



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 8998-9005

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pemanfaatan Aplikasi E-Gamelan Dalam Pembelajaran Musik Tradisional pada Kelas X di SMA Negeri 1 Pagaram

Muhammad Gilang Nugroho<sup>1✉</sup>, A.Heriyanto<sup>2</sup>, Fadhilah Hidayatullah<sup>3</sup>

Program Studi Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universita PGRI Palembang

Email: [m.gilangnugroho@gmail.com](mailto:m.gilangnugroho@gmail.com)<sup>✉</sup>

### Abstrak

Rumusan masalah dalam penelitian adalah Bagaimanakah Pemanfaatan Aplikasi E-Gamelan Dalam Pembelajaran Musik Tradisional Pada Kelas X di SMA Negeri 1 Pagaram ?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses Pemanfaatan Aplikasi E-Gamelan dalam Pembelajaran Musik Tradisional Kelas X di SMA Negeri 1 Pagaram, melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data obesrvasi, data wawancara, data dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah 1. Reduksi Data (*Data Reduction*), 2. Penyajian Data (*Data Display*), 3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*). Berdasarkan tes yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pemanfaatan aplikasi e-gamelan dalam pembelajaran musik tradisional yang dilihat dari beberapa aspek penilaian yaitu berupa kekompakan, harmonisasi, dan ketepatan nada dapat diketahui setelah dilakukan analisis terhadap hasil tes menunjukkan bahwa hasil evaluasi pemanfaatan aplikasi e-gamelan dalam pembelajaran musik tradisional di kelas X SMA Negeri 1 Pagaram dengan jumlah sampel sebanyak 38 siswa dengan kriteria "Sangat Baik" berjumlah 24 siswa dan dengan kriteria "Baik" berjumlah 14 siswa. Melihat dari hasil evaluasi analisis data observasi dapat diartikan bahwa dalam proses pembelajaran seni musik tradisional tersebut dapat dikategorikan sangat baik.

Kata Kunci : *Pemanfaatan, Aplikasi E-Gamelan, Musik Tradisional.*

## Abstract

The formulation of the problem in the research is How is the E-Gamelan Application Used in Traditional Music Learning in Class X at SMA Negeri 1 Pagaram? The aim of this research is to determine the process of using the E-Gamelan Application in Class X Traditional Music Learning at SMA Negeri 1 Pagaram, through the stages of planning, implementation and evaluation. The method used in this research is a qualitative descriptive method. Data collection techniques in this research used observation data, interview data, documentation data. The data analysis techniques used in this research are 1. Data Reduction, 2. Data Display, 3. Conclusion Drawing. Based on tests carried out on student learning outcomes in learning to use the e-gamelan application in learning traditional music which is seen from several aspects of assessment, namely in the form of cohesiveness, harmonization and pitch accuracy, it can be seen after analyzing the test results showing that the evaluation results of the use of the e-gamelan application gamelan in traditional music learning in class Looking at the evaluation results of observation data analysis, it can be interpreted that the learning process for traditional musical arts can be categorized as very good.

Keywords: Utilization, E-Gamelan Application, Traditional Music.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran disekolah merupakan suatu kebutuhan nyata yang dibutuhkan setiap individu, hal ini berkaitan dengan kualitas diri yang akan diterima sebagai individu yang unggul. Mengutip pendapat Sagala bahwa pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan (Sagala, 2014:61). Hamalik (2013: 3) bahwa tujuan pendidikan adalah "seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh siswa setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan yang dimaksud yaitu bimbingan pengajaran dan latihan yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan". Sejalan dengan pendapat tersebut, maka usaha untuk mewujudkan tujuan pendidikan adalah melalui pendidikan formal di sekolah yang di dalamnya terdapat beberapa mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa, salah satunya adalah pelajaran Seni Budaya.

Pembelajaran seni budaya terdiri dari materi seni rupa, seni tari, seni musik dan seni teater. Berpedoman dari Capaian Pembelajaran (CP) 4.1 pada kelas X yaitu memainkan alat musik tradisional, maka peneliti berfokus hanya pada materi seni musik pada sub musik tradisional mengingat materi yang disampaikan tepat pada kompetensi dasar yang dipedomani. Materi ajar merupakan segala bahan yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2011:17). Materi seni musik pada pembelajaran di kelas X

khususnya di SMA N 1 Pagaram merupakan pembelajaran yang merujuk pada pembahasan materi yang berhubungan dengan musik tradisional. Pada materi musik tradisional siswa diberikan pemahaman mengenai jenis-jenis musik tradisional serta cara pengaplikasiannya.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA N 1 Pagaram pada bulan Januari 2023 dan bertemu langsung dengan guru yang mengampuh mapel seni budaya kelas X yaitu bapak Noto Utomo, S.Pd Hasil wawancara singkat dengan guru tersebut diketahui bahwa sekolah tersebut memang sudah menerapkan kurikulum merdeka dan pada materi pembelajaran musik tradisional guru tersebut memanfaatkan aplikasi e-gamelan dalam pembelajarannya. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat memahami cara memainkan gamelan walaupun hanya berupa aplikasi.

