

# Pengembangan Media Gamelan Digital untuk Pembentukan Karakter 5T pada Siswa

Fransisca Dwi Harjanti<sup>1✉</sup>, Roely Ardiansyah<sup>2</sup>, Jarmani<sup>3</sup>, Virginia Leonar Indrayana<sup>4</sup>  
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

✉Corresponding Author  
([fransisca\\_dwiharjanti@uwks.ac.id](mailto:fransisca_dwiharjanti@uwks.ac.id))

## Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat untuk mempermudah proses pembelajaran. Penelitian ini mengkaji pengembangan pembelajaran gamelan untuk pembentukan karakter siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini berlokasi SMPN 29 Surabaya dengan objek penelitiannya adalah siswakesel VII. Model penelitian menggunakan model 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu; *define, design, develop, dan disseminate*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis menggunakan analisis deskriptif. Penelitian ini juga menggunakan teknik validasi ahli untuk memperkuat hasil temuan. Hasil penelitian ini adalah pengembangan gamelan digital mampu menjadi media pembentukan karakter Lima T yaitu *teteg, tatag, teguh, tanggon dan trapsila*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji validitas ahli sebesar 98,99%, hasil uji coba pertama 98,70%, uji coba kedua 100%, dan angket siswa yang mengulas dengan positif.

**Kata Kunci:** *Karakter 5 T, Media Pembelajaran, Gamelan Digital*

## Abstract

Learning media is a tool to facilitate the learning process. This research examines the development of gamelan learning for the formation of student character. This research is research into the development of learning media. This research is located at SMPN 29 Surabaya and the research object is class VII students. The research model using the 4D model consists of 4 stages, namely; *define, design, develop, and disseminate*. Data collection techniques use observation, documentation and questionnaires. The analysis technique uses descriptive analysis. This research also uses expert validation techniques to strengthen the findings. The result of this research is that the development of digital gamelan can become a medium for forming the Five T characters, namely *teteg, tatag, firm, tanggon and trapsila*. This is proven by the expert validity test results of 98.99%, the results of the first trial 98.70%, the second trial 100%, and the student questionnaire which reviewed positively.

**Keywords:** *Five T Characters, Learning Media, Digital Gamelan*

## PENDAHULUAN

Pada saat ini, sebagian besar masyarakat masih memercayakan anaknya untuk memperoleh pendidikan melalui jalur formal. Jalur pendidikan formal yang dapat ditempuh masyarakat untuk mendidik putra dan putrinya adalah sekolah. Dengan demikian sekolah dianggap sebagai rumah kedua bagi sebagian besar peserta didik. Hal ini dikarenakan waktu yang mereka gunakan untuk melaksanakan aktivitas sehari-hari adalah sekolah. Di sekolah peserta didik akan memperoleh semua pengalaman belajar yang dibutuhkan untuk memperoleh kehidupan yang layak di masa depan. Selain dalam lingkungan keluarga yang dianggap sebagai tempat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan sekolah juga sebagai tempat untuk memperoleh kompetensi kognitif, keterampilan, dan sikap diharapkan mampu memberikan pelayanan dan kenyamanan kepada para peserta didik

(Damanik, 2019). Hal ini sesuai dengan fungsi dan peran sekolah yakni sebagai agen pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ke depannya dapat digunakan peserta didik agar memperoleh kehidupan yang layak yang sesuai dengan harapan masyarakat (kompas, 2018). Keterampilan hidup yang diharapkan oleh masyarakat melalui proses pembelajaran di sekolah selain ilmu pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap positif dari peserta didik menjadi prioritas yang tidak kalah penting. Dengan dimilikinya pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif oleh peserta didik menjadi tolok ukur keberhasilan pendidikan di sekolah.

Perubahan sikap positif atau karakter positif dilakukan dalam rangka menghadapi arus globalisasi. Pembentukan karakter merupakan hal yang penting dalam menghadapi arus globalisasi. Dengan karakter yang baik diharapkan peserta didik mampu beradaptasi dengan lingkungan belajar yang mengharuskan mereka untuk membedakan hal-hal yang positif dan negatif. Karakter Lima T merupakan karakter yang dapat digunakan untuk membentuk pribadi peserta didik menjadi pribadi yang berkualitas dalam menghadapi tantangan di era globalisasi. Pembentukan karakter Lima T yaitu *tetek, tatag, teguh, tanggon dan trapsila* diperlukan dengan cara tepat. Cara yang dipersiapkan untuk menghadapi tantangan globalisasi adalah memperkenalkan seni budaya.

