

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, kebanyakan dari generasi muda khususnya di daerah Jawa Barat ini tidaklah banyak yang mengenal gamelan degung. Kebanyakan dari mereka lebih memahami musik-musik barat atau yang sering kita sebut dengan sebutan musik pop ketimbang dengan salah satu musik asli tradisi Jawa Barat. Oleh karena itu, mata perkuliahan degung I merupakan salah satu upaya untuk melahirkan calon guru yang mampu melestarikan budaya asli Sunda.

Pembelajaran Gamelan Degung I di Departement Pendidikan Seni Musik UPI, merupakan salah satu mata kuliah bidang studi yang wajib di kontrak oleh setiap mahasiswa dan mahasiswi di Departemen Pendidikan Seni Musik UPI. Mata kuliah tersebut merupakan dasar dari mata kuliah Gamelan Degung, jika mata kuliah Gamelan Degung I telah selesai dikuasai dan dinyatakan lulus dalam pembelajarannya maka mahasiswa ataupun mahasiswi UPI diperbolehkan untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya yakni mengontrak mata kuliah Gamelan Degung II. Atau sebaliknya, jika belum dinyatakan lulus atau belum menguasai Gamelan Degung I maka mahasiswa ataupun mahasiswi UPI tidak dapat melanjutkan untuk mengontrak Gamelan Degung II dan harus mengulang mata kuliah ini di semester berikutnya, artinya mata kuliah Gamelan Degung bersifat *continuitas/prequisite*.

Dikarenakan keterbatasan instrumen yang tersedia di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI, mahasiswa menjadi tidak optimal dalam proses pembelajaran maupun dalam melaksanakan pembelajaran mandiri. Maka pada penelitian sebelumnya yang di teliti oleh Dr. Dewi Suryati Budiwati, S. Sen., M. Pd. Dr. Uus Karwati, S. Kar., M. Sn. Dr. H. Nanang Supriatna, S. Sen., M. Pd. dan Iwan Gunawan, S. Pd., M. Sn. selaku dosen di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI telah menciptakan sebuah metode baru yakni metode pembelajaran gamelan degung dengan menggunakan media grafis.

Dalam hal ini media grafis yang digunakan berupa kertas karton atau duplek yang di bentuk menyerupai waditra aslinya menjadi berbagai macam instrumen

degung seperti saron 1, saron 2, bonang, dan jenglong, semua bentuk media bantu tersebut merupakan media pembelajaran yang dapat memperlancar dan mempersiapkan proses pembelajaran gamelan degung. Dengan metode imitasi kertas karton ini dapat dijadikan solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan keterbatasan media instrumen yang tersedia sehingga setiap mahasiswa tetap bisa mempelajari waditra gamelan degung secara bersama-sama. Media imitasi tersebut untuk menghasilkan suaranya dibantu dengan vokal dari orang yang sedang memainkan lagu atau gending yang sedang dimainkannya. Hal ini sangatlah membantu para mahasiswa menjadi lebih cepat memahami dan mengenal posisi-posisi tabuhan gamelan degung. Mahasiswa dapat secara langsung membaca pola-pola tabuhan pada gamelan degung yang mereka baca dari buku gamelan degung I sambil mempraktikkannya dengan menggunakan media kertas karton.

Namun masih terdapat beberapa mahasiswa yang masih kebingungan dalam mempelajari gamelan degung, diantaranya yakni kemampuan kognitif dan memahami bunyi nada dan bunyi irama. Dengan kata lain mahasiswa masih kesulitan dari segi audiasi. Mahasiswa yang mengalami hal seperti ini biasanya adalah mahasiswa yang memiliki nilai kurang dalam mata kuliah tilaras dan juga mahasiswa yang jarang masuk dalam pembelajaran gamelan degung I.

Pada umumnya, proses pembelajaran gamelan degung I itu sendiri cenderung menggunakan metode serta strategi pembelajaran secara lisan. Hal ini dikarenakan karya musik tradisional berkembang secara lisan, meskipun terdapat upaya penotasian akan tetapi notasi tersebut hanya difungsikan untuk dokumen atau catatan yang menjadi kerangka dasarnya saja, karena dalam kenyataannya konsep permainan gamelan sangat elastis dan tidak terikat dengan apa yang tertuang didalam notasi yang tertulis dalam partitur.

Dari persoalan di atas, dapat diasumsikan bahwa proses budaya lisan dalam pembelajaran gamelan degung I masih sangat dominan, dan hasilnya pun cukup memadai. Namun, jika kita dapat mengkritisnya bahwa proses pembelajaran gamelan degung I secara lisan masih terdapat kelemahan. Diantaranya yakni selalu mengandalkan adanya guru dan karena sifat manusia yang sering lupa,

terkadang materi yang telah diajarkanpun sulit diingat. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran mandiri kurang terbentuk dalam diri mahasiswa.

Untuk mengatasi hal tersebut banyak cara dapat dilakukan, salah satunya yakni membuat media lain untuk dapat membantu mahasiswa agar mahasiswa tetap dapat belajar diluar jam pembelajaran. Oleh karena itu penulis bermaksud untuk melengkapi penelitian sebelumnya yakni menggunakan media imitasi kertas karton dalam mempelajari gamelan degung dengan menambahkan juga audio digitalnya, sehingga dapat mengurangi-kemungkinan timbulnya permasalahan audiasi atau kurangnya kemampuan kognitif dan memahami bunyi nada dan bunyi irama serta mahasiswa dapat melakukan pembelajaran mandiri.

Audio digital yang dibuat merupakan hasil karya sendiri dengan menggunakan *software Cubase* dan *Native Instrumen*. Hasil dari *software* ini berbentuk file MP3 dan WAV yang kemudian dimuat dalam CD dan Flash Disk.

