

Pembelajaran Karawitan Jawa Tingkat Dasar Berbasis Multimedia dalam *Blended Learning*

Budi Raharja¹

Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRACT

Multimedia-Based of Javanese Basic Karawitan Learning in Blended Learning. This article aims to describe the results of the multimedia design of Javanese musical learning at the elementary level and its application to blended learning between face-to-face and independent learning. The learning multimedia is designed to overcome the problem of most students of the Performing Arts Education Department, Institut Seni Indonesia Yogyakarta who joined the Javanese practical class due to the unavailability of gamelan for self-access study. Multimedia was made through the stages of needs analysis, product design, product design development, implementation, evaluation, and product assessment which were tested for class A on the odd semester of 2019-2020 academic year. As a result, the use of multimedia learning can increase the students' learning frequency, shorten the mastery time of the material teaching, and improve the quality of learning outcomes.

Keywords: blended learning; Javanese karawitan; multimedia

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil perancangan multimedia pembelajaran karawitan Jawa tingkat dasar dan penerapannya pada pembelajaran campuran antara tatap muka dengan pembelajaran mandiri. Multimedia pembelajaran ini dirancang untuk mengatasi masalah ketidaksiapan sebagian besar mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta dalam mengikuti kelas praktik (bersama) karawitan Jawa akibat tidak tersedianya gamelan untuk belajar mandiri yang mudah diakses. Multimedia dibuat melalui tahapan analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan desain produk, implementasi, evaluasi, penilaian produk serta diujicobakan pada pembelajaran semester gasal tahun akademi 2019-2020 kelas A. Hasilnya, penggunaan multimedia pembelajaran tersebut dapat meningkatkan frekuensi belajar mahasiswa, mempersingkat waktu penguasaan materi ajar, dan meningkatkan kualitas hasil pembelajarannya.

Kata kunci: *blended learning*; karawitan Jawa; multimedia

Pendahuluan

Penguasaan teknologi pada saat ini menjadi indikator kemajuan suatu negara dan mempengaruhi kehidupan sosial masyarakatnya. Suatu negara dikategorikan negara maju jika tingkat penguasaan teknologi tinggi, sedangkan negara dengan tingkat penguasaan teknologi rendah disebut negara gagal. Di negara maju, sebagian pekerjaan yang membutuhkan tenaga manusia digantikan mesin; komputer-komputer

menggantikan otak manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktivitas manusia; *smartphone* memudahkan masyarakat berkomunikasi, memesan makanan, dan sebagainya. Teknologi menjadi prestise dan memberi kemudahan dan kenyamanan kehidupan umat manusia (Dwiningrum, 2012, dalam Soetarno, 2008: 118)

Penguasaan teknologi tersebut, menurut Larson dan Rogers, dapat dilihat pada perubahan kehidupan sosial masyarakatnya (Ngafifi, 2014: 39). Kondisi pendidikan musik saat ini dan juga

¹ Alamat korespondensi: Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Hp.: 089668912544. E-mail: budiraharja51@gmail.com

kehidupan musik secara umum, tidak dapat menghindari penggunaan teknologi. Kontribusinya yang besar melalui *software* untuk kreativitas musikal di antaranya: komputer yang dapat memperbaiki proses musik di pendidikan tinggi; komputer yang dapat membantu mempermudah pemahaman unsur-unsur atau elemen-elemen musik (irama, melodi, harmoni, bentuk dan gaya musik), serta ekspresi pengalaman bermusik pemainnya (Widodo, 2013) .

Pemanfaatan teknologi juga mempermudah pemahaman dan penyampaian materi ajar. Misalnya penggunaan laboratorium maya dapat mengatasi permasalahan terbatasnya kesempatan siswa melakukan percobaan di laboratorium konvensional. Selain itu, dapat memotivasi belajar siswa, meningkatkan keaktifan dan kreativitasnya, serta meningkatkan hasil belajarnya (Ponimin, 2010). Pada pembelajaran grafis, penggunaan program Adobe Photoshop yang dapat menampilkan materi ajar terintegrasi (semua materi ajar tampil terhubung), dapat memanipulasi foto dan desain grafis sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajarannya lebih efektif (Diarsono, 2008); sedangkan penggunaan untuk penayangan dan pelafalan aksara Bali yang dikemas dalam menu cara penulisan atau animasi cara menulis aksara dan tebak pelafalan aksara, dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa (Sudiartha, 2016).

Program Flash Player yang berisi gambar dan *video* serta teks untuk pembelajaran seni budaya, berdampak positif pada kualitas proses dan hasil pembelajaran. Program yang dapat dioperasikan secara *portable*, dapat dipindahkan dan dioperasikan lebih dari satu komputer untuk mempermudah siswa belajar grafis, meskipun visualisasi materi pembelajarannya masih terbatas (Saripuddin, Haris, & Nurhadi, 2014); sedangkan multimedia yang berisi gerak dasar tari Bali (agem, tandang, dan tangkep) juga dapat menghilangkan batas tempat dan waktu belajar peserta didik karena siswa dapat belajar materi di mana dan kapan pun sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi ajar gerak dasar tari Bali (Ni Ketut, 2009).

Pada pembelajaran musik, penggunaan drum set virtual pada multimedia pembelajaran dapat

menggantikan drumset konvensional, baik fungsi maupun penggunaannya. Dampaknya hasil belajar siswa meningkat, dari 42 % siswa mencapai KKM menjadi menjadi 85 % (Ahmadi & Lestari, 2012); sedangkan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat mengatasi kendala tidak adanya alat musik (Ni Ketut, 2009), tidak adanya ruangan, juga untuk mengatasi kurangnya kemampuan guru pada pembelajaran seni musik (Sudewanti & Gafur, 2014). Multimedia yang menyajikan materi ajar keroncong secara terintegrasi meliputi materi ajar sejarah, jenis, tokoh, alat musik, dan latihan bernyanyi, dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami musik keroncong serta memberikan efek positif sikapnya (Damar, Prili Anggara, Kirana Hibra, Pramaditya, 2016); sedangkan Daminatila Font dapat dijadikan untuk memperbaiki penulisan notasi kendang dan gamelan karawitan Sunda dibanding menggunakan notasi kepatihan (Saepudin, 2017).

