

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kita sebagai bangsa Indonesai patut berbangga karena pada tanggal 15 Desember 2021, Gamelan Indonesia secara resmi diakui sebagai Warisan Budaya Takbenda oleh UNESCO. Keputusan itu ditetapkan dalam sidang UNESCO sesi ke-16 Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage di Paris, Perancis. Kini, Gamelan telah menjadi warisan budaya ke-12 Indonesia yang diakui oleh UNESCO, tepatnya setelah Wayang, Keris, Batik, Pendidikan Membatik, Angklung, Tari Saman, Tiga Genre Tari Bali, Noken, Phinisi, Pencak Silat, dan Pantun (<https://itjen.kemdikbud.go.id/web/bangga-unesco-tetapkan-Gamelan-warisan-budaya-takbenda/>). Pengakuan ini menegaskan keunikan dan kekayaan budaya Gamelan yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat Indonesia selama berabad-abad. Sebagai salah satu bentuk seni musik tradisional yang kaya akan nilai sejarah, estetika, dan filosofi, Gamelan tidak hanya menjadi identitas budaya bangsa, tetapi juga jembatan untuk memperkenalkan keindahan budaya Indonesia kepada dunia. Penghargaan ini membawa kebanggaan besar bagi Indonesia, karena mengukuhkan posisi Gamelan sebagai warisan dunia yang harus dilestarikan dan dipromosikan.

Pengakuan dari UNESCO ini juga memberikan dorongan yang signifikan bagi upaya pelestarian dan pengembangan Gamelan di Indonesia. Dengan status baru sebagai Warisan Budaya Takbenda, Gamelan mendapatkan perhatian lebih dalam program-program kebudayaan dan pendidikan baik di tingkat nasional maupun internasional. Hal ini membuka peluang bagi generasi muda untuk lebih mengenal dan mencintai warisan budaya mereka, serta memperkuat upaya diplomasi budaya Indonesia di kancah global. Melalui penghargaan ini, Indonesia tidak hanya merayakan keindahan dan kekayaan budaya Gamelan, tetapi juga memperkuat komitmen untuk menjaga dan mewariskan warisan budaya yang tak ternilai ini kepada generasi mendatang. Gamelan sendiri sudah menjadi sebuah warisan budaya bagi bangsa Indonesia, sehingga seni musik Gamelan harus terus menerus

Dhany Yufisa, 2025

**PENDEKATAN TEKNO-PEDAGOGI DALAM PEMBELAJARAN GAMELAN JAWA
MELALUI M- LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN APRESIASI MUSIK TRADISI
PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dikembangkan karena sangat mencerminkan nilai-nilai dan pengetahuan kebudayaan Indonesia yang harus dilestarikan dari satu generasi kepada generasi selanjutnya.

Akan tetapi, saat ini keberadaan Gamelan dirasakan kurang mendapat perhatian yang cukup dari masyarakat. Hal ini terjadi karena kurangnya inovasi dan regenerasi untuk menarik minat masyarakat pada kesenian Gamelan. Di kalangan generasi muda saat ini, alat musik Gamelan Jawa tergolong tidak populer dan kurang diminati dibandingkan alat musik lainnya. Karena itu, tidak banyak orang yang memiliki kemampuan untuk memainkannya (Nugroho & Dukut, 2022, hal. 85-103). Proses regenerasi pemain kurang berjalan baik karena kurangnya minat, sehingga alat musik ini lama kelamaan cenderung untuk ditinggalkan. Perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat alat musik tradisional semakin tidak populer di kalangan anak muda sekarang (Indriani dkk. 2024, hal. 77-85). Terlebih lagi, banyaknya pengaruh budaya luar membuat anak muda lebih menyukai musik modern dan kurang memahami berbagai jenis musik tradisional serta cara memainkannya, ditambah dengan banyak faktor lainnya.

Secara tradisional, Gamelan diajarkan melalui kelompok paguyuban penampil Gamelan di desa-desa. Proses pembelajaran dilakukan dengan cara mengamati teknik bermain Gamelan, mendengar, dan mengingat karya gendhing yang diputar (Sumarsam, 2018, hal. 49). Seseorang dianggap berhasil bermain Gamelan jika ia dapat mengulang melodi yang telah didengar. Dalam konteks globalisasi yang semakin mengikis identitas lokal, musik tradisi berperan sebagai penanda identitas yang unik dan khas, serta sebagai media untuk memperkuat rasa kebanggaan nasional. Pentingnya musik tradisi ini mengharuskan kita untuk memastikan bahwa generasi muda tidak hanya mengenal tetapi juga menghargai dan menguasai musik tradisional.

