

APLIKASI E-GAMELAN SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIK KARAWITAN SECARA DARING

Mas Drajad Jiwandono¹, Dilla Octavianingrum², Gandung Djatmiko³

¹Institut Seni Indonesia Yogyakarta; masjiwan21@gmail.com

²Institut Seni Indonesia Yogyakarta; dillaoctavia@isi.ac.id

³Institut Seni Indonesia Yogyakarta; gandungdjatmiko@gmail.com

| | |
|--|--|
| <p>Doc Archive Submitted 2021 Accepted:2021 Published:2021</p> <p>Keywords <i>E-Gamelan; Media; Pembelajaran Seni; Praktik Karawitan</i></p> | <p>Masa Darurat <i>COVID-19</i> menuntut proses pembelajaran dilakukan secara daring. Hal ini menghambat proses pembelajaran praktik karawitan di SMP Negeri 2 Kretek. Oleh karena itu inovasi pemanfaatan media pembelajaran cukup dibutuhkan. Salah satunya adalah penggunaan media <i>Digital Audio Workstation</i> dan Aplikasi <i>E-Gamelan</i> sebagai media pembelajaran praktik bermain permainan Gamelan di SMP Negeri 2 Kretek. Proses pembelajaran secara daring ini mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran seni karawitan. Oleh karena itu, aplikasi <i>E-Gamelan</i> digunakan guru sebagai inovasi pemanfaatan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi <i>E-Gamelan</i> sebagai alternatif media pembelajaran praktik karawitan secara daring di SMP Negeri 2 Kretek. 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. 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 <i>E-Gamelan</i> dalam proses pembelajaran praktik karawitan di SMP Negeri 2 Kretek cukup efektif membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.</p> |
|--|--|

Pendahuluan

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.

Proses belajar mengajar di sekolah saat ini terkendala karena adanya pandemi COVID-19. Masa darurat 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 tersebut menghambat proses pembelajaran praktik khususnya praktik karawitan kelas VIII di SMP Negeri 2 Kretek. Oleh karena itu, inovasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran daring perlu dilakukan. Salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran praktik karawitan. Peran media pada pembelajaran daring cukup dibutuhkan, begitu juga dalam proses pembelajaran praktik. Tidak menutup kemungkinan pemanfaatan media pembelajaran dilakukan mengingat perkembangan teknologi yang terus meningkat.

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap media pembelajaran. Pembelajaran yang dulu lebih banyak menggunakan cara-cara dan metode konvensional, sekarang bisa dilakukan dengan lebih praktis menggunakan teknologi digital. Salah satunya adalah pembelajaran praktik karawitan kelas VIII di SMP negeri 2 Kretek yang dilakukan secara daring dengan menggunakan media *Digital Audio Workstation* dan aplikasi *E-Gamelan*.

Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Wati, 2016:2). Garlach dan Erly (dikutip dalam Arsyad: 2019) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media *Digital Audio Workstation* atau disingkat *DAW* dapat digunakan guru untuk mengemas atau membuat materi praktik karawitan kedalam bentuk file *WAV* dan *MP3*. Hal ini dilakukan dengan maksud supaya siswa lebih mudah memahami dan menghafal materi praktik karawitan jawa dengan bantuan audio. Media *E-Gamelan* dapat digunakan siswa sebagai pemakaian permainan gamelan. Hal tersebut

bertujuan untuk melatih kepekaan dan keterampilan siswa dalam bermain gamelan serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran praktik karawitan secara daring.

