pembelajaran seperti Kalender Akademik, Rincian Minggu efektif, Prota, promes, Silabus, RPP, Buku Absen, Buku Penilaian, media dsb sebagai penunjang dalam pembelajaran ini. 3) Tujuan pembelajaran gamelan Jawa menggunakan aplikasi Gatoel adalah peserta didik dapat memahami jenis dan fungsi alat musik tradisional setelah mempelajari materi dengan baik serta peserta didik dapat memainkan alat musik tradisional (gamelan Jawa) menggunakan aplikasi Gatoel dengan baik. 4) Materi yang akan disiapkan oleh pendidik dalam pembelajaran musik tradisional (gamelan Jawa) adalah *gendhing* Gugur Gunung. Dalam pembelajaran ini terdapat 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 6JP x 45 menit.

Berikut adalah langkah-langkah materi yang disampaikan dalam pembelajaran gamelan Jawa menggunakan aplikasi *smartphone* di SMAN 1 Kawedanan. Langkah pertama, mengenal, memahami serta mengetahui macam-macam, musik tradisional. Langkah ke dua, pengenalan Gamelan Jawa, teknik-teknik dan notasi Gamelan, pendidik memilih *gendhing* Gugur Gunung laras Pelog dalam pembelajaran. Dengan alasan ingin memupuk juga nilai-nilai rasa *gatong royong*, kerjasama dsb kepada peserta didik. Langkah ke tiga, bernyanyi dengan notasi Gamelan dan lirik. Langkah ke empat, mendownload aplikasi Gatoel. Setelah peserta didik mempelajarinya, pendidik memerintahkan peserta didik untuk mendownload aplikasi Gamelan Jawa sebagai berikut: 1) peserta didik mendownload aplikasi Gatoel pada Google Play, 2) peserta didik membuka aplikasi Gatoel, 3) klik salah satu instrumen Gamelan Jawa yang akan dipelajari, 4) mempraktikkan notasi gamelan Gugur Gunung dengan memainkan instrumen gamelan pada aplikasi Gatoel dengan cara menututul atau mengklik sesuai dengan notasi gamelan, 5) Lihat petunjuk jika kesulitan dalam menggunakan aplikasi Gatoel. Langkah terakhir, mempraktikkan pembelajaran Gamelan Jawa menggunakan aplikasi Gatoel baik secara kelompok maupun individual.

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran Gamelan Jawa menggunakan aplikasi "Gatoel" sesuai metode dan model pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran ini, diselesaikan dalam 3 kali pertemuan. Pada pembelajaran ini, terdapat kegiatan pendahuluan diawali dengan pendidik mengucapkan salam, menyanyikan lagu Indonesia Raya, mengabsen, memberi motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran dsb.

Kegiatan inti dari pembelajaran ini: Pertemuan pertama, a) mengamati, peserta didik melihat dua tayangan video seni karya musik dan musik tradisional. b) menanya, peserta didik dapat menanya definisi seni karya musik, musik tradisional melalui tayangan video. c) discovery learning, di dalam model ini terdapat 1) pemberian rangsang, peserta didik mampu menemukan definisi seni karya musik, musik tradisional, peserta didik menemukan ragam alat musik tradisional Indonesia berdasarkan sumber bunyinya & cara memainkannya. 2) pernyataan identifikasi masalah, peserta didik mampu mendiskripsikan fungsi-fungsi, macam-macam musik tradisional serta menganalisis salah satu ragam alat musik yang ada di daerah sendiri yaitu gamelan Jawa, 3) pengumpulan data, pendidik membagi materi tugas tentang unsur-unsur Gamelan Jawa yang berbeda kepada setiap kelompok dan menyampaikan hasil diskusi kepada kelompok lain, 4) pembuktian, peserta didik menelaah unsur-unsur gamelan.

