

Rancangan media pembelajaran seni karawitan jaranan untuk anak SMP

Dhimas Febriant Astrawira Wae* & Yoyok Yermiandhoko

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*Corresponding Author; Email: dhimaspanjakcuk@gmail.com

ABSTRACT

Tulisan ini merupakan kajian literatur terkait rancangan media pembelajaran karawitan di sekolah. Isu-isu yang akan dibahas pada tulisan ini diantaranya; pembelajaran seni karawitan, media belajar, dan materi pembelajaran. Metode penelitian menggunakan *Research and Development*. Adapun pengumpulan data dengan menggunakan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan literasi yang terkait dengan isu-isu tersebut. Karena media pembelajaran merupakan salah satu sistem yang berperan penting dalam perkembangan peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan yang inovatif dan efektif. Pembahasan ini menekankan pada perancangan sebuah media pembelajaran berupa buku cetak disertai video sebagai sarana pembelajaran pelengkap yang dapat membantu anak-anak di usia SMP dalam mempraktikkan materi seni karawitan.

Kata kunci: media belajar, karawitan, jaranan, anak SMP

The design of *jaranan* musical art learning media for junior high school children

Abstract

This paper is a literature review related to the design of musical learning media in schools. The issues that will be discussed in this paper include; learning musical arts, learning media, and learning materials. The research method uses Research and Development. The data collection uses library data, reading and taking notes, and processing literacy materials related to these issues. Because the media is one system that plays an important role in the development of students to increase innovative and effective knowledge, this discussion emphasizes the design of learning media in the form of a printed book accompanied by a video as a complementary learning tool that can help children at junior high school age in practicing musical art materials.

Keywords: learning media, *karawitan*, *jaranan*, junior high school children

Article history

Submitted:
9 June 2021

Accepted:
25 April 2022

Published:
30 April 2022

Citation (APA Style):

Wae, D. F. A. (2022). Pengembangan buku ajar karawitan berbasis notasi kepatihan berbantuan video tutorial untuk anak SMP. *Imaji*, 20(1), 58-68. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.41170>

PENDAHULUAN

Problematika yang dihadapi dunia pendidikan kini semakin kompleks dan memerlukan strategi jitu dalam mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi. Saat ini Indonesia sedang mengalami era disrupsi, dimana suatu perubahan berlangsung dengan sangat cepat dan *non-linear*. Ini sebagai akibat adanya peralihan dari Revolusi Industri 4.0 kepada *Society 5.0*. Kemajuan teknologi ini memungkinkan otomatisasi di hampir semua bidang. Konsep *Society 5.0* berasal dari Pemerintah Jepang sebagai solusi terhadap tren global sebagai akibat dari munculnya Revolusi Industri 4.0. *Society 5.0* merupakan jawaban atas munculnya pro kontra akibat era Revolusi Industri 4.0 yang dinilai terlalu mendegradasi peran manusia dalam dunia industri dan usaha, karena digantikan dengan mesin dan robot-robot pintar. *Society 5.0* adalah masyarakat yang hidup dengan segala kemudahan yang ada sehingga mampu menyelesaikan tantangan-tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era Revolusi industri 4.0

seperti *Internet on Things* (internet untuk segala sesuatu), *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), *Big Data* (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Pendidikan pada masa ini harus menekankan pada inovasi sistem yang lebih mengarah pada digitalisasi, dari inovasi tersebut maka diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup manusia. Mengingat terdapat tiga kemampuan yang dibutuhkan di masa depan yaitu kemampuan kognitif, *softskill*, teknologi.

Melihat berbagai kenyataan tersebut, dimana penguasaan terhadap ilmu pengetahuan, teknologi dan keterampilan telah menjadi tuntutan zaman, dunia pendidikan Indonesia saat ini harus mengambil cara jitu untuk mencetak generasi penerus agar sesuai dengan cita-cita pendidikan, seperti yang tercantum di dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam undang-undang tersebut menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal tersebut selaras dengan pendapat Ki Hadjar Dewantara dalam (Suparlan, 2015) yang menyatakan bahwa pendidikan sebagai ujung tombak dalam rangka memajukan kehidupan bangsa hendaknya mengacu pada petunjuk “Trikon”, yakni kontinyu, konvergen, dan konsentris.

Kontinyu dengan alam masyarakat Indonesia sendiri artinya pendidikan harus mampu mewariskan nilai-nilai adi luhung yang terdapat dalam masyarakat kepada generasi-generasi berikutnya. Konvergen dengan alam luar artinya penerimaan nilai-nilai kultural dari bangsa asing harus dilakukan secara selektif dan adaptif yang pada akhirnya bersatu dengan alam universal. Konsentris dalam kesatuan universal, artinya hidup berdampingan dengan budaya dan bangsa lain namun tetap memiliki ciri khas atau kepribadian sendiri. Dengan demikian dapat diartikan bahwa pendidikan harus mampu mempersiapkan luaran yang relevan dengan segala perubahan jaman, namun tetap dengan tidak meninggalkan nilai-nilai luhur dan ciri khas kebangsaan.