Salah satu usaha untuk memastikan generasi muda dapat mengenal dan menghargai musik tradisional adalah dengan mengintegrasikan pembelajaran musik tradisional ini ke dalam kurikulum sekolah. Dengan mengintegrasikan musik tradisional ke dalam kurikulum sekolah, siswa dapat mengembangkan pemahaman dan apresiasi yang lebih dalam terhadap warisan budaya mereka dan penting untuk

dilestarikan (Indriani dkk., 2024, hal. 77-85). Dimasukkannya musik tradisional dalam pendidikan juga menumbuhkan hubungan emosional dan apresiasi budaya, memperkaya pengalaman pendidikan dan mempromosikan rasa identitas di antara siswa (Imiti & Liu, 2024). Mengajar musik tradisional di sekolah membantu dalam mentransfer nilai-nilai budaya dan sejarah dari satu generasi ke generasi berikutnya, mencegah kepunahan unsur-unsur budaya ini (Na & Fernando, 2024). Pendidikan formal tentang musik tradisi di sekolah dapat membangkitkan minat siswa dan meningkatkan apresiasi mereka terhadap budaya lokal. Diharapkan melalui pembelajaran yang terstruktur, warisan budaya yang berharga ini dapat terus hidup dan berkembang di tangan generasi penerus (Budiwirman dkk., 2023).

Dalam kurikulum pendidikan nasional Indonesia, pembelajaran musik pada lembaga pendidikan formal di Indonesia diakomodir dalam mata pelajaran Seni Budaya. Mata pelajaran Seni budaya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami pentingnya konsep dan keterampilan dari seni budaya Indonesia. Ruang lingkup dari mata pelajaran Seni Budaya mencakup aspek Seni rupa, Seni Musik, Seni tari, dan Seni teater. Untuk memahami seni musik tradisional Indonesia, maka materi pembelajaran musik tradisional Indonesia salah satunya diajarkan pada tingkat Sekolah Menengah. Pada materi pembelajaran ini kompetensi dasar yang diajarkan adalah siswa dapat mengenal, memahami jenis dan fungsi alat musik tradisional, serta dapat memainkannya (Ananda & Hudaidah, 2021). Jenis-jenis alat musik tradisional yang biasa dipelajari di sekolah-sekolah antara lain Gamelan Jawa, Gamelan Sunda, Angklung, dan lain sebagainya.

Materi pembelajaran musik tradisional dipelajari oleh siswa sekolah menengah kelas delapan dan kelas 10. Materi musik tradisional yang dibahas pada mata pelajaran ini salah satunya adalah mengenai instrumen musik Gamelan Jawa. Pada siswa kelas delapan, kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran mata pelajaran ini adalah siswa dapat memahami teknik serta dapat memainkan alat musik tradisional secara perseorangan maupun secara berkelompok. Pada siswa kelas 10, kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran mata pelajaran ini adalah siswa dapat menampilkan serta dapat memahami dan mengapresiasi pertunjukan musik tradisional.

Dhany Yufisa, 2025

**PENDEKATAN TEKNO-PEDAGOGI DALAM PEMBELAJARAN GAMELAN JAWA
MELALUI M- LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN APRESIASI MUSIK TRADISI
PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Praktisi pendidikan maupun guru-guru sekolah masih bertahan pada tata aturan lama yang digunakan, sehingga kurangnya potensi inovasi dalam pembelajaran seni musik Gamelan Jawa. Sangat penting bagi semua pemangku kepentingan untuk terlibat dalam upaya memperkenalkan kembali warisan musik dari tradisi Gamelan Jawa ke masyarakat. Salah satu pendekatan yang efektif melibatkan penyebaran pengetahuan dasar dan wawasan yang berkaitan dengan Gamelan Jawa. Diharapkan dengan adanya usaha untuk memberikan pengenalan dan pengetahuan yang baik mengenai musik Gamelan Jawa, maka akan timbul minat dan apresiasi seni pada musik tradisional.

Berbagai upaya dan inisiatif yang dilakukan dalam mengajarkan alat musik tradisional telah menunjukkan bukti kuat bahwa keberadaan rasa ingin tahu, ditambah dengan pengalaman sebelumnya atau paparan instrumen tersebut, dapat mendorong timbulnya minat siswa. Namun, tantangan seperti kurangnya sumber daya dan guru yang berkualitas perlu ditangani untuk mempertahankan minat ini (Ritonga & Veronica, 2022). Penyediaan perangkat alat musik Gamelan ini juga dapat menjadi permasalahan inti dari pelaksanaan pembelajaran. Tidak banyak sekolah-sekolah yang dapat menyediakan seperangkat peralatan musik Gamelan karena perangkat alat musik yang mahal harganya serta menuntut kelengkapan peralatan yang akan memakan ruang dan tempat untuk menyimpan dan merawat alat-alat tersebut dengan baik. Sehingga hal ini juga menjadi salah satu kendala yang perlu untuk dapat dicarikan alternatif penyelesaiannya melalui penelitian. Pengembangan desain pembelajaran dan mediana, penting dieksplorasi dalam rangka menyediakan bahan dan strategi bagi guru-guru seni budaya di sekolah.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan pada dua sekolah swasta di Tangerang dengan menggunakan survei, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum pernah mengenal atau belajar tentang pengetahuan Gamelan sebelumnya. Hal ini diperkuat dengan data survei yang menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa mengaku tidak mengetahui apa itu Gamelan dan belum pernah terpapar dengan musik tradisional, terutama selama masa pembelajaran di SMP. Kurikulum di sekolah lebih fokus pada musik modern dan kurangnya eksposur terhadap musik tradisional menjadi salah satu faktor utama kurangnya pengetahuan siswa tentang

musik tradisional Indonesia. Kondisi ini mencerminkan bahwa warisan budaya tradisional, dalam hal ini khususnya Gamelan, belum menjadi bagian integral dalam pendidikan seni di sekolah.

