

APLIKASI MOBILE APPS GAMELAN UNTUK PEMBELAJARAN SENI

Giri Mustika¹, Fuja Siti Fujiawati², Rian Permana³, Dedi Hermansyah⁴

FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa^{1,2,3}, SMPN 14 Kota Serang⁴

E-mail : aa.giri@untirta.ac.id¹, fujafujia@untirta.ac.id², rianpermana@untirta.ac.id³,
dedi7549@gmail.com⁴

Abstract : *The development of science and technology is currently frightened by the advancement of the field of Information and Communication Technology (ICT) in various sectors of life, including the education sector which results in many available learning resources that can be utilized in learning. One of these technological developments includes the use of computers and mobile applications that are being developed at this time to support the learning process. Getting to know Indonesian traditional musical instruments is one of the goals of Learning Cultural Arts at the junior high school level. One of the traditional musical instruments he chose was Gamelan Degung, especially for schools located in West Java and Banten Provinces. Learning gamelan instruments is carried out optimally at the junior high school level to develop several aspects of the participants at that level. However, the fact that the facilities for traditional gamelan instruments are one of the problems that arise in learning traditional musical instruments. Therefore, the use of the Gamelan Degung mobile application for learning cultural arts can be used as a medium for the introduction of traditional musical instruments.*

Keywords : *Learning Media, Traditional Musical Instruments, Mobile Apps Gamelan*

Abstrak : Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini ditandai dengan semakin majunya bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor Pendidikan yang mengakibatkan semakin banyaknya sumber belajar yang tersedia yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Salah satu perkembangan teknologi tersebut diantaranya adalah pemanfaatan komputer dan aplikasi mobile yang banyak di kembangkan saat ini untuk mendukung proses pembelajaran. Mengenal alat musik tradisional Indonesia merupakan salah satu tujuan dari Pembelajaran Seni Budaya pada jenjang SMP. Salah satu alat musik tradisional yang menjadi pilihannya adalah Gamelan Degung, terutama bagi sekolah yang berlokasi di Provinsi Jawa Barat dan Banten. Pembelajaran alat musik gamelan dilakukan secara optimal pada jenjang pendidikan SMP untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan peserta pada jenjang tersebut. Namun kurangnya

ketersediaan fasilitas alat musik tradisional gamelan menjadi salah satu permasalahan yang muncul dalam pembelajaran alat musik tradisional. Oleh karena itu pemanfaatan aplikasi mobile apps Gamelan untuk pembelajaran seni budaya dapat dijadikan media pengenalan alat musik tradisional.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Alat Musik Tradisi, *Mobile Apps Gamelan*

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini ditandai dengan semakin majunya bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor Pendidikan. TIK menjadi suatu kebutuhan manusia dalam mengumpulkan, mengolah, memindahkan serta memproses informasi dalam konteks sosial yang dapat dimanfaatkan untuk diri sendiri maupun masyarakat secara keseluruhan. Pada zaman ini kita memasuki era Revolusi Industri 4.0. Pada fase ini setiap pekerjaan manusia dibantu oleh teknologi dan sistem *cyber* untuk memudahkan setiap pekerjaan yang dilakukan. Pesatnya teknologi saat ini berdampak yang luar biasa bagi dunia pendidikan, seperti yang

disampaikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim yang menyampaikan bahwa teknologi akan menjadi salah satu prioritasnya dalam pengembangan pendidikan di Indonesia. (01/11/2019 kemendikbud news). Akan tetapi hal ini tergantung dari bagaimana cara pendidik dan peserta didik memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut.