Pendidikan seni dalam hal ini memiliki peran yang begitu penting untuk membentuk karakter yang sesuai dengan ciri khas bangsa Indonesia dengan adat ketimurannya. Mengapa demikian? karena pada wilayah seni peserta didik tidak hanya dihadapkan kepada materi yang bersifat penalaran dan saintifik saja (Suherman, 2017), namun juga terhadap pengembangan kepekaan rasa atau emosional (Sugiharto, 2013). Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan bapak pendidikan Indonesia Ki Hadjar Dewantara dalam konsepnya yang menyatakan bahwa terdapat empat cakupan dalam bidang pendidikan, yaitu olah pikir, olah rasa, olah karsa dan olah raga (Latif, 2020). Artinya bahwa idealnya pendidikan tidak serta merta hanya berkutat kepada permasalahan kemampuan intelektual (kognitif) dan *skill* / keterampilan (psikomotorik) saja, namun juga pada aspek perubahan sikap atau perilaku (afektif) menuju ke arah yang lebih baik. Adapun untuk mewujudkan konsep tersebut perlu adanya berbagai kegiatan yang mendukung tumbuh kembang keterampilan psikomotorik dan terutama afektif anak, yang salah satunya adalah melalui kesenian tradisional.

Kesenian tradisional adalah kesenian yang diciptakan oleh masyarakat banyak yang mengandung unsur keindahan yang hasilnya menjadi milik bersama (Alwi, 2003: 1038). Bangsa Indonesia dengan adat ketimurannya sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kesantunan dan religiusitas, hal tersebut terefleksikan melalui seni dan budaya asli warisan nenek moyang. Maka tidak heran apabila dalam berbagai bentuk kesenian tradisional banyak terkandung nilai-nilai luhur seperti budi pekerti, sopan santun, kebijaksanaan, dan sebagainya. Selain itu dalam proses pembelajaran kesenian tradisional, para peserta didik juga diarahkan dan dibimbing untuk mampu mengasah kecerdasan interpersonal dan intrapersonal mereka. Dalam kegiatan ini selain dituntut untuk dapat menguasai setiap materi dengan baik, mereka juga diharapkan mampu untuk bersosialisasi dengan teman-temannya, bekerja sama, dan melatih kekompakan tim. Dengan adanya pembinaan secara rutin maka dalam waktu singkat anak mulai bisa menyadari bahwa mereka mempunyai potensi dalam mengembangkan kesenian sekaligus membentuk karakter mereka menjadi generasi yang mencintai kesenian tradisional dan berbudi pekerti luhur. Hal ini selaras dengan pernyataan Deddy Irawan (2017) melalui tulisannya “pendidikan seni mambumikan” dalam buku paradigma pendidikan seni, bahwa pendidikan seni mampu mengungkap dan membedah kebudayaan sebagai kearifan lokal yang tumbuh dan berkembang di masyarakat. Adapun

kandungan ajaran serta nilai-nilai luhur yang ada didalamnya dapat digunakan sebagai wadah sekaligus media pembelajaran yang mampu mengarahkan manusia dalam menemukan jati diri, serta sebagai pembentuk karakter yang kuat dalam diri manusia.

Dewasa ini pembelajaran seni budaya khususnya seni musik baik di tingkat SD maupun SMP masih banyak yang menitik beratkan materinya pada hal-hal yang berkaitan dengan musik barat atau diatonis. Peserta didik lebih sering diajarkan berbagai macam pengetahuan mulai dari bentuk, organologi, pola, struktur, dan teknik permainan alat musik seperti pianika, suling recorder, gitar dan lain sebagainya. Kemudian saat dihadapkan kepada materi pembelajaran seni musik tradisional, hanya sedikit dari mereka yang mengetahuinya dan banyak diantaranya yang bahkan baru saja mendengar karena tidak tahu sama sekali. Oleh karena itu, apabila sejak dini pembelajaran tentang materi seni musik tradisional tidak diberikan secara intens dan berkelanjutan, maka akan menimbulkan ketidaktahuan yang dikhawatirkan dapat menyebabkan hilangnya rasa cinta dan bangga terhadap seni budaya bangsa. Hal tersebut tentunya sangat ironis, mengingat Indonesia adalah Negara kepulauan yang dianugerahi Tuhan dengan beragam khazanah seni, budaya dan tradisi (Magat, 2014; Soedarsono, 1999; Susanto, 1986; Weeren-Griek, 1949). Begitu pula halnya dengan pemahaman unsur historis, baik tentang seni maupun budaya. Upaya penjagaan, pelestarian dan pengembangan yang berkaitan dengan keberlangsungan seni budaya lokal kurang mendapat perhatian dan porsi yang cukup dalam materi pembelajaran di SD maupun SMP. Oleh sebab itu, para generasi muda kini mengalami kebutaan dalam hal pengetahuan seni dan budaya Indonesia (Gottssalk, 1996; Kartodirdjo, 2016).

Permasalahan yang sering timbul seiring dengan usaha pengenalan bentuk-bentuk kesenian tradisional pada pembelajaran di lingkungan pendidikan adalah anggapan kuno dari mayoritas peserta didik. Hanya sedikit dari mereka yang tertarik dengan materi tersebut. Hal ini tentunya menjadi suatu permasalahan serius dimana setiap pendidik harus berupaya keras agar materi tersebut dapat diminati, sehingga mampu tersampaikan dengan baik pada setiap kesempatan. Terdapat beberapa cara untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi tersebut, salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran dan media yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Seiring dengan perkembangan jaman terdapat banyak metode pembelajaran moderen yang belakangan ini telah menjadi tren karena banyak menekankan kepada kemudahan akses bagi pembelajar. Adapun beberapa contohnya adalah Video Based Learning (pembelajaran berbasis video), Website Based Learning (pembelajaran berbasis website), Mobile Based Learning (pembelajaran berbasis mobile) dan Blended Based Learning (pembelajaran jarak jauh). Kemudian media belajar baik berupa aplikasi, audio visual, maupun bahan ajar lain semakin hari juga kian menuntut fleksibilitas dan protabilitas bagi penggunaannya.