Bertolak dari kurikulum merdeka diketahui bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan guru tentu sangat beragam, yang pada intinya agar pembelajaran dapat berjalan maksimal sesuai dengan harapan. Salah satu strategi yang diterapkan pada pembelajaran musik tradisional jika merujuk dari kurikulum merdeka yaitu memanfaatkan teknologi di dalam pelaksanaan pembelajaran. Teknologi yang dimaksud ialah pemanfaatan aplikasi e-gamelan yang tersedia di gadget untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Noviansyah Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program yang didapat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu (2008: 56). Mengutip pendapat Fadhilah yang menyatakan bahwa agar pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara efektif, maka perlu didesain konsep pembelajaran secara khusus (2015: 87).

Strategi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran musik tradisional di atas tentu merupakan usaha sadar guru dalam mewujudkan hasil pembelajaran yang lebih optimal, serta pemanfaatan media pendukung yang juga tidak luput dari perhatian guru yang merupakan sebagai alat atau media pembelajaran demi mencapai tujuan dari pada pembelajaran itu sendiri. Mengutip pendapat Hamalik (2013: 3) bahwa tujuan pendidikan adalah "seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh siswa setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan yang dimaksud yaitu bimbingan pengajaran dan latihan yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan"

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui proses pembelajaran musik tradisional yang memanfaatkan media aplikasi di dalam pembelajarannya. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi E-Gamelan Dalam Pembelajaran Musik Tradisional Pada Kelas X di

SMA Negeri 1 Pagaralam”.

Alasan melakukan penelitian pemanfaatan aplikasi e-gamelan dalam pembelajaran musik tradisional pada kelas X di SMA NEGERI 1 Pagaralam yaitu dikarenakan peneliti tertarik untuk mengetahui proses pembelajaran didalamnya, dimana pembelajaran tersebut menggunakan aplikasi e-gamelan, karena di era sekarang para peserta didik harus lebih akrab dengan era digitalisasi, dan para peserta didik tidak terhalang untuk belajar memainkan alat musik tradisional meskipun disekolah tersebut tidak mempunyai alat musik secara fisik.

## METODE PENELITIAN

Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir (Djamarah dan Zain 2010: 46). Metode adalah sebuah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dalam sebuah model atau strategi pembelajaran dapat diterapkan lebih dari satu metode pembelajaran (Mulyatiningsih 2012: 233). Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh guru dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang dicapai (Sutikno 2014:28).

Metode penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang termasuk jenis penelitian kualitatif. Metode penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha melukiskan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya (Best dalam Darmadi, 2013:186). Menurut Land (dalam Meleong, 2011: 112), sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data dicatat atau melalui perekaman video, tape, pengambilan foto atau film pencatatan sumber data utama melalui wawancara atau pengamatan berperan serta merupakan hasil usaha gabungan dari kegiatan melihat, mendengar dan bertanya.

Tempat penelitian merupakan objek dan sumber data dari tempat yang diteliti sehingga informasi yang diperoleh bisa memberikan data yang akurat dan kebenarannya dalam penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pagaralam. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah : obeservasi, Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian. Observasi dapat dilaksanakan secara langsung maupun tak langsung (Riyanto, 2010: 96). Secara umum yang dimaksud dengan wawancara adalah cara menghimpun

bahan–bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan (Sudijono 2012: 82). Menurut Arikunto, "Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya" (2013: 274).

