

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA  
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**



**Judul Penelitian  
MODEL PEMBELAJARAN KARAWITAN JAWA  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**Peneliti :  
Dr. Budi Raharja, M. Hum. NIP. 195701121987031001  
Adnris Samuel Biantara. NIM 089668912544**

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2019  
Nomor: DIPA-042.01.2.400980/2019 tanggal 5 Desember 2018  
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 228/KEP/2019 tanggal 20 Mei 2019  
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian  
Nomor: 5725/IT4/LT/2019 tanggal 23 Mei 2019**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN  
TINGGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
LEMBAGA PENELITIAN  
September 2019**

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA SKEMA PENELITIAN TERAPAN

**Judul Kegiatan** : Pembelajaran Karawitan Jawa Berbasis Multimedia

**Ketua Peneliti**

Nama Lengkap : Dr. Budi Raharja, M. Hum.  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
NIP/NIK : 195701121987031001  
NIDN : 0012015707  
Jab. Fungsional : Lektor Kepala  
Jurusan : Sendratasik  
Fakultas : FSP  
Nomor HP : 089666912544  
Alamat Email : budiraharja51@isi.ac.id  
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 11.000.000  
Tahun Pelaksanaan : 2019

**Anggota Mahasiswa (1)**

Nama Lengkap : Andris Samuel Biantoro  
NIM : 1510036017  
Jurusan : SENI DRAMA TARI DAN MUSIK  
Fakultas : SENI PERTUNJUKKAN



Yogyakarta, 28 November 2019  
Ketua Peneliti

**Dr. Budi Raharja, M. Hum.**  
NIP 195701121987031001



Menyetujui  
Kepala Lembaga Penelitian  
**Dr. Nur Sa'id, M. Hum.**  
NIP 196202081989031001

## RINGKASAN

Laporan akhir penelitian Model Pembelajaran Karawitan Jawa Berbasis Multimedia melaporkan perancangan dan aplikasi multimedia pembelajaran berbasis multimedia. Latar belakang dilakukan penelitian adalah proses pembelajaran praktik karawitan Jawa di jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta belum optimal. Hal itu dapat diatasi salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk merancang model pembelajarannya.

Penelitian tersebut bertempat di jurusan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta. Penelitian dilakukan sejak bulan Maret hingga September 2019. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan yang tahapannya meliputi (1) tahap analisis kebutuhan, (2) tahap desain produk, (3) tahap pengembangan Desain Produk, (4) tahap implementasi, (5) tahap evaluasi, dan (6) tahap penilaian produk. Sampel penelitian adalah mahasiswa jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta angkatan 2019 kelas A.

Hasil penelitiannya adalah multimedia pembelajaran tersebut berisi materi ajar lancar, bubar, dan ketawang. Alat musik yang dipelajari adalah kendang, bonang barung, bonang penerus, balungan, saron penerus, ketuk, kenong, kempul, dan gong. Program terdiri atas narasi tentang penjelasan teknik memainkan ricikan-ricikan tersebut, foto posisi menabuh, dan video contoh memainkan masing-masing alat musik tersebut.

Multimedia tersebut dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Mahasiswa dapat meningkatkan frekuensi belajarnya dengan media tersebut yang dapat dilakukan tanpa terpengaruh ruang dan waktu sehingga mereka dapat belajar di mana dan kapan saja sehingga frekuensi belajar mereka juga bertambah, dalam waktu empat pertama mereka sudah dapat menyelesaikan materi gending lancar dan 95,45% lulus; meningkatkan jumlah materi ajar, semula hanya dua gending menjadi tiga gending, dan jumlah peserta yang mendapatkan nilai A bertambah 15% sedangkan yang mendapat nilai C berkurang 15%.

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis sampaikan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa Maha Pemurah lagi Maha Penyayang karena penulis dapat menyelesaikan laporan akhir penelitian ini secara lancar tanpa kendala suatu apapun. Penulis menyadari hal ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberi mengalokasikan dana untuk penelitian ini.
2. Ketua Elmbaga Penelitian ISI Yogyakarta yang telah bekerja sama dalam penelitian ini.
3. Rekan-rekan yang telah bekerja sama dalam penelitian ini.
4. Rekan-rekan mahasiswa yang telah bersedia memberikan informasi yang dibutuhkan.
5. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan, untuk itu sumbang saran an kritik sangat peneliti harapkan. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini. Akhir kata, semoga skripsi ini berguna bagi kita semua.