Inovasi dalam strategi pembelajaran, pada berbagai mata pelajaran di era milenial seperti sekarang ini dapat dilakukan secara luwes dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran yang viral atau yang sudah terkenal seperti yang telah di sebutkan diatas. Sebagai contoh dalam pembelajaran bahasa inggris dapat dilakukan dengan menggunakan buku ajar secara konvensional yang kemudian dielaborasi dengan bantuan video (audio visual), hal tersebut tentunya lebih memudahkan dan dapat melatih kepekaan peserta didik terhadap beberapa materi yang terkait dengan artikulasi (*pronunciation*) dalam pelafalan berbagai *vocabulary* yang ada. Dengan adanya sistem multi stimulus antara rangsang audio, visual maupun kinestetik diharapkan seluruh peserta didik dapat menangkap serta memahami materi demi materi dengan baik dan benar. Sehingga rancangan pembelajaran beserta seluruh materi yang telah disusun oleh para pendidik dapat diterapkan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Rancangan Media Pembelajaran Karawitan Dengan Notasi Kepatihan Untuk Anak SMP” dengan fokus penelitian memperkenalkan seni tradisional tari jaranan dan adaptasi materi tabuhan karawitan jaranan untuk pemula.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan proses disesuaikan dengan buku ajar karawitan musik dengan urutan sebagai berikut: pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, proses penciptaan karya seni, revisi penciptaan karya seni, uji

coba (Sugiyono, 2009: 298). Selanjutnya pengkajian literatur, yang berupa serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data kepustakaan, menelaah dan mencatat, serta mengkaji bahan penelitian. Studi kepustakaan ini dilakukan oleh penulis yang bertujuan untuk mencari dasar pijakan untuk memperoleh landasan teori, kerangka berpikir, memberikan suatu gambaran hal-hal yang telah diketahui dan yang belum diketahui dari suatu fenomena khusus dan mengidentifikasi dari hasil-hasil penelitian terdahulu. Adapun dalam pembelajaran karawitan, membaca notasi kepatihan adalah suatu hal yang dinilai sulit, sehingga butuh suatu strategi khusus agar siswa mampu memahami dan mempraktikkan transkrip tersebut dengan baik dan benar. Fokus dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan beberapa hal terkait dengan pembelajaran karawitan pada tataran pemula melalui beberapa pendekatan, yaitu: (1) Teori belajar, (2) Metode Belajar, (3) Media Belajar, dan (4) Materi Pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa buku ajar dilengkapi dengan video terkait pembelajaran seni karawitan Jawa dalam kesenian jaranan. Adapun produk yang dirancang memiliki spesifikasi yaitu produk secara fisik media pembelajaran ini berupa 1) buku ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah; 2) video dapat diakses melalui media telepon selular ataupun komputer; 3) video didesain sedemikian rupa agar dapat digunakan oleh siapa saja dan dimana saja; 4) tampilan awal dalam video menunjukkan kuda kepang sebagai icon dari seni jaranan; 5) tampilan font kepatihan dengan ukuran yang cukup besar dengan warna yang kontras; 6) dilengkapi dengan indikatif yang memungkinkan untuk semua pengguna memahami jalannya notasi.

Pendekatan teori belajar

Teori pembiasaan klasikal (classical conditioning) ini berkembang berdasarkan hasil eksperimen yang dilakukan oleh Ivan Pavlov (1849- 1936), seorang ilmuwan besar Rusia yang berhasil menggondol hadiah Nobel pada tahun 1909. Pada dasarnya classical conditioning adalah sebuah prosedur penciptaan refleks baru dengan cara mendatangkan stimulus sebelum terjadinya refleks tersebut (Terrace, 1973). Pembiasaan klasikal (classical conditioning) ini termasuk pada Teori Behaviorisme, Behaviorisme adalah pandangan yang menyatakan bahwa perilaku harus dijelaskan melalui pengalaman yang harus diamati, bukan dengan proses mental. Menurut kaum behavioris, perilaku adalah segala sesuatu yang kita lakukan dan dapat dilihat secara langsung.

Pavlov mengidentifikasi makanan sebagai unconditioned stimulus (UCS) dan air liur sebagai unconditioned respons (UCR) atau respons tak bersyarat. Unconditioned stimulus (UCS) atau perangsang tak bersyarat atau perangsang alami, yaitu perangsang yang secara alami dapat menimbulkan respons tertentu, misalnya makanan bagi anjing dapat menimbulkan air liur. Perangsang bersyarat atau conditioned stimulus (CS), yaitu perangsang yang secara alami tidak dapat menimbulkan respons tertentu, misalnya suara lonceng yang dapat menimbulkan keluarnya air liur. Respons bersyarat atau unconditioned respons (UCR), yaitu respons yang ditimbulkan oleh bersyarat (bel).