Dari responden yang sama, hanya 10% siswa yang menyatakan memiliki ketertarikan untuk mempelajari musik tradisional setelah diperkenalkan melalui berbagai kegiatan di sekolah. Sebagian besar siswa menganggap musik tradisional tidak relevan dengan minat mereka yang lebih didominasi oleh musik populer modern. Kurangnya pengetahuan terhadap musik tradisional ini menunjukkan adanya tantangan untuk perlunya mengintegrasikan musik tradisional ke dalam pendidikan musik di sekolah, serta pendekatan yang lebih inovatif untuk menarik minat siswa terhadap musik tradisional. Menurut Slameto (2003, hal 180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh, dengan kurangnya minat yang ada, maka dapat memicu kurangnya apresiasi siswa terhadap musik tradisional, serta masih menganggap musik tradisional tidak lebih baik dari musik barat.

Seiring dengan itu, Teknologi Informasi dan Komunikasi, yang biasa disebut sebagai TIK, tidak dapat disangkal muncul sebagai kerangka dasar di mana pendidikan dibangun di abad ke-21. Keadaan yang belum pernah terjadi sebelumnya yang disebabkan oleh pandemi COVID-19 telah memicu adopsi TIK dengan cepat dan luas dalam segala hal termasuk pendidikan (Jayanthi & Dinaseviani, 2022, hal. 187-200). Banyak sekolah dan pendidik tidak punya pilihan selain beralih ke platform digital untuk mempertahankan kelangsungan proses pengajaran dan pembelajaran di tengah gangguan global. Meningkatnya ketergantungan pada aplikasi pembelajaran dan platform pendidikan online telah menjadi tren yang lazim, sehingga membuka jalan bagi peluang baru yang memberi pelajar fleksibilitas dan personalisasi yang lebih besar dalam perjalanan pendidikan mereka, yang sekarang sedang dipertimbangkan secara aktif untuk dimasukkan secara permanen ke dalam kurikulum pada masa pasca-pandemi.

Dalam konteks khusus ini, TIK menawarkan beragam alat inovatif dan beragam platform yang secara signifikan meningkatkan interaktivitas, fleksibilitas, dan aksesibilitas pembelajaran. Hal ini berlaku pula untuk pembelajaran pada ranah

seni musik. Misalnya, penggabungan aplikasi musik digital, perangkat lunak notasi canggih, dan platform pembelajaran online yang komprehensif memberdayakan siswa untuk terlibat dengan musik dengan cara yang tidak hanya lebih dinamis tetapi juga secara signifikan lebih personal, memenuhi preferensi dan persyaratan pembelajaran unik mereka. Pendekatan multifaset ini tidak hanya menumbuhkan minat yang meningkat dalam mengejar pendidikan musik tetapi juga secara mahir mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, yang seringkali sulit untuk ditangani dalam batas-batas metodologi dan kerangka kerja pendidikan tradisional.

Munculnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah melampaui batas-batas tradisional yang ditentukan oleh ruang kelas secara fisik ataupun studio musik secara khusus, sehingga mempercepat proses transformasi dalam pengalaman pendidikan yang berkaitan dengan musik. Peserta didik sekarang diberikan kesempatan luar biasa untuk mengejar pendidikan musik mereka dalam batas-batas tempat tinggal mereka sendiri, sehingga mengakses sejumlah besar sumber musik online dan terlibat dalam upaya kolaboratif dengan musisi yang mungkin tinggal di lokasi geografis yang sangat berbeda di seluruh dunia.

Implementasi TIK dalam pendidikan musik juga memperkenalkan dimensi baru pada proses pembelajaran musik. Maka dari itu, desain teknologi pembelajaran harus berfokus pada tujuan pembelajaran yang jelas. Tanpa pemahaman yang jelas tentang apa yang ingin dicapai oleh siswa, alat teknologi pembelajaran dapat menjadi kurang relevan atau bahkan kontraproduktif. Desain harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, baik itu pemahaman konsep, pengembangan keterampilan, atau pemecahan masalah, dan menciptakan lingkungan yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut (Mukhid, 2023, hal. 4).

Pada era modern, terjadi peningkatan signifikan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran musik yang menawarkan berbagai fitur untuk memperkaya pengalaman pendidikan pengguna. Fitur-fitur ini mencakup tutorial interaktif yang melibatkan peserta didik secara langsung, alat bantu latihan yang mendukung peningkatan keterampilan musik, serta platform daring yang memungkinkan kolaborasi musik di antara individu dari berbagai lokasi geografis. Inovasi ini tidak hanya memperluas akses terhadap pembelajaran musik, tetapi juga mendorong

interaksi lintas batas yang sebelumnya sulit dilakukan melalui metode konvensional. Aplikasi ini dibuat dengan cermat untuk memenuhi berbagai tingkat kemahiran musik, sehingga mempromosikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan disesuaikan untuk setiap pengguna; Namun, perlu dicatat bahwa individu sering mengalami kesulitan besar ketika mencoba memilih aplikasi yang paling sesuai dengan kebutuhan belajar pribadi dan aspirasi musik mereka.