Metode pembelajaran menurut Reigeluch (Dewi, 2018) adalah mempelajari sebuah proses yang mudah diketahui, diaplikasikan dan diteorikan dalam membantu pencapaian hasil belajar. Berbagai metode dilakukan untuk menjamin guru dan siswa mampu mengembangkan proses belajar mengajar untuk menunjang pencapaian hasil belajar dalam menunjang kualitas Pendidikan. Penerapan metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar-mengajar dapat mempengaruhi respon peserta didik untuk menyerap atau menerima materi pelajaran. Pada pembelajaran praktik karawitan secara daring dapat digunakan metode pembelajaran Ceramah dan Demonstrasi.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan dapat mendeskripsikan proses pembelajaran praktik gamelan secara daring dengan menggunakan media *DAW* dan *E-Gamelan*. Penelitian ini didasari atas penerapan media pembelajaran, media audio, metode pembelajaran, *DAW*, *E-Gamelan* dan Pembelajaran seni karawitan.

Metode

Pada penelitian ini digunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian dilakukan dengan cara mengetahui permasalahan pada proses pembelajaran secara daring. Peneliti melakukan pengumpulan data mulai dari observasi, wawancara hingga analisis dokumen yang berkaitan dengan permasalahan tersebut. Prosedur penelitian yang digunakan peneliti dalam penulisan ini mengacu pada teori prosedur penelitian kualitatif Danim dan Darwis (2003:80). Adapun prosedur penelitiannya adalah merumuskan masalah sebagai fokus penelitian, mengumpulkan data dilapangan, menganalisis data, merumuskan hasil studi dan menyusun rekomendasi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang menekankan analisisnya pada data yang telah diperoleh pada saat penelitian dilaksanakan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan

adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik validasi pada penelitian ini menggunakan validasi triangulasi teknik. Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda (Sugiyono, 2014:127). Misalnya data diperoleh dengan wawancara lalu dicek dengan observasi, dokumentasi atau kuisioner. Kemudian proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua fase yaitu selama dan setelah selesainya proses pengumpulan data.

Hasil dan Pembahasan

Gamelan terdapat dalam materi pelajaran seni Karawitan Jawa. Mata pelajaran Seni Karawitan Jawa ini sesuai dengan silabus pembelajaran Sekolah Menengah pertama pada kompetensi dasar 4.4 memainkan ansambel musik musik tradisional. Pembelajaran karawitan Jawa dilakukan satu minggu sekali setiap hari Selasa dengan waktu pelajaran 2x40 menit. Materi pelajaran yang diberikan adalah materi teori dan praktik. Materi teori karawitan Jawa kelas VIII meliputi pengetahuan karawitan jawa, nama-nama bentuk gamelan, jenis kategori alat musik pada gamelan, membaca notasi dan tangga nada gamelan. Materi praktik karawitan yang diberikan adalah *Gendhing Gangsaran*.

Proses pembelajaran karawitan Jawa dilaksanakan secara daring melalui *google meet*, *google form* dan *whatsapp group*. *Google meet* digunakan untuk proses pembelajaran tatap muka secara virtual. *Google form* digunakan untuk pemberian tugas kepada siswa dan presensi siswa. Kemudian *whatsapp group* digunakan untuk menginformasikan segala hal tentang proses pembelajaran dan untuk mengontrol siswa dalam belajar.

Metode pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran Seni Budaya materi pelajaran karawitan Jawa adalah tanya jawab, ceramah dan demonstrasi yang dilakukan secara daring. Metode ceramah dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung secara tatap muka melalui *video conference*. Penggunaan metode ceramah ini bertujuan untuk memberi penjelasan kepada siswa tentang materi teori.

Metode tanya jawa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung secara daring melalui *video conference*. Kemudian Metode demonstrasi digunakan untuk memberi pemahaman materi praktik melalui video-video tutorial. Metode ini bertujuan untuk membantu kemudahan siswa dalam proses belajar praktik karawitan.

