

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK PERMAINAN KENDANG DALAM KARAWITAN JAWA UNTUK SISWA SMP

THE DEVELOPMENT OF STUDYING MEDIA TECHNIQUE OF PLAYING KENDANG IN JAVANESE KARAWITAN FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

Oleh: bobsy dwi putra, fbs, universitas negeri yogyakarta, *e-mail*: bobsydwi@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran teknik permainan pada instrumen kendang yang dilakukan dalam musik karawitan Jawa untuk siswa SMP yang tervalidasi ditinjau dari aspek materi, aspek media, dan aspek pemrograman atau navigasi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development*. Tahap penelitian ini terdiri atas: (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan desain, (3) pengembangan desain, (4) ujicoba terbatas, (5) revisi produk, (6) ujicoba produk, dan (7) produk akhir. Subjek ujicoba adalah siswa SMP. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas angket dan observasi. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian yang diperoleh berupa produk media pembelajaran yang dikemas dalam CD. Produk tersebut telah memenuhi kelayakan yaitu lebih besar atau sama dengan 75. Hasil data uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran teknik permainan kendang ini layak digunakan oleh siswa SMP dengan nilai aspek materi 80,5 dan aspek media 78,6 di atas nilai kelayakan produk yaitu 75.

Kata kunci: media pembelajaran, kendang, karawitan jawa, siswa SMP

Abstract

The purpose of this research was to develop their learning media playing techniques on percussion instrument that only within the karawitan music of java to junior high school students who validated in terms of material aspects of the media and programming aspects or navigation. The research method use is research and development. Phase comprise research on (1) the analysis of needs, (2) design planning, (3) the development of the design, (4) limited testing, (5) product revision, (6) the test product, and (7) the final product. The subjects were junior high school students. Data collection techniques in this study consisted of questionnaires and observation. In this study, the data were analyzed by using descriptive statistics. The eligibility criteria is that if the product a score of validator media, materials, and girls at least 75 out of 100. This instructional media product is shaped CD with research result showed that validation data media expert consisting of three aspect, such as display aspect with value of 75, the navigation aspect with value of 95, and the ease of use aspect with value of 100. The result already fulfill the aligibility standard that is more greater or equal to 75. Validation data of validation matter expert composed of two aspect, such as the equality of material aspect with value of 89,2 and the beneficial of material aspect with value of 75. The result showed that the media already fulfill the eligibility which is more greater or equal to 75. The result of field trial data showed that this learning media of playing kendang technique is fit for use by junior high scool student with value of material aspect is 80, and media aspect is 78,6. Above the value of eligibility product is 75.

Keywords: instructional media, kendang, javanese karawitan, junior high school students

PENDAHULUAN

Kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu “*buddhayah*”, yang merupakan bentuk jamak dari “*buddhi*” (budi atau akal) diartikan sebagai kebiasaan yang dilakukan berdasarkan hasil olah budi pekerti dan akal manusia (Koentjaraningrat, 1994: 9). Ki Hajar Dewantara (dalam Widoyosiswoyo, 2004: 31) menjelaskan bahwa:

“kebudayaan adalah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat yakni alam dan zaman (kodrat dan masyarakat) yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran di dalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai”.

Sebagai unsur kebudayaan, kesenian mengalami perkembangan berdasarkan tempat atau lokasi, di antaranya adalah kesenian rakyat.

Kesenian rakyat merupakan kesenian tertua di Indonesia yang disebut juga sebagai kesenian tradisional atau kesenian daerah (Widyosiswoyo, 2004:78).

Kesenian tradisional mengandung sifat dan ciri-ciri yang khas oleh masyarakat pendukungnya, karena tumbuh sebagai bagian dari kebudayaan masyarakat tradisional tiap daerah. Oleh karenanya, kesenian tradisional akan tetap hidup selama masih ada masyarakat pendukungnya atau masih ada yang memelihara dan mengembangkannya. Salah satu kesenian tradisional yang masih berkembang di Indonesia adalah musik gamelan (seni karawitan).