Kegiatan inti pertemuan ke dua, dilakukan dengan alokasi waktu 2JP meliputi a) mengamati, peserta didik melihat tayangan video dan dapat memecahkan teknik memainkan Gamelan Jawa, peserta didik mengenal notasi gamelan b) menanya, peserta didik menanya gendhing apa yang akan digunakan untuk mempelajari notasi dan bermain Gamelan Jawa c) discovery learning, meliputi 1) pemberian rangsang, peserta didik dapat mempelajari Gendhing Gugur Gunung dan peserta didik dapat membaca notasi Gamelan bersama-sama vokal, 2) pernyataan identifikasi masalah, peserta didik mendownload aplikasi Gatoel di Play Store dan mempelajarinya, 3) pengumpulan data, peserta didik dapat bermain Gamelan Jawa (saron, peking, bonang barung, bonang penerus) dengan menggunakan aplikasi "Gatoel", pendidik membagi materi tugas yang berbeda kepada setiap kelompok, peserta didik menyampaikan hasil didepan kelas, 4) pembuktian peserta didik dapat menelaah dan membedakan bunyi (saron, peking bonang barung, bonang penerus) dengan menggunakan aplikasi Gatoel.

Ke tiga, kegiatan inti pertemuan ketiga, dilakukan dengan alokasi waktu 2JP. a) mengamati, peserta didik mampu bermain gamelan Jawa (saron, peking, bonang barung, bonang penerus), b) menanya, peserta didik menanya tentang bagaimana cara bermain bonang penerus menggunakan aplikasi Gatoel, c) discovery learning meliputi 1) pemberian tugas, peserta didik dapat mempelajari Gamelan Jawa (kempul, gong) dengan menggunakan aplikasi Gatoel setelah pendidik memberikan contoh, 2) identifikasi masalah, peserta didik dapat bermain Gamelan Jawa (kempul, gong) dengan menggunakan aplikasi Gatoel, 3) pengumpulan data, pendidik membagi materi tugas yang berbeda kepada setiap kelompok, peserta didik mampu mempraktikkan memainkan Gamelan Jawa menggunakan aplikasi Gatoel dan Saron asli secara langsung dengan teknik yang

baik, 4) pembuktian, peserta didik menelaah bermain Gamelan Jawa (saron, peking, bonang barung, bonang penerus pada aplikasi Gatoel. Kegiatan penutup, yaitu guru mengevaluasi pembelajaran, melakukan tanya jawab, menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya, menyanyikan lagu daerah, berdoa serta mengucapkan salam.

Hasil Pembelajaran Gamelan Jawa Menggunakan Aplikasi Gatoel di SMAN 1 Kawedanan Magetan

Pembelajaran Gamelan Jawa ini menggunakan evaluasi pembelajaran dalam bentuk tes dan non tes. Tes dilakukan dengan tes lisan dan tes tertulis, sedangkan non tes menggunakan angket/kuisisioner. Evaluasi pembelajaran dalam bentuk tes lisan dan tertulis dilakukan oleh pendidik setiap pembelajaran akan berakhir. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran ini, terdapat 3 aspek penilaian sebagai alat pengukur kemampuan peserta didik yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan ketrampilan (Panduan Penilaian SMA,2017). Dalam pembelajaran ini, aspek penilaian sikap meliputi, jujur, kerjasama, tanggungjawab, disiplin dan percaya diri. Untuk penilaian pengetahuan meliputi pemahaman tentang jenis dan fungsi alat musik tradisional, pemberian soal pilihan tes tertulis pilihan ganda dan essay, pembuatan klipng, tes lisan tanya jawab. Di dalam rubrik penilaian terdapat tes tertulis pilihan ganda 10 soal sedangkan essay 5 soal dengan total skor 100 jika benar semua. Rubrik tes tertulis membuat klipng minimal dapat menyebutkan 30 jenis gambar musik tradisional, asal musik Gamelan, sejarah serta fungsi Gamelan. Penilaian rubrik tes lisan meliputi 2 pertanyaan. Sedangkan penilaian ketrampilan meliputi berlatih dan praktik-praktik memainkan musik tradisional Gamelan Jawa baik secara kelompok maupun individual. Rubrik aspek penilaian ketrampilan pada pembelajaran ini meliputi kerjasama, teknik bermain gamelan, ketrampilan selama berlatih, teknik bermain gamelan (saron) asli dan berkelompok. Berikut nilai ukur dalam aspek ketrampilan. Berikut nilai/point ukur dalam rubrik penilaian aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek ketrampilan.