Pada pembelajaran seni karawitan secara daring di SMP Negeri 2 Kretek digunakan media pembelajaran *Digital Audio Workstation* dan *E-Gamelan*. *Digital Audio Workstation* atau disingkat DAW digunakan guru untuk membuat contoh musik atau *sample gendhing* sebagai sumber belajar dan praktik siswa. Sedangkan aplikasi *E-gamelan* digunakan siswa untuk praktik bermain gamelan. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

a. *Digital Audio Workstation (DAW)*

Digital Audio Workstation (DAW) adalah sebuah *software* yang didesain untuk mengakomodasi penggunaanya untuk merekam, *mixing*, *mastering*, mengubah suara yang telah direkam (*editing*) dan membuat musik (Wardhana, 2012). DAW biasanya digunakan untuk produksi musik dan sudah banyak mengalami perkembangan. Saat ini bisa dikatakan bahwa produk-produk DAW tidak hanya mampu menggantikan semua kebutuhan yang ada dalam studio rekaman, tetapi juga mampu membuat proses produksi musik menjadi semakin mudah.

Cara menggunakan teknologi DAW bukan hal yang susah, karena menggunakan teknologi ini adalah sesuatu yang dapat dipelajari oleh semua orang. Terdapat beberapa macam DAW di antaranya *FL Studio*, *Studio One*, *Logic Pro*, *Cubase* dan lain sebagainya dengan cara kerja yang hampir sama. Oleh karena itu, sebelum mempelajari teknologi ini alangkah baiknya untuk menentukan salah satu DAW agar lebih bisa fokus dalam mempelajarinya.

Sebagaimana *software* pada umumnya, DAW juga membutuhkan sebuah laptop atau komputer yang layak pakai agar dapat beroperasi dengan baik. Layak pakai yang dimaksud adalah spesifikasi laptop atau komputer yang sudah cukup baik seperti CPU atau *prosesor* minimal *Quad core* dan

RAM minimal 4 GB. Hal ini menjadi kekurangan teknologi ini karena jika spesifikasi laptop atau komputer tidak diperhatikan maka akan menjadi masalah dalam penggunaannya. Selain itu, jika spesifikasi laptop atau komputer cukup baik maka pengoperasian DAW akan lebih nyaman saat digunakan.

Pembuatan *sample* atau contoh musik menggunakan teknologi ini bisa dibilang cukup efisien. Penggunaan yang mudah dan kelengkapan instrumen untuk komposisi musik yang hampir komplek. Oleh karena itu, teknologi ini tidak menutup kemungkinan untuk dijadikan media pembelajaran khususnya pada bidang seni musik. DAW yang digunakan dalam implementasi pembelajaran karawitan di SMP Negeri 2 Kretek adalah *Logic ProX*.



Gambar 1. Tampilan *Logic ProX*

b. *E-Gamelan*

E-Gamelan merupakan aplikasi yang dibuat sebagai sarana edukasi dan pengetahuan mengenai gamelan, khususnya gamelan Jawa. Aplikasi ini dibuat oleh Sanggar Seni Grahatama yang dapat di unduh melalui ponsel cerdas *Android* di *Google Play Store* secara gratis. Aplikasi *E-Gamelan* menggunakan konsep audio-visual sehingga mudah dipahami oleh penggunanya. Penggunaan aplikasi ini cukup mudah yaitu dengan cara menekan layar yang bergambar instrumen gamelan untuk mengetahui bunyinya.

Pada aplikasi ini disediakan sebelas instrumen gamelan seperti *Demung*, *saron*, *peking*, *kendhang*, *bonang barung*, *bonang penerus*, *slenthem*, *gender*, *gambang*, *gong-kempul* dan *kenong* serta terdapat *Studio* yang dapat digunakan untuk menyusun aransemen

instrumen gamelan secara sederhana. Dengan *audio* dan *visual* yang menyerupai bentuk nyata gamelan, aplikasi ini cukup membantu pemahaman siswa, menambah keterampilan dan pengetahuan khususnya gamelan Jawa. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi *E-Gamelan* sebagai sarana media pembelajaran daring cukup memungkinkan untuk menambah wawasan siswa pada gamelan Jawa sehingga dapat tercapai tujuan proses pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan *E-Gamelan*