Diskusi di atas memberi gambaran bahwa multimedia pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran musik. Meskipun belum digunakan secara meluas, misalnya Pembelajaran Seni Musik di SDN Jawilan Serang yang masih menggunakan metode *lesson study* (Fitriani, 2015); namun media ini sangat cocok untuk mengatasi persoalan yang terjadi dalam pembelajaran musik, misalnya terbatasnya alat musik, ruang praktik, waktu belajar kelompok, dan sejenisnya.

Penulis merancang multimedia untuk mengatasi permasalahan keterbatasan alat, ruang, dan waktu bagi mahasiswa berlatih gamelan Jawa di Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta. Multimedia ini dapat digunakan mahasiswa belajar gamelan secara mandiri dan dapat dilakukan di mana dan kapan pun sehingga diharapkan dapat mengatasi permasalahan fasilitas belajar mahasiswa dalam belajar gending bentuk *lancaran*, *bubaran*, dan *ketawang*; serta memainkan *ricikan* gamelan Jawa. Program ini berisi narasi cara memainkan *ricikan* atau alat musik dan cara praktis belajar tempo yang dapat digunakan mahasiswa latihan bermain kendang, bonang barung, bonang penerus, slentem, demung, saron barung, saron penerus, ketuk, kenong, kempul dan gong serta

menggunakan hitungan sebagai pedoman menabuh *ricikan* kendang, bonang barung, bonang penerus dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Ide ini muncul ketika penulis menghadapi kesulitan pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan (Sendratasik) yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia untuk menabuh gamelan Jawa. Meskipun telah berupaya merekam tabuhan praktik karawitan Jawa bersama di kelas untuk dipelajari di rumah, akan tetapi hasilnya belum optimal. Penulis menyadari bahwa untuk belajar secara mandiri menggunakan rekaman bagi pemula tidak cukup, perlu tambahan pengetahuan tentang konsep yang mendasari tabuhan atau contoh cara praktik/menabuh gamelan Jawa tersebut.

Multimedia yang dirancang ini diharapkan menjadi solusi. Alasannya, program ini tidak hanya berisi rekaman video, akan tetapi dilengkapi dengan pengenalan alat, tempo, serta latihan irama. Selain itu, digunakan strategi hitungan untuk memudahkan praktik menabuh sehingga dapat dijadikan media belajar mandiri di rumah terutama bagi mahasiswa yang berasal dari luar daerah budaya Jawa dengan berbagai latar belakang budayanya.

Pembelajaran tersebut disebut *blended learning* (Yaumi, 2018: 2007-2012), yaitu penggabungan antara pembelajaran tatap muka dan online. *Blended learning* dipilih sebagai uji coba multimedia karena penggunaan *blended learning* (Izzudin, 2012) menunjukkan perbedaan yang signifikan pada motivasi dan prestasi belajar siswa dibanding yang menggunakan model *Face-to-face learning*. Meskipun demikian, permasalahan fasilitas pembelajaran dan struktur kursus harus diperhatikan. Sebuah penelitian di Australia menemukan bahwa siswa yang sedang melihat video pada model pembelajaran tersebut menginginkan instrumen di tangannya. Apabila hal tersebut tidak terjadi, mereka hanya menonton video tanpa belajar. Ini menunjukkan perlunya mendefinisikan konsep pembelajaran mandiri lebih spesifik, kapan dan di mana tepatnya itu seharusnya terjadi (Tuisku & Ruokonen, 2017).

Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa, penggunaan model *blended learning* dapat

meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa dan daya tarik perkuliahan. Kemandirian belajar mahasiswa yang semula hanya 39% meningkat menjadi 60% dan akhirnya menjadi 73%; sedangkan daya tarik instruksional yang semula 33% meningkat menjadi 61,5% dan akhirnya menjadi 87,5%. Faktor pembiasaan pemanfaatan *e-learning* dalam perkuliahan juga membantu meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa; sedangkan daya tarik instruksional perkuliahan dapat ditingkatkan melalui penggunaan dua bentuk pembelajaran yaitu tatap muka dan *online* (Ismaniati, Sungkono, & Wahyuningsih, 2016).

Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk pengembangan multimedia pembelajaran adalah metode penelitian dan pengembangan, sedangkan metode penerapannya menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Metode penelitian dan pengembangan (Suryana et al., 2013) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifannya; sedangkan model yang digunakan untuk pengembangannya adalah model ASSURE. Model ini terdiri atas enam langkah (Yaumi, 2018: 86-91), yaitu pertama, analisis karakteristik peserta didik atau mencari informasi tentang umur, tingkat pendidikan, jenis kelamin, latar belakang geografis, agama, suku, dan ras; prasyarat kompetensi yang mencakup jenis kemampuan dan keterampilan yang harus dikuasai setelah mengikuti pembelajaran; dan gaya belajar atau cara peserta didik memandang, berikteaksi, dan memberikan respons secara emosional ketika belajar.

Kedua, menentukan standar kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa diharapkan menguasai teknik bermain gamelan tingkat dasar sebagai bekal mengajar siswa Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Standar kompetensi tersebut dapat dicapai ketika mereka dapat memaminkan *gendhing* Jawa bentuk *lancaran*, *bubaran*, dan bentuk *ketawang* menggunakan kendang, bonang barung, bonang penerus, balungan, ketuk, kenong, kempul dan

gong. Dengan bekal ini diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan sendiri keterampilan cara memainkan gending bentuk *ladrang* maupun gending lainnya ketika mereka telah menjadi guru seni budaya di jenjang pendidikan menengah pertama dan atas.