Gamelan merupakan seperangkat instrumen sebagai kesatuan musikal yang sering disebut dengan istilah karawitan. Gamelan menjadi ciri khas kesenian Indonesia yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia. Musik ini sering digunakan dalam pertunjukan tarian ataupun wayang dan juga digunakan sebagai upacara adat.

Gamelan terdiri dari beberapa alat musik di antaranya adalah *kendhang*, *bonang barung*, *bonang penerus*, *balungan* (*saron*, *demung*, *peking*, *slenthem*), *kenong*, *kethuk*, *kempyang*, *kempul*, dan *gong*.

Gamelan Jawa mengandung nilai-nilai historis dan filosofis bagi bangsa Indonesia karena gamelan Jawa merupakan salah satu seni budaya yang diwariskan oleh para leluhur hingga sampai sekarang masih banyak digemari serta ditekuni masyarakat Jawa. Namun, seiring kemajuan jaman di era sekarang ini tidak banyak generasi muda khususnya para pelajar yang mengetahui apa itu gamelan serta bagaimana teknik memainkan salah satu instrumen pada

gamelan.

Dalam dunia pendidikan khususnya pelajar memang harus dikenalkan dengan kesenian tradisional musik gamelan karena dengan musik tradisional gamelan terdapat unsur-unsur budaya yang luhur, sopan santun, serta etika moral yang baik.

Seperti yang telah dipaparkan, gamelan terdiri atas beberapa jenis instrumen musik yang mempunyai peranan dan fungsinya masing-masing salah satunya adalah instrumen kendang. Instrumen kendang berfungsi sebagai *pamurba irama* yang artinya adalah pemimpin irama. Akan tetapi banyak permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya teknik dalam permainan dan menghasilkan warna suara dalam instrumen kendang.

Dalam pembelajaran karawitan di Sekolah Menengah Pertama, siswa diwajibkan mengenal dan memainkan semua instrumen gamelan, akan tetapi keterbatasan waktu menjadi salah satu faktor penghambat untuk guru menjelaskan teknik permainan instrumen gamelan kepada siswa secara satu-persatu.

Pada tahap analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, saat proses pembelajaran karawitan, guru hanya dapat memilih siswa yang memang menguasai salah satu instrumen gamelan untuk dapat melangsungkan pembelajaran karawitan. Dalam pembelajaran ini guru hanya dapat menyampaikan materi musik karawitan tanpa disertai dengan teknik permainan dalam salah satu instrumen khususnya teknik permainan kendang Jawa kepada seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran karawitan.

Dampak dari proses pembelajaran ini yaitu

siswa hanya dapat menebak suara yang dihasilkan oleh kendang tanpa mengerti secara teori bagaimana teknik untuk menghasilkan warna suara pada instrumen kendang.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran teknik permainan instrumen kendang sebagai sarana menyampaikan materi pembelajaran karawitan agar dapat mendorong aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan pengetahuan berupa teknik *kebukan* untuk menghasilkan warna suara tertentu dan dapat menciptakan suasana kelas yang interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar serta mempermudah tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di semua Sekolah Menengah Pertama.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Syaodih, 2012:164). Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (Hardware), seperti buku atau modul pembelajaran tetapi bisa juga berbentuk perangkat lunak (software), seperti program komputer untuk pengolahan data.

Dalam pengembangan produk, deskripsi tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan. Borg & Gall (1983: 775), menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada

dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya.

Borg and Gall (dalam Syaodih, 2012 : 169-170) menyebutkan ada sepuluh langkah-langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu (1) *research and information collecting*, (2) *planning*, (3) *develop preliminary form of product*, (4) *preliminary field testing*, (5) *main product revision*, (6) *main field testing*, (7) *operational product revision*, (8) *operational field testing*, (9) *final product revision and dissemination*, (10) *implementation*.

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran teknik permainan kendang untuk siswa SMP. Berdasarkan model penelitian yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu model pengembangan *Research and Development*, langkah-langkah yang diambil mengadopsi langkah-langkah penelitian R & D yang dikemukakan oleh Borg & Gall dalam Sugiyono.

Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model penelitian yang digunakan, langkah-langkah yang diambil mengadopsi langkah-langkah penelitian R&D yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012:298), kemudian beberapa penyesuaian dan perubahan hanya sampai pada tahap ujicoba produk.

Subjek Ujicoba

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Srandakan. Dalam penelitian ini diambil subjek penelitian sebanyak 5 siswa untuk uji coba terbatas. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang masih terdapat pada hasil validasi para ahli. Selanjutnya pada uji coba lapangan diambil 30 siswa. Pada tahap ini, uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk. Data dikumpulkan melalui angket dan dari hasil uji coba lapangan inilah yang menjadi dasar terakhir bagi perbaikan dan penyempurnaan suatu produk.

Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Menurut Syaodih (2012:219), angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Teknik ini berisikan pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung (Syaodih, 2012: 220). Dalam hal ini yang diamati adalah kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa ataupun tenaga pendidik saat proses pembelajaran seni budaya.

Instrumen Penelitian

Menurut Moleong (1996:19), instrumen ialah alat atau fasilitas yang digunakan untuk mengumpulkan data agar lebih mudah dalam

memperoleh hasil yang baik, cermat, dan lengkap. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Setelah instrumen disusun maka tahap selanjutnya adalah memvalidasi instrumen yang dilakukan dengan mengkonsultasikan kepada expert sebelum melakukan uji coba di lapangan. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui validitas dari instrumen itu sendiri. Data yang diperoleh dari instrumen yang berupa angket tersebut digunakan untuk melihat sejauh mana ketertarikan pengguna terhadap media atau produk yang dibuat.

Angket yang dibuat dalam penelitian ini memuat beberapa aspek yang dikemas dalam produk yang akan diujicobakan. Angket dibagikan kepada responden yang sekaligus menjadi pengguna produk setelah selesai melakukan proses uji pemakaian berlangsung.

Skala pengukuran instrumen pada penelitian ini menggunakan kriteria penilaian 1 sampai 4. Skor 1 berarti sangat tidak layak, skor 2 tidak layak, skor 3 layak, serta skor 4 sangat layak. Selanjutnya data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan serta dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan untuk mencari kelayakan suatu produk media pembelajaran.

Kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran dalam standar seratus yaitu 0-25 berarti sanga tidak layak, 26-50 kurang layak, 51-75 layak, dan 76-100 sangat layak. Adapun keempat skala dapat dituliskan sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria kelayakan produk

Standar kelayakan produk	Skor nilai	keterangan
76 – 100	4	Sangat layak
51 – 75	3	Layak
26 – 50	2	Tidak layak

0 – 25	1	Sangat tidak layak
--------	---	--------------------

Tabel kriteria kelayakan digunakan untuk menentukan nilai kelayakan suatu produk yang dihasilkan. Nilai kelayakan untuk produk media pembelajaran teknik permainan kendang ditetapkan minimal layak.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 macam yaitu angket untuk ahli materi, ahli media dan untuk siswa sebagai responden.

a. Angket untuk Ahli Materi

Angket untuk ahli materi memuat penilaian tentang aspek-aspek yaitu kedalaman isi materi dan manfaat materi. Selain penilaian terdapat komentar dan saran perbaikan agar produk dapat direvisi dengan lebih baik.

b. Angket untuk Ahli Media

Angket untuk ahli media memuat penilaian tentang aspek-aspek Tampilan Desain (termasuk gambar, suara, dan video), konsistensi dan navigasi, serta kemudahan penggunaan program. Selain penilaian terdapat komentar dan saran perbaikan agar produk dapat direvisi dengan lebih baik.

c. Angket untuk Responden

Angket untuk responden memuat penilaian tentang aspek-aspek tampilan, kemudahan dalam penggunaan, ketepatan, kecepatan, dan kemanfaatan produk.

