

**APLIKASI *E-GAMELAN* SEBAGAI ALTERNATIF  
MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIK KARAWITAN  
SECARA DARING DI SMP NEGERI 2 KRETEK**



**Oleh:  
Mas Drajad Jiwandono  
1610079017**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

**APLIKASI *E-GAMELAN* SEBAGAI ALTERNATIF  
MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIK KARAWITAN  
SECARA DARING DI SMP NEGERI 2 KRETEK**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai kelulusan Sarjana S1 pada  
Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan



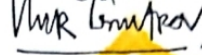
Oleh:  
Mas Drajad Jiwandono  
1610079017

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “APLIKASI *E-GAMELAN* SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIK KARAWITAN SECARA DARING DI SMP NEGERI 2 KRETEK” diajukan oleh Mas Drajad Jiwandono Prodi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi 88209) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 18 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Penguji/Ketua Jurusan



Dr. Drs. Nur Iswantara, M.Hum.  
NIP. 19640619 199103 1 001/  
NIDN. 0019066403

Penguji Ahli



Dr. Budi Raharja, M.Hum  
NIP. 19570112 198703 1 001/  
NIDN. 0012015707

Pembimbing I



Dilla Octavianingrum, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19911008 201803 2 001/  
NIDN. 0008109103

Pembimbing II



Drs. Gandung Djatmiko, M.Pd.  
NIP. 19611104 198803 1 002/  
NIDN. 0004116108

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Siswadi, M.Sn  
NIP. 19591106 198803 1 001

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Mas Drajad Jiwandono

Nomor Mahasiswa : 1610079017

Program Studi : S1 Pendidikan Seni Pertunjukan

Fakultas : Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 18 Juni 2021  
Yang membuat pernyataan,



Mas Drajad Jiwandono  
NIM. 1610079017



**MOTTO**

*"Maju Tatu, Mundur Ajur"*

*"I'm Unstoppable"*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini saya persembahkan untuk,

1. Mangkudiharjo alm, semoga tenang di alam keabadian.
2. Rubiati Budhiasih, S.Sn. Mamaku tercinta. Terimakasih atas kasih sayang, do'a dan dukungannya selama ini.
3. Doni Hadiyanto, ST. Papaku tersayang. Terimakasih atas dukungan semangat yang selama ini diberikan.
4. Bapak dan ibuku, terimakasih atas kasih sayang, do'a dan dukungannya selama ini.
5. Nakabuchi Artamasayu adik tersayang. Terimakasih telah memberikan semangat dan motivasi dari awal hingga akhir kuliah.
6. Keysoon\_Tim. Terimakasih telah memberikan dukungan semangat hingga penyelesaian skripsi ini.
7. Semua sahabatku yang telah memberikan dukungan hingga selesai skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur Kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang mengantarkan manusia dari kegelapan zaman yang terang. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat-syarat untuk bisa mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari mengenai penulisan ini tidak bisa terselesaikan tanpa pihak-pihak yang mendukung baik secara moril dan juga materil. Maka, penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Dr. Drs. Nur Iswantara, M.Hum. selaku ketua Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dra. Agustina Ratri Probosini, M.Sn. selaku sekretaris Pendidikan Seni Pertunjukan.
3. Dilla Octavianingrum, S.Pd. M.Pd. Selaku dosen pembimbing 1 yang sudah berkenan memberikan ilmu dan juga solusi untuk setiap permasalahan atau kesulitan dalam pembuatan naskah skripsi ini
4. Drs. Gandung Djatmiko, M.Pd. Selaku dosen pembimbing 2 yang sudah bersedia mengarahkan dan membimbing penulis selama penyusunan skripsi dan memberikan tambahan ilmu dan solusi atas permasalahan dan kesulitan dalam penulisan skripsi ini.

5. Kustinah, M.Pd. Selaku Kepala sekolah SMP Negeri 2 Kretek yang telah memberi ijin dan mendukung kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Kretek.
6. Budi Winarsih, S.Pd. selaku guru seni budaya di SMP Negeri 2 Kretek yang telah mendukung dan membantu sepenuhnya kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil serta doa yang dipanjatkan kepada Allah SWT untuk penulis.
8. Segenap keluarga dan sahabat yang sudah memberikan semangat bahkan ikut membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang penulis buat ini masih jauh dari sempurna hal ini karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan adanya saran dan masukan bahkan kritik membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak khususnya dalam bidang pendidikan.