Bagi dunia pendidikan, derasnya arus informasi dan komunikasi yang terus berkembang, memberikan pilihan dalam berbagai corak dan bentuk media baik media cetak, elektronik maupun digital, mengakibatkan semakin banyaknya sumber belajar yang tersedia yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Berkaitan dengan hal itu salah satu fungsi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang

digunakan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya teknologi yang berfungsi sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran (*literacy*). Perkembangan teknologi tersebut diantaranya adalah pemanfaatan komputer dan aplikasi mobile yang banyak di kembangkan saat ini untuk mendukung proses pembelajaran. Aplikasi Mobile atau *mobile apps* merupakan aplikasi perangkat lunak yang dalam pengoperasiannya dapat berjalan diperangkat mobile (*Smartphone, Tablet, iPod, dll*). Saat ini perkembangan *mobile apps* mulai dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan. Seperti berbagai aplikasi rumah belajar yang dimanfaatkan untuk belajar di rumah seperti saat ini. Melalui aplikasi mobile yang terus menerus mengalami perkembangan, berbagai fungsi media pembelajaran dilengkapi serta disubtitusikan untuk mendukung proses pembelajaran dan dengan berbagai kemampuan yang dimilikinya, teknologi *mobile apps* diupayakan dapat dimanfaatkan juga untuk Pendidikan Seni. Oleh karena itu pemanfaatan aplikasi *mobile app* untuk media Alat Musik Tradisi perlu

dikembangkan untuk dapat dimanfaatkan dalam membantu siswa mengenal dan belajar seni yang salah satunya alat musik tradisi gamelan degung.

Gamelan merupakan salah satu alat musik tradisional Indonesia yang berasal dari daerah Jawa. Gamelan itu sendiri berasal dari bahasa Jawa, “*gamel*” yang berarti memukul atau menabuh, diikuti akhiran “*an*” yang menjadikannya kata benda. Gamelan sering kita kenal sebagai salah satu perangkat musik yang terdapat dalam karawitan sunda, yang dikenal dengan sebutan “*Gamelan Degung*”. Perangkat gamelan degung meliputi beberapa alat musik pukul diantaranya saron, peking, kendang, bonang, dan goong.

Mengenal alat musik tradisional Indonesia merupakan salah satu tujuan dari Pembelajaran Seni Budaya pada jenjang SMP. Salah satu alat musik tradisional yang menjadi pilihannya adalah Gamelan Degung terutama bagi sekolah yang berlokasi di Provinsi Jawa Barat dan Banten. Pembelajaran alat musik gamelan dilakukan secara optimal pada jenjang pendidikan SMP

untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan peserta pada jenjang tersebut. Kurangnya ketersediaan fasilitas alat musik tradisional gamelan menjadi salah satu permasalahan yang muncul dalam pembelajaran alat musik tradisional. Terdapat beberapa sekolah yang belum mampu untuk memfasilitasi kebutuhan untuk pembelajaran alat musik tradisional gamelan degung di Provinsi Banten. Seperti di salah satu SMP di Kota Serang yang belum memiliki fasilitas alat musik tradisional yang memadai termasuk gamelan degung. Hal ini mempunyai dampak bagi siswa dalam pengetahuan alat musik tradisional gamelan baik cara memainkan ataupun mengetahui nada – nada yang dihasilkan oleh alat musik gamelan tersebut. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran alat musik tradisi gamelan degung melalui aplikasi mobile berbasis *android* diharapkan dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu pembelajaran alat musik tradisi di sekolah.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah

Pembelajaran seni budaya pada jenjang sekolah umum bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kepribadian peserta didik, mengasuh rasa estetik peserta didik, serta mengayakan kehidupan peserta didik secara kreatif. Senada dengan hal tersebut tujuan pembelajaran seni budaya pada lingkup sekolah formal ialah untuk mengembangkan keterampilan menggambar, menanamkan kesadaran budaya local, mengembangkankemampuan apresiasi seni siswa, menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri, mengembangkan kekuasaan disiplin ilmu, serta mempromosikan gagasan multicultural.

Mengenal alat musik tradisional Indonesia merupakan salah satu tujuan dari Pembelajaran Seni Budaya pada jenjang SMP. Salah satu alat musik tradisional yang menjadi pilihannya adalah Gamelan Degung terutama bagi sekolah yang berlokasi di Provinsi Jawa Barat dan Banten. Pembelajaran alat

musik gamelan dilakukan secara optimal pada jenjang pendidikan SMP untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan peserta pada jenjang tersebut.