Upaya pemerintah memperkenalkan budaya Indonesia kepada para generasi muda melalui jalur pendidikan. Pendidikan sebagai tempat untuk mengembangkan budaya. Dalam peraturan pemerintah disebutkan bahwa pendidikan nasional berakar pada nilai budaya dan mengikuti perkembangan jaman. Hal ini sebagai dasar untuk perwujudan, pelestarian, dan pengembangan budaya di Indonesia. Karena itu, dibutuhkan dukungan dari praktisi seni dan pemerintah. Praktisi seni sebagai pelaku aktif, kreatif, dan produktif dalam berkarya yang aktual. Hasil karya disebarluaskan dan bisa dinikmati oleh masyarakat.

Soetrisno (2007:3) menyatakan bahwa pendidikan hari ini hanya menghasilkan peserta didik yang cerdas nalarnya serta terampil fisiknya saja, namun tumpulnya rasa (simpati dan empati). Pendapat Soetrisno tersebut mengingatkan tentang pendidikan formal sebagai tempat membentuk karakter peserta didik. Di sekolah, pembentukan karakter dilakukan melalui beberapa kegiatan. Kegiatan pembentukan karakter di sekolah biasanya terintegrasi melalui mata pelajaran yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu beberapa mata pelajaran yang berhubungan langsung dengan proses pembentukan karakter di antaranya adalah kesenian atau seni budaya. Melalui seni budaya, peserta didik dapat mengambil nilai-nilai budaya yang positif yang terkandung dalam alat musik yang dipergunakan untuk mendukung pembelajaran.

Pada siswa Kelas VIII SMPN 29 Surabaya sudah diberikan mata pelajaran seni budaya. Pemberian mata pelajaran tersebut bertujuan untuk mengenalkan karakter dari masing-masing instrumen gamelan. Selain itu, alasan yang mendasar adalah perkembangan seni gamelan pada era berkembangnya teknologi dan media sosial sudah mengkhawatirkan. Para pemuda kurang melestarikan dan tidak mengenal seni gamelan. Seni gamelan sudah tidak dihargai oleh para pemuda. Para pemuda mulai tidak peduli keberadaan budayanya sendiri. Artinya, para pemain seni gamelan kebanyakan generasi tua, bukan dari generasi muda. Kondisi ini harus segera ditangani, agar budaya di negeri ini tidak diambil alih oleh bangsa lain. Fenomena ini harus segera ditindaklanjuti oleh para pendidik untuk memotivasi para siswa dalam belajar seni gamelan.

Satu di antara banyak kebudayaan sebagai penciri kearifan lokal adalah gamelan. Saat ini seni gamelan banyak dikembangkan dan digunakan sebagai media dalam pembelajaran di sekolah. Brown (1983:17) menyatakan bahwa "*educational media of all types increasingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning*", dalam hal ini selaras dengan fenomena pada pembelajaran seni gamelan yaitu pengembangan media dengan menggunakan instrumen gamelan virtual juga telah banyak dikembangkan, bahkan media virtual yang paling baru dan sesuai dengan perkembangan di era teknologi ini yaitu gamelan virtual telah dikembangkan untuk mendukung sarana belajar siswa dan telah diakui oleh UNESCO. Aplikasi ini bertujuan untuk mengenalkan berbagai instrumen alat-alat gamelan seperti saron, demung, kendhang, dan gong. Aplikasi ini sangat cocok untuk media belajar kesenian gamelan secara digital tanpa menggunakan alat musik aslinya.

Seni Gamelan Jawa mulai memasuki ranah pendidikan, ketika Ki Hajar Dewantara mengangkatnya sebagai salah satu identitas yang perlu dijadikan pembelajaran. Ki Hajar Dewantara pernah mengatakan bahwa seni tradisi adalah "bumbu yang paling utama" di dalam kebudayaan

masyarakat setempat, walaupun seni tradisi itu (terutama seni Gamelan Jawa) sudah mulai ada kolaborasi dengan musik diatonis dari barat, tetapi unsur dari “bumbu yang paling utama” itu tidak akan pernah hilang dari kebiasaan mereka (manusia Jawa), karena manusia Jawa sudah mengenal dan terbiasa dengan “rasa” itu (tradisi di kehidupan mereka) dari sejak pertama kali mereka dilahirkan.

Ki Hajar Dewantara juga menerapkan sistem TRIKON (Kontinyu, Konvergen, dan Konsentris) didalam sistem pendidikannya mengenai seni tradisi (terutama seni Gamelan Jawa). Pertama, seni tradisi menuju pada alam budaya sendiri (Kontinyu). Kedua, seni tradisi dicoba untuk dipadukan dengan seni dari luar atau seni diatonis dari Barat (Konvergen). walaupun seni tradisi sudah dapat dipadukan dengan seni dari luar (terutama seni diatonis dari Barat), tetapi unsur asli dari seni tradisi akan lebih dominan daripada seni dari luar sendiri (Konsentris). Dengan demikian, untuk mewujudkan manusia yang utuh dan matang itu harus lengkap antara cerdas otaknya, halus budi pekertinya, serta terampil fisiknya (Ki Hadjar Dewantara, 1962: 303). Menghaluskan budi pekerti atau perasaan adalah pendidikan yang mengarah pada persoalan afektif yang selama ini kurang mendapatkan porsi yang seimbang, dan sejujurnya pengabaian tersebut menjadi masif karena kurang adanya kesadaran dari berbagai pihak di dunia pendidikan.