Menurut Djiwandono (2006: 128) prosedur percobaan Pavlov dapat digambarkan sebagai berikut:

Sebelum Conditioning

Stimulus	Respon
CS (bel)	Tidak ada respon air liur
UCS (daging)	UCR (mengeluarkan air liur)

Selama Conditioning

Stimulus	Respon
CS (bel) + UCS (daging)	UCR (mengeluarkan air liur)

Sesudah conditioning

Stimulus	Respon
----------	--------

Dalam kehidupan manusia sehari-hari, ada situasi yang sama seperti pada anjing. Sebagai contoh, suara lagu dari penjual es krim Walls yang berkeliling dari rumah ke rumah. Awalnya mungkin suara itu asing, tetapi setelah si penjual es krim sering lewat, maka nada lagu tersebut bisa menerbitkan air liur apalagi pada siang hari yang panas. Bayangkan, bila tidak ada lagu tersebut betapa lelahnya si penjual berteriak-teriak menjajakan dagangannya. Contoh lain adalah bunyi bel di kelas untuk penanda waktu atau tombol antrian di bank. Tanpa disadari, terjadi proses menandai sesuatu yaitu membedakan bunyibunyian dari pedagang makanan (rujak, es, nasi goreng, siomay) yang sering lewat dari rumah dan bel masuk kelas istirahat (Thobroni, 2015: 71).

Penerapan pendekatan behaviorisme Pavlov dalam buku ajar karawitan jaranan berbantuan video ini tidak serta merta berangkat dari hal yang bersifat sangat mendasar serta diawali dengan ketidaktahuan secara mutlak. Akan tetapi didasari oleh kesepakatan pada simbol-simbol tertentu yang menentukan pola-pola tabuhan pada garap tertentu. Misalnya pola kendhangan pada garap srepegan yang berbeda dengan ayak ayakan, meskipun sama-sama diawali dari instrumen kendhang sebagai penanda dimulainya gendhing. Kendhangan pada srepegan berbunyi “deh deh deh”, sedangkan pada ayak berbunyi “deh deh deh dang deh” hal tersebut telah menjadi kesepakatan sejak lama dan menjadi aturan baku dalam setiap penyajian repertoar-repertoar tersebut. Dengan demikian siswa ketika selain dibiasakan untuk membaca notasi kepatihan secara tidak langsung juga untuk menghafalkan pola-pola yang terdapat pada instrumen kendhang.

Pendekatan metode belajar

Secara harfiah metode pembelajaran adalah teknik yang dikuasai pendidik atau guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada para peserta didik di kelas, baik secara individu maupun kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik (Ahmadi & Prasetya, 2015: 52). Pembelajaran karawitan dapat dilakukan dengan beberapa metode mulai dari ceramah, demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab. Akan tetapi materi musik karawitan dalam rancangan media pembelajaran ini diberikan kepada para peserta didik dengan lebih menekankan pada penggunaan pendekatan metode demonstrasi dan ceramah. Peserta didik dapat melihat secara langsung melalui gawai masing-masing paparan materi dengan memperhatikan simbol-simbol berupa warna, garis dan penanda-penanda lain yang umum digunakan dalam sistem notasi kepatihan pada karawitan Jawa.

Metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan memeragakan dan menunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Terlepas dari metode penyajian tidak terlepas dari penjelasan guru. Walau dalam metode demonstrasi siswa hanya sekedar memperhatikan (Nasih & Nur, 2009: 49). Menurut Drajat metode demonstrasi adalah sebuah metode yang menggunakan peragaan untuk memperjelas atau pengertian atau untuk menunjukkan bagaimana melakukan sesuatu kepada seluruh siswa. Demonstrasi adalah metode pembelajaran yang efektif, terutama pada beberapa mata pelajaran praktik karena seluruh siswa dapat melihat secara langsung penngimplementasian materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Huda, 2013: 233).

Metode pembelajaran demonstrasi merupakan cara menyajikan materi dalam kegiatan belajar mengajar dengan cara memeragakan dan memepertunjukkan suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain di depan seluruh peserta didik. Melalui metode demonstrasi, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam, sehingga membentuk pemahaman dengan baik dan sempurna. Selain itu siswa juga dapat mengamati guru selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun penggunaan metode demonstrasi memiliki tujuan agar peserta didik mampu memahami tentang cara memainkan berbagai instrumen seperti boning, balungan, kendhang dan instrumen gamelan lain sesuai dengan notasi misalnya dalam materi lancar pola permainan bonang, kendhang, balunga pada irama lancar tidak sama garapnya dengan ladrang, meskipun dalam penyajian ladrang juga terdapat irama lancar pada bagian awal setelah buka. permainan dan sebagainya.

Melihat penjabaran tentang metode demonstrasi tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi adalah cara yang sangat sesuai dengan karakter pembelajaran seni karawitan

yang menitikberatkan materi-materinya pada aspek keterampilan psikomotorik (praktek). Akan tetapi masih terdapat pula beberapa kekurangan pada metode ini yang berimplikasi pada panjangnya durasi yang diperlukan dalam perencanaan serta untuk memastikan agar peserta didik benar-benar menguasai materi dengan baik. Kolaborasi dengan metode lain untuk saling melengkapi adalah suatu hal yang perlu untuk dilakukan demi pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, salah satunya adalah dengan menambahkan metode ceramah pada berbagai kesempatan.

Menurut Abuddin Nata (2011:181-182), metode ceramah merupakan penyampaian pelajaran yang dilakukan secara lisan oleh guru dengan menuturkan atau menjelaskan langsung di hadapan para siswa. Ceramah dimulai dengan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, menuturkan garis-garis besar yang akan dibahas, serta menghubungkan antara materi yang akan disajikan dengan bahan yang telah disajikan. Ceramah akan berhasil apabila mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh dari para siswa, disajikan secara sistematis, menggairahkan, memberikan kesempatan kepada para siswa. Pada akhir ceramah perlu diutarakan kesimpulan, pemberian tugas-tugas kepada para siswa serta melaksanakan penilaian akhir.