Yogyakarta, Juni 2021

Penulis,

Mas Drajad Jiwandono



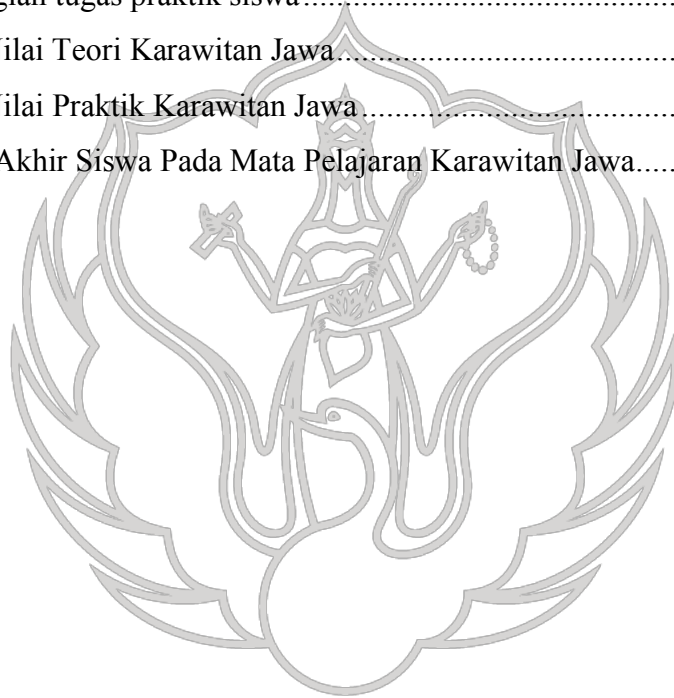
## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Yang Relevan .....	21
C. Kerangka Berfikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Objek dan Subjek Penelitian.....	28
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28

D. Prosedur Penelitian.....	29
E. Sumber Data, Teknik, dan Instrumen Pengumpulan Data .....	29
F. Indikator Capaian Penelitian.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. HASIL PENELITIAN.....	36
1. Profil Sekolah .....	36
2. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 2 Kretek .....	40
3. Budaya Sekolah SMP Negeri 2 Kretek .....	42
4. Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII .....	43
5. Tahapan Pembelajaran Karawitan Jawa Secara Daring Menggunakan Aplikasi <i>E-Gamelan</i> Pada Kelas VIII B.....	50
B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN .....	54
1. Pembelajaran Dengan <i>E-Gamelan</i> .....	54
2. Kekurangan dan Kelebihan Proses Pembelajaran Praktik Karawitan Dengan Menggunakan Media <i>Digital Audio Workstation</i> dan <i>E-</i> <i>Gamelan</i> .....	66
3. Hasil Nilai Siswa.....	67
4. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Karawitan Menggunakan <i>Digital Audio Workstation</i> dan Aplikasi <i>E-Gamelan</i> .....	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	73
A. Kesimpulan .....	73
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	76
LAMPIRAN .....	78

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nama Simbol Titi Laras .....	20
Tabel 2. Jumlah ruang di SMP Negeri 2 Kretek .....	40
Tabel 3. Daftar Nama PNS di SMP Negeri 2 Kretek .....	41
Tabel 4. Daftar Nama Guru Tidak Tetap di SMP Negeri 2 Kretek.....	41
Tabel 5. Jumlah Siswa SMP Negeri 2 Kretek.....	42
Tabel 6. Jumlah siswa berdasarkan jenis kelamin.....	42
Tabel 7. Pembagian tugas praktik siswa .....	62
Tabel 8. Hasil Nilai Teori Karawitan Jawa .....	68
Tabel 9. Hasil Nilai Praktik Karawitan Jawa .....	69
Tabel 10. Nilai Akhir Siswa Pada Mata Pelajaran Karawitan Jawa.....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan DAW.....	15
Gambar 2. Tampilan Aplikasi E-Gamelan.....	17
Gambar 3. Bagan Kerangka Berfikir.....	27
Gambar 4. Validasi Triangulasi Teknik.....	34
Gambar 5. Struktur Organisasi SMP N 2 Kretek.....	39
Gambar 6. Pembuatan Sample Gendhing Gangsaran Menggunakan DAW.....	48
Gambar 7. Pembuatan Video tutorial praktik karawitan menggunakan kine master..	49
Gambar 8. Power Point materi pelajaran Karawitan Jawa .....	55
Gambar 9. Materi pelajaran bentuk instrumen gamelan.....	56
Gambar 10. Materi pelajaran jenis instrumen gamelan dan cara memainkannya.....	57
Gambar 11. Materi pelajaran tangga nada gamelan.....	57
Gambar 12. Materi pelajaran membaca notasi karawitan jawa .....	58
Gambar 13. link sample musik dan video tutorial yang dikirimkan oleh guru melalui Google Form.....	59
Gambar 14. Materi praktik gending gangsaran.....	60
Gambar 15. Video tutorial praktik karawitan .....	61
Gambar 16. Siswa mengirimkan tugas praktik.....	64

## DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL

*DAW* : *Digital Audio Workstation*

PNS : Pegawai Negeri Sipil

GTT : Guru Tidak Tetap

b : Suara Kendang *Bem*

t : Suara Kendang *Tak*

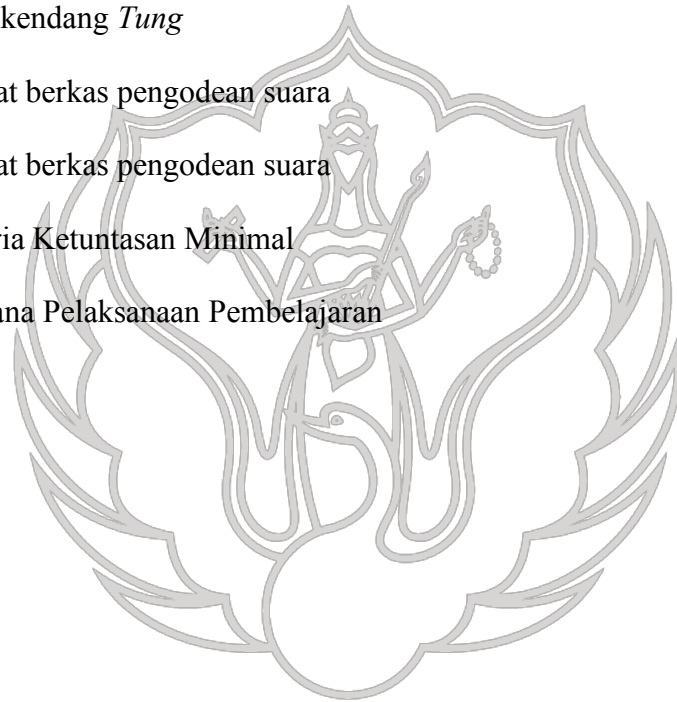
p : suara kendang *Tung*

.*mp3* : Format berkas pengodean suara

.*wav* : Format berkas pengodean suara

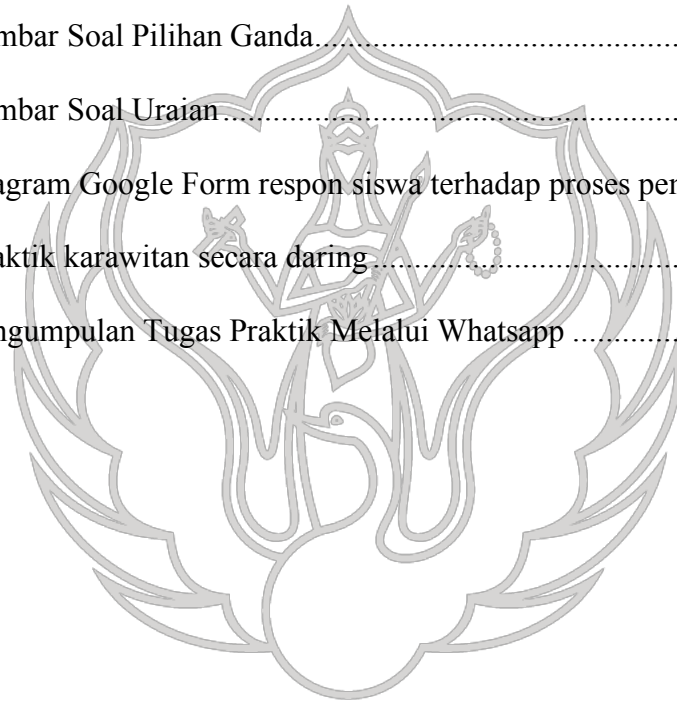
KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal

RPP : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian .....	78
Lampiran 2. Panduan Wawancara .....	79
Lampiran 3. Lembar Observasi .....	80
Lampiran 4. Lembar Observasi Kondisi Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Karawitan Jawa .....	81
Lampiran 5. Lembar Penilaian Sikap Spiritual dan Sosial .....	82
Lampiran 6. Lembar Soal Pilihan Ganda .....	83
Lampiran 7. Lembar Soal Uraian .....	84
Lampiran 8. Diagram Google Form respon siswa terhadap proses pembelajaran praktik karawitan secara daring .....	85
Lampiran 9. Pengumpulan Tugas Praktik Melalui Whatsapp .....	86



## ABSTRAK

Pembelajaran Seni Karawitan kelas VIII di SMP Negeri 2 Kretek pada masa darurat *covid-19* menjadi masalah bagi guru karena proses pembelajaran dituntut untuk dilakukan secara daring, yang mengakibatkan pembelajaran tidak mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi *E-Gamelan* digunakan guru sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi e-gamelan sebagai alternatif media pembelajaran praktik karawitan secara daring di SMP Negeri 2 Kretek.

Pada penelitian ini digunakan jenis penelitian kualitatif. Peneliti melakukan pengumpulan data mulai dari observasi, wawancara hingga analisis dokumen yang berkaitan dengan permasalahan tersebut. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik di SMP Negeri 2 Kretek, sedangkan obyek penelitian adalah aplikasi e-gamelan sebagai alternatif media pembelajaran praktik karawitan secara daring. Teknik pengumpulan data yang dilakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik validasi pada penelitian ini menggunakan validasi triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi *E-Gamelan* dalam proses pembelajaran praktik karawitan di SMP Negeri 2 Kretek cukup efektif membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

**Kata Kunci:** *E-Gamelan*, Media, Pembelajaran, Seni, Karawitan

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Seni Karawitan sebagai salah satu cabang seni yang hidup, bertahan, dan berkembang di Indonesia khususnya pulau Jawa mempunyai fungsi yang cukup penting dalam kehidupan masyarakat. Baik dipandang dari sisi tekstual maupun kontekstual, Seni Karawitan selalu berhubungan erat dengan masyarakat. Bagi masyarakat di Pulau Jawa, Seni Karawitan menjadi sebuah pertunjukan yang tidak asing dikarenakan dapat terlihat pada kegiatan-kegiatan seperti lomba karawitan, *cokekan*, pertunjukan wayang, pesta pernikahan dan lain sebagainya. Setiap masyarakat mempunyai peristiwa yang ditandai dengan musik “karawitan” yang dapat membangkitkan kebersamaan warganya dan mengingatkan kesatuan mereka (Sumarsam, 2003:2). Oleh karena itu, apabila Seni Karawitan dipelajari dengan baik dapat meningkatkan kebersamaan dan kesatuan dalam bermasyarakat. Karawitan merupakan kesenian yang menjadi sebuah warisan budaya bagi bangsa Indonesia. Karawitan mengandung nilai-nilai dan pengetahuan tentang kebudayaan yang perlu dilestarikan dari generasi ke generasi. Salah satu usaha pelestarian Seni Karawitan dilakukan dengan memasukkan materi Karawitan ke dalam materi pembelajaran Seni Musik di sekolah.

Pelajaran Seni Budaya memiliki beberapa kompetensi seni termasuk Karawitan. Mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 2 Kretek memilih dua materi pokok dari empat pilihan yang disediakan yaitu, Seni Rupa dan Seni Musik yang



keduanya terdapat materi teori dan praktik. Karawitan termasuk dalam mata pelajaran seni budaya khususnya kelas VIII dengan materi pelajaran bermain alat musik tradisional. Pada saat ini, pandemi *Covid-19* menuntut proses pembelajaran untuk dilakukan secara daring atau *online* sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 33 Tahun 2019 tentang Satuan Pendidikan Aman Bencana. Hal ini menghambat proses pembelajaran Seni Karawitan. Berdasarkan wawancara pada saat studi pendahuluan, pembelajaran praktik karawitan terpaksa ditiadakan dan diganti dengan teori pengetahuan karawitan. Guru menyayangkan akan hal ini karena siswa yang diharapkan mampu praktik bermain gamelan pada akhirnya hanya sebatas mengetahui secara teori.