Spiller (2004) menyatakan bahwa gamelan merupakan hasil olah budi manusia untuk mengungkapkan rasa estetika atau rasa mencurahkan keindahan. Seni gamelan Jawa bagi masyarakat Jawa mengandung nilai-nilai historis dan filosofis bangsa Indonesia karena gamelan Jawa memunyai fungsi estetika yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial, moral dan spiritual. Pendapat tersebut selaras dengan Purwadi (2006:34) menyatakan bahwa terdapat kesinambungan antara gamelan dan pendidikan. Hal ini mengandung arti bahwa gamelan dapat digunakan mendidik rasa keindahan seseorang. Orang yang menekuni dunia karawitan dapat menumbuhkan rasa kesetiakawanan, tegur sapa halus, dan tingkah laku sopan. Karakter demikian dianalogikan pada “jiwa seseorang menjadi sehalus gendhing-gendhing”.

Pendapat tersebut selaras dengan gagasan Kemendikbud yang merealisasikan fasilitas budaya di instansi pendidikan, misalnya adanya fasilitas pembelajaran seni budaya di sekolah. Fasilitas seni diberikan sejak tahun 2012, kurang lebih 4.300 sekolah mendapatkan bantuan (Kompas, 2018). Hal itu selaras dengan program kemendikbud pada kebijakan pemerintah pada UU nomor: 5 tahun 2017 tentang strategi pemajuan pengembangan Kebudayaan yang sudah dilaksanakan di tahun ke tujuh, demikian telah disampaikan oleh Mendikbud RI. Implementasi dari undang-undang tersebut beberapa sekolah di Surabaya sudah mendapatkan fasilitas gamelan dari pemerintah kota dan Dinas Pendidikan Kota Surabaya.

Paparan kebijakan pemerintah tahun 2017 tersebut menyiratkan bahwa seni gamelan wajib diajarkan pada siswa SMP. Dengan demikian, penelitian ini terfokus pada pembelajaran seni digitalisasi gamelan yang dilakukan siswa SMP. Siswa memainkan gamelan melalui video interaktif yang menjelaskan bagaimana karakter instrumen gamelan dan juga teknik bermain gamelan melalui gamelan digital. Digitalisasi gamelan yang dikembangkan memiliki spesifikasi definisi, prinsip, dan karakteristik pembelajaran seni gamelan Jawa. Untuk itu konsep disesuaikan dengan filosofi nilai-nilai karakter orang Jawa. Selanjutnya, disinkronisasikan dengan teori-teori harmoni musik. Target yang diinginkan mampu menghasilkan permainan komposisi ansambel musik gamelan yang setara dengan anak usia sekolah menengah pertama.

Sejalan dengan konsep tersebut, telah ada penelitian terdahulu yang mengkaji mengenai pembelajaran gamelan. Dharma, dkk (2015) melakukan penelitian mengenai rancang bangun aplikasi gamelan gender berbasis android. Penelitian tersebut memfokuskan mengenai perancangan aplikasi untuk mempermudah orang menggunakan gamelan gender yang merupakan alat kesenian dari Bali. Hasil dari penelitiannya menyatakan bahwa aplikasi yang dirancang berfungsi dengan baik, dengan perangkat android yang menggunakan minimal sistem operasi android 2.2 (Froyo). Pramanta, dkk (2017) melakukan penelitian sejenis. Penelitiannya mengkaji mengenai aplikasi pembelajaran alat musik daerah gamelan Jawa berbasis teknologi *realsense*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan adanya aplikasi pembelajaran gamelan tersebut mempermudah guru dalam mengenalkan alat musik daerah terutama gamelan Jawa. Lebih lanjut Mustika, dkk (2020) melakukan penelitian mengenai aplikasi mobile apps gamelan untuk pembelajaran seni. Peneliti ingin menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman sehingga kesenian gamelan dari

Jawa Barat dan Banten tidak punah. Hasil penemuannya menyatakan bahwa media tersebut menjadi alternatif pembelajaran gamelan dengung.

