

E GAMELAN MEDIA *SULFEGIO* DALAM MENINGKATKAN KETRAMPILAN PRAKTIK

Partiyah¹, Jajuk Dwi Sasanadjati², Bambang Sugito³, Arif Hidajad⁴, Setyo Yanuartuti⁵
¹Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bandung Tulungagung
^{2,3,4,5}Prodi Pendidikan Sendratasik, FBS Unesa
Email: jajuksasanadjati@unesa.ac.id

ABSTRAK

E gamelan merupakan sebuah aplikasi untuk pembelajaran interaktif pada materi pelajaran musik tradisional. E gamelan digunakan untuk melatih *sofegio* peserta didik dalam mempelajari nada. *Solfegio* sangat penting sebagai pembeda nada untuk memberikan kontribusi terhadap nada pentatonis. Bila memiliki *sofegio* yang tinggi maka mampu memberikan perbedaan nada pada gamelan. E gamelan bisa memberikan kontribusi terhadap nada yang dibunyikan. Ketrampilan dalam melakukan pembeda nada pada media E gamelan pendengaran akan masuk ke dalam sensorik otak menyimpan pembeda nada *pentatonik*. Sehingga kemampuan mengingat lebih tinggi sebagai pijakan awal untuk skil keterampilan menabuh gamelan. Ketika terampil pada media E gamelan mampu membunyikan nada nada pentatonik sesuai dengan melodi nada yang telah ditentukan untuk diaplikasikan ke dalam instrumen gamelan. Hal ini juga memberikan kemudahan dalam menunjang siswa belajar karawitan 90% trampil dalam E gamelan mampu melakukan praktik ke dalam instrumen gamelan. Bagi siswa yang masih 50% dalam E gamelan mereka mampu melakukan praktik di gamelan hanya mencapai 40 %. Hal ini berdasarkan data pengambilan penilaian terhadap siswa yang menggunakan E gamelan. Melalui tes *diagnosis* rata rata siswa tidak pernah mendengar nada nada pentatonik dalam gamelan. Setelah menggunakan E gamelan mereka mampu mengaplikasikan kedalam instrumen hasil dari penilaian praktik instrumen gamelan.

Kata Kunci : E Gamelan, *Sulfegio*, Ketrampilan Praktik.

PENDAHULUAN

Peranan teknologi dalam kehidupan manusia mampu dijadikan sebagai penunjang dalam berbagai aspek kehidupan. Teknologi merupakan bagian penting untuk membantu beban kerja manusia sebagai alat yang digunakan dalam menunjang kegiatan. Maka dari itu perlu pengenalan terhadap teknologi dalam menggunakan *fitur-fitur* yang ada di dalamnya. Aplikasi tersebut dibuat

untuk berbagai tujuan dalam membantu mempermudah kegiatan manusia. Proses pendalaman teknologi tidak hanya mengenal perangkatnya tetapi juga menguasai berbagai kebutuhan manusia untuk mempermudah efisiensi waktu yang diperlukan. Teknologi harus bisa dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya karena memiliki dua sisi yang berbeda dalam kehidupan, Sisi positif teknologi bisa digunakan sesuai dengan alat

penunjang kebutuhan manusia. Sedangkan sisi negative bisa menjeumuskan manusia ke dalam hal-hal yang bertentangan dengan norma kehidupan itu sendiri. Pemanfaatan teknologi harus bisa dikontrol melalui perangkat lunak maupun perangkat keras dalam menanggulangi sisi negatif yang bertentangan dengan kehidupan manusia. Menurut pendapat Cecep Abdul Cholik, “Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data termasuk memproses, mendapatkan, Menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Perkembangan teknologi informasi merupakan faktor penting bagi kemajuan jaman”(vol.2 no 2:2021)