Yogyakarta, 10 Desember 2019

Budi Raharja

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PEDANULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Perumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>4</b>
<b>A. Penelitian Terdahulu.....</b>	<b>4</b>
<b>B. Landasan Teori.....</b>	<b>5</b>
1. Media Pembelajaran .....	5
2. Karawitan Jawa.....	7
<b>BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....</b>	<b>10</b>
<b>A. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>10</b>
<b>B. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>11</b>
<b>BAB IV METODE PENELITIAN .....</b>	<b>13</b>
<b>A. Tahap Analisis Kebutuhan .....</b>	<b>13</b>
<b>B. Tahap Desain Produk.....</b>	<b>17</b>
<b>C. Tahap Pengembangan Desain Produk .....</b>	<b>17</b>
<b>D. Tahap Implementasi.....</b>	<b>17</b>
<b>E. Tahap Evaluasi .....</b>	<b>18</b>
<b>F. Penilaian Produk .....</b>	<b>18</b>
<b>BAB V HASIL YANG DICAPAI .....</b>	<b>20</b>
<b>A. Struktur Program.....</b>	<b>20</b>
<b>B. Use Case Diagram.....</b>	<b>22</b>
<b>C. Tampilan Hasil Program .....</b>	<b>24</b>
<b>D. Hasil Uji Coba.....</b>	<b>42</b>

<b>BAB VI_KESIMPULAN.....</b>	<b>49</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>53</b>
1. Lampiran 1. Draft Artikel .....	53
2. Lampiran 2. Bukti status submission atau reprint Jurnal Nasional Terakreditasi.....	80
3. Lampiran 3. Copy Sertifikat KI .....	81
4. Lampiran 4. Produk Karya Seni (Desain, Prototype, Karya Seni, dll)..	82
5. Lampiran 5. Copy Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) 100% .....	83
6. Lampiran 6. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70% .....	85
7. Lampiran 7. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30% .....	86



**DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Nilai Hasil Pembelajaran Karawitan Jawa..... 46



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Menu Pembukan .....	25
Gambar 2 Tampilan Menu Lancaran .....	26
Gambar 3 Tampilan Sub Menu Kendang .....	27
Gambar 4 Tampilan Sub Menu Boang Barung.....	28
Gambar 5 Tampilan Sub Menu Demung .....	29
Gambar 6 Tampilan Sub Menu Saron Penerus .....	30
Gambar 7 Tampilan Sub Menu Kempul .....	31
Gambar 8 Tampilan Menu Bubaran .....	32
Gambar 9 Tampilan Menu Bubaran (lanjutan).....	33
Gambar 10 Tampilan Sub Menu Kendang .....	34
Gambar 11 Tampilan Sub Menu Bonang .....	35
Gambar 12 Tampilan Sub Menu Bonang Brung (lanjutan).....	36
Gambar 13 Tampilan Sub Menu Bonang Penerus.....	37
Gambar 14 Tampilan Sub Menu Balungan .....	38
Gambar 15 Tampilan Sub Menu Saron Penerus .....	39
Gambar 16 Tampilan Sub Menu Ketuk Kenong .....	40
Gambar 17 Tampilan Sub Menu Kempul Gong.....	41



**DAFTAR LAMPIRAN**

1. Draft Artikel.....	53
2. Bukti status submission atau reprint Jurnal Nasional Terakreditasi .	80
3. Copy Sertifikat KI.....	81
4. Produk Karya Seni (Desain, Prototype, Karya Seni, dll).....	82
5. Copy Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) 100% .....	83
6. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70% .....	85
7. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30% .....	86



## **BAB I**

### **PEDANULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat Indonesia. Hasil perkembangan tersebut telah memudahkan kita melakukan pekerjaan sehari-hari; di bidang transportasi kita dimudahkan dengan adanya kendaraan berteknologi canggih, di bidang kesehatan kita dimudahkan mengontrol kesehatan menggunakan aplikasi dalam telepon berteknologi tinggi, di bidang administrasi perkembangan komputer dengan berbagai program yang mendukung telah memudahkan kita mengadministrasikan segala urusan kantor, dan masih banyak lagi.

Perkembangan teknologi juga berpengaruh pada bidang pendidikan. Program-program hasil perkembangan teknologi yang dibuat untuk memudahkan pelaksanaan penyampaian materi ajar (power point) telah memudahkan guru mengajar, memicu kreativitas guru dalam mengkreasi penyusunan materi ajarnya, membantu siswa memahami materi yang diajarkan guru, menciptakan suasana belajar menarik karena penampilannya dengan berbagai warna, sedangkan perkembangan teknologi di bidang jejaring internet menjadikan siswa berwawasan luas, dan lain-lain.