Metode ceramah disebut juga dengan pemberian informasi melalui kata-kata. Pengajaran sejarah, merupakan proses pemberian informasi atau materi kepada peserta didik serta hasil dari penggunaan metode tersebut sering tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Makna dan arti dari materi atau informasi tersebut terkadang ditafsirkan berbeda atau salah oleh peserta didik. Hal ini karena tingkat pemahaman setiap peserta didik yang berbeda-beda atau di lain pihak guru sebagai pusat pembelajaran kurang pandai dalam menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik. Jenis-jenis metode ceramah, terdiri dari metode ceramah bervariasi, metode ceramah campuran dan metode ceramah asli.

Berdasarkan berbagai uraian terkait dengan metode ceramah tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa metode ini adalah cara yang tepat karena merupakan pelengkap dari metode demonstrasi sebelumnya. Sehingga dapat dielaborasi dalam pengaplikasian pembelajaran karawitan. Paparan materi praktik yang diawali dengan ceramah mengenai teori-teori yang terdapat didalamnya diharapkan mampu memberikan dampak positif terkait dengan produktivitas, efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran.

Media belajar

Saat ini dunia tengah memasuki era digital dengan model pembelajaran yang sangat variatif, berbeda dengan model pembelajaran yang konvensional. Setidaknya ada 3 cara pembelajaran yang dapat dilakukan guru dan siswa. Pertama, materi diberikan oleh guru secara *online* kepada siswa kemudian materi diunduh dan dipelajari secara manual (*offline*) oleh siswa. Kedua, guru memberikan materi pembelajaran secara *online* kemudian siswa mempelajari secara *online* pula. Ketiga, kombinasi pembelajaran *online* dengan *offline*. Terdapat pula model pembelajaran dimana guru bukan bertindak sebagai pemberi materi secara keseluruhan, siswa dapat mengakses sendiri materi pembelajaran pada sumber-sumber pembelajaran yang tersedia secara *online*, lewat jaringan internet yang memungkinkan setiap orang dapat belajar sendiri walaupun tanpa ada bimbingan dari guru secara langsung.

Mobile Learning adalah bentuk pembelajaran dengan bantuan teknologi seluler nirkabel (*smartphone*). *Mobile learning* menawarkan kemudahan pada siapa saja untuk dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja tanpa ada batasan ruang dan juga waktu. Model pembelajaran *mobile learning*, mendorong keaktifan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Pembelajaran dengan *mobile learning* memberikan kemudahan siswa untuk belajar tanpa mengurangi tugas dan tanggungjawabnya walaupun tidak dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung. “*Handphone* menjadi media komunikasi yang seolah mnejadi kebutuhan mendasar manusia untuk malukan komunikasi jarak jauh dibandingkan dengan surat pos dan telegram yang mempunyai waktu yang lebih lama” (Nasrullah, 2014:3). Sebuah pergeseran penting telah terjadi pada proses penyampaian informasi dari yang hanya melalui satu arah menjadi lebih interaktif melalui berbagai arah. Khalayak tidak hanya menjadi objek penerima informasi, namun juga dilibatkan secara aktif, karena kemajuan teknologi dan infomasi membuat terjadinya interaksi anatar media.



Gambar 1. Tampilan depan video karawitan Jaranan

Mobile learning merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat mobile. Perangkat tersebut dapat berupa tablet PC, telepon seluler, PDA, laptop, dan sebagainya. Dengan penggunaan *mobile learning*, konten pembelajaran dapat diakses dimanapun dan kapanpun tanpa harus datang pada tempat tertentu dan tidak terbatas ruang dan waktu.

Istilah *video-based learning* digunakan dalam pembelajaran untuk mendesain pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dengan diajarkan melalui video. Pada beberapa materi pelajaran praktik terdapat tiga elemen yang terkandung dalam video yaitu audio, visual dan kinestetik. Audio digunakan untuk menguraikan informasi secara lisan maupun melalui bunyi-bunyian, sedangkan visual menyediakan sumber utama atau pemaparan isi secara tulisan atau wujud yang dapat diindera oleh mata, yang berbanding lurus dengan rangsangan yang bersifat kinestetik didalamnya. Media video adalah salah satu jenis media audio-visual dan dapat mencerminkan suatu objek yang bergerak bersama dengan suara alami atau yang sesuai. Video menyajikan informasi yang nyata, dimana menggambarkan proses terjadinya sesuatu, menjelaskan konsep yang rumit, mengelola keterampilan, meringkas atau memperpanjang waktu, dan membuat perubahan pada sikap.

Dalam pengaplikasiannya terdapat beberapa macam *video-based learning* yang di kelompokkan ke dalam beberapa jenis media belajar. Djarmah dan Aswan mengelompokkan media *video-based learning* berdasarkan keberadaannya yaitu menjadi dua macam, yaitu:

a. Media *video-based learning* gerak

Media video based learning gerak adalah salah satu media yang bisa menampilkan dua unsur yanbisa bergerak yaitu unsur suara dan gambar, unsur-unsur tersebut bermula dari satu sumber. Macam-macam media yang meruapakanbagian dalam kelompok ini yaitu:

1. Televisi yang merupakan salah satu sistem elektronik yang menampilkan gambar dan suara secara bersamaan dengan perantara kabel atau ruang.
2. Video yang merupakan salah satu bagian dari media audio visual yang bergerak dengan menampilkan gambar beserta suara dalam keadaan bergerak.
3. Film bersuara yang merupakanterdapat beberapa gambar dalam frame, yang manaframe ini dapat diproyeksikan dengan menghubungkan lensa proyektor/LCD dengan listrik secara mekanis sehingga dapat dilihat pada layar berupa gambar dan disertai suara.

b. Media *video-based learning* diam

Media *video-based learning* diam biasa dinamakan dengan film bingkai suara (*sound slide*) yang merupakan salah satu dari media video dengan menampilkan unsur suara dangambar diam, unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Film bingkai suara (*sound slide*) merupakan *slide* yang ditambah dengan suara dari sumber audio yang berbeda, bukan alat audio visual lengkap.