1. Penggunaan DAW *Logic ProX* pada materi pelajaran Karawitan

Pembuatan *sample* musik *Gendhing Gangsaran* pada pembelajaran karawitan Jawa di SMP Negeri 2 Kretek, digunakan *software Digital Audio Workstation Logic ProX*. *Software* atau DAW *Logic Pro X* merupakan salah satu DAW yang dapat digunakan untuk menyusun dan mengaransemen sebuah musik. Proses membuat atau menyusun aransemen gamelan Jawa pada *Logic Pro X* menggunakan teknik *Sampling WAV* yaitu, merekam suara dari setiap instrumen gamelan untuk dijadikan data *midi* dengan format file berbentuk *WAV*. Format file *WAV* sama halnya dengan format file *MP3*, jadi file ini dapat disimpan dan digunakan untuk kebutuhan selanjutnya. Namun pada proses pembuatan *sample* musik *Gendhing Gangsaran* ini tidak perlu merekam setiap instrumen gamelan karena *sample midi WAV* gamelan sudah ada. Sehingga proses pembuatan atau aransemen musik *gendhing* untuk materi pelajaran ini tidak menyita waktu yang lama. Waktu yang digunakan dalam proses pembuatan ini kurang lebih 30 menit. Adapun langkah langkah proses pembuatan *sample* musik *Gendhing Gangsaran* menggunakan DAW *Logic Pro X* sebagai berikut:

(1) Menyiapkan notasi *Gendhing Gangsaran*; (2)

menyiapkan instrumen atau alat musik gamelan yang dibutuhkan. Pada pembuatan sample musik *Gendhing Gangsaran* ini membutuhkan instrumen gamelan *Kendang, Bonang Barung, Bonang Penerus, Demung, Saron, Kenong, Kempul* dan *gong*. (3) Susun aransemen *Gendhing Gangsaran* sesuai dengan notasi yang sudah dipersiapkan. Cara menyusunnya yaitu dengan *record midi* dari setiap instrumen gamelan menggunakan *midi controler* atau dapat juga dengan cara menggambar pada setiap instrumen melalui *piano roll*. Rekam dan susun aransemen satu per satu sampai menjadi aransemen *gendhing gangsaran* yang utuh atau lengkap sesuai dengan notasi yang sudah disiapkan sebelumnya. (4) Setelah semuanya tersusun menjadi sebuah musik *gendhing gangsaran*, kemudian seimbangkan atau ratakan keras dan lemahnya suara dari setiap instrumen gamelan untuk menjadi satu kesatuan aransemen musik yang *Balance*. (5) Kemudian langkah selanjutnya adalah *Bouncing* atau *ekspor* aransemen musik *Gendhing Gangsaran* ke dalam format *Mp3*. Aransemen musik *Gendhing Gangsaran* di *bouncing* atau di *ekspor* menjadi dua file. File pertama adalah *bouncing* seluruh susunan aransemen *Gendhing Gangsaran* atau disebut *bouncing* aransemen lengkap. File kedua adalah *Bouncing* susunan aransemen dengan *mute* atau menghilangkan salah satu suara instrumen gamelan. Jadi, pada file kedua ini akan berisi 8 file musik dalam bentuk format *mp3* sesuai dengan jumlah instrumen yang digunakan pada aransemen musik *gendhing gangsaran*. File kedua ini yang akan digunakan siswa untuk materi praktik karawitan menggunakan aplikasi *E-Gamelan*.

2. Proses pembelajaran praktik karawitan dengan menggunakan aplikasi *E-Gamelan*.

Pada proses pembelajaran, pertemuan pertama dilakukan secara daring dengan melakukan *video conference* melalui *google meet*. Dalam proses pembelajaran ini terdapat kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan guru melakukan pembuka dengan salam dan do'a. setelah guru memberikan salam pembuka kemudian guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin

do'a. selanjutnya, guru melakukan presensi dengan cara memanggil satu per satu nama siswa.

Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang disampaikan guru pada pertemuan ini adalah mengetahui serta memahami pengertian karawitan Jawa dan nama-nama instrumen gamelan. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi pelajaran tentang pengertian karawitan Jawa dan nama-nama instrumen gamelan. Materi pelajaran ditampilkan menggunakan *Power Point*. Selanjutnya kegiatan penutup, pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari pada pertemuan ini. Kemudian guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengunduh aplikasi *e-gamelan* dan *Xrecorder*. Setelah itu guru memberi motivasi kepada siswa untuk terus semangat belajar dan menutup pembelajaran dengan do'a dan salam.

Pertemuan ke dua dilakukan secara daring menggunakan *google meet*. Pada pertemuan ini terdapat kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Kegiatan pendahuluan, guru membuka proses belajar mengajar dengan salam kemudian menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a. setelah itu guru melakukan presensi dengan menyebutkan nama siswa satu per satu. Kemudian guru menanyakan kembali kesimpulan materi pelajaran pertemuan pertama dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada pertemuan ini, tujuan pembelajaran yang disampaikan guru adalah siswa dapat mengetahui bentuk gamelan, kategori jenis gamelan, tangga nada gamelan dan membaca notasi gamelan. Setelah itu kegiatan inti, pada kegiatan inti dijelaskan materi pelajaran dengan metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Materi pelajaran ditampilkan menggunakan *power point*. Adapun materi pelajaran pada pertemuan kedua yang diberikan sebagai berikut.

Setelah materi pelajaran pada kegiatan inti ini disampaikan, kemudian siswa diberi waktu untuk melakukan eksplorasi menggunakan aplikasi *e-gamelan* dan proses pembelajaran tatap muka yang dilakukan secara *video conference* ditutup. Proses eksplorasi ini bertujuan supaya siswa dapat mengenal lebih jelas suara gamelan dan dapat mengetahui bentuk gamelan. Kemudian

kegiatan penutup dilakukan melalui *Whatsapp group* dengan mengirimkan pesan *link google form* dan *link google drive*. *Link google form* berisi soal pilihan ganda supaya dikerjakan siswa sebagai ujian teori. *Link google drive* berisi *sample gendhing* dalam bentuk file MP3. *Sample gendhing* ini adalah *sample gendhing* dengan aransemen lengkap. *Sample gendhing* ini digunakan siswa untuk mendapatkan rangsang musikalitas dan memahami *gendhing gangasaran*.

Pertemuan ketiga, proses pembelajaran dilakukan secara daring menggunakan *google meet*. Dalam pertemuan ini terdapat kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan guru membuka proses belajar mengajar dengan salam kemudian menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a. setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada pertemuan ini yaitu, siswa dapat mempraktikkan materi karawitan *gendhing gangasaran*. Kegiatan inti dilaksanakan dengan pemberian materi pola dan teknik memainkan *gendhing gangasaran*. Adapun materi yang diberikan sebagai berikut:

- a. *Gatra*, setiap empat ketuk dalam penulisan notasi *Balungan*.
- b. *Balungan, ricikan* pada gamelan yang bersifat melodi (*Demung, Saron dan Slenthem*). Biasanya sering digunakan untuk menyebut Notasi *Balungan*.

Gangasaran, yaitu suatu bentuk *Gendhing* yang mempunyai pola tabuhan 4/4 yang dalam istilah karawitan disebut dengan "*Irama siji*", yang terdiri dari 8 balungan yang selalu diakhiri dengan Gong. Pada bentuk *gendhing gangasaran* ini terdapat 4 kenongan dan 3 kempulan.