Jiwadono, dkk (2021) dalam penelitiannya juga menyatakan hal serupa. Penelitiannya mengkaji mengenai pemanfaatan logic pro x dan e-gamelan sebagai alternatif media pembelajaran praktik karawitan secara daring. Tidak dapat dipungkiri pandemi covid-19 memengaruhi banyak sektor, khususnya pendidikan. Oleh karena itu penelitian Jiwadono dkk ingin mengatasi permasalahan tersebut. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa pro x dan e-gamelan cukup efektif membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian Paramitha, dkk (2022) juga melakukan penelitian mengenai gamelan. Pada penelitiannya mengkaji pengembangan aplikasi android pembelajaran gamelan seloding gaya tenganan. Penelitiannya menghasilkan temuan bahwa aplikasi pembelajaran tersebut layak untuk diterapkan dalam pembelajaran baik anak dengan kemampuan rendah, sedang, maupun tinggi.

Peneliti ingin melakukan penelitian sejenis. Pembaharuan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media gamelan digital. Media merupakan alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Beberapa temuan penelitian juga menunjukkan dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung (Hasan, dkk, 2020). Dampak penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran yaitu (1) penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar; (2) proses pembelajaran bisa lebih menarik; (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) lamanya waktu yang dibutuhkan untuk belajar bisa dipersingkat; (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan; (6) proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun diinginkan atau dibutuhkan; (7) menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari; dan (8) peran pendidik bisa berubah ke arah yang lebih positif.

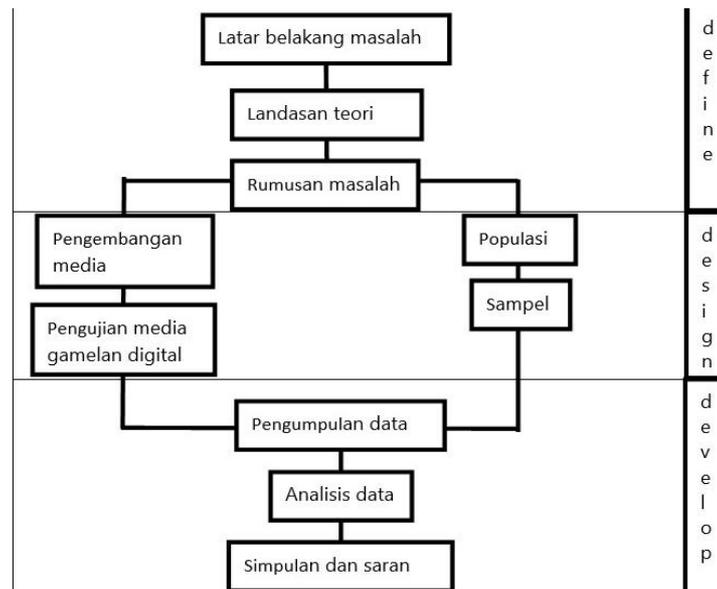
Selain itu pembaharuan penelitian ini yaitu mengaitkan pengembangan media pembelajaran untuk pembentuk karakter Lima T yaitu *teteg*, *tatag*, *teguh*, *tanggon*, dan *trapsila*. Karakter Lima T berasal dari keteladanan dan keluhuran budi Raden Wijaya yang dihajatkan tumbuh serta berkembang pada diri putra putri penerus Raden Wijaya tersebut. Bahkan lebih populis dengan istilah *Teguh*, *Teteg*, *Tatag*, *Tanggon*, dan *Trapsila*". Lima T tersebut diangkat menjadi jati diri, sekaligus perekat kebersamaan segenap warga keluarga besar Wijaya Kusuma. Hitamnya warna maha karya dan maha daya Candi Panataran sebagai lambang Yayasan Wijaya Kusuma, mengamanahkan penegasan agar kusuma-kusumawati Raden Wijaya, menerapkan budaya sikap Lima T kedalam nalar serta menyatu dalam jiwa maupun rasa, sehingga tampil reflektif kapanpun, dimanapun serta dalam keadaan apapun. Pendek kata, Lima T tersebut menyatu dalam denyut nadi, menyatu dengan tarikan maupun hembusan nafas dalam tampilan kesehariannya, baik dalam pola pikir, pola sikap/perilaku, pola bertutur maupun pola busana. Ciri khas Lima T, antara lain: *Teguh*, yaitu keteguhan dan kedalaman sikap, sehingga tidak pernah goyah dalam pendirian. *Teteg* sebagai konsekwensi sikap teguh, berupa sikap pantang menyerah dan tidak tergeming atas pengaruh negatif yang bertujuan merongrong pendirian, kebijakan, serta kewibawaan. *Tatag* merupakan sikap tidak takut dan tidak gentar menghadapi rintangan/masalah yang hadir sebagai konsekwensi keteguhan pendirian. *Tanggon* adalah watak amanah/dapat dipercaya yang merupakan modal kepercayaan/pimpinan. *Trapsila* menunjukkan kemuliaan sikap dengan menjauhkan diri dari tindak jumawa, melainkan tetap trapsila, tetap berperilaku santun serta rendah hati dalam mengarungi samudra kehidupan, meski keberhasilan besar telah diraih.