50-69 = cukup

81-89 = baik

70-80 = kurang

90-100 = sangat baik

$$\text{Nilai pengetahuan sikap} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Ketiga aspek tersebut dijumlah jadi satu untuk mengetahui rata-rata hasil kemampuan tiap peserta didik dengan rumus:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{Aspek penilaian}}$$

Misalnya, satu peserta didik A mendapatkan penilaian dari setiap aspek 100. Maka peserta didik A akan mendapatkan rata-rata hasil kemampuannya sebagai berikut:

$$\text{Jumlah nilai} = \text{Penilaian sikap} + \text{penilaian pengetahuan} + \text{penilaian ketrampilan}$$

$$= 100 + 100 + 100 = 300$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{Aspek penilain}} = \frac{300}{100} = 100$$

Jadi rata-rata nilai hasil kemampuan peserta didik A adalah 100. Begitu juga alat ukur penghitungan hasil kemampuan peserta didik X MIA 4 yang ada pada tabel dibawah ini. Hasil Kemampuan Peserta didik terhadap Pembelajaran Gamelan Jawa Menggunakan Aplikasi Smartphone Gatoel kelas X MIA 4 di SMAN 1 Kawedanan Magetan sebagai berikut.

Peserta didik yang nilainya > 80 ada 30 anak

$$\begin{aligned} \text{Hasil prosentase} &= \frac{\text{nilai siswa diatas rata-rata}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{30}{36} \times 100\% = 83,33\% = 83\% \end{aligned}$$

Peserta didik yang nilainya < 80 ada 6 anak

$$\begin{aligned} \text{Hasil prosentase} &= \frac{\text{nilai siswa dibawah rata-rata}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{6}{36} \times 100\% = 16,66\% = 17\% \end{aligned}$$

Tabel.1 Hasil Prosentase Kemampuan Siswa

Hasil Prosentase Kemampuan Peserta didik XMIA4		
Nilai rata-rata >80	30 peserta didik	83%
Nilai rata-rata <80	6 peserta didik	17%

Kurikulum 2013 dijelaskan bahwa KKM seni budaya untuk kelas X tingkat SMA/MA/SMK adalah 75. Dalam hasil belajar rata-rata kemampuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran musik menggunakan aplikasi “Gatoel” yaitu 83% nilai peserta didik di atas rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dalam pembelajaran ini berhasil dilaksanakan dengan sangat baik. Evaluasi pembelajaran dalam bentuk non tes yaitu angket/kuisisioner. Kuisisioner atau angket tersebut diberikan setelah peserta didik melakukan pembelajaran tersebut. Hal ini bertujuan agar dapat mengetahui seberapa minat/respon peserta didik dalam pembelajaran gamelan jawa menggunakan aplikasi “Gatoel”. Berikut hasil respon perserta didik setelah diberi kuisisioner dengan 20 pertanyaan. Rumus mencari persentase hasil kuisisioner, menurut (Sugiyono, 2008):

$$\text{Hasil prosentase} = \frac{f}{n} = \frac{\text{frekuensi tiap jawaban angket}}{\text{jumlah responden}} \times 100\%$$

Sangat Baik terdapat 20 responden

$$\text{Hasil prosentase} = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{20}{36} \times 100\% = 55,55\% = 56\%$$

Baik terdapat 10 responden

$$\text{Hasil prosentase} = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{10}{36} \times 100\% = 27,77\% = 28\%$$