Pemanfaatan teknologi sesungguhnya dapat digunakan untuk membantu proses belajar. Sehingga untuk itu, pengetahuan yang dibutuhkan seorang guru terkait dengan memanfaatkan teknologi dengan cara mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran akan sangat diperlukan. Penelitian ini akan menggunakan *grand theory* terkait dengan konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge* atau disingkat dengan TPACK. Pemanfaatan *Information and Communication Technology* (ICT) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran masih perlu perhatian lebih. Menurut Cabero & Barroso (2016) dalam Malik (2019, hal. 2), untuk dapat memaksimalkan dari pemanfaatan teknologi dalam proses belajar, hal utama yang perlu diperhatikan adalah keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dengan benar. Dalam menggunakan teknologi, TPACK bisa diterapkan.

TPACK berfungsi sebagai acuan dalam memanfaatkan teknologi dalam pengajaran, yang menunjukkan keterkaitan antara tiga jenis pengetahuan dasar yang harus dikuasai oleh guru, yaitu pengetahuan tentang teknologi, metode pengajaran, dan isi materi, yang lebih sering disebut dengan tekno-pedagogi. Tekno-pedagogi mengacu pada keterampilan yang mengintegrasikan teknologi dengan prinsip-prinsip pedagogis untuk pengajaran yang efektif, terutama di lingkungan e-learning. Ini melibatkan pemanfaatan sumber daya elektronik dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan proses pembelajaran. Pendidik guru perlu memiliki keterampilan tekno-pedagogis untuk menavigasi tantangan seperti kurangnya infrastruktur dan untuk memberikan pendidikan yang berkualitas. Dengan menggabungkan teknologi dengan metode pengajaran, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan

interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan prestasi akademik dan memfasilitasi pembelajaran jarak jauh (Kumari & Rani, 2022).

Dalam kaitannya dengan pembelajaran musik tradisi Gamelan Jawa, pemanfaatan teknologi dapat digunakan untuk menjadi salah satu solusi dari keterbatasan ketersediaan peralatan. Beberapa tahun terakhir, banyak aplikasi Gamelan bermunculan sebagai upaya untuk melestarikan dan memperkenalkan musik tradisional kepada generasi muda melalui platform digital. Beberapa aplikasi seperti Gatoel (Gamelan Toetoel), E-Gamelan, dan Gamelan JV dikembangkan untuk memudahkan pengguna, terutama pelajar dan pemula, dalam belajar Gamelan melalui perangkat telepon pintar (*smart phone*). Aplikasi-aplikasi ini memberikan akses praktis kepada pengguna untuk mempelajari notasi, instrumen, dan teknik dasar Gamelan, tanpa harus memiliki perangkat Gamelan secara fisik. Begitu juga pada pembelajaran musik tradisional Gamelan Jawa di sekolah, diharapkan guru dapat memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi dalam membantu proses pembelajaran.

Penelitian-penelitian sebelumnya juga telah memanfaatkan aplikasi ini untuk menguji efektivitas pembelajaran Gamelan secara digital, dengan hasil yang menunjukkan potensi teknologi dalam menarik minat siswa terhadap musik tradisional. Adaptasi pola musik tradisional dengan teknologi modern merupakan langkah penting dalam menjaga minat di kalangan generasi muda. Dengan menggunakan alat musik digital, komposisi inovatif yang memadukan elemen tradisional dan kontemporer sedang dibuat. Pendekatan ini tidak hanya mempertahankan esensi budaya tetapi juga membuatnya menarik bagi kaum muda yang paham teknologi (Firman dkk., 2024). Terlepas dari upaya ini, generasi muda sering menganggap musik tradisional ketinggalan jaman dibandingkan dengan presentasi musik Barat yang lebih dinamis dan modern. Persepsi ini merupakan penghalang signifikan yang perlu diatasi melalui pendekatan inovatif yang membuat musik tradisional lebih menarik (Ritonga & Veronica, 2022).

Terdapat sejumlah penelitian terdahulu terkait implementasi teknologi dalam pembelajaran Gamelan Jawa di sekolah yang ada di Indonesia. Penelitian-penelitian ini antara lain yang dilakukan Safary & January (2019) dalam

Dhany Yufisa, 2025

**PENDEKATAN TEKNO-PEDAGOGI DALAM PEMBELAJARAN GAMELAN JAWA
MELALUI M- LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN APRESIASI MUSIK TRADISI
PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengembangkan media pembelajaran yang inovatif yaitu aplikasi Gamelan Jawa Virtual sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam menghafal dan mengenali instrumen Gamelan dasar. Aplikasi multimedia Virtual Jawa Gamelan berhasil dikembangkan dan diimplementasikan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan prestasi belajar yang signifikan.

Penelitian Ariefbillah & Taurusman (2021) membahas pengembangan aplikasi berbasis Android yang dirancang untuk memperkenalkan dan mengajar pengguna tentang alat musik Gamelan Jawa. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat masyarakat dan pengetahuan tentang Gamelan, yang merupakan ansambel musik tradisional Indonesia. Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini berhasil membantu pengguna mempelajari berbagai jenis instrumen Gamelan Jawa.