Berdasarkan paparan dan penelitian terdahulu, peneliti ingin melakukan penelitian mengembangkan media pembelajaran gamelan. Penelitian ini difokuskan pada pembentukan karakter 5 T bagi siswa SMPN 29 Surabaya melalui pembelajaran seni gamelan digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan

karakter setiap instrumen gamelan yang berimplementasi pada sikap siswa 5 T yaitu *teteg, tatag, teguh, tanggon, dan trapsila*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2015:407) penelitian dan pengembangan (Research and Development) digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (four-D). Penelitian dan pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu; *define, design, develop, dan disseminate* (Thiagarajan, 1974:5). Model pengembangan 4D dapat diadaptasi menjadi 4P, yaitu; pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Model pengembangan adaptasi 4P telah dilakukan oleh banyak peneliti. Salah satunya adalah Kurniawan (2013) dengan penelitian pengembangan buku siswa untuk meningkatkan proses dan hasil belajar kompetensi dasar *cornflake* pada siswa tunagrahita. Firmadani & Mashud (2020) juga melakukan penelitian pengembangan modul ajar manajemen pendidikan berbasis HOTS menggunakan model pengembangan adaptasi 4P. Peneliti lainnya yaitu Rosmaelina, dkk (2022) juga menggunakan model pengembangan adaptasi 4P melalui penelitian pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) dalam pembelajaran tematik. Penelitian yang telah dilakukan peneliti terdahulu tersebut, memberikan bukti bahwa model pengembangan adaptasi 4D dapat digunakan dan berdampak positif untuk penelitian pengembangan. Oleh karena itu peneliti menggunakan model pengembangan adaptasi 4D. Dalam pelaksanaan penelitian ini pengembangan materi ajar dilaksanakan hanya sampai pada tahap ketiga, yaitu (a) *define*/tahap pendefinisian, (b) *design*/tahap perancangan dan (c) *develop*/tahap pengembangan atau diadaptasi peneliti menjadi 3P. Berikut alur model pengembangan 3P pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

Lokasi penelitian di SMP Negeri 29 di jalan Gubeng Masjid No.33, Pacar Keling, Kecamatan Tambaksari Surabaya Jawa Timur kode pos 60131. Selanjutnya, yang dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMPN 29. Siswa tersebut juga sebagai sumber data yang memainkan gamelan. Setiap suara gamelan itu memiliki makna yang selaras dengan karakter 5T. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi (teknik simak catat), dan angket. Instrumen pengumpulan data berupa alat kesenian gamelan. Selanjutnya, prosedur penganalisisan data menggunakan analisis deksriptif, peneliti menyiapkan pengelompokan suara yang terkait karakter tertentu, kemudian peneliti memberi kode pada data yang berupa suara gamelan tertentu.

Selain itu, validasi juga diperlukan untuk menguji kelayakan sebuah pengembangan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan teknik validasi ahli.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disusun data yang diperoleh dari kegiatan uji coba 1 (terbatas) yang telah dilaksanakan di SMPN 29 Surabaya. Sedangkan uji coba II (luas) dilaksanakan di SMP Negeri 29 Surabaya dengan subjeck uji coba yaitu siswa ekstrakurikuler karawitan yang meliputi kelas 8 sebanyak 30 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang : (1) proses pengembangan media wijaya gamelan untuk meningkatkan karakter Lima T di SMPN 29 Surabaya. (2) kualitas produk pengembangan media wijaya gamelan. (3) keterlaksanaan media wijaya gamelan.

### A. Proses Pengembangan Media Wijaya Gamelan

#### Tahap Pendefinisian

Tujuan dari tahap ini adalah menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Terdapat lima langkah pokok dalam tahap ini, yakni analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan. Analisis kebutuhan bertujuan untuk memecahkan suatu masalah yang mendasar yang dihadapi dan perlu diangkat dalam pengembangan media pembelajaran wijaya gamelan. Berdasarkan latar belakang masalah maka masalah yang teridentifikasi ialah pembelajaran seni gamelan kurang mengenalkan karakter sikap Lima T yang itu merupakan salah satu bekal untuk segala hal sikap. Terlebih bahwa SMPN 29 Surabaya merupakan SMPN yang siswanya cukup bandel padahal sebenarnya anak-anak di SMPN 29 Surabaya mempunyai potensi yang luar biasa. Bahkan sekolah saat ini mempunyai moto Sekolah Tradisi Juara sehingga idealnya siswa siswanya mempunyai karakter sikap Lima T yang kuat.