Ketiga, memilih strategi dan sumber belajar. Berdasarkan data tersebut, strategi yang dipilih adalah pembelajaran terpusat pada mahasiswa, sedangkan sumber belajar yang dipilih untuk pembelajaran ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia yaitu media belajar yang berisi rekaman teknik tabuhan *ricikan* kendang, bonang barung, bonang penerus, balungan, ketuk, kenong, kempul dan gong. Keempat, pemanfaatan sumber dilakukan dengan meninjau kembali media, teknologi dan bahan ajar, menyediakan media, teknologi, dan bahan ajar, mempersiapkan lingkungan (sarana prasarana) pembelajaran, mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran, dan memilih strategi pembelajaran dan cara penerapannya (Yaumi, 2018: 89-90).

Keempat, melibatkan peserta didik. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan internet, diskusi kelompok, atau kegiatan lain (Yaumi, 2018: 90). Pada penelitian ini, pelibatan peserta didik dilakukan dengan memberikan tugas mahasiswa menggunakan multimedia untuk belajar gending bentuk *lancaran*, *bubaran*, dan *ketawang* serta belajar teknik bermain *ricikan* yang telah ditetapkan secara mandiri dan pada pertemuan berikutnya dicoba dalam bermain bersama atau kelompok. Pada tugas ini mereka tidak hanya dituntut belajar materi ajar, akan tetapi juga melaporkan kesulitan ketika menggunakan media tersebut.

Kelima, evaluasi dan revisi. Evaluasi adalah mengukur kekurangan media oleh peserta didik, sedangkan revisi adalah memanfaatkan informasi tentang kelemahan media hasil rancangan untuk perbaikannya (Yaumi, 2018). Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan di setiap pertemuan dengan cara mahasiswa melaporkan hasil penggunaan media tersebut (misalnya video contoh bermain bonang barung yang pengambilannya dari samping mengakibatkan notasi angkanya tidak terlihat), sedangkan revisi produk adalah melihat

keberhasilan media yang dikembangkan apakah sesuai dari harapan semula (misalnya memperbaiki video bonang barung tersebut dengan cara mengambilnya dari atas). Uji coba dilakukan pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta semester gasal tahun akademik 2019-2020.

Uji coba menggunakan cara ini (Sanjaya, 2015: 73-76) termasuk penelitian deskriptif, jenis studi kasus. Penelitian ini akan menjawab permasalahan dan memaparkannya secara mendalam dan komprehensif dengan melibatkan subjek penelitian terbatas (individu, lembaga, kelompok masyarakat). Pengumpulan datanya menggunakan observasi partisipasi yaitu mengamati proses pembelajaran praktik Karawitan Jawa; wawancara kepada mahasiswa peserta matakuliah karawitan Jawa tentang kekurangan dan kelebihan multimedia hasil rancangan; studi tentang dokumen proses maupun hasil pembelajaran praktik karawitan Jawa sebelumnya (misalnya jumlah materi ajar yang diselesaikan maupun rata-rata nilai) sedangkan kuesioner digunakan untuk mengetahui perubahan kemampuan bermain gamelan mereka, serta frekuensi penggunaan multimedia untuk belajar menabuh dan cara belajarnya. Teknik validasi data adalah triangulasi data hasil observasi, wawancara, studi dokumen, maupun kuesioner.

Studi Pendahuluan

Hasil studi pendahuluan adalah mahasiswa peserta kuliah Praktik Karawitan Jawa pada semester sebelumnya belum optimal. Hal itu terjadi karena sebagian besar tidak belajar mandiri, sedangkan yang lain hanya membaca buku dan sebagian kecil bermain gamelan mandiri beberapa saat sebelum kuliah dimulai. Hal itu terjadi karena fasilitas gamelan yang disediakan kampus dibuka hanya pada jadwal kuliah saja, sedangkan di luar jadwal tersebut mahasiswa harus meminjam melalui prosedur tertentu. Hal ini mengakibatkan mereka enggan belajar.

Kedua, menentukan standar kompetensi diwujudkan dalam target tiga gending yang harus dikuasai. Target dirancang berdasarkan analisis kebutuhan, yaitu identifikasi karakter mahasiswa

peserta pembelajaran praktik Karawitan Jawa semester gasal tahun akademik 2019-2020; yaitu sebanyak 80% dari total mahasiswa yang berjumlah 20 (16 mahasiswa) berkemampuan bermain gamelan rendah, 15% (tiga mahasiswa) berkemampuan bermain gamelan sedang, dan 5% (1 mahasiswa) berkemampuan baik. Kelompok mahasiswa berkemampuan rendah adalah mereka yang belum mempunyai keterampilan memainkan gamelan, kelompok mahasiswa berkemampuan sedang adalah mereka yang sudah dapat memainkan *ricikan* balungan, sedangkan mahasiswa yang berkemampuan baik adalah mereka yang sudah dapat memainkan gamelan secara baik.

Permasalahan ini belum ada solusinya. Pengajar belum memikirkan media alternatif pengganti gamelan dan belum juga memberi strategi belajar mandiri bermain gamelan yang menarik. Pengajar sebelum diadakan penelitian memberikan alternatif belajar yang tidak menarik perhatian mahasiswa, misalnya ketika belajar bonang (barung dan penerus) mahasiswa disarankan menggunakan gambar di kertas atau media lain yang ditulisi angka dan itu digunakan sebagai latihan memainkan bonang. Demikian juga dengan kendang, mahasiswa disarankan menggunakan kedua lutut sebagai kendang ketipung, sedangkan kendang agengnya menggunakan ruang hampa di depan lutut.

Fasilitas yang memungkinkan dapat digunakan untuk belajar mandiri adalah komputer dan *handphone*. Akan tetapi *handphone* mereka tidak ada yang berisi rekaman gamelan Jawa. Hal ini menghambat mahasiswa mendengarkan gamelan, baik melalui rekaman maupun langsung, merupakan salah satu cara belajar musik (termasuk Karawitan Jawa) yang murah dan mudah. Akibatnya, mahasiswa kurang memiliki rasa musikal gamelan dan hal ini memperlambat proses penguasaan gending Jawa. Akibatnya, hasil belajarnya setiap semester hanya mendapat dua gending saja yaitu gending bentuk *lancaran* dan gending bentuk *bubaran* atau *lancaran* yang irama pokoknya irama tanggung.