Kurang baik terdapat 3 responden

$$\text{Hasil prosentase} = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{3}{36} \times 100\% = 8,33\% = 8\%$$

Tidak Baik terdapat 3 responden

$$\text{Hasil prosentase} = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{3}{36} \times 100\% = 8,33\% = 8\%$$

Sangat Tidak Baik terdapat 0 responden

Tabel 2 Hasil Respon Kuisisioner X MIA 4

Hasil respon Kuisisioner X MIA 4		
Sangat Baik	20 peserta didik	55, 55 % = 56%
Baik	10 peserta didik	27, 77 % = 28%
Kurang Baik	3 peserta didik	8,33 % = 8%
Tidak Baik	3 peserta didik	8,3 3 % = 8 %
Sangat Tidak Baik	-	0%

Dari hasil kuisisioner yang dibagikan kepada peserta didik kelas X MIA 4 di SMAN 1 Kawedanan dengan jumlah 36 peserta didik responden yang ada menunjukkan bahwa peserta didik sangat baik dengan pembelajaran Gamelan Jawa menggunakan aplikasi Gatoel. Peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Seni budaya. Karena dengan adanya pembelajaran Gamelan Jawa menggunakan aplikasi Gatoel, peserta didik bias dapat bermain Gamalen Jawa meskipun tidak memainkan secara asli. Setidaknya peserta didik mengenal laras slendro, pelog, dan sebagainya. Karena Gamelan Jawa sudah banyak orang yang mempelajarinya bahkan orang luar negeri pun sangat berminat dan ingin bisa belajar Gamelawa ini. Selain itu peserta didik di SMAN 1 Kawedanan Magetan juga banyak yang minat tentang adanya pembelajaran tersebut terutama kelas XMIA4. Pendidik berencana akan selalu mengembangkan ide kreatifnya agar peserta didik tetap dapat belajar dengan baik.

Kendala-kendala Pembelajaran Gamelan Jawa Menggunakan Aplikasi Gatoel di SMAN 1 Kawedanan Magetan

Kendala belajar adalah beberapa hambatan yang menghambat jalannya pembelajaran yang dilihat dari faktor manusiawi (guru dan peserta didik), faktor institusional (ruang kelas), dan intruksional (kurangnya alat peraga) (Oemar Hamalik, 2002:16). Pertama bagi peserta didik, berikut adalah kendala-kendala yang terjadi pada saat pembelajaran Gamelan Jawa menggunakan aplikasi smartphone di SMAN 1 Kawedanan: 1) Sebenarnya tidak ada kesulitan dalam bermain Gamelan Jawa menggunakan aplikasi Gatoel. Tetapi ketika peserta didik praktik satu persatu bermain Gamelan Jawa menggunakan saron asli dengan teknik yang baik dan benar, peserta didik kesulitan untuk memegang pemukul saron, teknik metit, meredam dsb. 2) Paket internet dan wifi sekolah yang sering *loading* juga salah satu kendala dalam pembelajaran menggunakan aplikasi

Gatoel. 3) tidak semua *smartphone* memiliki bunyi yang nyaring dan bagus. Karena ada beberapa *smartphone* peserta didik yang bunyinya sangat lirih, ada yang bunyinya terlalu nyaring, serta ada yang tidak berbunyi sama sekali. 4) tidak cukupnya memori pada beberapa *smartphone* peserta didik. Terkadang ada peserta didik yang memorinya tidak cukup untuk mengdownload aplikasi Gatoel sehingga ia harus menghapus data-data yang tidak penting. Hal tersebut dapat menghambat untuk memulai materi yang akan disampaikan pendidik pada saat pembelajaran.