Guru menjelaskan pola dan teknik memainkan *gendhing gangasaran* dengan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran secara jelas. Metode tanya jawab digunakan untuk membantu siswa yang kurang memahami materi dan supaya terjadi interaksi antara guru dan siswa. Metode demonstrasi digunakan untuk memberikan contoh dalam bentuk video tutorial cara memainkan

gendhing gangasaran menggunakan aplikasi *E-gamelan*.

Setelah itu, proses belajar mengajar secara tatap muka melalui *video conference* ditutup. Kemudian guru mengirimkan *link google drive* yang berisi *Sample gendhing gangasaran* melalui *whatsapp group* supaya di unduh siswa sebagai materi praktik. *Sample gendhing gangasaran* yang dikirimkan ini adalah *sample gendhing* aransemen tidak lengkap atau *sample gendhing* yang di *bouncing* dengan *mute instrumen* atau menghilangkan salah satu suara instrumen. *Sample musik* ini menuntut siswa untuk melengkapi suara instrumen yang hilang dengan cara memainkannya melalui aplikasi *e-gamelan*. Kemudian guru memberikan tugas untuk praktik karawitan *gendhing gangasaran*. Tugas dilakukan siswa secara individual, adapun pembagiannya sebagai berikut:

Setelah siswa mengetahui tugas praktik karawitan, siswa harus mengunduh *sample musik gendhing gangasaran* sesuai dengan tugas. Seperti Ahmad Dai Robbi mendapatkan tugas untuk mempraktikkan *gendhing gangasaran* dengan instrumen *saron*, berarti siswa tersebut harus mengunduh *sample musik gendhing gangasaran* tanpa *saron* untuk dilengkapi suara *saron* yang hilang menggunakan aplikasi *e-gamelan*. Disinilah keterampilan siswa akan dinilai. Siswa diberi waktu satu minggu mulai dari pertemuan ke tiga sampai dengan pertemuan ke empat untuk belajar praktik karawitan menggunakan aplikasi *e-gamelan*. Proses belajar siswa dan cara pengumpulan tugas siswa kepada guru dijelaskan melalui video tutorial yang sudah disediakan oleh guru. Setelah itu kegiatan penutup, kegiatan ini dilakukan dengan menutup proses pembelajaran melalui pesan *whatsapp group* dan di informasikan bahwa pada pertemuan ke empat semua siswa sudah harus mengumpulkan tugas praktik karawitan dengan aplikasi *e-gamelan* dalam bentuk video

Pada pertemuan ke empat digunakan siswa untuk mengumpulkan tugas praktik karawitan dengan aplikasi *e-gamelan*. Tugas dikumpulkan dalam bentuk video dan dikirimkan langsung ke nomor *whatsapp* guru. Adapun langkah-

langkah siswa dalam pembuatan video praktik karawitan menggunakan aplikasi *e-gamelan* sebagai berikut;

- 1) Menyiapkan *Xrecorder* atau perekam layar yang sudah di unduh pada ponsel cerdas.
- 2) Siapkan sample musik *Gendhing Gangsaran* sesuai tugas kemudian buka menggunakan *mp3 player* tanpa *play* atau memutar musiknya. Setelah itu *minimize mp3 player*.
- 3) Buka aplikasi *E-Gamelan* kemudian pilih salah satu instrumen gamelan sesuai tugas.
- 4) Aktifkan perekam layar dan *play* musik sample *Gendhing Gangsaran* kemudian mainkan *e-gamelan*. Setelah selesai, klik berhenti pada *Xrecorder* kemudian simpan video.
- 5) Kirimkan video praktik sesuai dengan format yang sudah diberikan oleh guru. Tugas dikumpulkan melalui pesan *whatsapp* dan dikirimkan langsung ke nomor guru.

Pada saat siswa mengirimkan tugas melalui pesan *whatsapp*, video yang sudah diterima kemudian diberi tanda bintang. Pesan berbintang atau tanda bintang ini sudah tersedia dalam aplikasi *whatsapp*, tanda bintang ini berfungsi untuk memudahkan guru dalam mengevaluasi dari setiap video praktik siswa yang sudah dikumpulkan. Setelah semua siswa mengirimkan tugas, kemudian guru menginformasikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan menutup proses belajar mengajar melalui pesan *whatsapp group*.