Teknik Analisis Data

Analisis data mencakup seluruh kegiatan dalam mengklarifikasi, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2012:147-148), bahwa: “statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui table, dan grafik. Perhitungan data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi.”

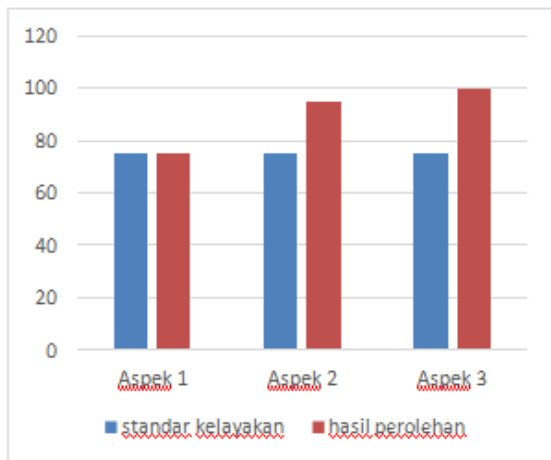
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media menilai media dari aspek tampilan dan pemrograman. Penilaian ahli media ini akan dijadikan acuan revisi media sebelum media ini diujicobakan di lapangan. Ahli media yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Drs. Suwarta Zebua, M.Pd. Beliau memiliki kompetensi di bidang multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan. Evaluasi dilakukan pada tanggal 11 November 2015, data validasi didapat dengan cara memberikan angket yang mencakup aspek tampilan dan aspek pemrograman seperti konsistensi tombol dan navigasi. Berikut adalah penilaian dari ahli media :

Tabel 2 : Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Rata-rata skor	Standar 100
1	Tampilan	3	75
2	Navigasi	3,8	95
3	Kemudahan Pengguna	4	100



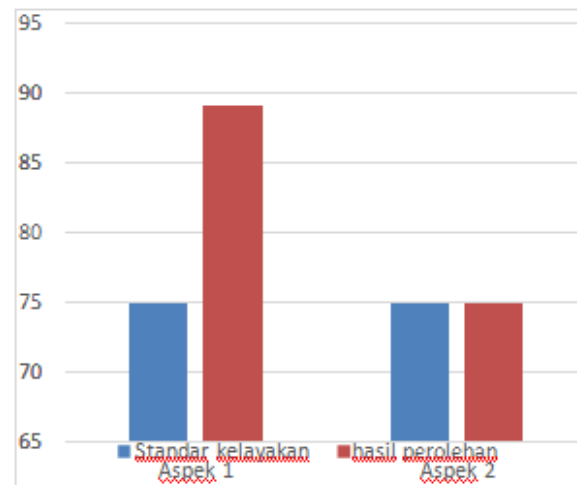
Gambar 1: Perbandingan tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi Ahli media

2. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian dari ahli materi ini dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum dilakukan uji coba lapangan. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Bambang Suharjana, M.Sn. Beliau merupakan dosen karawitan di Jurusan Pendidikan Seni Tari Universitas Negeri Yogyakarta. Evaluasi dilakukan pada tanggal 10 November 2015. Aspek penilaian untuk ahli materi meliputi kualitas materi, dan kemanfaatan materi. Berikut adalah hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 3: Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Rata-rata skor	Standar 100
1	Kualitas Materi	3,57	89,2
2	Manfaat Materi	3	75



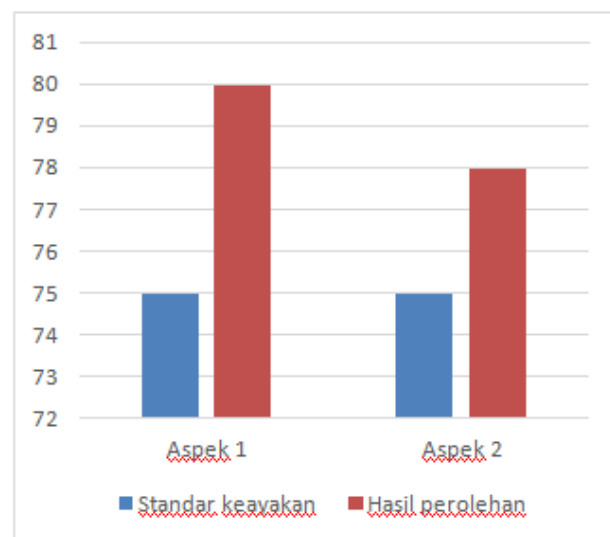
Gambar 2: Perbandingan tingkat kelayakan produk berdasarkan Ahli Materi