Ke dua, bagi pendidik, tidak hanya peserta didik yang mempunyai kendala dalam pembelajaran. Pendidik pun terkadang juga mempunyai beberapa kendala. Seperti halnya, ketika guru sudah menghimbau untuk berhenti dan mendengarkan materi selanjutnya, guru harus mengulang perkataannya dengan keras agar semua siswa bisa fokus kembali dikarenakan kondisi kelas yang sangat gaduh dengan bunyi Gamelan yang ada di *smartphone* masing-masing. Selain itu, ketika peserta didik diberi kesempatan untuk berlatih, bisa terjadi ada beberapa peserta didik yang tidak melaksanakannya. Jadi terkadang pendidik harus mengingatkan dan lebih disiplin dalam mengawasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Untuk selebihnya tidak ada kendala-kendala lain yang begitu mengganggu. Peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran Gamelan Jawa menggunakan aplikasi “Gatoel”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan diskusi menunjukkan bahwa strategi pembelajaran Gamelan Jawa menggunakan aplikasi “Gatoel” di SMAN 1 Kawedanan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan prosedur pembelajaran dan optimal. Pendidik melakukan evaluasi dengan bentuk tes dan non tes. Tes dilakukan secara lisan dan nontes dilakukan dengan memberi angket respon peserta didik dalam pembelajaran ini. Selain itu pendidik juga telah menyiapkan segala perangkat kalender akademik, program tahunan, program semester, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran dengan sebaik mungkin serta dapat melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa kendala seperti kendala bagi peserta didik yaitu, ada beberapa peserta didik dan pendidik, tetapi kendala-kendala tersebut dapat teratasi sehingga pembelajaran tetap berlangsung dengan baik.

Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari proses dan hasil akhir. Peneliti menyimpulkan hasil belajar telah mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dalam tes awal pembelajaran ini, 90% peserta didik tidak tahu menahu tentang bagaimana membaca notasi, memainkan dsb dan 10% yang sudah mengenal notasi dan bermain gamelan jawa. Tes akhir menunjukkan bahwa nilai rata-rata > 80 (diatas KKM) peserta didik adalah 83% sedangkan nilai rata-rata < 80 (sesuai KKM) adalah 17%. Berdasarkan angket respon dalam pembelajaran gamelan jawa menggunakan aplikasi *smartphone* ini, menunjukkan bahwa 56% sangat baik, 28% baik, 8% kurang baik, 8% tidak baik serta sangat tidak baik 0%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2014. *Pengantar Pendidikan Asas dan Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dewantoro, Ki Hajar. 1962. *Pendidikan*. Yogyakarta: Taman Siswa.
- Dewantoro, Ki Hajar. 1962. *Kebudayaan*. Yogyakarta: Taman Siswa.
- Direktorat Pembinaan SMA. 2017. *Panduan Penilaian oleh satuan Pendidikan SMA K13*. Jakarta: KEMENDIKBUD
- Ferdiansyah. 2010. *Mengenal Secara Mudah dan Lengkap Kesenian Karawitan (Gamelan Jawa)*. Jogjakarta: Garailmu.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Buku Aksara
- Mohammad Uzer Usman. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurina, Yanuartuti. *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini Melalui Vreative Dance di RA Perwanidia Ringinanom Blitar*. Universitas Negeri Surabaya. <https://scholar.google.ac.id/citation?user=f6eotMAAAJ&hl=en> diunduh pada tanggal 2 Juli 2020
- Sachari, Agus. 2006. *Seni Rupa dan Desain Untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga
- Setyawan. 2017. *Karawitan Jawa Sebagai Media Belajar dan Media Komunikasi sosial*. Program PGSD. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. <https://jurnal.ustjpgja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/825> diunduh pada tanggal 23 April 2020
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuntitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugimin. 2018. *Mengenal Karawitan Gaya Jogjakarta*. Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan. ISI Yogyakarta. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/keteg/article/view/23> diunduh pada 4 April 2020
- Trisakti. 2016. *Kumpulan PERMENDIKBUD RI tahun 2016*. Surabaya: UNESA.