

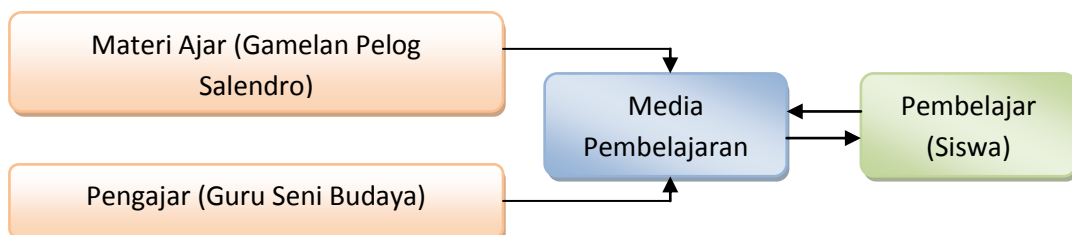
BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Penelitian

Media merupakan benda atau alat yang mempunyai fungsi menyampaikan sesuatu pesan tertentu. Pembelajaran adalah sebuah aktivitas, berupa proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Peran media pembelajaran adalah sebagai perantara dalam proses komunikasi antara bahan ajar dan pengajar kepada pembelajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran merupakan aspek yang terintegral dalam proses belajar mengajar.

Materi belajar gamelan termuat dalam mata pelajaran Seni Budaya, khususnya Seni Musik. Seni Musik tidak bisa dipelajari hanya dengan mendengarkan materi ceramah guru di depan kelas, ataupun melalui menonton video dan mendengarkan audio saja. Pelajaran Seni Musik mutlak memerlukan aktivitas aktif dari siswa, yaitu berinteraksi dengan alat-alat musik. Begitu halnya dengan pelajaran gamelan, dibutuhkan alat atau media dalam proses pengajarannya. Berikut ini kedudukan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.



Bagan 1.1 Kedudukan Media Pembelajaran Pada Proses Belajar Mengajar
Diecky Kurniawan Indrapraja, 2012
Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Menengah Umum
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

Idealnya mempelajari gamelan adalah dengan menghadapi alat musik gamelan itu sendiri, sebagai media belajarnya. Namun demikian, tidak semua sekolah mampu merealisasikan gamelan sebagai media belajar. Berdasarkan pengamatan di lapangan, paling tidak terdapat tiga kendala internal di sekolah dalam proses belajar Seni Budaya, khususnya pelajaran gamelan Pelog Salendro, antara lain: permasalahan fasilitas pendukung pembelajaran Seni Budaya di sekolah, permasalahan ketersediaan guru Seni Budaya, dan permasalahan kompetensi guru Seni Budaya.

Permasalahan pertama adalah kemampuan sekolah dalam mendukung dan memfasilitasi pembelajaran Seni Budaya. Semua bidang seni membutuhkan fasilitas pendukung yang saling berbeda, yaitu fasilitas sarana dan prasarana. Seni tari membutuhkan ruang yang lapang, kostum perlengkapan menari, dan musik iringan yang dimainkan baik oleh alat musik ataupun dimainkan melalui *digital audio*. Seni rupa membutuhkan ruang dan perlengkapan karya untuk seni lukis, seni kriya, seni patung, dan sebagainya. Seni teater membutuhkan ruang dan perlengkapan untuk memperagakan gerakan olah tubuh, pikiran dan suara. Seni Musik membutuhkan ruang studio memadai yang di dalamnya terdapat alat-alat musik pendukung untuk kegiatan berapresiasi dan berkreasi, serta media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. Kendati demikian tidak semua sekolah mampu memfasilitasi sarana dan prasarana tersebut.

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam kurikulum tahun 2011, pembelajaran seni musik terbagi menjadi tiga, yaitu seni musik daerah setempat, seni musik Nusantara, dan seni musik mancanegara. Pemetaan