Penelitian oleh Drajad Jiwandono dkk. (2021), bertujuan untuk menggambarkan pelaksanaan penggunaan aplikasi “E-Gamelan” sebagai media alternatif dalam mengajar karawitan (musik tradisional Jawa) secara online selama pandemi COVID-19. Aplikasi ini, didukung oleh Digital Audio Workstation, memungkinkan pengajaran karawitan secara daring, mengatasi kendala yang muncul akibat pembatasan tatap muka. Kesimpulan dari penelitian menyatakan bahwa proses pembelajaran berhasil menjaga kualitas pendidikan karawitan selama pandemi dan menjadi solusi inovatif dalam situasi darurat.

Penelitian oleh Sintia & Yanuarti (2022), memanfaatkan aplikasi “GATOEL” dalam proses pembelajaran di kelas karena kurangnya fasilitas. Penelitian ini menggunakan berbagai metode pengajaran, termasuk ceramah, sesi tanya jawab, tugas, dan metode praktis. Hasilnya adalah proses pembelajaran berjalan lancar dan optimal, mengikuti prosedur pendidikan yang ditetapkan dan menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran berhasil terpenuhi.

Penelitian-penelitian terdahulu mengenai pembelajaran Gamelan di sekolah sebagian besar awalnya berfokus pada pendekatan konvensional, seperti pengajaran langsung dengan instrumen fisik dan pengenalan musik tradisional melalui kelas tatap muka. Namun pada era digital ini telah mulai terdapat penelitian-penelitian

yang mengimplementasikan teknologi dalam usaha untuk menggantikan instrumen Gamelan. Penelitian-penelitian terdahulu yang ada lebih banyak membahas tentang perencanaan dan pengembangan, serta inovasi teknologi untuk menciptakan aplikasi-aplikasi untuk menggantikan instrumen Gamelan. Akan tetapi, pada akhirnya produk dari penelitian itu sendiri masih dalam tahap perencanaan dan pengembangan, belum menjadi kenyataan, dan bahkan belum dapat digunakan.

Terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang pada akhirnya juga memanfaatkan aplikasi berbasis android untuk menggantikan instrumen Gamelan, yang dapat langsung diunduh dari Google Play Store. Sejumlah aplikasi ini memiliki keunggulannya masing-masing, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, karena keterbatasan ketersediaan instrumen tersebut di sekolah. Beberapa penelitian yang menggunakan aplikasi digital Gamelan seperti Gatoel, E-Gamelan, ataupun Gamelan JV yang menunjukkan potensi pembelajaran berbasis teknologi, tetapi tidak mendalami pendekatan tekno-pedagogi yang terintegrasi dengan kurikulum pendidikan formal. Kesenjangan ini memperlihatkan kurangnya kajian yang menggabungkan teknologi dengan pedagogi secara efektif dalam konteks pembelajaran seni musik tradisional.

Meskipun munculnya banyak aplikasi pembelajaran, penting untuk dicatat bahwa sejumlah besar aplikasi ini tidak bertahan dari waktu ke waktu dan akhirnya menjadi tidak aktif, terutama disebabkan oleh penurunan substantial dalam keterlibatan pengguna aktif. Faktor-faktor seperti dukungan pengguna yang tidak mencukupi sehingga menjadi hambatan berat untuk bertahan dalam memastikan keberlanjutan dan kelangsungan jangka panjang pada kemajuan teknologi dalam domain pendidikan musik.

Hal ini terjadi pada aplikasi seperti Gatoel dan E-Gamelan yang tidak lagi tersedia di Google Play Store. Berdasarkan penelusuran lebih lanjut, penutupan aplikasi ini disebabkan oleh minimnya jumlah pengguna dan kurangnya dukungan dalam pengembangan berkelanjutan. Banyak aplikasi Gamelan yang tidak mampu bertahan lama karena kurangnya eksposur dan pemanfaatan secara luas, terutama di kalangan generasi muda yang lebih tertarik pada aplikasi hiburan modern. Hal ini menjadi tantangan besar dalam menjaga keberlanjutan aplikasi edukasi

tradisional, serta menunjukkan perlunya strategi yang lebih efektif dalam menarik pengguna dan mempromosikan pelestarian budaya melalui teknologi.

Usaha-usaha yang dilakukan dalam proses pembelajaran seperti disampaikan dalam penelitian-penelitian sebelumnya dengan memanfaatkan Gamelan digital ternyata hanya dilakukan sebatas di dalam kelas saja. Hal ini tentu sehubungan dengan natur dari instrumen Gamelan sebagai instrumen ansambel, yang dimainkan secara bersama-sama dalam satu kesatuan. Masih belum ditemukan pembahasan di mana siswa dapat belajar gamelan secara mandiri, ataupun bahkan di luar kelas. Maka dari itu, salah satu konsep implementasi teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan yang dikenal dengan M-learning (*mobile learning*), berpotensi untuk menjadi solusi agar dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran instrumen Gamelan.