Pendidikan dalam era abad 4.0 menitik beratkan perkembangan teknologi untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar. Teknologi mampu merealisasi dari berbagai aspek kegiatan dalam proses belajar mengajar untuk memberikan kemudahan pada

berbagai disiplin ilmu. Melalui teknologi peserta didik mampu mengakses berbagai informasi yang digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Pendidik merupakan mediator yang mampu menguasai teknologi sebagai sarana informasi, sarana sumber media, sarana pembelajaran terkait dengan ilmu pengetahuan yang diampu sehingga kebutuhan teknologi merupakan syarat mutlak dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Pendidik yang menguasai teknologi memiliki kemugahan dalam berbagai hal terkait dengan kebutuhan sarana dan prasarana pembelajaran, pembuatan media pembelajaran, penguasaan proses pembelajaran mampu mengkondisikan peserta didik lebih aktif serta terjadi interaksi positif didalam kegiatan pembelajaran. Pendidik yang menguasai teknologi mampu berinovasi dalam berbagai proses kegiatan belajar mengajar serta bisa mengkondisikan peserta didik menjadi aktif untuk memberikan stimulus terhadap peserta didik untuk menarik minat sehingga timbul rasa keingintahuan dalam pembelajaran.

Berikut pendapat Sudrajatullah dan Rahmadani” Pemanfaatan teknologi dalam membangun sumberdaya manusia

harus bersifat adaptif, responsif dan akseleratif. Lembaga Pendidikan perlu merespon dengan pengadaan dan pemerataan sarana teknologi. Adaptif dilakukan dengan mempersiapkan kader guru yang memiliki kompetensi di bidang informasi dan teknologi. Sedangkan akseleratif adalah inovasi dan terobosan dalam bentuk kebijakan maupun gagasan yang menopang program adaptif dan responsive yang telah dicanangkan sebelumnya melalui program prioritas di Lembaga Pendidikan” (2023).

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang difokuskan pada proses kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi belum bisa dimanfaatkan secara merata karena terkait dengan sumber daya manusia.

Proses pendidikan yang menggunakan teknologi masih banyak berbagai kendala yang harus diatasi mulai dari pengadaan teknologi, penggunaan teknologi serta kebutuhan penunjang yang belum merata penyebarannya. Meskipun teknologi berkembang pesat, penyerapan teknologi tersebut cenderung lambat apabila

diterapkan di dalam Masyarakat. Berbagai kendala tersebut sebenarnya bisa diatasi dengan menggunakan sumber daya manusia yang mampu mengoperasionalkan berbagai teknologi yang dibutuhkan. Fungsi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting karena perkembangan teknologi mampu dijadikan sebagai pijakan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Teknologi merupakan media yang sangat menarik apabila bisa dimanfaatkan secara maksimal. Proses kegiatan belajar mengajar yang ditunjang dengan teknologi mampu merubah imajinasi peserta didik menjadi tertarik terhadap berbagai pengetahuan yang dipelajari. Teknologi bisa dijadikan media belajar oleh peserta didik dalam berbagai situasi dan kondisi yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik itu sendiri. Pemanfaatan teknologi diharapkan mampu menjadikan pijakan baru untuk memaksimalkan proses kegiatan belajar mengajar. Output dari teknologi diharapkan bisa menjadikan peserta didik menguasai secara maksimal untuk menunjang kemampuan yang dipelajarinya. (literatur tentang manfaat teknologi terhadap kegiatan belajar mengajar).

Teknologi yang berkaitan dengan pembelajaran seni budaya ada beberapa aspek penting untuk memaksimalkan penyerapan materi peserta didik. Seni budaya memiliki berbagai cabang seni yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu seni rupa, seni musik, seni tari dan seni drama. Cabang-cabang tersebut sebenarnya digunakan untuk menyalurkan minat peserta didik terhadap potensi yg dimilikinya. Potensi tersebut bila disalurkan secara maksimal akan menghasilkan sebuah karya seni yang sangat bermanfaat terhadap masa depan peserta didik. Hal ini jarang mendapatkan respon dari berbagai pihak karena tuntutan kurikulum yang diberikan harus diserap secara keseluruhan sehingga kedalaman penyerapan materi apabila tidak ditunjang dengan teknologi hanya mampu menyerap bagian luarnya saja. Pencapaian profesionalisme sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh belum dicapai secara maksimal. Karena berbagi hal materi yang harus diberikan terlalu luas dan belum maksimal untuk mencapai profesionalisasi. Penyaluran potensi bisa dimaksimalkan apabila pendidik mengetahui karakteristik serta potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Peserta didik Ketika meyerap materi yang dimiliki ditunjang dengan teknologi tepat guna akan memberikan kenyamanan terhadap peserta didik sehingga mampu menyerap materi secara maksimal.