Alat Musik Tradisional Gamelan

Gamelan merupakan salah satu perangkat musik tradisional Indonesia. Perangkat musik tradisional gamelan sering kita jumpai dalam beberapa kesenian tradisional Indonesia, terutama di sekitar pulau Jawa. Gamelan berasal dari kata “*gamel*” dalam bahasa Jawa mempunyai arti “memukul” atau “menabuh”, kemudian diakhiri dengan kata “an” yang berfungsi membentuk kata benda. Berdasarkan pengertian tersebut, makna gamelan dapat diartikan sebagai perangkat atau sekumpulan dari beberapa alat musik yang dimainkan dengan cara dipukul atau ditabuh. Gamelan sering kita kenal sebagai salah satu perangkat musik yang terdapat dalam karawitan sunda, namun sebetulnya alat musik gamelan ini terdapat di beberapa daerah sekitar

Pulau Jawa, seperti Madura, Bali dan Jawa.

Gamelan dalam karawitan sunda dikenal dengan istilah gamelan degung yang terdiri dari beberapa perangkat alat musik seperti bonang, saron, jenglong, kendang, dan goong yang dikenal dengan sebutan waditra. *Waditra* merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan peralatan musik yang digunakan dalam kegiatan berkesenian.

- a. Bonang merupakan waditra yang biasanya terbuat dari bahan logam perunggu, serta dimainkan dengan cara dipukul menggunakan alat pemukul, waditra ini termasuk jenis alat pukul ber-penclon.
- b. Saron merupakan waditra yang biasanya terbuat dari logam perunggu, yang dimainkan dengan cara dipukul, menggunakan pemukul, waditra ini termasuk jenis alat pukul berbilah, terdiri atas 7 atau 14 bilah.
- c. Jenglong merupakan waditra yang biasanya terbuat dari perunggu, kuningan atau besi yang berdiameter antar 30 sampai 40 cm. waditra ini

termasuk jenis alat pukul ber-penclon.

- d. *Goong* merupakan waditra yang biasanya terbuat dari logam perunggu, yang termasuk jenis alat pukul ber-penclon. Dibunyikan dengan cara dipukul oleh alat bantu pemukul dang menghasilkan suara yang paling besar (rendah). Bunyi *Goong* berfungsi sebagai penutup setiap akhir kalimat lagu Kata *Goong* merupakan peniruan dari bunyi atau suara *waditra*-nya yang setiap dipukul berbunyi “*Gong*”. *Goong* mempunyai bentuk ukuran paling besar, dibandingkan dengan *waditra* ber-penclon lainnya, seperti *Bonang*, *kenong*, *Jenglong*, dan lain-lain.
- e. *Kendang* adalah *waditra* jenis alat tepuk terbuat dari kulit, yang dimainkan dengan cara ditepuk. Fungsinya sebagai pengatur irama lagu.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki perananan sangat

penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran . Pada hendaknya media dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar atau dibaca. Pembelajaran yang menggunakan media cenderung dapat mendorong kemampuan dan minat siswa untuk menyalurkan potensi yang dimiliki siswa agar lebih optimal dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan sifat media yang dapat merangsang daya tarik siswa serta dapat mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar

Perkembangan media dalam dunia Pendidikan sangat pesat terutama pada bidang Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang memiliki tiga fungsi utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu :

1. Teknologi berfungsi sebagai alat (*tools*),
2. Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan (*science*). dan
3. Teknologi berfungsi sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran (*literacy*).