Disisi lain terdapat juga media belajar yang cukup klasik yakni “cetak”, dimana dalam berbagai pembelajaran media ini masih begitu relevan hingga kini. Perlu diketahui bahwa bahan ajar cetak adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam wujud kertas, yang dapat difungsikan sebagai media pembelajaran atau penyampaian informasi kepada orang lain (Kemp dan Dayton, 1985). Bahan ajar cetak di usianya yang renta, hingga kini masih menjadi bahan ajar yang sangat umum digunakan secara luas di berbagai lembaga pendidikan formal, nonformal, maupun informal. Bahan ajar cetak pada umumnya digunakan baik oleh tenaga pendidik maupun siswa, dan hingga ini produksi dan penggandaannya dapat dilakukan langsung oleh lembaga-lembaga penyelenggara pendidikan dengan menggunakan mesin cetak, mesin fotokopi ataupun mesin duplikator. Fasilitas

dan sarana untuk mengembangkan bahan ajar cetak saat ini secara praktis tersedia di lingkup pendidikan tersebut.

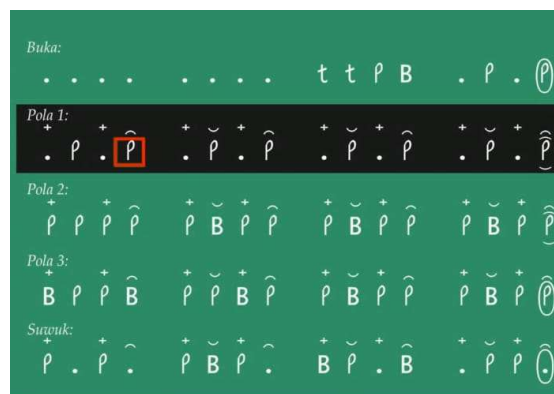
Sebagai bagian dari media pembelajaran, bahan ajar cetak berkontribusi lebih dalam proses pembelajaran dari masa ke masa. Hampir sebagian besar proses pembelajaran pada berbagai tingkatan pendidikan menggunakan bahan ajar cetak berupa buku sebagai pedoman utama. Salah satu alasan mengapa bahan ajar cetak hingga kini masih merupakan media utama dalam paket bahan ajar di sekolah-sekolah, karena sampai saat ini bahan ajar cetak masih merupakan media yang paling mudah diperoleh dan lebih standar dibanding program komputer (Bates, 1995). Di samping itu, bahan ajar cetak dalam bentuk buku pada umumnya dapat dibaca dan dipelajari di mana saja, seperti di sekolah, di rumah, dan di dalam bis kota. Membaca buku juga dapat dilakukan di mana dan kapan saja kita mau melakukannya, apakah di pagi hari, siang hari, sore hari, malam atau bahkan dini hari, tergantung pada kebiasaan masing-masing orang. Kelebihan lain dari bahan ajar cetak adalah tidak diperlukannya alat yang khusus dan mahal untuk memanfaatkannya. Dalam hal pengiriman, bahan ajar cetak ini relatif lebih mudah, efisien, dan cepat serta ongkosnya relatif lebih murah dibanding ongkos pengiriman jenis media-media lainnya.

Dari sudut pembelajaran, bahan ajar cetak lebih unggul dibanding bahan ajar jenis lain. Hal ini karena bahan ajar cetak merupakan media yang sangat canggih dalam hal mengembangkan kemampuan siswa untuk mampu belajar tentang fakta dan mampu mengerti prinsip-prinsip umum dan abstrak dengan menggunakan argumentasi yang logis.

Dalam hal kualitas penyampaian, bahan ajar cetak dapat menyajikan kata-kata, angka-angka, notasi musik, gambar dua dimensi serta diagram. Selain itu, apabila biaya tidak menjadi masalah, media cetak juga dapat dipresentasikan dengan dilengkapi ilustrasi yang berwarna. Dari segi penggunaannya, bahan ajar cetak ini bersifat self-sufficient. Artinya, dapat digunakan langsung atau untuk menggunakannya tidak diperlukan alat lain, mudah dibawa ke mana-mana (portable) karena bentuknya relatif kecil dan ringan, informasi yang ingin disampaikan dapat cepat diakses dan mudah dibaca secara sekilas (*browsing*) oleh penggunaannya.

Dalam hal pembelajaran seni musik, bahan ajar cetaka itu kertas mutlak diperlukan. Hal ini disebabkan oleh dimensi dari bahan ajar ini yang dapat di desain oleh pemateri dengan agak lebih lebar. Tentunya besarnya ukuran font pada lay out buku akan berpengaruh terhadap kenyamanan para pembaca. Seperti halnya dalam seni karawitan yang dalam pembelajarannya menggunakan transkrip notasi kepatihan dengan ukuran font yang dapat dikatakan kecil.