Permasalahan lainnya adalah kegiatan mahasiswa yang padat. Mahasiswa prodi Pendidikan Seni Pertunjukan yang sejak semester satu

sebagian besar sudah membantu temannya ujian penciptaan seni tari, drama, musik, dan bahkan ada yang membantu ujian temannya dari jurusan lain mengakibatkan waktu belajar mereka kurang. Permasalah-permasalahan tersebut mengakibatkan minsat sebagian besar mahasiswa kurang. Hasil wawancara dengan mahasiswa diperoleh data bahwa sebagian besar dari mereka catatannya tidak rapi, praktik bermain gamelan hanya ketika kuliah; sedangkan sebagian kecil catatannya rapi dan berlatih bermain gamelan dengan memanfaatkan waktu luang di tengah waktu kuliah, misalnya ketika kuliah pada jam pertama dan ketiga pada jam kedua dimanfaatkan untuk latihan tersebut.

Hasil studi pendahuluan tentang pemilihan strategi pembelajaran dan materi ajar sudah dibahas; sedangkan hasil studi pendahuluan tentang fasilitas yang dimiliki mahasiswa yang dapat dimanfaatkan untuk belajar mandiri adalah hp, komputer dan laptop.

Berdasarkan kajian tersebut, permasalahan kualitas proses dan hasil pembelajaran karawitan Jawa belum optimal diatasi dengan merancang multimedia pembelajaran praktik karawitan Jawa tingkat dasar ini. Program menggunakan aplikasi yang dapat diputar ulang di *handphone* atau laptop yang berisi pengetahuan tentang cara bermain *ricikan* dan video contoh cara memainkannya ini. Solusi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan.

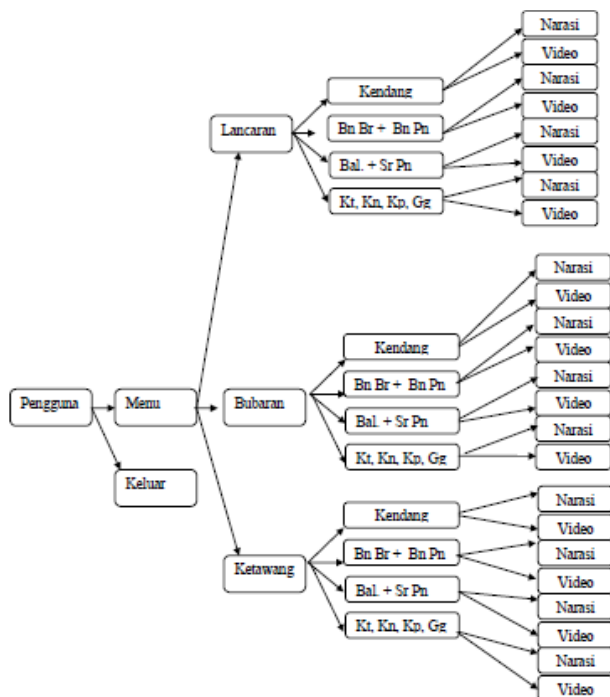
Hasil Rancangan Multimedia

Hasil rancangan dalam penelitian ini adalah aplikasi Multimedia Pembelajaran Praktik Karawitan Jawa Tingkat Dasar. Aplikasi tersebut apabila digambarkan proses pengolahan informasinya adalah sebagai berikut. Materi ajar yang diolah adalah informasi tentang cara memainkan *ricikan* kendang, bonang barung, bonang penerus, balungan (slentem, demung, saron barung, dan saron penerus), ketuk, kenong, kempul, dan gong) untuk memainkan gending-gending bentuk *lancaran*, *bubaran*, dan gending bentuk *ketawang*. *Ricikan-ricikan* tersebut, apabila dikelompokkan berdasarkan kemiripan *tabuhan*, adalah (1) kelompok kendang, (2)

kelompok bonang barung dan bonang penerus, (3) kelompok balungan, dan (4) kelompok ketuk-kenong-kempul-gong. Selain informasi tersebut juga diberikan contoh memainkan masing-masing *ricikan* dalam bentuk video.

Program aplikasi yang digunakan adalah Adobe Profesional CS 6 yang di dalamnya terdapat desain sistem, desain algoritma, dan desain tampilan (Sudiarta, 2016: 20-21). Desain sistem adalah merancang fungsi sistem perangkat keras (CPU, *keyboard*, dan *mouse*) untuk mengolah data, dan desain perangkat lunak untuk membangun penayangan gambar, suara dan animasi. Perangkat keras tersebut dimanfaatkan sesuai fungsinya, sedangkan perangkat lunaknya menggunakan Program Adobe Profesional CS 6 untuk penayangan narasi penjelasan cara memainkan *ricikan*, penayangan gambar *ricikan* gamelan, dan penayangan video contoh teknik bermain *ricikan*.

Alur kerja atau pemrosesan informasi yang digunakan pada penelitian ini adalah pemrosesan hasil modifikasi dari model tutorial (Deni, 2014: 62-63). Modifikasinya adalah komputer yang menyajikan materi, siswa memberikan respon, lalu dievaluasi untuk menentukan arah selanjutnya (melanjutkan atau mengulangi) dimodifikasi menjadi menyajikan informasi (pengulangan materi tatap muka) sebagai pedoman mahasiswa






Gambar 1. Alur pemroses informasi program.

mendalami teknik tabuhan *ricikan*, mahasiswa merespons dengan belajar menggunakan multimedia, hasil belajar mandiri dievaluasi dalam tatap muka (tabuh bersama), pengajar mengevaluasi dengan cara mengoreksi yang salah, misalnya tempo kurang tepat dituntun hingga baik.

Informasi-informasi tersebut, apabila diakses melalui program, adalah sebagai berikut. Halaman yang pertama kali muncul dalam program tersebut adalah halaman judul yang berisi nama program dan identitas perancang, dua tombol (tombol start dan tombol previous). Tombol start digunakan ketika pengguna ingin melanjutkan ke latihan sedangkan tombol previous digunakan ketika pengguna ingin mengakhirinya.

Cara mengoperasikan lebih lanjut adalah sebagai berikut. Apabila pengguna memilih tombol start, akan muncul halaman petunjuk penggunaan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.