Pembelajaran seni budaya lebih menekankan terhadap regenerasi seni tradisi atau apresiasi seni tradisi utk mempertahankan eksistensi warisan budaya lokal daerah. Pencapaian pembelajaran seni budaya diharapkan mampu meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap budaya lokal tersebut, membuat regenerasi pelaku budaya lokal daerah serta memiliki rasa peduli terhadap budaya lokal daerah, hal ini digunakan untuk menanggulangi kondisi eksistensi budaya lokal yang semakin memprihatinkan. Suatu contoh keberadaan generasi muda yang tidak mengenal warisan budaya daerah yang dimiliki. Mereka lebih tertarik terhadap teknologi yang bersifat –negatif yang mampu merubah pola pikir generasi muda terhadap media teknologi yang dimilikinya. Maka dari itu proses kegiatan belajar mengajar seni budaya membutuhkan sebuah strategi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap budaya lokal yang dimiliki.

Pembelajaran seni budaya membutuhkan proses yang maksimal untuk menyalurkan potensi yang dimiliki peserta didik. Sehingga pencapaian maksimal tersebut perlu diperkenalkan dengan media teknologi melalui proses kegiatan belajar mengajar yaitu penyerapan materi seni musik tradisi. Contohnya seni karawitan, merupakan bagian dari musik tradisi etnis mataraman yang dimiliki oleh masyarakat Tulungagung. Karawitan adalah kesenian tradisional yang mengacu pada kombinasi antara kesenian alat musik gamelan dengan suara vokal yang indah untuk didengar dan dinikmati. Sebagai salah satu sekolah yang memiliki pembelajaran karawitan yaitu SMP Negeri 1 Bandung Tulungagung memiliki kegiatan karawitan yang cukup aktif. Hal ini terbukti dengan beragam prestasi yang pernah didapatkan. Akan tetapi pembelajaran karawitan tersebut hanya sebatas ekstrakurikuler saja sehingga apresiasi peserta didik yang tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tersebut sangat rendah.

Untuk meningkatkan performa bahkan prestasi dari seni karawitan di SMP Negeri 1 Bandung perlu adanya pembelajaran karawitan dalam

intrakurikuler yaitu melalui mata pelajaran seni budaya. Akan tetapi dengan jumlah peserta didik lebih dari 300 orang setiap tingkatan tidak memungkinkan untuk berlatih dalam ruang karawitan. Maka dari itu perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai inovasi tersebut dengan menggunakan perpaduan teknologi E-Gamelan di pembelajaran karawitan. Hal ini diharapkan peserta didik lebih mampu untuk memanfaatkan teknologi sehingga semakin meningkatkan minat peserta didik di dalam kesenian daerah. Selain itu penggunaan aplikasi akan membantu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam proses transfer ilmu karawitan. Penulisan ini mengangkat permasalahan sebagai berikut: 1. Bagaimanakah media E-Gamelan melatih sulfegio pada peserta didik, 2. Bagaimanakah gambaran peningkatan keterampilan praktik peserta didik? Adapun tujuan dari penulisan karya ilmiah ini adalah sebagai berikut: 1. Menjelaskan media E-gamelan dalam melatih sulvigio peserta didik, 2. Menjelaskan peningkatan keterampilan praktik peserta didik. Manfaat dari penulisan karya ilmiah E gamelan Media

Sulfegio Meningkatkan Ketrampilan Praktik adalah:

1. Agar peserta didik mengenal notasi pentatonik sehingga mudah menghafal notasi yang ada pada gamelan.
2. Melalui aplikasi e gamelan pembelajaran musik tradisional karawitan tidak hanya pada ekstrakurikuler tetapi masuk dalam intrakurikuler yaitu materi pelajaran seni budaya sehingga peserta didik banyak yang memahami teknik memainkan gamelan.
3. Efektif dan efisien karena bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja.
4. Saat mencoba praktik gamelan lebih cepat menguasai karena sebelumnya sudah mengenal alat musik gamelan melalui fitur-fitur aplikasi e gamelan.
5. Bisa menginspirasi para pendidik lainnya untuk mengenalkan seni karawitan kepada peserta didik melalui gadget tanpa menggunakan alat musik gamelan.