ketiganya membutuhkan sarana dan prasarana yang berbeda-beda. Pembelajaran seni musik mancanegara membutuhkan prasarana alat-alat musik Barat, misalnya seperangkat alat *band*. Pembelajaran seni musik Nusantara dan seni musik daerah setempat membutuhkan prasarana alat-alat musik tradisi lokal, misalnya seperangkat gamelan. Namun demikian, fakta yang terjadi di lapangan, pihak sekolah lebih memfasilitasi sarana dan prasarana untuk pembelajaran seni musik mancanegara. Paling tidak terdapat tiga alasan utama difasilitasinya pembelajaran seni musik mancanegara, yaitu karena alat-alat musiknya bisa dibeli dengan harga relatif murah, mudah tersedia, dan mudah dibawa kemana-mana. Alat musik Barat yang paling umum diajarkan dalam pembelajaran musik di sekolah-sekolah adalah rekorder dan *djembe*. Baik rekorder maupun *djembe* merupakan alat musik yang relatif murah harganya, mudah didapatkan di toko-toko musik dan toko perlengkapan sekolah, serta mudah dibawa ke mana-mana karena ukurannya yang kecil.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka gamelan sebagai alat atau media pembelajar seni musik daerah setempat dan seni musik Nusantara menjadi tidak diutamakan. Padahal, sebagai bangsa yang berbudaya hendaklah pengajaran seni musik Nusantara sudah diajarkan di tingkat sekolah-sekolah formal. Gamelan memang alat musik yang mahal harganya jika dibandingkan dengan rekorder. Alat musik gamelan susah ditemui dan didapatkan baik di toko-toko musik apalagi di toko perlengkapan sekolah. Umumnya pengerajin gamelan terletak di luar kota Bandung. Secara ukuran, gamelan termasuk alat musik yang besar dan berat untuk dibawa ke mana-mana. Dengan kata lain, gamelan menjadi alat musik

yang tidak diajarkan oleh sekolah-sekolah tingkat menengah. Akibatnya, seni seni musik Nusantara, khususnya gamelan Pelog Salendro semakin tidak dikenal oleh siswa. Kekhawatiran yang muncul adalah siswa tidak mengenal Seni Budaya sendiri dan akan semakin teralienasi terhadap identitas budayanya.

Kedua, permasalahan ketersediaan atau ketidaklengkapan guru Seni Budaya. Seni Budaya merupakan salah satu dari keseluruhan mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa. Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumber daya manusia yang tersedia di sekolah. Pada sekolah yang memiliki guru Seni Budaya lebih dari satu dengan latar belakang seni yang berbeda, maka mata pelajaran Seni Budaya yang dapat diikuti oleh siswa juga akan lebih dari satu. Dengan demikian, dapat dipetakan kondisi-kondisi ideal dan tidak ideal pengajaran Seni Budaya pada sekolah sebagai berikut.

Kondisi Ideal I
Dalam satu sekolah terdapat: Guru seni musik mengajar seni musik Guru seni tari mengajar seni tari Guru seni rupa mengajar seni rupa Guru seni teater mengajar seni teater
Kondisi Ideal II
Dalam satu sekolah hanya terdapat: Satu guru seni musik mengajar seni musik saja Satu guru seni tari mengajar seni tari saja Satu guru seni rupa mengajar seni rupa saja Satu guru seni teater mengajar seni teater saja
Kondisi Tidak Ideal I
Dalam satu sekolah terdapat satu guru seni tertentu, namun memaksakan diri mengajarkan beberapa mata pelajaran seni.
Kondisi Tidak Ideal II
Dalam satu sekolah tidak terdapat guru seni, namun memaksakan diri mengajarkan mata pelajaran seni tertentu.

Tabel 1.1 Pemetaan Kondisi Ideal dan Tidak Ideal Pengajaran Seni Budaya

Pada kondisi ideal I, setiap guru seni akan membidani mata pelajaran seninya masing-masing. Jika masing-masing guru tersebut memiliki kemampuan dan pengetahuan sesuai kompetensi, serta tuntas dalam pembelajaran, maka kondisi ini yang paling ideal dalam proses belajar mengajar Seni Budaya. Pada kondisi Ideal II, sekolah tidak memiliki jumlah guru seni yang komplit. Artinya sekolah hanya memiliki satu, dua, atau tiga guru yang mengajar sesuai dengan bidang seninya saja.