Pembelajaran M-learning merupakan proses penyampaian konten pembelajaran bagi peserta didik kapan saja dan dari lokasi mana pun dengan adanya jaringan internet dan perangkat teknologi pendukung lainnya. Peserta didik dapat berinteraksi dalam proses pembelajaran tanpa dibatasi adanya ruang kelas, sehingga mereka dapat belajar di manapun (Wang et al., 2009, hal. 93). Menurut Sung dkk. (2019) M-learning berkaitan dengan pemanfaatan perangkat pembelajaran berorientasi pada perangkat seluler termasuk *smartphone*, PDA (*personal digital assistants*), komputer PC, dan laptop. Perangkat seluler menawarkan banyak keuntungan untuk pengaturan E-learning, memungkinkan peserta didik dan pendidik memanfaatkan untuk menyelesaikan tugas atau mempersiapkan pelajaran di manapun. Jika E-learning telah mengalihkan proses pembelajaran dari ruang kelas tradisional, maka M-learning selanjutnya dapat melakukan proses pembelajaran dimanapun, tanpa adanya lokasi yang tetap (Wang et al., 2009, hal. 93).

Namun, di era digital ini, penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penggunaan teknologi untuk musik tradisional masih terbatas, khususnya M-learning, untuk meningkatkan minat dan apresiasi siswa terhadap Gamelan Jawa. Selain itu, kesenjangan lain terletak pada minimnya penelitian yang menilai dampak dari penggunaan tekno-pedagogi terhadap minat dan apresiasi siswa

terhadap musik tradisional, khususnya di jenjang pendidikan menengah atas (SMA). Penelitian yang ada lebih banyak berfokus pada aspek hasil belajar dan teknis aplikasi, tanpa melihat secara komprehensif bagaimana strategi pedagogi dapat disesuaikan untuk menarik minat siswa terhadap Gamelan melalui platform digital.

Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan yang pesat menawarkan peluang baru untuk memperkenalkan budaya lokal melalui metode yang lebih menarik dan mudah diakses. Melalui pendekatan M-learning, diharapkan siswa dapat belajar Gamelan dengan fleksibilitas waktu dan tempat, sekaligus memanfaatkan teknologi yang akrab bagi mereka. Dalam konteks ini, penelitian baru diperlukan untuk menjawab kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih modern dan efektif, serta untuk menguji bagaimana M-learning dapat dioptimalkan guna menumbuhkan minat dan apresiasi terhadap musik tradisi di kalangan siswa SMA. Penelitian ini penting untuk menjawab tantangan pelestarian budaya dalam dunia pendidikan, khususnya dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat dan apresiasi siswa terhadap musik tradisional, serta relevan dengan upaya integrasi teknologi dalam pembelajaran seni dan budaya.

Peran guru dalam menerapkan tekno-pedagogi dalam pembelajaran Gamelan Jawa sangat penting dalam menjembatani kesenjangan antara teknologi dan bentuk seni tradisional. Guru harus terbiasa dengan integrasi teknologi, pedagogi, dan pengetahuan konten (TPACK) untuk secara efektif memasukkan teknologi ke dalam strategi instruksional mereka. Integrasi ini sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif (Iskandar, 2022). Kurangnya pengetahuan, keterampilan, dan pelatihan guru terhadap penggunaan teknologi yang akan menjadi penghambat dari integrasi ini. Maka dari itu, hal paling mudah yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan teknologi-teknologi sederhana yang dapat langsung dipelajari, dikuasai, dan dipraktikkan untuk menunjang pembelajaran.

Pada ranah pembelajaran Gamelan Jawa di sekolah, guru dapat memodifikasi pendekatan pengajaran mereka melalui m-learning, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel tanpa mengorbankan

kedalaman materi yang diajarkan. Guru dapat menyiapkan ekosistem pembelajaran dengan integrasi teknologi ini dalam penerapannya selama proses belajar. Penggunaan teknologi ini perlu didampingi oleh peran aktif guru untuk memastikan bahwa pembelajaran tetap interaktif dan bermakna. Guru perlu memfasilitasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran Gamelan Jawa melalui M-learning dengan menyediakan konteks yang relevan. Dengan demikian, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi saja, tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu siswa mengembangkan apresiasi terhadap musik tradisional dalam kerangka teknologi yang mereka gunakan sehari-hari.

Meskipun fenomena teknologi dalam pendidikan seni telah banyak dibahas, penelitian ini akan memusatkan perhatian pada permasalahan spesifik dalam konteks tersebut, yaitu keterbatasan alat Gamelan dan bagaimana teknologi dapat menjadi solusi untuk itu. Dengan fokus yang lebih mendalam ini, penelitian diharapkan memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang dampak pendekatan tekno-pedagogi dalam mendukung pembelajaran musik tradisional, serta memperkuat minat dan apresiasi siswa terhadap Gamelan Jawa, sekaligus memperkuat upaya pelestarian budaya melalui metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan generasi digital.

Berdasarkan latar belakang yang ada, penelitian ini akan mengeksplorasi TPACK serta mengujikannya pada subjek penelitian yaitu siswa kelas X di SMA Christian Harvest School, Tangerang. Sekolah ini, sebagai institusi swasta yang tidak memiliki kelengkapan alat gamelan, menyediakan peluang untuk menguji pendekatan tekno-pedagogi melalui M-Learning sebagai solusi atas keterbatasan sumber daya, terutama dalam hal ketersediaan alat gamelan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan implementasi dan pemanfaatan teknologi melalui media video, audio, visual, dan aplikasi alat virtual Gamelan berbasis android.