Penulisan ilmiah ini berjudul E Gamelan Media Sulfegio dalam Pembelajaran Praktik. E-Gamelan merupakan sebuah alat aplikasi yang dapat digunakan melalui unduhan secara gratis pada gadget. Konsep dari aplikasi ini menggunakan *audio visual* sehingga mudah dipahami. Secara keseluruhan penggunaan aplikasi ini cukup mudah yakni dengan cara menekan layar dengan

gambar instrument untuk mengetahui bunyi yang ada. Aplikasi ini akan menjadi inti dalam inovasi pembelajaran ini. salah satu keunggulan dari media ini secara langsung adalah peserta didik tidak perlu memakai instrument gamelan secara langsung karena sudah disediakan di dalam aplikasi. Sehingga peserta didik dapat melatih kemampuan mereka di manapun dan melakukan beragam latihan alat musik gamelan yang diinginkan.

E gamelan diciptakan oleh mahasiswa dari Universitas Dian Nuswantoro, berikut ulasan tentang e gamelan oleh Thomas Benmetan, “E-gamelan ini merupakan sebuah inovasi yang dilakukan oleh Tim Udinus lewat hibah penelitian yang diberikan oleh Kementerian Riset, Teknologi dan Perguruan Tinggi (Kemristekdikti) pada tahun 2009 - 2010. Pengerjaan yang dilakukan selama beberapa tahun ini bukanlah sesuatu yang cukup mudah. Koordinator pembuatan E-Gamelan, Tyas Catur Pamudi mengatakan bahwa gamelan elektronik ini diciptakan secara berkala”. (27 Desember 2016 00.34 wib – 1 menit).

Pembelajaran materi musik tradisional ini menggunakan pendekatan media *solfeggio*. Media *solfeggio* dalam

tulisan ini adalah mempelajari cara membaca notasi *pentatonik* dengan baik dan benar dengan menggunakan aplikasi e gamelan untuk mempermudah peserta didik dalam mengingat nada-nada pada gamelan. Menurut pendapat Sumaryanto dalam Lumbantoruan (2021) Solfegio adalah latihan membaca tangga nada, interval dengan latihan-latihan melodi menggunakan suku kata menggunakan *solmisasi* secara tidak berurutan dari rendah menuju ke tinggi atau sebaliknya.

Dalam jurnal seni musik pada penjelasan garis besar mengenai *solfeggio* dan fungsinya sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Muttaqin dan Kustap yaitu *solfeggio* merupakan suatu pembelajaran musik yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dasar musikal, untuk dapat menguasai suatu bunyi dan mengerti apa itu nada-nadanya sehingga dapat dituliskan di dalam notasi balok, seperti mengasah kemampuan mendengar, kemampuan menirukan dan kemampuan membaca notasi music meliputi membaca notasi ritmik, interval dan melodi. (Deardu. 2021.page 95-96). Menurut Destrinelli dan Wijayanti dalam Stefani, Prinsip *solfeggio* adalah menyanyikan nada secara tepat dan akurat. *Solfegio*

akan mudah diajarkan oleh guru kepada siswa karena latihan dilakukan secara bertahap mulai dari tangga nada, interval nada hingga melodi (2021).