Pada kondisi tidak ideal I, sekolah memiliki satu guru seni tertentu, namun memaksakan diri mengajarkan beberapa mata pelajaran seni. Seringkali seorang guru dengan latar belakang pendidikan seni dianggap mampu untuk mengajarkan semua bidang yang terkait dengan seni, yaitu seni musik, tari, rupa, dan teater. Umumnya, seorang guru seni hanya dibekali oleh satu bidang seni saja ketika menempuh pendidikan formal. Namun demikian, karena berada dalam lingkungan seni, maka seorang guru tersebut setidaknya pernah bersentuhan dengan bidang-bidang seni lainnya. Hal inilah yang membuat seorang guru seni memaksakan dirinya untuk mengajarkan bidang seni lain diluar basis pendidikan formalnya. Pada kondisi tidak ideal II, mata pelajaran seni tetap diajarkan walaupun sekolah tidak memiliki guru dengan latar belakang pendidikan seni tertentu. Hal ini umumnya terjadi pada guru yang mengajar mata pelajaran seni musik. Keberanian guru non seni yang mengajar seni musik karena didasari oleh pengetahuan musik yang didapatkan secara otodidak ataupun melalui kursus-kursus musik. Kedua kondisi tidak ideal di atas memiliki resiko dalam pengajaran mata pelajaran seni

Diecky Kurniawan Indrapraja, 2012

Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah

Menengah Umum

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

musik, yaitu materi pengajaran seni tidak tersampaikan dengan tuntas, karena guru hanya akan mengajarkan materi yang diketahuinya saja, walaupun hanya di permukaan.

Permasalahan ketiga adalah berkaitan dengan kompetensi guru Seni Budaya. Seringkali mata pelajaran Seni Budaya disepelekan atau tidak mendapatkan porsi dan perlakuan yang ideal dalam praktik pengajarannya. Seperti pada permasalahan ketersediaan guru Seni Budaya di atas, khususnya pada kondisi tidak ideal dalam pengajaran Seni Budaya. Pada kondisi tidak ideal I, setiap guru seni memiliki bekal pendidikan seni tertentu, namun mereka mengajar lebih dari satu mata pelajaran seni. Hal tersebut akan menimbulkan permasalahan pada kompetensi dan ketuntasan materi ajar yang disampaikan. Terlebih lagi pada kondisi tidak ideal II, yaitu guru yang tidak memiliki latar belakang pendidikan seni, namun mengajar mata pelajaran seni. Seperti halnya mata pelajaran lain, guru Seni Budaya hendaklah memiliki kompetensi mengajar dalam bidang seni. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen dijelaskan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya. Artinya, seorang guru seni haruslah memiliki kemampuan dalam melaksanakan dan menjalankan tugas-tugas keprofesionalannya sesuai dengan bidang pendidikan seni tertentu secara spesifik.

Untuk hal yang lebih spesifik, tidak semua guru seni musik memiliki keluasan dan kedalaman di wilayah materi ajar seninya. Misalnya, seorang guru seni musik yang tidak memahami estetika gamelan atau kesenian tradisional

Nusantara lainnya. Pada akhirnya, guru tidak akan mengajarkan seni Nusantara kepada siswanya. Jikapun seni Nusantara diajarkan pada mata pelajaran seni musik, maka materi ajarnya hanya akan berbicara pada pengenalan-pengenalan secara umum saja. Hal tersebut akan berdampak pada aspek ketuntasan materi ajar seni musik menjadi tidak rampung atau tidak mendalam tersampaikan kepada peserta didik.

Berbicara tentang gamelan, nama-nama dan jenis gamelan dapat dikelompokkan berdasarkan berbagai aspek, antara lain aspek wilayah budaya, aspek identitas nama, fungsi dan kegunaan, serta aspek *laras* yang digunakan. Nama-nama gamelan berdasarkan kepada aspek wilayah budaya dapat dilihat dari sudut pandang sebaran gamelan di daerah-daerah di Indonesia. Munculnya nama-nama wilayah budaya yang menyertai kata gamelan seperti gamelan Sunda, gamelan Jawa, gamelan Bali, gamelan Minang, dan nama-nama lain yang menunjukkan identitas wilayah budaya pemiliknya. Nama-nama gamelan berdasarkan *laras* yang digunakan terutama terdapat di daerah Sunda dan Jawa. Nama-nama gamelan seperti gamelan Salendro, gamelan Pelog, dan gamelan Degung merupakan penamaan gamelan berdasarkan *larasnya*. Bahkan akhir-akhir ini di daerah Sunda muncul nama gamelan yang disebut dengan gamelan *selap*, yaitu jenis gamelan yang memiliki beragam *laras* atau gamelan *multilatas*. Terdapat tiga *laras* dari gamelan *selap*, diantaranya *laras* Salendro, *laras* Pelog, dan *laras* Madenda (wawancara Dody Satya Ekagusdiman, April 2012).