Di era digital seperti sekarang ini sudah barang tentu dalam mempelajari berbagai hal generasi milenial lebih memilih menggunakan gawai atau media elektronik seperti laptop, karena telah menjadi suatu tren yang mendominasi utamanya kalangan pelajar. Namun apabila hal tersebut diimplementasikan pada pembelajaran karawitan tentunya mereka akan mengalami kesulitan yang begitu berarti. Karena selain ukuran font kepatihan yang kecil terdapat kemiripan-kemiripan pada notasi tertentu, utamanya kendhangan. Kondisi semacam ini kiranya dapat menghambat proses pembelajaran, karena para peserta didik harus berulang kali membaca notasi pada perangkat elektronik mereka untuk dapat memastikan penggunaan teknik yang benar dalam mengaplikasikan pukulan pada instrumen gamelan. Maka dari itu peran dari media belajar berupa buku cetak sangatlah diperlukan.



Gambar 2. Notasi Kepatihan

Disamping memiliki beberapa kelebihan seperti di atas, bahan ajar cetak pun tak luput dari kelemahan atau kekurangan. Kekurangannya antara lain adalah tidak mampu mempresentasikan gerakan, penyajian materi dalam bahan ajar cetak bersifat linear, tidak mampu mempresentasikan kejadian secara berurutan, diperlukan biaya yang tidak sedikit untuk membuat bahan ajar cetak yang bagus dan dibutuhkan kemampuan membaca yang kuat dari pembacanya. Terakhir, kelemahan utama dari bahan ajar cetak adalah sulit memberikan bimbingan kepada pembacanya yang mengalami kesulitan memahami bagian tertentu. Sehingga dalam penelitian ini penulis berusaha mengelaborasi kedua media belajar tersebut, yakni video dan buku ajar untuk kiranya dapat dijadikan alternatif yang relevan terhadap proses pembelajaran seni musik tradisi karawitan di era digital.

Materi pembelajaran

Jaranan merupakan sebuah pertunjukan tari yang memiliki alur cerita di dalamnya, dengan di iringi musik Gamelan dan disajikan dengan suasana mistis (MH Yana dalam Nisak, 2019). Adapun cerita dalam seni jaranan adalah mengkisahkan tentang perjalanan para raja kesatria dari berbagai wilayah untuk memperebutkan Dewi Songgolangit dalam sayembara yang dilakukan di Kerajaan Kediri. Dikisahkan bahwa sayembara tersebut dimenangkan oleh Prabu Klana Sewandana dari keraton Bantarangin. Kemenangan tersebut ia peroleh setelah berhasil mengalahkan raja-raja lain, yaitu Prabu Celeng Srenggi dari Gunung Pandan dan Prabu Singa Barong dari Lodaya. Jawaban dari pertanyaan mengapa kesenian ini disebut dan dinamakan jaranan? salah satunya adalah karena setiap raja yang datang ke Kediri tersebut merupakan seseorang dengan latar belakang bangsawan, dimana dalam setiap perjalanannya selalu diikuti oleh banyak pasukan berkuda. Sehingga untuk menggambarkannya digunakanlah istilah “jaranan” yang bersasal dari kata “jaran” dan “an” yang dalam bahasa Jawa berarti “kuda-kudaan” atau tiruan yang bukan kuda sebenarnya.

Beberapa daerah di pulau Jawa juga memiliki kesenian jaranan namun memiliki nama dan bentuk pertunjukan yang beraneka ragam (Anis, 2017). Hal tersebut sama halnya dengan yang terjadi pada seni jaranan yang berada di Jawa Timur. Pada beberapa daerah seperti Jombang, Mojokerto, Surabaya, dan Pasuruan, jaranan biasa disebut dengan seni Kepangan atau jaran Kepang. Kemudian lain halnya dengan di daerah karesidenan Kediri yang menggunakan istilah jaranan untuk menyebutkan kesenian ini. Selain itu terdapat juga berbagai macam gaya dalam penyajian jaranan, yang berimplikasi pada tata artistik, musikal, gerak, dan struktur penyajian. Adapun beberapa gaya tersebut adalah Jaranan Buto (Banyuwangi), Turangga Yaksa (Trenggalek), Senthewewe (Tulungagung), dan Kediri (Nganjuk, Kediri, Blitar, dan Jombang).

Keberadaan seni jaranan tidak terlepas dari peran karawitan sebagai musik pengiring sekaligus sebagai penguat berbagai suasana dalam setiap adegan. Pada dasarnya konsep penyajian karawitan yang terdapat pada kesenian jaranan ini tidak seperti pada umumnya. Dalam bentuk klesenian ini karawitan hadir dengan bentuk yang minimalis dengan hanya menggunakan beberapa instrumen gamelan saja, yang dalam istilah karawitan disebut dengan *gadhon* atau musik kamar (*Trio, Quartet, Quintet*, dan sebagainya) dalam musik klasik Eropa. Dalam seni jaranan terdapat 4 instrumen yang wajib digunakan, diantaranya adalah Kendhang (perkusi), Kenong, Kempul Gong (*pencon*), dan Selompret. Konsep sajian seperti ini sangat kental bernuansa perkusi dengan hanya menggunakan instrumen kendhang, *pencon* yang minim nada dan *selompret* sebagai melodi utama. Konsep semacam ini juga terdapat pada beberapa bentuk kesenian lain seperti Reyog Ponorogo dan musik khas etnis Madura atau *Padalungan*. Disini mereka juga menggunakan komponen yang sama, yakni *Saronen / Selompret*, Kendhang, *Kenong Telo'* (kenong), dan Kempul Gong seperti pada Musik Daul, Musik Glipang, Musik Karapan Sapi dan lain sebagainya.