Dalam beberapa penelitian, aplikasi e gamelan ini sering digunakan ketika waktu pandemi. Dimana siswa pada waktu itu memiliki keterbatasan untuk bisa melakukan latihan karawitan secara langsung sehingga pembelajaran mengenai karawitan dilaksanakan secara online. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Djiwandono dkk (2021) yang melakukan penelitian terhadap SMP yang memiliki kendala dalam pembelajaran dikarenakan pandemi. Hasil yang ditunjukkan mengatakan bahwa penggunaan beberapa aplikasi, salah satunya E-Gamelan, terbukti efektif untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Yohana (2023). Dengan mengkombinasikan metode Jigsaw serta aplikasi E-Gamelan pembelajaran secara daring yang diberikan membuat siswa tidak merasa bosan dan terdapat peningkatan dalam performa yang diberikan.

Beberapa penelitian ini erat kaitannya dengan progres daring yang dilakukan karena adanya pandemi. Belum ditemukan atau terlihat penelitian yang mengkombinasikan penggunaan media aplikasi dan gamelan secara langsung. Hal ini menjadi fokus dan tujuan utama dari artikel ini, untuk membuat inovasi terkait dengan menggabungkan antara penggunaan aplikasi dan gamelan secara langsung untuk meningkatkan minat dan performa dari peserta didik.

Setelah mempelajari *solfeggio* melalui aplikasi e gamelan diharapkan mampu meningkatkan ketrampilan praktik peserta didik dalam memainkan e gamelan. Adapun yang dimaksud dengan ketrampilan sesuai dengan pendapat Dalyono dalam Suwandaruyaitu, Ketrampilan adalah kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat saraf dan otot-otot (neuromuscular) yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah seperti menulis, mengetik, olah raga dan sebagainya (<https://eprints.uny.ac.id>). Sedangkan Ketrampilan juga berarti kecekatan, kecakapan atau kemampuan untuk melakukan sesuatu yang baik dan cermat (Heni, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagaimana media e gamelan melatih solfeggio peserta didik?

Penggambaran penggunaan media aplikasi E-Gamelan adalah sebagai berikut. Rencana pembelajarannya kelas dibagi menjadi beberapa sesi agar bisa melihat efektifitas dan performa peserta didik dengan lebih akurat. Untuk sesi pertama yang digunakan dalam artikel ini guru harus mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik tentang gamelan. Sebelum pembelajaran dimulai diberikan pretest kepada siswa untuk mencari tahu seberapa pemahaman dan antusiasme dari peserta didik itu sendiri. Setelah itu guru akan melanjutkan pembelajaran dan mengenalkan aplikasi serta penggunaannya kepada peserta didik sebagai media solfeggio dalam membedakan nada terhadap suara gamelan. Fungsi dari aplikasi tersebut diharapkan bisa membangun kemampuan solfeggio peserta didik berupa perbedaan nada nada yang ada dalam aplikasi E gamelan. Kemampuan solfeggio tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterampilan dalam penguasaan nada yang dilakukan oleh siswa terkait dengan gending yang dipelajari. Perbedaan nada merupakan

bekal utama untuk merangsang kemampuan solfegio dalam membedakan nada yang berada di aplikasi E Gamelan. Kemampuan peserta didik dalam memainkan E gamelan bila sudah mencapai 90% telah mampu diterapkan dalam instrumen gamelan. Penguasaan terhadap aplikasi E gamelan sebagai pijakan terhadap latihan dengan menggabungkan instrument gamelan asli dan mencocokkannya dengan aplikasi sesuai dengan pembeda nada terhadap kepekaan solfegio peserta didik. Latihan dilakukan dengan berkolaborasi melalui aplikasi sehingga peserta didik terbiasa terhadap aplikasi tersebut untuk merangsang sensori pendengaran mereka dari aplikasi yang digunakan. Setelah selesai guru memberikan tugas untuk berlatih di rumah berkaitan dengan gending yang digunakan untuk mempraktikkan latihan yang dilakukan dengan aplikasi E-Gamelan tersebut. Setelah kelas selesai dilakukan post-test untuk mengetahui minat peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.