Pada saat ini kita tidak bisa lepas dari teknologi tersebut. Ketergantungan kita semakin besar ketika teknologi mengembangkan alat multifungsi; telepon dapat digunakan sebagai pengirim pesan, mencari data di internet, mengatur jadwal kerja kita, mengirim foto, melakukan transaksi perbankan, pesan tiket, dan sebagainya. Telepon pintar pada saat telah menjadi alat multifungsi yang dapat menyelesaikan bermacam-macam permasalahan kehidupan sehari-hari.

Penulis ingin memanfaatkan perkembangan tersebut, khususnya telepon pintar, untuk media pembelajaran. Penulis ingin membuat program pembelajaran karawitan Jawa berbasis multimedia, yaitu suatu program yang berisi cara belajar karawitan Jawa dengan menggunakan HandPhone atau Smartphone. Program ini dikhususkan untuk pembelajaran karawitan Jawa dasar atau pembelajaran

karawitan Jawa dengan materi gending bentuk lancaran irama lancar, gending lancaran irama tanggung (bubaran), dan gending bentuk ketawang yang irama pokoknya adalah irama dadi.

Program secara garis besar berisi cara memainkan ricikan atau alat musik dan cara praktis belajar tempo. Ricikan atau alat musik gamelan yang dipelajari adalah kendang, bonang barung, bonang penerus, slentem, demung, saron barung, saron penerus, ketuk, kenong, kempul dan gong. Aplikasi atau program ini juga berisi tentang cara belajar memainkan gamelan menggunakan cara yang mudah, yaitu menggunakan hitungan yang digunakan sebagai pedoman menabuh secara khusus ricikan kendang, bonang barung, bonang penerus; belajar tempo, dan praktik bersama.

Ide ini muncul ketika penulis menghadapi permasalahan mahasiswa jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan (Sendratasik) yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia kesulitan memahami dan praktik karawitan Jawa. Di sisi lain mereka juga telah berusaha merekam tabuhannya ketika praktik karawitan Jawa menggunakan Smartphone untuk dipelajari di rumah atau di manapun mereka butuh. Penulis menyadari bahwa untuk belajar secara mandiri menggunakan rekaman itu tidak cukup, perlu tambahan pengetahuan tentang konsep yang mendasari tabuhan atau praktik karawitan Jawa tersebut.

Program Pembelajaran Karawitan Berbasis Multimedia yang dirancang ini diharapkan menjadi solusinya. Program yang tidak hanya berisi rekaman video saja, akan tetapi dilengkapi dengan pengenalan alatnya, pengenalan tempo, serta menu latihan irama atau tempo, strategi memahami memahami dan praktik teknik tabuhan kendang, bonang barung, dan bonang penerus; teknik tabuhan yang lebih sulit dibanding alat musik atau ricikan lainnya diharapkan dapat dijadikan media mahasiswa-mahasiswa yang berasal dari berbagai daerah dengan berbagai latar belakang budayanya. .

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karawitan Jawa sehingga materi pembelajaran praktik karawitan Jawa di Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta. Peningkatan tidak hanya pada pemahaman terhadap materi ajarnya saja, akan tetapi juga jumlah materi yang

diselesaikan dalam pembelajaran tersebut juga menjadi lebih banyak. Tujuan akhirnya adalah agar mahasiswa jurusan tersebut mempunyai bekal memadai, baik pengetahuan dan keterampilan bermain karawitan sehingga setelah mereka menjadi guru akan mempunyai bekal yang cukup, apalagi hal itu didukung dengan kemauan meningkatkan kualitas pengetahuan dan keterampilan secara mandiri.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan permasalahan penelitian dapat disusun sebagai berikut. Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta yang jumlah peminatnya dari tahun ke tahun terus meningkat menghadapi permasalahan menemukan model pembelajaran yang dapat melayani yang jumlah mahasiswanya banyak, khususnya pembelajaran musik yang jumlah alatnya banyak. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan cara membuat program pembelajaran berbasis perkembangan teknologi tinggi untuk mempermudah mahasiswa memahami pengetahuan maupun praktik melalui media pembelajaran berbasis multimedia tersebut. Permasalahannya adalah model pembelajaran berbasis multimedia apa yang sesuai untuk pembelajaran praktik karawitan Jawa tingkat dasar?

Luaran penelitian ini berupa: (1) Aplikasi Model Pembelajaran Karawitan Jawa Berbasis Multimedia; (2) Artikel Jurnal yang dimuat dalam jurnal nasional terakreditasi, dan (3) Hak Kekayaan Intelektual.