Siswa SMPN 29 Surabaya merupakan siswa yang cukup metropolitan dan mengikutisani masa kini baik seni dalam bidang musik maupun yang lain. Sehingga sulit sekali menyelipkan hal yang berbau tradisional, bahkan berdasarkan analisis awal pada saat awal pembelajaran ketika ditanya tentang seni tidak ada satupun yang mengenal karakter-karakter pada instrumen gamelan. Pada saat pertemuan awal sebelum penelitian tentang pengembangan materi ajar ini peneliti sudah menganalisis tentang bagaimana karakter siswa tentang sikap Lima T (*teguh, teteg, tataq, tanggon, trapsilo*) dan dari 30 siswa yang mengikuti pembelajaran seni gamelan masih sangat minim pemahaman tentang seni gamelan yang berkaitan dengan akarakteristik instrumen gamelan yang itu merupakan penggambaran dari karakteristik masyarakat yang baik. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan sebagian guru yang perhatian terhadap ekstrakurikuler seni gamelan di SMPN 29 SURABAYA, guru sebelumnya tidak mampu membawa anak kedalam suasana pembelajaran yang selalu diminati anak bahkan peminatnya semakin lama semakin habis.

Analisis siswa bertujuan untuk menelaah karakteristik siswa sehingga semua rancangan pengembangan media yang disusun dapat menunjang dan mengakomosi kebutuhan dasar siswa sebagai subjek belajar. Hasil dari analisis siswa dijadikan pertimbangan untuk mengembangkan sejauh mana media yang dibuat dan mampu diterima oleh siswa dengan harapan akan semakin maju. Hasil analisis perkembangan siswa berdasarkan tingkat perkembangan Piaget. Siswa yang mengikuti karawitan di SMPN 29 SURABAYA Surabaya berumur sekitar 12-15 tahun berada pada tahap operasional konkrit. Karakteristik pada tahap ini adalah anak sudah dapat melakukan penalaran logis dengan baik menggantikan pemikiran intuitif sejauh pemikiran dapat diterapkan kedalam contoh-contoh yang konkrit sesuai dengan apresiasi, memanang sesuatu merupakan satu kesatuan yang utuh dan memecahkan suatu masalah secara logis sehingga layak untuk diberi media wijaya gamelan. Analisis konsep bertujuan untuk memilih, menetapkan, memerinci dan menyusun secara sistematis materi ajar yang akan dikembangkan. Analisis konsep dilakukan dengan metode kajian pustaka. Tujuan analisis konsep ini adalah mengidentifikasi bagian-bagian utama materi dan akan disusun secara sistematis. Dari hasil analisis tugas tadi kemudian dikemas secara sistematis yang akan menjadi acuan dalam realnya pengembangan media dilakukan. Analisis tujuan pembuatan media ini dilakukan

untuk memamadupadankan mulai dari analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas sampai pada analisis konsep. Tujuan pembelajaran ini dijadikan dasar pijakan untuk penyusunan media pembelajaran yang sistematis yang benar-benar sistematis sesuai dengan pemetaan sebelumnya.

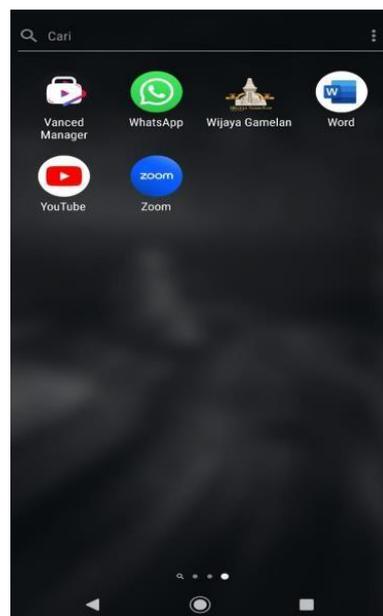
### Tahap Perancangan

Tahap ini dilakukan untuk merancang materi ajar. Pada tahap perancangan menghasilkan perangkat materi yang sudah mempunyai struktur. Pada tahap perancangan ini dalah pengembangan materi ajar meliputi: Pengembangan skenario pembelajaran menggunakan wijaya gamelan. Hasil analisis dari pendefinisian dan latar belakang masalah dijadikan landasan dalam pengembangan gamelan digital. Pengembangan tersebut diberinama media pembelajaran wijaya gamelan. Hal tersebut dikarenakan peneliti menggunakan keteladanan dan keluhuran budi Raden Wijaya yang dirangkum menjadi karakter Lima T yaitu *teteg, tatag, teguh, tanggon, dan trapsila*. Penyusunan media pembelajaran. Berdasarkan skenario yang telah dirancang, pada tahap ini peneliti menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik siswa dan lingkungan belajar. Penyusunan langkah kerja keterlaksanaan materi. Pada tahap ini, peneliti telah mengumpulkan data yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga, hasil data tersebut disusun menjadi sebuah langkah kerja yang nantinya diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