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan hasil data yang telah diperoleh peneliti, dapat dinyatakan valid apabila hasil temuan atau data yang diperoleh peneliti sesuai dengan temuan atau data yang sebenarnya terjadi pada obyek yang diteliti. Dalam penelitian ini keabsahan data diperoleh dengan cara peningkatan ketekunan dalam penelitian, perpanjangan pengamatan, triangulasi. Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang telah dianalisis oleh peneliti kemudian disimpulkan dan dimintakan kesepakatan dengan beberapa data yang diperoleh sehingga didapatkan ketegasan informasi (beberapa sumber data) dalam wawancara tambahan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model analisis Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2014:246) yang mencakup tiga kegiatan yang bersamaan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian tentang "Bagaimanakah Pemanfaatan Aplikasi E-Gamelan Dalam Pembelajaran Musik Tradisional Pada Kelas X di SMA Negeri 1 Pagaralam". Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan hasil penelitian dimana dari segi persiapan, pelaksanaan pembelajaran pemanfaatan aplikasi e-gamelan dalam pembelajaran musik tradisional dan evaluasi kegiatan belajar pembelajaran pada pembelajaran musik tradisional. Tahapan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penilaian evaluasi yang dilakukan diketahui bahwa pemanfaatan aplikasi e-gamelan dalam pembelajaran musik tradisional di kelas X SMA Negeri 1 Pagaralam dengan sampel sebanyak 38 siswa dengan kriteria "Sangat Baik" berjumlah 24 siswa dan dengan kriteria "Baik" berjumlah 14 siswa. Melihat dari hasil evaluasi analisis data observasi dapat diartikan bahwa dalam proses pembelajaran seni musik tradisional tersebut dapat dikategorikan sangat baik. Hasil data observasi penelitian didapatkan melalui pengamatan-pengamatan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil data observasi guru di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran pemanfaatan aplikasi e-gamelan dalam pembelajaran musik tradisional di kelas X SMA Negeri 1 Pagaralam telah

berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari indikator lembar penilaian observasi yang telah disiapkan peneliti didapatkan secara keseluruhan guru tersebut sudah menjalankan kewajibanya dengan baik dan benar.

Hasil wawancara guru dan siswa yang mengikuti proses belajar mengajar pada pembelajaran pemanfaatan aplikasi e-gamelan dalam pembelajaran musik tradisional di kelas X SMA Negeri 1 Pagaram yang menjadi informan penelitian. Teknik pengumpulan data dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang berhubungan dengan masalah penelitian, dilengkapi dengan dokumentasi yang berupa foto-foto guna melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dan juga dikemas dalam bentuk foto-foto sebagai media untuk menyimpan data-data yang diperoleh, foto pada saat berlangsungnya kegiatan pemanfaatan aplikasi e-gamelan dalam pembelajaran musik tradisional di kelas X SMA Negeri 1 Pagaram. Data dokumentasi sangat membantu peneliti, terutama untuk menunjang objektivitas pada pembahasan.

TABEL 1  
ASPEK PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skor Nilai	Skor Maksimal
1.	Kekompakan	0-30	30
2.	Harmonisasi	0-35	35
3.	Ketepatan nada	0-35	35
Jumlah Nilai			100

(Sumber: Guru Seni Budaya Kelas X SMA Negeri 1 Pagaram)

Dari data dokumentasi juga turut andil dalam penelitian ini, dimana hasil dokumentasi bisa dijadikan pijakan ataupun bukti dari semua kegiatan yang berlangsung atau yang dianggap penting dalam penelitian ini. baik dari dokumentasi hasil observasi, dokumentasi hasil wawancara dan dokumentasi pendukung lainnya.

Secara keseluruhan data yang diperoleh dari data observasi, data wawancara dan data dokumentasi dapat diambil kesimpulan bahwa, hasil penelitian pemanfaatan aplikasi e-gamelan dalam pembelajaran musik tradisional di kelas X SMA Negeri 1 Pagaram mendapatkan hasil yang memuaskan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil obeservasi yang secara keseluruhan siswa tersebut mendapatkan nilai yang bagus, serta didukung dari peran guru seni budaya yang mengajar di kelas X tersebut yang telah menerapkan strategi pembelajaran yang baik, persiapan untuk menunjang proses kegiatan belajar yang baik

(tersedianya perangkat pembelajaran, alat ataupun bahan pembelajaran dan media pembelajaran). Kemudian hasil pembelajaran tersebut di sinkronisasikan melalui data wawancara baik dengan guru dan siswa yang bersangkutan, dengan tujuan ingin mengetahui lebih dalam bagaimana proses pembelajaran yang sebenarnya terjadi yang dilihat dari sudut pandang guru maupun siswa. Dan hasil yang didapatkan terdapat sistem pembelajaran yang telah direncanakan berjalan dengan baik. Dan selanjutnya dari data dokumentasi dari hasil penelitian untuk menguatkan data agar hasil penelitian ini mendapatkan hasil yang valid dan dapat diakui kebenarannya.