Nama-nama gamelan dapat pula dikelompokkan berdasarkan fungsi penyajiannya. Perbedaan nama-nama gamelan yang berdasarkan fungsi

penyajianya tidak dipengaruhi oleh wilayah budaya dan *laras* yang digunakan. Pengelompokan gamelan berdasarkan fungsi penyajiannya didasari oleh aspek konsep estetika memainkannya. Pengelompokan berdasarkan fungsi penyajiannya misalnya, di daerah Sunda dan Jawa terdapat gamelan wayang, gamelan *kliningan* (*klenengan*), dan gamelan tari.

Di samping itu, terdapat pula kelompok gamelan yang memiliki identitas nama khusus yang terdapat di beberapa daerah di Indonesia. Di Sumatera Barat, yaitu wilayah budaya Minangkabau, terdapat gamelan yang disebut dengan nama *talempong*. Di Sunda, terdapat gamelan *ajéng* yang lazim pula disebut dengan nama gamelan *koromong*, dan gamelan *rénténg*. Di wilayah budaya Betawi terdapat *gambang kromong*. Di Jawa terdapat gamelan *monggang*, gamelan *skaten*, gamelan *ageng*, dan gamelan *kodok ngorék*. Di Bali terdapat gamelan *gong kebyar*, gamelan *gong gede*, dan gamelan *wayangan*.

Seperti yang telah disebutkan di atas, bahwa perangkat gamelan Sunda diantaranya adalah gamelan *ajéng* atau gamelan *koromong*, gamelan *goong rénténg*, gamelan *degung*, dan gamelan Pelog Salendro. Perangkat gamelan tersebut hidup dalam masyarakat Sunda dalam konteks upacara ritual, kegiatan berkesenian, dan dalam lingkup pendidikan di instansi atau sekolah. Menurut Suparli (2010: 14) gamelan Pelog Salendro merupakan induk dari konsep-konsep penyajian karawitan Sunda, selain itu gamelan Pelog Salendro cukup luwes untuk disajikan dalam berbagai kepentingan pertunjukan. Beberapa tatanan kesenian Sunda yang menggunakan gamelan Pelog Salendro misalnya pada perangkat *kliningan*, perangkat iringan *wayang golek*, perangkat iringan teater tradisional

seperti *longser*, *topeng banjet*, perangkat iringan tari seperti *jaipongan*, dan lain sebagainya.

Jika di Jawa gamelan turut dilestarikan oleh pihak keraton, maka hal ini tidak terjadi di Sunda. Budaya keraton tidak hidup di Sunda seperti halnya di Jawa, oleh sebab itu pelestarian dan perkembangan gamelan di Sunda sangat bergantung pada masyarakat pelaku seni dan dunia instansi akademis. Masyarakat pelaku seni Sunda hingga kini masih menunjukkan eksistensinya dalam melestarikan gamelan Pelog Salendro. Namun demikian, untuk dunia akademis hingga kini belum ada langkah-langkah konservasi yang kongkrit terhadap gamelan Pelog Salendro, baik dalam bentuk inventarisasi dan pendokumentasian gamelan secara lengkap, maupun dalam pembelajaran di sekolah. Ditinjau dari kebutuhan tersebut, nampaknya cukup mendesak untuk mencari solusi yang inovatif terhadap kebutuhan pembelajaran gamelan, khususnya gamelan Pelog Salendro di sekolah-sekolah menengah umum.

Pembelajaran gamelan Pelog Salendro di sekolah menengah umum hanya sebatas pengenalan-pengenalan di permukaan saja melalui metode ceramah dan menghafal. Siswa hanya disuruh menghafal nama-nama *waditra* dalam gamelan. Akibatnya, pengetahuan berdasarkan hafalan akan terlupakan saat siswa lulus dari sekolah menengah. Seperti yang telah dijelaskan di atas, faktor ketersediaan sarana dan prasarana menjadi penghambat utama tidak tersampainya materi belajar gamelan secara tuntas dalam pembelajaran. Persoalan ini juga telah ditegaskan oleh Dieter Mack (2000:147) sebagai berikut.