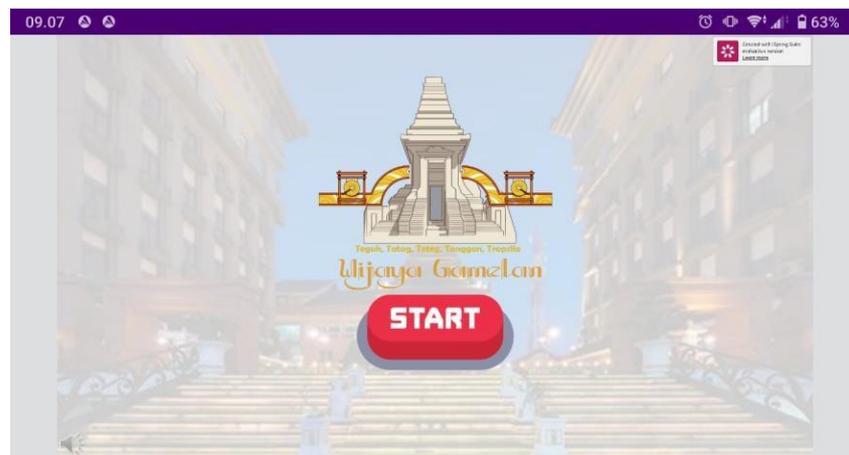
Penyusunan lembar penilaian untuk mengetahui kualitas dan efektifitas materi. Lembar penilaian menjadi kunci akhir dalam perancangan media pengembangan gamelan digital. Hal tersebut dikarenakan, hasil dari lembar penilaian akan dijadikan bahan evaluasi pengembangan media. Lembar penilaian yang dimaksud berupa lembar hasil validasi kelayakan media, keterlaksanaan dan keterbacaan media, asesmen formatif, dan respon/ umpan balik siswa terhadap materi dan media.

### Tahap Pengembangan

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan direvisi (draft 1) berdasarkan masukan para pakar. Tahap ini juga merupakan kelanjutan dari tahap perancangan yang telah menghasilkan materi ajar pada draft I. Pada tahap ini menghasilkan perangkat produk media yaitu aplikasi android Wijaya gamelan, berikut gambar visual media pembelajaran Wijaya Gamelan :



Gambar 2. Gambar Tampak App Wijaya Gamelan pada Gadget



Gambar 3. Tampilan Cover App



Gambar 4. Tampilan Beranda App Wijaya Gamelan

### Validasi Ahli

Validasi materi ajar seni gamelan berbasis virtual dilakukan oleh pakar dan praktisi. Hasil pengembangan ini divalidasi oleh pakar pembelajaran seni gamelan dan ahli bahan ajar siswa (BAS) dalam pembelajaran seni gamelan. Adapun secara rinci, validator tersaji dalam tabel berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Media

No.	Nama	Jabatan	Keterangan
1.	PP	Dosen Jurusan Sendratasik Universitas Negeri Surabaya	Ahli Pembelajaran, Seni
2.	S	Dosen Karawitan di STKW Surabaya dan Pengajar Karwitan di Sekolah	Ahli materi ajar, Pembelajaran Seni Gamelan
3.	AKAS	Dosen UWKS, Ahli Aplikasi Media	Ahli Media pembelajaran, Bahan ajar Seni Gamelan

### Hasil Validasi Media

Kualitas materi ajar seni gamelan berbasis virtual yang dikembangkan ditentukan dari tiga kriteria, yaitu: kevalidan/ *validity*, kepraktisan/*practicality*, dan keefektifan/*effectiveness*. Untuk mengetahui kevalidan perangkat dapat diketahui dari hasil validasi oleh para pakar/ahli dan praktisi. Berikut hasil validasi Kelayakan, Kualitas, dan Kepraktisan :

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Media

Aspek yang dinilai	Skala penilaian		
	Validator 1	Validator 2	Validator 3
Kelayakan	4	3,7	4
I. Isi	4	4	4
II. Materi	3,7	4	4
III. Lima T	3,7	4	4
Rata-rata	3,9	3,9	4
Kriteria Validitas	Valid	Valid	Valid
Kriteria Reabilitas		98,99	

### Kepraktisan Media

Selanjutnya untuk mengetahui kriteria kepraktisan perangkat dapat diketahui dari; (1) keterlaksanaan Media; (2) keterbacaan media, (3) respon siswa, (4) kendala-kendala implementasi media. Berikut sajian keempat hasil aspek kriteria kepraktisan media pembelajaran Wijaya Gamelan.