Mobile Apps berbasis Android

Mobile apps atau Aplikasi mobile merupakan sebuah perangkat lunak yang dalam pengoperasiannya dapat berjalan pada perangkat mobile (*Smartphone, Tablet, iPod, dll*), serta memiliki sistem operasi yang mendukung perangkat lunak secara standalone. Aplikasi mobile dapat berasal dari aplikasi yang sebelumnya telah terpasang pada perangkat mobile maupun juga dapat diunduh melalui tempat pendistribusiannya.

Kemudahan dalam penggunaan, informasi yang cepat serta tampilan yang nyaman untuk dilihat menjadi beberapa alasan banyaknya orang menggunakan aplikasi mobile, selain itu beberapa aplikasi mobile juga dapat digunakan Ketika tidak terkoneksi dengan internet.

Aplikasi Gamelan Apps

Mobile apps yang perlu dikembangkan adalah *mobile apps* berbasis android gamelan degung untuk pembelajaran seni budaya di SMP. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Media ini dapat dirancang dengan beberapa software lainnya seperti *Adobe Photoshop CC 2015, Adobe Profesional CC 2015, Adobe Firework Cs6, Cubase 5, Fruty Loop Studio 12*. *Aplikasi mobile apps* yang perlu dikembangkan harus menggambarkan aslinya, baik tampilan ataupun suara yang dihasilkan. Berikut salah satu interface aplikasi gamelan degung yang perlu dikembangkan untuk pembelajaran seni budaya.



Gambar 1. Interface Media Alat Musik Tradisi Gamelan Degung dalam bentuk Virtual melalui aplikasi mobile apps berbasis *android*

KESIMPULAN

Perancangan Media Alat Musik Tradisi Gamelan melalui Aplikasi Mobile Apps berbasis android perlu dikembangkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran seni budaya di sekolah sebagai alternatif media pengenalan alat musik tradisional. Model produk yang dirancang perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa, mudah digunakan,

menarik untuk siswa, serta memiliki kesamaan dengan produk aslinya.

Media Alat Musik Tradisi Gamelan dalam bentuk Virtual melalui Aplikasi Mobile Apps berbasis android digunakan sebagai alat bantu pembelajaran alat musik tradisi gamelan degung di sekolah. Pengembangan Media Alat Musik Tradisi Gamelan melalui Aplikasi Mobile Apps berbasis android perlu

dikembangkan sesuai kebutuhan siswa, berbagai fitur dalam aplikasi mobile apps dapat dikembangkan untuk kemudahan siswa belajar dapat dilengkapi dengan lebih lanjut seperti fitur contoh musik yang dimainkan, games, ataupun evaluasi pembelajaran dalam aplikasi tersebut. Selain itu uji efektivitas perlu dilakukan untuk mengetahui kebermanfaatan media aplikasi mobile ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi m. Sthephen & s.r., trollip. 1984. Computer Based Instruction Method & Development, new jersley : prentice-hall, inc.
- Alan januszewski, 2001, Educational Technology : The Development of a Concept, librarion unlimited.inc.
- Borg, W.R., Gall. M.D. 1983. *Educational research an introduction*. New York: Longman.
- Cepi riyana, 2004, Strategi Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menerapkan konsep instructional technology, jurnal edutech, jurusan kurtek bandung.
- Haidar, Abdullah. 2016. Peran teknologi dalam Pembelajaran. Diakses online . april 2020. <https://abdullahaidar.web.ugm.ac.id/2016/04/22/peran-teknologi-dalam-pembelajaran/>
- Munandar, Utami. 1985. “Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah, Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua”. Jakarta : Gramedia
- Sadiman, A.S. Dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Seels, Barbara B. Rita C. Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran (Definisi dan Kawasannya)*. Jakarta: UNJ [Terjemahan]
- _____. 2020. Aplikasi Mobile. Artikel online. Diakses April 2020. <http://e-journal.uajy.ac.id/11939/4/3MTF2431.pdf>
- _____. 2020. Mendikbud Ungkap Teknologi tidak gantikan guru. Artikel Online. Diakses April 2020. <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/mendikbud-ungkap-teknologi-tidak-untuk-gantikan-guru>