Membahas hasil dari pretest yang telah dilakukan peserta didik terhadap gamelan dari 32 anak, sangat sedikit yang mampu menjawab terhadap instrumen gamelan, kebanyakan mereka

tidak tahu bagaimana fungsi nada dan teknik menabuhnya. Terkait dengan bunyi sebagai pembeda peserta didik tidak mengerti tentang nada nada dalam gamelan. Nada sangat penting untuk dikuasai sebagai bekal dalam penguasaan instrumen terkait dengan kemampuan solfegio masing masing peserta didik. Hasil pretes yang dilakukan hanya memperoleh 15% peserta didik yang mampu menjawab dengan benar, sedangkan yang lain tidak tahu tentang

instrumen gamelan, nada dan fungsi serta teknik dalam membunyikannya. Hasil tes *diagnostic* tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik terhadap instrumen gamelan sangat

rendah. Peserta didik tidak mengetahui tentang nama nama instrumen gamelan terkait dengan fungsi dan cara membunyikannya. Peserta didik tidak mengetahui pembeda nada yang berada dalam instrumen gamelan sebagai kemampuan *sofegio* yang dimiliki peserta didik. Hal ini sangat penting untuk melihat permasalahan yang dihadapi peserta didik. Sehingga strategi untuk memberikan materi bisa menggunakan beberapa metode dan media untuk menyelesaikan

permasalahan peserta didik. Melihat kondisi tersebut maka perlu media yang bisa digunakan dalam penguasaan nada dan teknik untuk membunyikan instrumen gamelan salah satunya ialah aplikasi E Gamelan.



Gambar 1.1 pengenalan aplikasi
e gamelan

Strategi pertama menunjukkan aplikasi E Gamelan sebagai media yang bisa dibuka melalui aplikasi dari gadget yang dimiliki peserta didik. Kemudian peserta didik *mendownload* aplikasi tersebut dari masing-masing instrumen yang berada di aplikasi sesuai dengan keinginan instrumen yang dipilih. Sebelumnya guru menginstruksikan peserta didik untuk membuka secara acak sesuai dengan bentuk instrumen yang berada di aplikasi kemudian mereka disuruh membunyikan aplikasi tersebut secara bersama-sama. Selanjutnya peserta didik mencoba untuk membunyikan aplikasi terkait dengan jenis instrumen yang dibunyikan. Melalui nama instrumen dari aplikasi tersebut peserta didik

mengetahui tentang instrumen gamelan dari aplikasi yang telah diperoleh. Hal ini akan memberikan berbagai informasi tentang gamelan dari masing-masing instrumen. Guru mengarahkan memberikan mediator tentang cara dan teknik untuk membunyikan instrumen melalui aplikasi E Gamelan secara bersamaan. Kemudian memberikan not angka secara acak terkait dengan aplikasi yang dibunyikan. Hal ini akan memberikan suara dari aplikasi sesuai nada yang terlihat dalam not angka sesuai petunjuk yang telah diberikan. Bunyi tersebut didengar kemudian ditangkap melalui sensori otak sebagai pembeda nada. Bila dilakukan sesuai dengan petunjuk not angka yang diberikan, peserta didik bisa membedakan pembeda nada mulai dari nada satu sampai dengan nada enam. Kepekaan pembeda dari bunyi nada tersebut merupakan kemampuan *solvigio* terhadap nada yang dibunyikan. Semakin sering didengar semakin trampil dalam membunyikan instrumen pada aplikasi tersebut. Keterampilan tersebut sebagai dasar untuk diterapkan ke dalam instrumen gamelan sesungguhnya.

Penerapan latihan dikembangkan ke dalam aplikasi E Gamelan sesuai

dengan instrumen yang dipilih kemudian diarahkan pada not angka yang diberikan. Teknik dalam membunyikan diawali dengan satu nada dari masing masing instrumen yang memiliki perbedaan teknik dalam menabuh gamelan. Sehingga pada aplikasi tersebut terdapat bunyi bonang besar, bonang penerus, demung, saron, peking, kenong, kempul dan gong.