Media teknologi akan difokuskan pada teknologi berbasis perangkat lunak, perangkat keras, kegiatan daring, maupun kegiatan luring. Diharapkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam belajar, serta dapat meningkatkan minat dalam permainan alat musik tradisional ini. Dengan adanya minat dalam mempelajari musik tradisional,

diharapkan dapat meningkatkan apresiasi terhadap seni musik tradisional. Dari hal tersebut di atas, yang akan menjadi fokus pada pembelajaran musik tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran alat musik Gamelan Jawa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diperlukan konsep pendekatan tekno-pedagogi untuk pembelajaran Gamelan Jawa pada mata pelajaran Seni Budaya (Musik) di tingkat SMA, maka dari itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana konsep dan desain pelaksanaan pembelajaran Gamelan Jawa dengan pendekatan tekno-pedagogi melalui M-Learning diterapkan pada mata pelajaran Seni Budaya (Musik) di tingkat SMA?
2. Bagaimana implementasi pembelajaran Gamelan Jawa dengan pendekatan tekno-pedagogi melalui M-Learning pada mata pelajaran Seni Budaya (Musik) di tingkat SMA?
3. Bagaimana peningkatan minat dan apresiasi siswa pada musik tradisi setelah implementasi pembelajaran Gamelan Jawa dengan pendekatan tekno-pedagogi melalui M-learning pada mata Pelajaran Seni Budaya (Musik) di tingkat SMA?
4. Bagaimana pengaruh minat terhadap apresiasi siswa pada musik tradisi setelah implementasi pendekatan tekno-pedagogi melalui M-learning pada mata Pelajaran Seni Budaya (Musik) di tingkat SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengeksplorasi dan merumuskan konsep pembelajaran serta membuat desain pelaksanaan pembelajaran Gamelan Jawa dengan pendekatan tekno-pedagogi melalui M-Learning pada mata pelajaran Seni Budaya (Musik) di tingkat SMA.
2. Mengimplementasikan pembelajaran Gamelan Jawa dengan pendekatan tekno-pedagogi melalui M-Learning pada mata pelajaran Seni Budaya (Musik) di tingkat SMA.

3. Menganalisis peningkatan minat dan apresiasi siswa pada musik tradisi setelah implementasi pembelajaran Gamelan Jawa dengan pendekatan tekno-pedagogi melalui M-learning pada mata Pelajaran Seni Budaya (Musik) di tingkat SMA.
4. Menganalisis pengaruh minat terhadap apresiasi siswa pada musik tradisi setelah implementasi pendekatan tekno-pedagogi melalui M-learning pada mata Pelajaran Seni Budaya (Musik) di tingkat SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini bergantung pada tujuan yang ingin dicapai, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, baik langsung maupun tidak langsung. Berikut adalah beberapa manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan model pembelajaran musik tradisi Indonesia berbasis pendekatan tekno-pedagogi, yang mengintegrasikan teori minat dan apresiasi untuk menciptakan metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan modern.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan musik di perguruan tinggi, terutama dalam penerapan teknologi untuk meningkatkan minat belajar dan apresiasi siswa terhadap musik tradisi Indonesia. Hal ini mencakup pendekatan inovatif seperti M-Learning untuk mendorong interaktivitas, keterlibatan, dan penghargaan terhadap nilai budaya.
- c. Menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran musik tradisi, dengan menitikberatkan pada efektivitas tekno-pedagogi dalam menumbuhkan minat dan apresiasi siswa.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis

Dhany Yufisa, 2025

**PENDEKATAN TEKNO-PEDAGOGI DALAM PEMBELAJARAN GAMELAN JAWA
MELALUI M- LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN APRESIASI MUSIK TRADISI
PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan minat dan apresiasi siswa terhadap musik tradisi dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan minat dan apresiasi siswa terhadap musik tradisi dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan minat dan apresiasi siswa terhadap musik tradisi dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

1.5 Batasan Konseptual Penelitian

Berdasarkan topik dari penelitian yang dilakukan, adapun batasan konseptual dalam penelitian ini mencakup:

1. Tekno-Pedagogi didefinisikan sebagai penggunaan teknologi dalam metode pembelajaran Gamelan Jawa, terbatas pada pedagogi yang melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran, bukan sekadar penggunaan teknologi.
2. Gamelan Jawa sebagai fokus pembelajaran, yang mencakup elemen-elemen unik dari tradisi musik Gamelan, bukan musik tradisional lainnya.
3. M-Learning dibatasi pada pembelajaran yang dilakukan melalui perangkat mobile.
4. Minat dan apresiasi musik tradisional hanya berfokus pada ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap musik Gamelan Jawa.