Halaman terdiri atas narasi tentang penggunaan program dan tombol next, home, dan tombol previous. Tombol next  digunakan ketika pengguna ingin melanjutkan latihan, tombol home  ditekan ketika pengguna ingin kembali ke tampilan awal, sedangkan tombol previous  digunakan ketika pengguna ingin kembali ke



Gambar 2. Tampilan layar aplikasi awal.

halaman sebelumnya (petunjuk penggunaan). Penggunaan selanjutnya adalah apabila pengguna menekan tombol next, akan muncul halaman materi gending berikut ini. Halaman materi gending terdiri atas tombol materi gending bentuk *lancaran*, *bubaran*, *ketawang*, dan tiga tombol next, home, dan previous. Tiga tombol pertama tersebut merupakan menu materi gending, sedangkan tiga tombol lain berfungsi sama dengan tombol sejenis pada halaman sebelumnya.

Halaman materi gending terdiri atas tombol *lancaran*, *bubaran*, dan *kerawang* serta tiga tombol previous, home, dan next. Apabila pengguna memilih menu tombol *lancaran* maka akan muncul halaman materi gending bentuk *lancaran*. Halaman pada Gambar 5 tersebut terdiri atas tombol balungan (notasi gending), kendangan (teknik memainkan kendangan *lancaran*), bonangan (teknik tabuhan bonang barung dan bonang penerus), balungan (teknik tabuhan slentem, demung, saron barung, dan saron penerus), dan ketuk-kenong-kempul (teknik tabuhan ketuk, kenong, kempul, dan gong).

Halaman pada Gambar 6 terdiri atas teknik atau cara menghasilkan bunyi kendang dan notasi kendangan *lancaran*; sedangkan fungsi tombol lainnya sama dengan halaman sebelumnya.



Gambar 3. Tampilan layar petunjuk penggunaan aplikasi.

Halaman berisi menu teknik menabuh kendang (Gambar 7); bunyi *tak* (video 1), bunyi *thung* (video 2), bunyi *dhah* (video 4), dan bunyi *ket* (video 4) dan contoh kendangan *lancaran* (video 5).

Proses Uji Coba

Multimedia pembelajaran hasil rancangan diuji coba pada Model Pembelajaran *Blended Learning* Praktik Karawitan Jawa Tingkat Dasar. Pembelajaran terdiri atas Tatap Muka dan Belajar Mandiri Berbasis Multimedia; pembelajaran tatap muka memberi penjelasan tentang materi ajar dan cara bermain gamelan kelompok, sedangkan belajar mandiri adalah mahasiswa belajar mandiri memahami cara bermain masing-masing *ricikan* menggunakan media pembelajaran hasil rancangan. Pembelajaran tatap muka berisi penjelasan tentang laras atau tanggana, bentuk gending, dan pengetahuan tentang teknik bermain masing-masing *ricikan* dan cara menabuh, cara menyesuaikan keras lirih tabuhan, tempo, dan cara membuat dinamika.

Materi ajar terbagi dalam tiga bagian, bagian pertama materi gending bentuk *lancaran*, bagian kedua materi gending bentuk *bubaran*, dan bagian

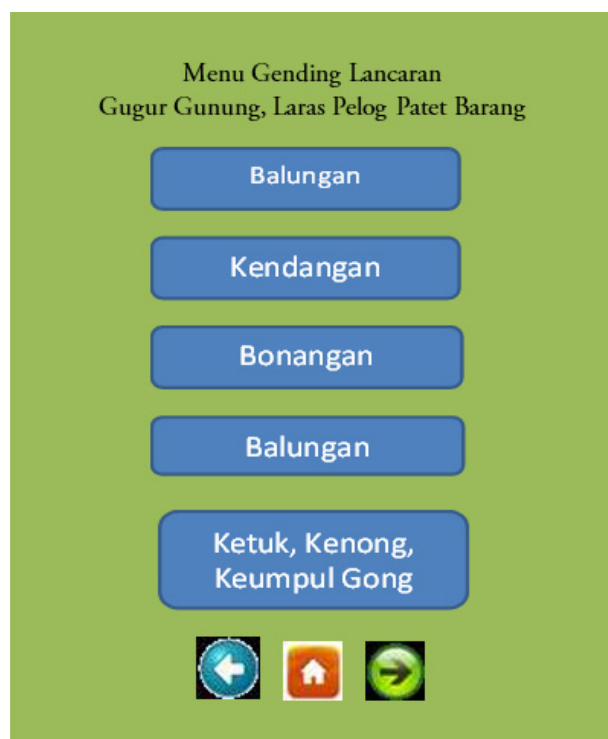


Gambar 4. Tampilan layar menu materi gending.

ketiga pembelajaran materi gending bentuk *ketawang*. Gending bentuk *lancaran*, *bubaran*, dan *ketawang* ketiganya terdiri atas 4 *gatra* atau 16 ketukan, namun tabuhan *ricikan* struktural (ketuk-kempyang, kenong, kempul, dan gong) berbeda (Supardi, 2013: 19-23). Tabuhan kethuk gending *lancaran* dan *bubaran* ada ketukan ganjil; tabuhan kempul pada ketukan keenam, kesepuluh, keempat belas; tabuhan kenong pada ketukan keempat, kedelapan, keduabelas, dan keenambelas; dan tabuhan gong pada ketukan keenambelas; sedangkan tabuhan *ricikan* struktural pada gending bentuk *ketawang* tabuhan ketuk pada ketukan kedua di setiap *gatranya*, tabuhan kenong pada ketukan kedelapan dan keenam belas, tabuhan kempul pada ketukan kedua belas, dan tabuhan gong pada ketukan keenam belas. Selain itu, irama pokoknya juga berbeda; irama pokok gending bentuk *lancaran* adalah irama lancar, irama pokok gending bentuk *bubaran* adalah irama tanggung, dan irama pokok gending bentuk *ketawang* adalah irama dadi. Pada bentuk gending *ketawang* juga terdapat tabuhan kempyang yang letak tabuhannya pada hitungan ganjil, seperti tabuhan ketuk pada gending bentuk *lancaran* dan *bubaran*.