Berdasarkan hasil penelitian diatas hal ini juga berkaitan dengan hasil dari peneliti lain yaitu dalam penggunaan media aplikasi dalam pembelajaran musik. Salah satu penelitian yang telah dilakukan oleh (Oktarian, 2020) yang berjudul "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Musik Gitar Berbasis Android" meskipun memiliki perbedaan dalam alat musik tetapi memiliki hasil yang positif baik bagi siswa maupun guru. Hasil dari dua penelitian ini dapat dikatakan bahwa dalam penggunaan aplikasi dalam sistem pembelajaran sangatlah efektif serta memudahkan siswa dalam belajar dan sangat disarankan bagi sekolah menggunakan media aplikasi dalam belajar mengajar agar siswa juga tidak buta dalam teknologi sehingga dapat menghasilkan siswa yang terampil.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian berdasarkan data observasi, data wawancara dan data dokumentasi menunjukkan bahwa pembelajaran pemanfaatan aplikasi e-gamelan dalam pembelajaran musik tradisional di kelas X di SMA Negeri 1 Pagaram sudah berjalan dengan baik. Dalam penelitian ini dikatakan baik hal ini ditunjukkan dari lembar observasi guru dan siswa dari beberapa pertemuan berdasarkan indikator yang di buat oleh peneliti untuk mengukur berdasarkan indikator penilaian proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Dari penelitian dan penilaian yang didapat bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa mendapatkan hasil baik.

Selain itu peneliti menilai proses belajar mengajar berdasarkan indikator penilaian pada lembar observasi, peneliti juga dapat melihat berdasarkan hasil tes yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pemanfaatan aplikasi e-gamelan dalam pembelajaran musik tradisional di kelas X di SMA Negeri 1 Pagaram yang dilihat dari beberapa aspek penilaian yaitu berupa kekompakan, harmonisasi, dan ketepatan nada yang harus dipenuhi oleh siswa dapat diketahui setelah dilakukan analisis terhadap hasil tes menunjukkan bahwa hasil evaluasi pemanfaatan aplikasi e-gamelan dalam pembelajaran musik tradisional sampel sebanyak 38 siswa dengan kriteria "Sangat Baik" berjumlah 24

siswa dan dengan kriteria “Baik” berjumlah 14 siswa. Melihat dari hasil evaluasi analisis data observasi dapat diartikan bahwa dalam proses pembelajaran seni musik tradisional tersebut dapat dikategorikan sangat baik.

Kemudian dikuatkan dari data dokumentasi yang juga turut andil dalam penelitian ini, dimana hasil semua dokumentasi bisa dijadikan pijakan ataupun bukti dari semua kegiatan yang berlangsung atau yang dianggap penting dalam penelitian ini. baik dari dokumentasi hasil observasi, dokumentasi hasil wawancara dan dokumentasi pendukung lainnya agar penelitian ini dapat diakui kevalidan datanya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Purwanto. 2019. *Aplikasi Musicroid sebagai Media Pembelajaran Seni*.
- Adi, Riyanto. 2010. *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*. Jakarta: Granit Alwan, Hafiz.
2022. *Pembelajaran Musik Berbasis Aplikasi Musescore 3*. Jurnal
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi.
- Darmadi, Hamid. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*.
- Fadhilah, Hidayatullah. 2015. Pembelajaran Kesenian Rejung Melalui Pendekatan Sainifik Untuk Penanaman Budaya Lokal Di Universitas PGRI Palembang. Jurnal: Penelitian Pendidikan, Vol. 15, No. 2.
- Hamalik Oemar, 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Kadir, Abdul.
2008. *Dasar Aplikasi Database MYSQL*. Andi Offset. Yogyakarta. Betha Sidik Jakarta: PT. Rineka Cipta Jakarta: Rineka Cipta.
- Niki, Oktarian. 2020. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Musik Gitar Berbasis Android*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika. Vol. 2, No.3, Hal. 186-198
- Noviansyah, Eka, 2008. *Aplikasi Website Museum Nasional Menggunakan Macromedia Dreamweaver MX, STIK*. Jakarta: Sampurna
- Purba. M. (2007). *Musik Tradisional Masyarakat Sumatera Utara*. Harapan, Peluang dan Tantangan
- Sagala, Syaiful. (2014). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta Sudijono, Anas. 2012 *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutikno, Sobry. 2014 *Metode dan Model – model Pembelajaran*, Lombok: Holistica