1.6 Struktur Penulisan

Penyusunan disertasi ini terdiri dari beberapa bagian yang mengandung isi materi yang telah dijelaskan dan ditampilkan dalam bentuk penjelasan kalimat, tabel data, gambar, dan lain-lain. Secara keseluruhan, struktur penulisan disertasi ini terbagi menjadi beberapa bagian atau bab sebagai berikut:

1. Bab I: Pendahuluan

Dhany Yufisa, 2025

**PENDEKATAN TEKNO-PEDAGOGI DALAM PEMBELAJARAN GAMELAN JAWA
MELALUI M- LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN APRESIASI MUSIK TRADISI
PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Uraian deskripsi di bab I Pendahuluan menjelaskan tentang alasan yang mendasari keputusan peneliti dalam memilih topik penelitian. Dalam bagian ini, terdapat beberapa subtopik seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan disertasi. Di bagian latar belakang masalah, dijelaskan mengapa penting untuk memberikan gambaran dan solusi alternatif tentang metode pengajaran yang bisa dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan teknologi, khususnya dalam pembelajaran Gamelan Jawa, untuk meningkatkan minat dan penghargaan siswa SMA terhadap musik tradisional Indonesia.

Penelitian ini akan menyoroti penerapan konsep tekno-pedagogi dengan pendekatan M-learning untuk mempelajari instrumen musik Gamelan Jawa bagi siswa SMA di sekolah. Pada bagian rumusan masalah, terdapat empat masalah yang menjadi fokus penelitian. Selanjutnya, pada bagian tujuan penelitian juga akan dibahas tujuan yang berhubungan erat dengan pertanyaan yang telah dinyatakan sebelumnya. Sementara itu, bagian manfaat dijelaskan dalam dua kategori utama, yaitu: manfaat teoritis dan manfaat praktis.

2. Bab 2: Kajian Pustaka

Peneliti menyajikan pandangan dari para ahli dan konsep-konsep yang berhubungan dengan tema dan isu dalam studi ini. Kumpulan konsep dan pandangan dari para pakar yang diambil berhubungan dengan masalah penelitian berdasarkan variabel yang ada dalam judul dan kata kunci yang berfokus pada isu penelitian. Fokus teori yang digunakan terkait pendekatan tekno-pedagogi, M-learning, Gamelan Jawa, hakikat minat, dan hakikat apresiasi siswa terhadap pembelajaran.

3. Bab III: Metode Penelitian

Pada bab 3 diuraikan tentang prosedur dalam melaksanakan penelitian. Bagian ini menjelaskan mengenai cara metodologi penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian campuran (*mixed methods*). Penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif dimana penelitian ini akan menggunakan strategi metode campuran sekuensial/bertahap eksploratori (*sequential exploratory*). Dalam strategi

penelitian sekuensial eksploratori, tahap pertama yang dilakukan adalah dengan mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif, kemudian mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif pada tahap kedua yang didasarkan pada hasil dari tahap pertama. Bobot utama pada strategi ini terletak pada data kualitatif.

4. Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Umumnya, penjelasan di bab empat terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu: penyajian hasil penelitian dan analisis terhadap temuan dari penelitian tersebut. Dalam penyajian hasil temuan, dijelaskan secara rinci mengenai hasil yang ditemukan di lapangan berkaitan dengan empat fokus masalah dalam penelitian ini, yaitu: 1) menganalisis konsep dan desain pembelajaran Gamelan Jawa dengan pendekatan tekno-pedagogi pada mata pelajaran Seni Budaya (Musik) di tingkat SMA, 2) menganalisis hasil implementasi pembelajaran Gamelan Jawa dengan pendekatan tekno-pedagogi melalui M-learning pada mata pelajaran Seni Budaya (Musik) di tingkat SMA, (3) menganalisis peningkatan minat dan apresiasi siswa pada musik tradisi setelah implementasi pembelajaran Gamelan Jawa dengan pendekatan tekno-pedagogi melalui M-learning pada mata Pelajaran Seni Budaya (Musik) di tingkat SMA, (4) menganalisis pengaruh minat terhadap apresiasi siswa pada musik tradisi setelah implementasi pendekatan tekno-pedagogi melalui M-learning pada mata Pelajaran Seni Budaya (Musik) di tingkat SMA.

Pada bagian pembahasan, hasil yang ditemukan akan dihubungkan dengan teori atau pandangan para pakar yang sesuai dengan temuan penelitian. Salah satu tujuan analisis data adalah untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan yang ada dalam hasil penelitian, sehingga peneliti dapat memberikan saran tentang konsep baru yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran dan ilmu pengetahuan untuk masa depan.

5. Bab V: Kesimpulan, Implikasi, dan Saran

Bab V merupakan bagian terakhir dari disertasi yang berfungsi untuk merangkum hasil penelitian dan memberikan rekomendasi yang relevan. Pada bagian kesimpulan, peneliti menyajikan temuan-temuan utama yang secara langsung menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan pada Bab I. Kesimpulan ini mencakup keberhasilan implementasi pendekatan

tekno-pedagogi dan M-learning dalam pembelajaran Gamelan Jawa di SMA, serta dampaknya terhadap peningkatan minat dan apresiasi siswa terhadap musik tradisional. Selain itu, bagian ini juga menyelaraskan hasil penelitian dengan teori-teori yang telah dibahas dalam Bab II.

Pada bagian saran, peneliti memberikan rekomendasi yang bertujuan untuk mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran musik tradisional serta pengembangan lebih lanjut terhadap topik yang telah diteliti. Bab ini memberikan penutup yang komprehensif, mengaitkan temuan penelitian dengan implikasi praktis dan akademis.