Materi gending tersebut digarap dalam garap *klenengan*. Garap *klenengan* adalah jenis

garap atau aransemen yang tujuan utamanya untuk dinikmati atau pementasan gending untuk dinikmati, garapan gending *tersebut* tidak ada kaitannya dengan peristiwa lain. Berbeda halnya dengan gending garap iringan tari atau iringan pakeliran, garap gending ini terikat oleh gerak



Gambar 5. Tampilan layar menu gending bentuk *lancaran*.



Gambar 6. Tampilan layar teknik kendangan *lancaran*.



Gambar 7. Tampilan layar contoh teknik dan bermain kendangan *lancaran*.

penari atau gerak wayang, dan temponya harus mengikuti gerak-gerak tersebut.

Grup-grup karawitan yang secara serius menggarap gending secara *klenengan* adalah *klenengan* Pujanggan Laras, *klenengan* Selasa Legen Balai Sujatmaka, *klenengan* Selasa Legen Keraton Kasunanan Surakarta, *klenengan* Anggarakasih SMKI Surakarta, dan lain-lain. Pementasan karawitan jenis *klenengan* dapat juga digunakan sebagai pengisi acara hajatan maupun acara lainnya (Sukamso, 2015: 52-53). Ciri garap gending demikian, apabila dibanding dengan garap iringan tari atau iringan pakeliran, adalah penyajian gending tidak mengikuti gerak lagu atau gerak wayang sehingga dinamika yang dibuat didasarkan atas dinamika musik itu sendiri.

Penguasaan kompetensi atau kemampuan tersebut, bagi pemula, membutuhkan waktu lama; karena mereka harus mengolah *gending* dalam bagian-bagian kecil yang *renik*, *rinci*, dan halus (Suwardi, 2013). Langkah alternatif pemecahannya adalah menyediakan media pembelajaran yang dapat dijadikan kontrol hasil belajar (Damar. Prili Anggara, Kirana Hibra. Pramaditya, 2016), yaitu media pembelajaran karawitan Jawa berbasis mutlimedia dan menggunakan strategi pembelajaran berbasis ketukan.

Strategi belajar Karawitan Jawa Dasar ini menggunakan hitungan adalah cara mengajar gending menggunakan hitungan. Hitungan, selain digunakan sebagai latihan tempo, juga dapat digunakan sebagai pedoman tabuhan ketuk, kenong, kempul dan gong. Hitungan tersebut menggunakan enam belas ketukan, setiap ketukan menggunakan nama bilangan satu sampai dengan

delapan yang dimodifikasi menjadi sa – tu – du – a – ti – ga – em – pat – li – ma – e – nam – tu – juh – la – pan. Tempo masing-masing ketukan setengah detik sedangkan letak tabuhannya adalah tabuhan ketuk bersamaan dengan ketukan ganjil (sa – du – ti – em – li – e – tu – la); tabuhan kenong bersamaan dengan hitungan a (dari dua) – pat (dari empat) – nam (dari enam) – dan pan (dari lapan); tabuhan kempul bersamaan dengan hitungan ga – ma – juh, dan tabuhan gong bersamaan dengan hitungan pan.

a. Pembelajaran Praktik Bersama

Pelaksanaan pembelajaran praktik bersama menggunakan strategi sebagai berikut: Pertama diadakan pengelompokkan *ricikan* berdasarkan tingkat kesulitannya, yaitu *ricikan* kendang, bonang barung, bonang penerus, dan saron penerus dan kedua kelompok *ricikan* lainnya. Setiap mahasiswa yang akan menabuh *ricikan-ricikan* kelompok pertama tidak langsung bermain, akan tetapi memperhatikan temannya yang sedang mendapat giliran bermain. Adapun pengaturannya adalah kelompok pemain kendang, bonang barung, bonang penerus, saron penerus masing-masing tiga mahasiswa; sedangkan kelompok yang lain (slentem, demung, saron barung, ketuk-kempyang, kenong, kempul, dan gong) masing-masing seorang mahasiswa.

Pengaturan demikian didasarkan atas pertimbangan bahwa sebagian besar peserta matakuliah Praktik Karawitan Jawa Dasar kemampuan bermain gamelannya rendah. Dua *ricikan* pertama (kendang dan bonang barung) masing-masing tiga mahasiswa; dua *ricikan*



Gambar 8. Kelompok pemain kendang. (Foto: Budi Raharja, 2019)



Gambar 9. Kelompok pemain bonang barung. (Foto: Budi Raharja, 2019)

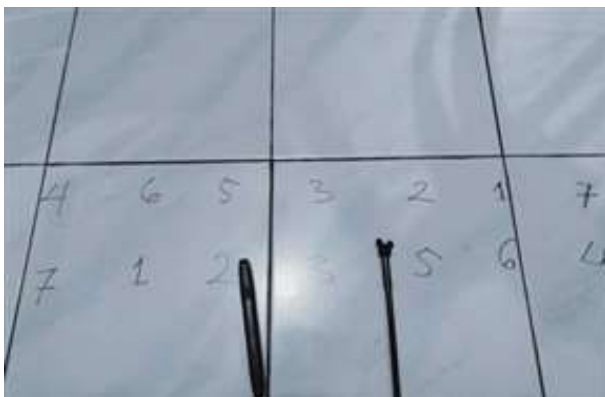
berikutnya bonang penerus dan saron penerus masing-masing dua mahasiswa karena *ricikan-ricikan* tersebut lebih sulit dibanding *ricikan* lain. Dua mahasiswa yang tidak menabuh pada kendang dan bonang barung atau satu orang pada saron penerus atau bonang penerus berlatih atau memperhatikan teman yang sedang bermain dengan harapan ketika gilirannya tiba mereka sudah siap.

b. Belajar Mandiri

Penerapan multimedia pembelajaran hasil rancangan oleh mahasiswa untuk belajar mandiri adalah sebagai berikut. Pertama mereka memilih *ricikan* yang akan dipelajari pada aplikasi, kedua membaca penjelasan tentang teknik atau cara menabuhnya, ketiga mendengarkan dan melihat contoh videonya, keempat mendengar suaranya sambil membaca notasi, dan yang terakhir mempraktikkan tabuhannya sambil mendengarkan rekaman audionya.