Munculnya ide awal pembuatan media ini ketika penulis mengenal sebuah *software Cubase* dan *Native Instrumen* pada saat adanya komunitas musik digital disalah satu kegiatan yang dibentuk oleh Iwan Gunawan, S. Pd., M. Sn. selaku dosen Departemen Pendidikan Seni Musik UPI, alumni, dan mahasiswa Pendidikan Seni Musik UPI untuk saling *sharing* mengenai musik digital dan belajar bersama dalam hal mengaransemen sebuah lagu atau bahkan membuat sebuah komposisi dari musik digital. Dalam salah satu sempelnya terdapa gamelan sound lengkap dengan suara kendangnya, dari sinilah munculnya gagasan mengapa tidak musik digital ini dibuat menjadi sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar.

Setelah dilakukan implementasi, hasilnya cukup baik untuk dijadikan sebuah media pembelajaran yang kemudian digabungkan dengan media imitasi waditra gamelan degung dengan kertas karton sehingga media ini menjadi sebuah media pembelajaran yang lebih baik karena memiliki dua unsur media yakni audio dan visual. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa dalam media ini masih terdapat kekurangan. Diharapkan dengan semakin berkembangnya teknologi khususnya dalam bidang pendidikan, kita dapat memanfaatkannya dengan baik sehingga dapat menjadikan pendidikan menjadi pendidikan yang lebih baik. Tujuan utama dibuatnya media ini yakni sebuah konsep pembelajaran yang lebih

efektif, efisien, kreatif, menyenangkan dan bervariasi sehingga pembelajaran menjadi model belajar berbasis teknologi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implikasi penggunaan media audio digital dalam pembelajaran gamelan degung di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI? Dari rumusan tersebut, masalahnya dapat diidentifikasi antara lain: Faktor yang mempengaruhi, fungsi media, model atau bentuk media, strategi penyampaian atau pemanfaatan media, desain media, jenis media, indikator-indikator yang terdapat dalam pemanfaatan media, tahapan implementasi media, pengaruh atau *outcome* dari media yang digunakan dalam pembelajaran seni.

Dari permasalahan yang teridentifikasi tersebut, dengan melihat kondisi dan keterbatasan yang dimiliki peneliti agar tidak terlalu luas pembahasannya maka penulisan rumusan masalah disusun dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana desain konsep dalam implikasi penggunaan audio digital terhadap pembelajaran gamelan degung 1 di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI yang mengacu pada buku Sekar Gending Degung 1?
2. Bagaimana eksperimentasi tahapan penggunaan media audio digital terhadap pembelajaran gamelan degung I di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI tersebut?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media audio digital terhadap pembelajaran gamelan degung I di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum dalam penelitian ini diharapkan agar dapat menghasilkan sebuah desain model pembelajaran baru yang kreatif sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien melalui pemanfaatan media audio digital dalam pembelajaran gamelan degung I.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui, memaparkan, menganalisa, dan menjawab pertanyaan penelitian tentang:

1. Desain konsep dalam implikasi penggunaan media audio digital terhadap pembelajaran gamelan degung 1 di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI yang mengacu pada buku Sekar Gending Degung 1;
2. Eksperimentasi tahapan penggunaan media audio digital terhadap pembelajaran Gamelan Degung I di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI;
3. Pengaruh penggunaan media audio digital terhadap pembelajaran Gamelan Degung I di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI.

D. Manfaat dan Signifikansi Penelitian

Dalam penelitian ini secara teoretis diharapkan agar dapat menemukan konsep pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan serta dapat berkontribusi bagi metodologi pembelajaran seni dengan pemanfaatan media audio digital pada mata kuliah gamelan degung 1.

Secara khusus penelitian ini dapat bermanfaat dan memiliki dampak praktis pada berbagai pihak-pihak terkait, pihak-pihak tersebut diantaranya bagi:

1. Peneliti

Mendapatkan pengalaman yang berharga untuk memperdalam ilmu pengetahuan seni dan wawasan pengetahuan tentang ilmu seni, setidaknya dalam segi hal yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

2. Dosen

Mengimplementasikan konsep dengan inovasi pemanfaatan teknologi yang sekarang ini sedang marak berkembang. Selain itu, media ini juga dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang efektif, efisien, serta menyenangkan.

3. Mahasiswa

Dapat terciptanya inisiatif dan motivasi dalam diri mahasiswa agar dapat belajar secara mandiri sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.

4. Bagi Departemen Pendidikan Musik FPSD UPI

Dapat memberikan kontribusi bagi Departemen Pendidikan Musik FPSD UPI dalam memperluas keilmuan khususnya dalam bidang metodologi pendidikan seni.

E. Struktur Organisasi Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, yakni awal pemaparan masalah penelitian yang disusun mulai dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, merupakan landasan untuk dijadikan pisau bedah dalam membahas permasalahan penelitian. Ruang lingkup pembahasannya terdiri dari hipotesis, media pembelajaran, pembelajaran seni, gamelan degung, penelitian terdahulu, dan media audio digital.

BAB III METODE PENELITIAN, adalah cara operasional yang dilakukan untuk menggali, mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data-data penelitian yang meliputi: desain penelitian populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan validitas, reliabilitas dan statistika.

BAB IV TEMUAN HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN, yaitu tahap penguraian hasil penelitian yang telah dilakukan. Pembahasan mengenai hasil penelitian implikasi penggunaan audio digital dalam pembelajaran gamelan degung I di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI diuraikan berdasarkan hasil penelitian dan berlandaskan dari teori yang terdapat pada BAB II.

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI, yakni merupakan penyajian penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian, manfaat penelitian dan rekomendasi ditujukan pada dosen, mahasiswa, lembaga dan peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.