Proses pembelajaran teori karawitan dilakukan secara daring menggunakan media *Google Form*. Materi pelajaran yang diberikan seperti, pengertian karawitan, mengetahui bentuk gamelan, jumlah instrumen gamelan dan pengetahuan tangga nada atau *laras* gamelan. Sedangkan pembelajaran praktik ditiadakan sehingga mengakibatkan kurangnya keterampilan siswa dalam mempraktikkan gamelan. Selain itu, kurangnya minat siswa yang ditandai dengan siswa kurang aktif terhadap mata pelajaran Seni Karawitan menambah kekhawatiran pada kurangnya pengetahuan dan keterampilan siswa terhadap seni, tepatnya seni musik Karawitan (wawancara dengan Budi Winarsih, diijinkan untuk dikutip). Hasil dari proses pembelajaran daring mata pelajaran Seni Karawitan menunjukkan penurunan pengetahuan dan keterampilan siswa diketahui dari hasil nilai akhir semester siswa. Oleh karena itu, inovasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran daring dilakukan oleh guru. Salah satunya

adalah pengembangan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran praktik karawitan. Peran media pada proses pembelajaran daring cukup dibutuhkan, begitu juga dalam proses pembelajaran praktik. Tidak menutup kemungkinan pengembangan media pembelajaran dilakukan mengingat perkembangan teknologi yang terus meningkat.

Perkembangan teknologi yang terjadi memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan media pembelajaran. Pembelajaran yang dulu lebih banyak menggunakan cara-cara dan metode konvensional, sekarang bisa dilakukan dengan lebih praktis menggunakan teknologi digital. Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran mengacu pada ranah kognitif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya mampu mempengaruhi aspek pengetahuan peserta didik, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan peserta didik dalam mendalami isi materi agar mempermudah dalam belajar.

Pembelajaran Seni Karawitan pada masa darurat *covid-19*, guru atau pengajar dapat menggunakan salah satu *software* teknologi digital yang terdapat pada Komputer yaitu *Digital Audio Workstation* atau disingkat *DAW* dan *E-Gamelan* yang terdapat pada gawai *Android*. Sebagai media, *E-Gamelan* merupakan sebuah usaha untuk menambah pengetahuan dan melatih keterampilan siswa dalam pemakaian permainan gamelan. Sehingga diharapkan pembelajaran Seni Karawitan di sekolah dapat mencapai tujuan. Adapun tujuan pembelajaran Seni Karawitan yaitu meningkatkan

pengetahuan siswa terhadap pengetahuan karawitan dan meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain gamelan. Terdapat beberapa kelebihan dalam pembelajaran karawitan menggunakan teknologi ini salah satunya adalah siswa lebih mudah mengikuti proses pembelajaran praktik Seni Karawitan secara daring. Adapun kekurangannya yaitu menuntut guru untuk mempunyai laptop atau komputer dengan spesifikasi yang cukup baik untuk mengoperasikan *DAW* dan menuntut siswa untuk mempunyai Gawai. Pada proses pembelajaran, guru menggunakan *DAW* untuk mengemas materi pembelajaran, kemudian siswa akan mengakses menggunakan *MP3 player* dan mempraktikkannya menggunakan *E-gamelan*.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana pembelajaran daring menggunakan media *Digital Audio Workstation* dan *E-Gamelan* pada materi karawitan di SMP Negeri 2 Kretek?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran praktik karawitan secara daring menggunakan media *Digital Audio Workstation* dan *E-Gamelan* materi karawitan di SMP Negeri 2 Kretek.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran karawitan secara daring menggunakan media *Digital Audio Workstation* dan *E-Gamelan* terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambahkan wawasan pengetahuan tentang media pembelajaran *DAW* dan *E-Gamelan* serta hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemikiran baru untuk menciptakan media pembelajaran Seni musik karawitan yang inovatif.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa yaitu dapat meningkatkan kreativitas, kepekaan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya.

### b. Bagi Guru

Sebagai upaya bagi guru dalam meningkatkan profesionalitas, dan dapat membantu meningkatkan kinerja guru sehingga mempermudah guru dalam mengajar.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran yang digunakan sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah.

## E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari tiga bagian yaitu :

1. Bagian awal : Berisi sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

## 2. Bagian inti

BAB I : Berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : Berisi tinjauan pustaka terdiri atas landasan teori, penelitian yang relevan dan kerangka berfikir.

BAB III : pada bab ini berisi metode penelitian yang didalamnya terdiri dari jenis penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, tempat dan waktu penelitian, prosedur penelitian, sumber data, teknik dan instrumen pengumpulan data, teknik validasi dan analisis data serta indikator capaian penelitian.

BAB IV : Pada bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V : Bagian penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

## 3. Bagian akhir : pada bagian ini berisi Daftar Pustaka dan Lampiran.