Mahasiswa menggunakan aplikasi untuk belajar mandiri rata-rata 2,5 kali seminggu dengan durasi waktu 1 sampai satu jam tiga puluh menit. Cara belajar mereka tidak selalu mengikuti urutan seperti yang telah disebut di atas, akan tetapi disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Misalnya ketika mereka menunggu ruang gamelan dibuka, kuliah tanggal 19 November 2019, mereka belajar mandiri dengan cara duduk di lantai sambil melihat catatan dan mendengarkan audionya; ada yang berdiri sambil memutar ulang videonya.

Ketika belajar mandiri, mereka membuat bermacam-macam media belajar. Misalnya Camelia Yuni Yuliati menuliskan notasi bonang



Gambar 10. Tulisan nada bonang di lantai, spidol, dan ballpoin. (Foto: Budi Raharja, 2019)

barung di lantai kamar kosnya sebagai media belajar bonang barung, sedangkan Andi Susanto menuliskannya pada kertas dengan pemukul seadanya, misalnya spidol, pensil, ballpoin atau benda-benda lain sejenis.

Mereka menggunakannya dengan cara duduk dilantai sambil memegang spidol dan ballpoin sambil mendengarkan rekaman audionya. Spidol dan ballpoin diketukkan pada tulisan nada bonang barung dilantai yang temponya disesuaikan dengan tempo rekaman yang didengarnya.

Hasil Pembelajaran

Hasil pembelajaran praktik karawitan Jawa berupa kemampuan memainkan *ricikan* gamelan dalam bermain tabuh bersama. Aspek-aspek yang dinilai meliputi hafalan, tempo, keselarasan; aspek hafalan mengukur tingkat hafalan mahasiswa dalam memainkan setiap *ricikan*; aspek tempo mengukur kemampuan membuat (untuk pemain pengendang) atau menyelaraskannya (untuk *ricikan* lainnya) dengan tempo tabuhan *ricikan* lain, sedangkan keselarasan mengukur kemampuan mahasiswa dalam menyeimbangkan volume tabuhan *ricikannya* dengan volume *ricikan* tabuhan lain.

Hasil pembelajaran praktik karawitan Jawa, setelah dibandingkan dengan hasil pembelajaran sebelumnya, terdapat kenaikan nilai A (naik 15%) dan nilai C (turun 15%). Apabila dikaitkan dengan kondisi pembelajaran, kenaikan nilai tersebut searah dengan semangat belajar mandiri mahasiswa menggunakan multimedia



Gambar 11. Camelia Yuni Yuliati sedang belajar mandiri bonang barung. (Foto: Budi Raharja, 2019)

pembelajaran. Multimedia pembelajaran yang dapat digunakan di mana dan kapan saja yang direspons mahasiswa dengan melakukan belajar mandiri dengan memanfaatkan waktu luang yang ada; mahasiswa membuat media pembelajaran sesuai dengan kondisi lingkungannya merupakan faktor pendukung lainnya.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan Multimedia Pembelajaran Praktik Karawitan Dasar dan Hasil Uji Cobanya. Multimedia tersebut berisi pengetahuan tentang gending (materi ajar), teori menabuh, contoh sikap menabuh, teknik tabuhan *ricikan*, dan video contoh tabuhan. Materi pengetahuan berisi nama gending, laras atau tanggana, patet, bentuk gending; contoh sikap menabuh (foto sikap menabuh); teknik tabuhan *ricikan* (cara menafsirkan tabuhan masing-masing *ricikan* berdasarkan balungan gending), sedangkan contoh menabuh adalah video teknik tabuhan *ricikan* dan video contoh tabuhan masing-masing *ricikan*. Informasi-informasi tersebut dikemas dalam aplikasi multimedia pembelajaran karawitan Jawa tingkat dasar yang dapat diakses melalui menu halaman utama, halaman penjelasan penggunaan, menu materi gending, menu kelompok *ricikan*, teknik tabuhan *ricikan* dan video contoh tabuhan *ricikan*. Masing-masing halaman terdapat tombol home, next, dan previous untuk memudahkan penggunaannya.

Multimedia tersebut diuji coba dalam model pembelajaran campuran tatap muka dan belajar mandiri berbasis multimedia. Hasilnya dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

1. Peningkatan kualitas proses pembelajaran

Peningkatan kualitas pembelajaran tersebut dapat dilihat pada proses pembelajaran mandiri

Tabel 1. Prosentase nilai hasil evaluasi pembelajaran karawitan Jawa dasar.

No.	Nilai	Sebelum	Sekarang	Keterangan
1.	A	5%	20%	Naik 15%
2.	B	50%	50%	Tetap
3.	C	35%	20%	Turun 15%
4.	D	5%	5%	Tetap
5.	E	5%	5%	Tetap

dan tatap muka. Peningkatan kualitas pada belajar mandiri adalah terjadinya peningkatan intensitas belajar mahasiswa dari rata-rata 0,9 menjadi 2,5 peminggu. Beberapa hal yang mendorong hal itu terjadi adalah multimedia tersebut mudah dibawa dan bisa digunakan kapan saja dan di mana saja. Hal ini menjadikan mahasiswa dapat memanfaatkan waktu luang mereka, misalnya ketika sedang menunggu dibukanya pintu gamelan mereka dapat belajar menggunakan multimedia tersebut.

Kedua, mereka dapat latihan menabuh di rumah menggunakan multimedia sebagai pengganti *ricikan* gamelan. Cara yang dilakukan adalah pertama membaca teori menabuh dan melihat contoh tabuhan *ricikan* yang dipelajarinya. Setelah memahami, mereka membuat *ricikan* tiruan dengan cara menuliskan letak nada-nada *ricikan* di lantai atau di kertas dan menggunakan tabuh seadanya (bolpoin atau spidol). Mereka praktik menabuh mengikuti bunyi dalam multimedia tersebut.