Pelajaran tentang seni tradisi di sekolah hanya terjadi dalam rangka “muatan lokal”, namun tetap dalam porsi yang sangat minim. Sekali lagi, tersedianya materi atau bahan pelajaran serta petunjuk-petunjuk tentang cara penerapannya pun kurang memadai ... Kebanyakan pelajaran tentang seni tradisi yang masih direduksi pada hafalan istilah-istilah alat dan lain sebagainya. Pengalaman praktis tentang unsur-unsur musik dapat dikatakan tidak ada.

Selanjutnya porsi yang minim pada pengajaran mata pelajaran Seni Budaya, yaitu 2x45 menit per minggu, seharusnya bukan menjadi alasan untuk tidak menyediakan materi ajar gamelan. Minimnya porsi waktu pengajaran tersebut seringkali disiasati dengan menggunakan metode-metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab, serta tes akhir (ulangan) yang hanya menonjolkan pada hafal-hafalan saja. Seperti diutarakan Tisnasomantri (1992:3) bahwa para guru kesenian dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) kesenian terlalu menekankan kepada hafalan saja, sedangkan hal-hal yang bersifat apresiasi dan keterampilan kurang diperhatikan.

Faktor multi tafsir dan kebebasan guru dalam menerapkan keterangan-keterangan yang tertuang dalam SKKD Kurikulum Seni Budaya tersebut juga menjadi persoalan tersendiri. Bagaimana membedakan seni musik tradisi daerah setempat dengan seni musik Nusantara, serta ditingkat mana diterapkannya, menjadi ranah abu-abu dalam pelaksanaannya. Dieter Mack (2000:148) menegaskan hal tersebut sebagai ketidakberanian guru dalam mengajarkan materi (materi gamelan misalnya), karena materi tersebut tidak tercantum secara tertulis, baik di tingkat kurikulum maupun di tingkat SKKD.

Proses belajar mengajar pada hakekatnya merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Sanaky (2009: 3) mengungkapkan

bahwa dibutuhkan alat atau media yang mampu menjadi penghantar dalam proses komunikasi tersebut. Artinya, komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa bantuan sarana penyampai pesan, yaitu alat atau media. Pembelajaran gamelan, khususnya gamelan Pelog Salendro secara ideal memang dilakukan dengan cara menghadapi wujud alat musik itu sendiri sebagai media belajar dan didukung materi-materi pembelajarannya. Kendati demikian, seperti yang telah disebutkan di atas, bahwa faktor harga dan faktor ruangan yang memadai untuk praktik gamelan, susah untuk direalisasikan di tiap sekolah menengah umum. Salah satu solusi yang bisa ditempuh untuk mengajarkan gamelan Pelog Salendro adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis piranti lunak (*software*).

Roger S. Pressman (2002:10) memaparkan bahwa piranti lunak atau *software* adalah perintah dalam program komputer yang bila dieksekusi akan memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan. Selanjutnya, Daryanto (2010: 7) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang terintegral dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.

Berdasarkan dua paparan di atas, dibutuhkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran gamelan Pelog Salendro. Dengan perkembangan teknologi yang makin canggih, maka pembelajaran gamelan Pelog Salendro bisa difasilitasi melalui piranti lunak. Kegunaan teknologi dalam pembelajaran ini adalah untuk menyambut siswa dari

kesenangannya terhadap teknologi. Dengan kata lain, guru dapat memanfaatkan dan memberdayakan teknologi untuk mewujudkan perilaku belajar yang efektif dan meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran seni musik, khususnya gamelan Pelog Salendro.

Pembelajaran gamelan memerlukan partisipasi aktif bagi guru dan siswa. Seorang guru perlu memperkenalkan lingkungan atau kultur budaya masyarakat lokal, sehingga dapat menumbuhkan identitas dan daya tarik siswa terhadap budayanya. Namun dalam praktiknya, keterbatasan pengetahuan guru, baik secara materi bahan ajar, metode atau strategi pembelajaran membuat pembelajaran gamelan menjadi monoton atau membosankan. Akibatnya siswa tidak aktif dan kurang motivasi dalam proses belajar mengajar. Salah satu model atau pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk mempelajari gamelan Pelog Salendro melalui media pembelajaran adalah pendekatan *Science Technology and Society* (STS).