3. Hasil Nilai Siswa Pada Pembelajaran Seni Karawitan Menggunakan Media *E-Gamelan*

Penilaian siswa berdasarkan sistem penilaian yang sesuai dengan silabus mata pelajaran seni budaya Sekolah Menengah Pertama kelas VIII. Penilaian siswa terdiri dari penilaian sikap spiritual, sikap sosial, penilaian ujian teori dan praktik.

Pada pembelajaran karawitan Jawa secara daring dengan menggunakan media *E-Gamelan* didapatkan hasil nilai siswa yang baik. Rata-rata siswa mendapatkan nilai 95 pada materi teori dan nilai 90 pada materi praktik. Nilai tersebut memenuhi syarat Kriteria Ketuntasan Minimal atau KKM. Nilai KKM pada mata pelajaran seni budaya adalah 75.

Hasil nilai siswa pada pembelajaran karawitan Jawa secara daring dapat dikatakan cukup memuaskan. Nilai diatas rata-rata KKM didapatkan siswa karena siswa lebih tertarik terhadap penggunaan media pembelajaran *E-Gamelan*. Hal ini dibuktikan dengan respon siswa yang baik terhadap proses pembelajaran. Hasil nilai siswa membuktikan bahwa tujuan pembelajaran praktik karawitan Jawa secara daring dapat tercapai.

4. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Karawitan Secara Daring Dengan Menggunakan Aplikasi *E-Gamelan*

Proses pembelajaran Seni Karawitan yang dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi *E-gamelan* membuat siswa lebih senang mengikuti pelajaran. Media pembelajaran ini juga cukup membantu siswa dalam proses belajar mulai dari memahami hingga mempraktikkan materi Seni Karawitan Jawa. Hal ini dibuktikan dengan respon siswa melalui pertanyaan mengenai proses pembelajaran yang diberikan peneliti kepada siswa melalui *Google Form*. Respon siswa terhadap proses pembelajaran Seni Karawitan Jawa yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi *E-Gamelan*, pada pertanyaan tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karawitan secara daring menggunakan aplikasi *E-Gamelan*, mendapatkan respon dari siswa kelas VIII B yang berjumlah 27 siswa. 20 siswa memberikan jawaban bahwa tidak ada kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran Seni Karawitan secara daring menggunakan aplikasi *E-gamelan*. Kemudian tujuh siswa di antaranya memberikan jawaban berbeda, ada siswa yang merasa sedikit kesulitan dan ada siswa yang merasa sulit. Penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi *E-gamelan* lebih menarik bagi siswa menjadi pertanyaan yang kedua dan mendapatkan respon siswa di antaranya, 13 dan 11 siswa menyatakan proses pembelajaran Seni Karawitan secara daring dengan menggunakan media pembelajaran *E-gamelan* lebih menarik. Kemudian 3 siswa memberikan respon bahwa pembelajaran Seni Karawitan dengan media *e-gamelan* kurang menarik.

Referensi

Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.

Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Dewi, E. 2018. Metode Pembelajaran Modern dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan, keguruan, dan pembelajaran*. 2 (1). Hlm. 44-52

Sudarwan Danim dan Darwis. 2003. *Metode penelitian Kebidanan: prosedur, Kebijakan, dan Etik*. Jakarta : Penerbit Buku Kedokteran EGC.

Sumarsam. 2003. *Interaksi Budaya dan Perkembangan Musikal di Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wardhana. 2012. *Digital Audio Workstation (DAW)*. Diakses Dari https://www.academia.edu/4857282/DIGITAL_AUDIO_WORKSTATION_DAW Pada Tanggal 23 Oktober 2019, Jam 22.45 WIB.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