Pemilihan materi berupa karawitan jaranan pada buku ajar berbantuan video ini bertujuan untuk lebih memudahkan para peserta didik dalam rangka pengenalan seni tradisi dan membaca notasi kepatihan. Bentuk orkestrasi yang sederhana didukung dengan teknik permainan pada beberapa instrumen pokok yang tidak terlalu rumit dan cenderung sebagai rhytem section membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien karena tidak membutuhkan waktu yang lama. Kemudian tidak banyak instrumen lite yang melantunkan melodies sehingga sangat sesuai sebagai konten dasar untuk mengawali materi-materi karawitan selanjutnya. Selain itu pemilihan materi

pendukung pembelajaran karawitan berupa seni jaranan dimaksudkan untuk lebih memberikan daya tarik terhadap minat belajar siswa, dikarenakan kesenian jaranan merupakan bentuk pertunjukan tari tradisi yang begitu diminati masyarakat khususnya di daerah Jawa Timur.

Pembahasan

Media pembelajaran berupa buku ajar berbantuan video yang dikembangkan dalam pembelajaran karawitan ini dapat mendukung hasil penelitian tersebut, dikarenakan dapat dengan mudah diakses oleh para peserta didik melalui smartphone masing-masing. Inovasi teknologi digital dalam pembelajaran praktek karawitan mampu mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan bahan ajar berupa buku yang selama ini masih digunakan dalam berbagai pembelajaran musik dapat dielaborasi dengan menggunakan video. Dimana hal ini akan menimbulkan suasana belajar yang tidak membosankan dan mengena bagi para peserta didik, mengingat karawitan adalah salah satu bentuk pembelajaran dengan kandungan materi praktik yang kuat.

Keberadaan bahan ajar ini diharapkan mampu memberikan alternatif terhadap pembelajaran karawitan bagi para pemula. Dikarenakan membaca notasi kepatihan merupakan suatu hal yang sulit mengingat selain harus hafal terhadap bunyi, juga terdapat penekanan terhadap teknik yang digunakan. Pada tayangan video dari bahan ajar ini menampilkan bagaimana cara membaca notasi kepatihan sekaligus mempraktikkannya dengan benar pada instrumen gamelan. Salah satu kelebihan dari elaborasi dari kedua media belajar ini adalah kemampuan dalam mencermati notasi dan rangsangan berupa audio dan kinestetik membuat siswa tidak merasa mudah ketika akan memperagakan suatu teknik pukulan. Terlebih tayangan dalam video yang dapat diulang semakin memberikan kenyamanan dan sensasi belajar karawitan yang lebih mengena. Selain itu penggunaan media komunikasi seperti telepon seluler yang mendominasi kalangan pelajar juga memberikan kebebasan bagi mereka untuk dapat belajar karawitan dimanapun dan kapanpun.

KESIMPULAN

Karawitan merupakan pelajaran yang sulit diterima bagi peserta didik, untuk memudahkan pembelajarannya. Media video hadir dalam pembelajaran seni karawitan sebagai upaya agar peserta didik dapat belajar aktif, dikarenakan video terdapat beberapa bentuk notasi yang dapat diambil manfaatnya diantaranya: memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan program video yang dapat diputar berulang-ulang. Video dapat digunakan ketika pendidik terdapat kendala dan mengharuskan pembelajaran dapat berlangsung sesuai pembelajaran, media video dapat digunakan bagi pendidik dan peserta didik ketika membutuhkan native speaker untuk memahami artikulasi kendhang maupun instrumen karawitan lain secara nyata dengan memahami bentuk dan cara membaca notasi. Dalam hal ini video merupakan media pembelajaran yang tren digunakan di era Society 5.0, media yang telah sering digunakan dalam pembelajaran baik dalam lingkup besar maupun kecil dan memungkinkan di putar kapanpun ketika membutuhkan materi, pembelajaran yang menggunakan video seperti halnya kegiatan seminar, diskusi, workshop, yang mana penggunaan video based learning tidak memiliki batasan waktu dan tempat, bisa digunakan secara kondisional yang telah ditetapkan pematiri atau pendidik dalam penyampaian isi yang terkandung didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Prasetya, J.T. (2005). *Strategi belajar mengajar (SBM)*. Bandung: Pustaka Setia
- Bates, A.W. (1995). *Technology, Open Learning and Distance Education*. London: Routledge
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Kemp, J.E. & Dayton, D.K. (1985). *Planning and producing instructional media*. New York: Harper and Row
- Latif, Y. (2020). *Pendidikan yang berkebudayaan*. PT. Gramedia Pustaka Utama
- Nata, Abuddin (2011). *Perspektif Islam tentang strategi pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, cet. 2

- Nisak, D. C. (2019). Kesenian Jaranan Samboyo Putro di dusun Ngetrep desa Kurungrejo kecamatan Prambon kabupaten Nganjuk tahun 1996-2013. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 7(3)
- Putry, H. M. E. dkk (2020). Video based learning sebagai tren media pembelajaran di era 4.0. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 1-24
- Sudjana, N. (2009). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiono, S. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suparlan, H. (2015). Filsafat pendidikan Ki Hadjar Dewantara dan sumbangannya bagi pendidikan Indonesia. *Jurnal Filsafat*, 25(1), 56-74
- Tambak, S. (2014). Metode ceramah: Konsep dan aplikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Tarbiyah*, 21(2), 375-401
- Thobroni, M. (2015). *Belajar & pembelajaran teori dan praktik*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media