Melalui pendekatan pembelajaran STS, nilai-nilai budaya lokal (Nusantara) mampu dielaborasi dengan perkembangan teknologi kekinian. Seperti yang dikemukakan oleh *National Science Teachers Association* (NSTA) dalam Pradeep M. Dass (2005: 96) sebagai berikut.

The bottom line in STS is the involvement of learners in experiences and issues which are directly related to their lives. STS develops students with skills which allow them to become active, responsible citizens by responding to issues which impact their lives. The experience of science education through STS strategies will create a scientifically literate citizenry for the twenty-first century.

Pendekatan pembelajaran STS tersebut melibatkan peserta didik dalam pengalaman musikalnya yang berhubungan langsung dengan kehidupan bermusik siswa. STS memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik dalam memperoleh dan

mengembangkan keterampilannya. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman dan berhadapan langsung dengan masalah-masalah yang berhubungan dengan kehidupan mereka. Pendekatan pembelajaran STS memadukan pengalaman pendidikan siswa dengan kemajuan teknologi. Artinya, mempelajari gamelan Pelog Salendro bisa dilakukan melalui media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu piranti lunak atau *software*.

Inovasi teknologi berpengaruh pada masyarakat dan budayanya. Tinggal bagaimana para pendidik menanggapi hal ini sebagai sebuah program interdisipliner yang muncul dari pertemuan disiplin ilmu seni musik, khususnya gamelan dengan perkembangan teknologi. Inovasi di bidang teknologi pendidikan khususnya program multimedia, dirasa mampu merangsang dan membangkitkan garirah siswa untuk mempelajari gamelan Pelog Salendro. Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian ini akan diberi judul “Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Sekolah Menengah Umum”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran gamelan antara lain:

1. Permasalahan mengatasi sarana dan prasarana pendukung pembelajaran gamelan Pelog Salendro, baik berupa alat musik maupun ruang praktik bermusik.
2. Permasalahan ketersediaan guru Seni Budaya, khususnya seni musik yang tidak lengkap di sekolah-sekolah.

3. Permasalahan kompetensi guru seni musik yang mengerti dan memahami ketuntasan pembelajaran gamelan Pelog Salendro.
4. Permasalahan tentang kurangnya materi ajar gamelan Pelog Salendro di sekolah menengah umum, sehingga menghambat pembelajaran tentang gamelan.

Selanjutnya penelitian ini akan lebih difokuskan kepada pengembangan media pembelajaran pendidikan seni musik berbasis multimedia interaktif, khususnya untuk gamelan Pelog Salendro. Oleh karena itu untuk menjawab identifikasi masalah di atas, maka diperlukan rumusan dalam bentuk pertanyaan penelitian diantaranya:

1. Bagaimanakah bentuk media pembelajaran gamelan Pelog Salendro berbasis multimedia interaktif?
2. Bagaimanakah implementasi media pembelajaran gamelan Pelog Salendro berbasis multimedia interaktif?
3. Bagaimanakah validasi hasil pembelajaran melalui media pembelajaran gamelan Pelog Salendro berbasis multimedia interaktif?

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Berdasarkan judul penelitian dan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dibagi dalam beberapa variabel yang dijadikan landasan penelitian, diantaranya adalah:

a. Media Pembelajaran

Diecky Kurniawan Indrapraja, 2012
Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Menengah Umum
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

- b. Gamelan Pelog Salendro
- c. Multimedia Interaktif
- d. Metode Pembelajaran

2. Definisi Operasional

Dari variabel-variabel penelitian di atas, maka akan dibatasi pada beberapa istilah dalam bentuk definisi operasional, antara lain:

a. Media Pembelajaran

Secara harfiah media adalah perantara atau pengantar. Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Selanjutnya, pembelajaran berkaitan dengan proses memperoleh, menerapkannya, dan mengembangkan pengetahuan peserta didik, serta membuatnya untuk terus belajar (Clouston 2010: 174). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar informasi, untuk selanjutnya diproses, diterapkan, dan dikembangkan oleh peserta didik. Sanaky (2009:4) mempertegas media pembelajaran sebagai bagian dari proses pendidikan yang mampu menstimulasi peserta didik untuk terus belajar, mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

b. Gamelan Pelog Salendro

Pada dasarnya gamelan Pelog Salendro bukan saja dikarenakan *laras* yang digunakan adalah *laras* Pelog dan *laras* Salendro, melainkan dikarenakan pula tidak ada nama khusus untuk menyebut jenis gamelan ini. Walaupun

pada suatu pertunjukan gamelan yang digunakan hanya gamelan *laras* Salendro, tetap saja gamelan yang digunakan tersebut disebut gamelan Pelog Salendro (Suparli 2010:19). Artinya Pelog Salendro dalam hal ini berfungsi sebagai nama.