Gambar 1.2. Pengenalan alat musik pada e gamelan

Aplikasi E Gamelan membantu kemampuan pembeda suara terhadap aplikasi yang dibunyikan. Sehingga kemampuan *solfejo* peserta didik terhadap instrumen semakin tinggi dan bisa mengetahui kesalahan kesalahan terhadap instrumen yang dibunyikan. peserta didik mampu membedakan bunyi instrumen yang dibunyikan melalui aplikasi dari berbagai muncul dalam aplikasi.



Gambar 1.3 Berkolaborasi memainkan e gamelan

Proses kegiatan ini mampu meningkatkan kemampuan *solfejo* terhadap pembeda dari masing masing instrumen yang telah dipilih. Ketika kemampuan *solfejo* semakin tinggi, melalui proses media E Gamelan mampu memberikan pembeda nada yang maksimal akan mempermudah dalam memberikan koreksi terhadap proses membunyikan instrumen bersama. Apabila peserta didik mampu melakukan kebenaran 90% terhadap penggunaan media E Gamelan akan mempermudah dalam proses realisasi ke instrumen sesungguhnya. Kemudian bisa diukur melalui kemampuan peserta didik terhadap penguasaan instrumen yang menjadi pilihan dalam penyerapan materi.

Bagaimanakah gambaran peningkatan keterampilan praktik peserta didik?

Hasil post tes dalam penyerapan materi bisa dilihat sebagai berikut: ketika peserta didik mampu melakukan

penggunaan aplikasi E Gamelan mencapai 90% peserta didik mampu merealisasi kedalam instrumen sesungguhnya mencapai 80 % kebenaran. Bila peserta didik mampu mencapai 70% hasil post tes yang dicapai hanya bisa mampu mencapai 50% kebenaran dalam realisasi ke instrumen sesungguhnya. Kemudian dari siswa yang mampu kurang dari 70% pada media E Gamelan peserta didik tidak mampu melakukan realiasi ke dalam instrumen yang sesungguhnya. Prosesntase hasil post tes yang diperoleh menunjukkan hasil sebagai berikut: Dalam satu kelas terdiri dari 32 peserta didik yang mampu merealisasi dalam aplikasi E Gamelan mencapai 90% bisa menguasai materi bila dilakukan ke dalam instrumen sesungguhnya mencapai 85 % sedang sisanya masih memiliki kelemahan terhadap ketrampilan pukul dan *pithet* (memegang alat musik yang baru saja dipukul dengan tangan kiri) pada instrumen sesungguhnya. Hal ini menunjukkan bila siswa menguasai dalam permainan E Gamelan mampu merealisasi ke dalam instrumen sesungguhnya mencapai 80% sehingga tingkat keberhasilan dalam aplikasi E Gamelan terhadap *solfegio* peserta didik bisa membantu penguasaan materi

kedalam instrumen sesungguhnya. Sehingga bila dalam aplikasi E Gamelan mencapai kurang dari 70% peserta didik kesulitan dalam merealisasi pada instrumen sesungguhnya. Sehingga untuk penguasaan materi dilakukan remedial dalam aplikasi supaya bisa mencapai standart kompetensi minimal dalam pembelajaran penyerapan materi musik tradisional.

Dari hasil pretest dan posttest yang diberikan dapat diketahui jika penggunaan aplikasi E-Gamelan pada peserta didik mampu untuk meningkatkan peluang siswa dalam melatih, mengenalkan *sulfegio* sehingga kolaborasi dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran praktik nyata bisa memberikan efek yang signifikan, meskipun terdapat perbedaan dalam praktik baik penggunaan aplikasi dan instrumen nyata. Hal ini justru tidak menjadi masalah bagi peserta didik. Bahkan peserta didik semakin mahir dikarenakan penerapan teknologi aplikasi e gamelan tersebut. Selain itu terjadi peningkatan secara signifikan terhadap keterampilan praktik peserta didik. Hal ini bisa dilihat melalui hasil pretest dan post test. Sebelum digunakan aplikasi baik keterampilan dan penyerapan yang dimiliki peserta didik

hanya sampai 15% namun setelah diterapkan penggunaan aplikasi mencapai 80% dalam performa yang dicapai oleh peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