Setelah menggunakan multimedia, sebagian besar dari mereka menabuh percaya diri dalam pembelajaran tatap muka. Percaya diri itu mengakibatkan mereka mudah menyesuaikan kesalahan, misalnya ketika sedang menabuh mereka lupa; namun setelah dituntun dengan kata-kata atau pengajar membaca notasi yang ditabuhnya mereka cepat dapat menyesuaikan diri. Hal ini menjadikan penguasaan materi oleh mahasiswa lebih cepat dibanding tanpa menggunakan multimedia.

Peningkatan kualitas pembelajaran juga terjadi dalam pembelajaran tatap muka. Strategi mengajar yang mengelompokkan *ricikan* didasarkan atas kemiripan tabuhan dan kedekatan teknik tabuhan *ricikan* menyebabkan mahasiswa mudah menguasai materi yang diberikan. Mahasiswa yang menunggu giliran sambil memperhatikan temannya bermain lebih memudahkan mereka menghafal tebusannya.

2. Peningkatan kualitas hasil pembelajaran

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, penggunaan media ini dapat meningkatkan jumlah penguasaan materi ajar, dari dua materi gending (*lancaran* dan *bubaran*) menjadi tiga

gending (*lancaran*, *bubaran*, dan *ketawang*). Pemanfaatan multimedia untuk pembelajaran telah mempersingkat waktu penyelesaian materi ajar; ketika tidak menggunakan multimedia, materi *lancaran* dan *bubaran* diselesaikan selama dua belas minggu, sedangkan ketika menggunakan media, penyelesaian materi menjadi delapan minggu. Demikian juga halnya dengan peningkatan kualitas hasil belajar, jumlah mahasiswa yang mendapat A naik 15% dan jumlah mahasiswa yang mendapat nilai C turun 15%.

Penutup

Penelitian ini menghasilkan Multimedia Pembelajaran Karawitan Jawa Tingkat Dasar. Multimedia tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran praktik karawitan Jawa Tingkat Dasar ketika diterapkan dalam model pembelajaran campuran tatap muka dan pembelajaran berbasis Multimedia. Multimedia dengan menggabungkan teks, gambar, audio, dan video telah mendorong mahasiswa belajar mandiri, karena media tersebut dapat dibawa kemana dan di mana saja. Mereka dapat memanfaatkan waktu senggang, meskipun sebentar, untuk belajar menggunakan media. Penggunaan multimedia dapat memperpendek waktu penguasaan materi ajar, menambah jumlah materi yang dikuasai, meningkatkan kualitas hasil belajar dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam kelas praktik bersama.

Kepustakaan

- Ahmadi, & Lestari, W. (2012). Catharsis : Journal of Arts Education. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 1(2). 1-5
- Damar. Prili Anggara, Kirana Hibra. Pramaditya, Y. G. (2016). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Musik Keroncong Berbasis Adobe Flash Sebagai Upaya Peningkatan Apresiasi Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Reforming Pedagogy*.
- Deni, D. (2014). *Inovasi Pendidikan* (3rd ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Diartono Agus, D. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi Dinamik*, XIII(2), 155–167.
- Fitriani, Y. (2015). Model Pembelajaran Seni Musik melalui Lesson Study: Studi Kasus di SDN Jawilan, Serang. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 15(2), 126–138. <https://doi.org/10.24821/resital.v15i2.847>
- Ismaniati, C., Sungkono, & Wahyuningsih, D. (2016). Model Blended Learning untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Daya Tarik dalam Perkuliahan. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 7(6B), 19–27. <https://doi.org/10.12681/icodl.591>
- Izzudin, S. (2012). Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2), 234–249.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Ni Ketut, K. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Gerakan Dasar Tari Bali. *JPTK, Undiksha.*, 6(1). 47-50.
- Ponimin. (2010). Memadukan laboratorium nyata dan maya dengan penugasan siswa berbasis multimedia pada pembelajaran getaran dan gelombang 1). *JP2F*, 2(April), 76–91.
- Saepudin, A. (2017). Penciptaan DaminatilaFont untuk Penotasian Kendang dan Gamelan Sunda. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 18(1), 53–63. <https://doi.org/10.24821/resital.v18i1.1714>
- Saripuddin, Haris, A., & Nurhadi. (2014). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Multimedia Pada Smp Db 1 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Media Processor*, 9(1), 44–53.
- Soetarno. (2008). Shadow Puppet Performances in Global Era . *Resital*, 9(2), 118–128.
- Sudewanti, P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa SMP (Developing an. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol 2, no 1,

153-164

- Sudiarta, I. K. G. (2016). Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Bali Berbasis Multimedia. *Urnal Matrix vol.*, 6(1), 19–24.
- Sukamso. (2015). Konvensi-konvensi dalam Pementasan Karawitan Klenengan Tradisi Gaya Surakarta. *Keteg*, 15(1), 49-59.
- Supardi. (2013). *Ricikan* Struktural Salah Satu Indikator Pada Pembentukan Dalam Karawitan Jawa. *Keteg, Jurnal Pengetahuan, Pemikiran, Dan Kajian Tentang Bunyi*, 13(1), 2–28.
- Suryana, Sugiyono, Sekaran, U., Lee, S., Stearns, T., & Geoffrey, G. M. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. International Journal of Management*.
- Suwardi, E. (2013). *Laras Manis Tuntunan Karawitan Jawa*. Yogyakarta: Kuntul Press.
- Tuisku, V., & Ruokonen, I. (2017). Toward a Blended Learning Model of Teaching Guitar as Part of Primary Teacher Training Curriculum. *The European Journal of Social & Behavioural Sciences*, 20(3), 2520–2537. <https://doi.org/10.15405/ejsbs.222>
- Wahyu Widodo, T. (2013). Teknologi Komputer dan Proses Kreatif Musik Menuju Revitalisasi Pembelajaran Seni Musik. *Promusika*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.24821/promusika.v0i0.534>
- Wina, S. (2015). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur* (3rd ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (S. F. S. Sirate, Ed.) (1st ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.