3. Data Hasil Uji Coba Produk

Uji coba lapangan dilakukan kepada 30 siswa di SMP Negeri 2 Srandakan yang mengikuti mata pelajaran karawitan. Penelitian yang dilakukan meliputi aspek tampilan media, pengoperasian program, kejelasan materi dan kemanfaatan program dengan pengguna.

Tabel 4. Data Hasil Uji coba

No	Aspek	Rata-rata skor	Standar 100
1	Aspek Materi	3,22	80,5
2	Aspek Media	3,14	78,6



Gambar 3: Perbandingan tingkat kelayakan produk berdasarkan siswa

Dari hasil analisis data uji coba, media pembelajaran teknik permainan kendang ini layak digunakan oleh siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan data hasil penelitian bahwa terdapat dua aspek yaitu aspek materi dengan nilai 80,5 dan aspek media dengan nilai 78,6. Hasil perolehan data uji coba tersebut menunjukkan bahwa penilaian siswa terhadap media pembelajaran teknik permainan kendang sudah memenuhi standar kelayakan produk yaitu lebih besar dari 75.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media sudah memenuhi kelayakan yaitu lebih besar atau sama dengan 75. Hasil data uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran teknik permainan kendang ini layak digunakan oleh siswa SMP dengan data nilai aspek materi 80,5 dan aspek media 78,6 di atas nilai kelayakan produk yaitu 75. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran teknik permainan kendang ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran musik karawitan Jawa, dan memberikan kemudahan untuk mempelajari seputar instrumen kendang baik dari bentuk, bagian-bagian pokok, teknik menghasilkan warna suara, serta contoh materi *kendangan* yang digunakan dalam musik karawitan untuk siswa SMP.

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disampaikan beberapa saran bagi peneliti selanjutnya, yaitu

sebagai berikut :

- a. Saran bagi pengguna yaitu mengaplikasikan media pembelajaran ini sebagai alat bantu pembelajaran baik individu atau kelompok agar dapat mempermudah mempelajari teknik permainan kendang.
- b. Saran bagi guru yaitu mengembangkan media-media pembelajaran khususnya pembelajaran musik karawitan Jawa sebagai inovasi dalam bidang pendidikan agar dapat meningkatkan profesionalisme guru.
- c. Saran bagi peneliti-peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran karawitan, agar dapat membuat simulasi permainan lebih rinci seperti *kendangan ciblonan* yang memang lebih rumit untuk cara memainkannya.
- d. Aplikasi ini perlu dikembangkan lagi pada teknik permainan *kendangan kalih*, karena pada bagian contoh notasi *kendangan kalih* tidak dapat bergerak mengikuti musik yang berjalan. Tujuannya adalah agar siswa dapat mengikuti alur musik dengan membaca notasi yang tertulis.
- e. Terdapat poin-poin yang perlu disempurnakan pada produk yang dihasilkan di antaranya :
 - 1) Produk ini hanya menggunakan *mouse* sebagai kontroler sehingga perlu ada ketepatan untuk pemilihan menu program.
 - 2) Pada bagian contoh notasi *kendangan kalih*, teks notasi *kendangan* tidak *full screen* dan tidak dapat mengikuti musik yang berjalan.

DAFTAR PUSTAKA

Borg and Gall. 1983. *Education Research, An Introduction*. New York and London: Longman inc.

Koentjaraningrat. 1994. *Kebudayaan Mentalis dan Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta.

Syaodih, Nana. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.