E Gamelan merupakan media solfegio yang efektif untuk meningkatkan kemampuan penyerapan materi 58nstr tradisional di lingkungan instrument menengah. Jika penguasaan pada media E Gamelan mencapai 90% bila menggunakan instrument sesungguhnya mencapai 80%. Prosentase tersebut dalam pelaksanaan penyerapan materi mampu memperoleh pencapaian minimal dalam standart yang telah ditentukan. Bila dalam penguasaan media E Gamelan masih kurang dari 70% belum bisa mencapai standart minimal yang dicapai oleh peserta didik sehingga kebutuhan aplikasi E Gamelan sangat penting dalam meningkatkan *solfegio* peserta didik yang digunakan untuk mengantisipasi tingkat kesalahan dalam permainan instrument sesungguhnya.

Saran

Berdasarkan pada penjelasan tersebut di atas menunjukkan bahwa e gamelan mampu meningkatkan ketrampilan praktik dalam menabuh

gamelan karena dengan seringnya memainkan nada-nada yang ada pada fitur e gamelan, solfegio peserta didik telah terlatih.

Pengenalan seni karawitan dengan menggunakan aplikasi e gamelan melalui *gadget* sangat efektif dan efisien bila diajarkan dalam intra kurikuler melalui mata pelajaran seni budaya. Apabila hal ini diterapkan potensi peserta didik di bidang seni karawitan bisa dimaksimalkan. Selanjutnya peserta didik yang berpotensi bisa direkrut untuk mengikuti perlombaan dan yang ingin memperdalam seni karawitan bisa mengikuti ekstrakurikuler maupun melanjutkan studi seni ke tingkat yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi / ICT dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik UNISA Kuningan*, 2(2), 39–46.
- Deardo Purba, Ezra. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN SOLFEGIO DI MASA PANDEMI COVID-19 PRODI MUSIK FSP ISI YOGYAKARTA. *Grenek: Jurnal Seni Musik* Vol 10 No 2 (Nopember 2021) page 92-104
- Iskandar. (2019). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DALAM

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII.2 DI MTs NEGERI PINRANG. *Central Library of State of Islamic Institute ParePare*, 18–138.
<http://repository.iainpare.ac.id/1182/1/17.0211.011.pdf>

Lumbantoruan, jagar (2021). Metode ARTS Sebagai Upaya Meningkatkan Solfegio Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Musik di Jurusan Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang. <http://musikolastika.ppj.unp.ac.id/index.php.musikolastika>.

Jiwandono, M. D., Octavianingrum, D., & Djatmiko, G. (2021). Pemanfaatan Logic Pro X dan E-Gamelan sebagai Alternatif Media Pembelajaran Praktik Karawitan Secara Daring. *Indonesian Journal of Performing Arts Education*, 1(2), 42–47.
<https://doi.org/10.24821/ijopaed.v1i2.5542>

Rahmadani, F. (2023). *Manajemen Teknologi Pendidikan : Pengelolaan Sumber Daya Manusia*. 1(1), 19–37.

Stefani, Fania (2021) Pengembangan Media Video Solfeggio Terhadap Kemampuan Bernyanyi Siswa Sekolah Dasar . *Jurna Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*. Vol 4 N0 3 Nopember 2021, pp.295-303 ISSN 2614-1620. <http://journal2.uad.ac.id/index/php.fundadikdas>.

Suwandaru, Gusti (2015). Upaya Peningkatan Ketrampilan Bermain Instrumen Musik Angklung Siswa Kelas B3 Dalam Pembelajaran Angklung Melalui Metode Drill Di TK Dharma Rini Yogyakarta. Lumbung Pustaka UNY, <https://eprints.uny.ac.id>

Widyawati, Heni (2016). Peningkatan Ketrampilan Bermain Pianika Melalui Metode Tutor Sebaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3): 227-234
(<http://journal.lppmunindra.ac.id>) diakses 22 oktober 2023.

Yohana, I., & Noordiana. (2023). Metode Jigsaw Dalam Pembelajaran Karawitan Di Sanggar Karawitan Setyo Manunggal Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 12(2), 384–392.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-sendratasik/article/view/51784>