c. **Multimedia Interaktif**

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin, *nouns*) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medio* atau *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Berikutnya, interaksi bersifat saling melakukan aksi, antar-hubungan, ataupun saling aktif. Green & Brown (2002: 2-6) mendefinisikan multimedia interaktif sebagai penggabungan dan pensinergian semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, dan interaktivitas. Artinya, bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, baik berupa navigasi, kreasi, dan komunikasi, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

d. **Metode Pembelajaran**

Metode menurut Djameluddin (1999: 114) berasal dari kata *meta* yang berarti melalui, dan *hodos* yang berarti jalan. Jadi, metode adalah jalan yang harus dilalui dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999: 767), metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Pada konteks pembelajaran, metode merupakan sistem yang ditempuh untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, maka penelitian ini juga bertujuan untuk:

1. Mengembangkan bentuk media pembelajaran gamelan Pelog Salendro berbasis multimedia interaktif.
2. Mengetahui implementasi media pembelajaran gamelan Pelog Salendro berbasis multimedia interaktif.
3. Memvalidasi hasil pembelajaran melalui media pembelajaran gamelan Pelog Salendro berbasis multimedia interaktif.

E. Signifikansi dan Manfaat Penelitian

Signifikansi dari penelitian ini adalah merealisasikan paradigma baru pembelajaran seni, yaitu pembelajaran yang berfokus kepada aktivitas siswa dan pembelajaran yang inovatif. Dengan jalan menganalisis dan mengkaji teori-teori dan pengalaman empirik dari pihak-pihak yang berkompeten di bidangnya, diharapkan dapat dikembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif seni musik Nusantara. Hal ini dirasa tepat sasaran, melihat perkembangan teknologi yang sangat pesat dan sangat diminati semua kalangan.

Adapun manfaat penelitian ditujukan bagi:

1. Peneliti

Penelitian yang dilakukan merupakan wujud pengalaman yang sangat berharga dan merupakan salah satu upaya untuk membantu menambah khasanah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia

interaktif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk jenis kesenian musik Nusantara yang lainnya.

2. Objek yang diteliti

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini merupakan wujud dedikasi pada dunia pendidikan. Media pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi sumbangsih dalam meningkatkan mutu pendidikan musik Nusantara dalam mata pelajaran Seni Budaya.

3. Guru dan Seniman

Paradigma pengajaran konvensional adalah menempatkan guru sebagai pusat instruksi. Untuk itu, pengembangan multimedia interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh para guru seni menuju pembelajaran yang berfokus pada aktivitas siswa yang efektif dan efisien, sehingga kekayaan musik Nusantara di Indonesia akan tetap terpelihara di tingkat institusi. Begitu juga, bagi seniman, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dapat menjadi solusi pendokumentasian dan pelestarian seni musik Nusantara, khususnya gamelan Pelog Salendro.

4. Lembaga Pendidikan

Bagi lembaga-lembaga pendidikan, baik formal maupun non formal; baik dari tingkat dasar hingga tingkat perguruan tinggi, pembelajaran musik Nusantara khususnya gamelan selalu terhambat oleh fasilitas (gamelan) yang tidak tersedia. Hasil dari penelitian ini adalah produk yang berupa media pembelajaran gamelan Pelog Salendro berbasis perangkat lunak. Produk ini

diharapkan dapat menjadi bahan acuan pembelajaran berbasis multimedia interaktif bagi lembaga pendidikan. Dengan demikian seni musik Nusantara lebih menarik untuk dipelajari dan dipahami.

5. Instansi lain

Penelitian ini adalah salah satu upaya dalam membantu pemerintah atau instansi terkait lain dalam mendokumentasikan seni musik Nusantara, khususnya dari sisi pendidikan.