### Keterlaksanaan dan Keterbacaan Media

Tabel 3. Keterlaksanaan dan Keterbacaan Media

Aspek yang diamati	Uji coba 1					Uji coba 2				
	P1	P2	X	Rerata	Kriteria	P1	P2	X	Rerata	Kriteria
<b>Pra-penyampaian media</b>										
Apersepsi	4	4	4			4	4	4		
Pengenalan dan demo media	4	3	3,5	3,85	Sangat baik	4	4	4	4,00	Sangat baik
Penginformasian target	4	4	4			3	3	3		
<b>Saat penyampaian materi</b>										
Siswa menyukai media pembelajaran	3	4	3,5			4	4	4		
Siswa tidak kesulitan	4	4	4	3,80	Sangat baik	4	4	4	4,00	Sangat baik
Siswa termotivasi belajar Lima T	4	4	4			4	4	4		
Siswa menyalurkan kreativitasnya	4	4	4			4	4	4		
<b>Pasca penyampaian media</b>										
Revisi komposisi pemahaman Lima T	4	4	4	4,00	Sangat baik	4	4	4	4,00	Sangat baik

Aspek yang diamati	Uji coba 1					Uji coba 2				
	P1	P2	X	Rerata	Kriteria	P1	P2	X	Rerata	Kriteria
Penguatan motivasi agar anak berminat memelajari Lima T	4	4	4			4	4	4		
<b>JUMLAH</b>	<b>38</b>	<b>39</b>				<b>39</b>	<b>39</b>			
<b>REHABILITAS (%)</b>	<b>98,70</b>					<b>BAIK</b>				
						<b>100</b>				
						<b>BAIK</b>				

### Respon Siswa

Angket respon siswa diberikan kepada siswa yang setelah penyampaian materi berakhir. Adapun hasil respon siswa adalah sebagai berikut,

Tabel 4. Angket Respon Siswa

NO.	URAIAN	RESPON					
		Frekuensi	%	X	Frekuensi	%	X
1.	Apakah kalian paham dengan media yang disampaikan?	Paham			Tidak paham		
	a. Guru menjelaskan media.	13	100	100	0	0	0
	b. Guru mengaitkan media wijaya gamelan dengan karakter Lima T.	13	100		0	0	
2.	Apakah kalian mudah memahami media wijaya gamelan?	Mudah			Tidak mudah		
		13	100	100	0	0	0
3.	Apakah kalian mudah mengikuti pembelajaran dengan pemahaman Lima T?	Mudah			Tidak mudah		
		13	100	100	0	0	0
4.	Apakah kalian berminat mengikuti pembelajaran seni gamelan berbasis virtual?	Minat			Tidak minat		
		13	100	100	0	0	0
<b>Rata-rata Respon Siswa</b>		<b>100</b>					
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat baik</b>					

Hasil pengisian angket yang dilakukan dalam pembelajaran seni gamelan dengan wijaya gamelan pada dua kali uji coba mendapat respon 100%. Siswa mengaku paham dengan cara mengajar guru menggunakan media gamelan digital. Seluruh siswa mengaku mudah mengikuti proses pembelajaran dengan tersebut. Selain itu, siswa juga berminat dalam pembelajaran yang sudah dilakukan. Berdasarkan angket tersebut dapat disimpulkan bahwa media pengembangan gamelan digital termasuk dalam kriteria sangat baik sehingga berhasil membuat siswa mudah dan nyaman dalam belajar gamelan.

### Kendala

Terdapat kendala yang dihadapi dalam implementasi media wijaya gamelan pada uji coba terbatas kali ini. Kendala itu tidak muncul secara langsung pada subjek (siswa namun perlu segera dijelaskan dan diselesaikan dengan cepat sekaligus tepat). Kendala itu muncul pada sebagian guru yang mengetahui tentang ilmu karawitan. Guru-guru tersebut belum terbiasa menerima pengembangan media pembelajaran ini, sehingga mereka tidak terima atau merasa sebuah kebudayaan yang ada atau kesenian yang adiluhung dirusak dengan pakem-pakem musik yang tidak jelas. Namundengan keterbukaan dalam berdiskusi serta argumentasi yang logis akhirnya kendala itu dapat tersolusikan dengan baik.



Gambar 4. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran melalui app Wijaya Gamelan

Permainan Seni Gamelan secara langsung maupun tidak langsung dapat menanamkan nilai kebersamaan melalui suatu proses yang cukup panjang yang selanjutnya disebut proses internalisasi bukan indoktrinasi. Internalisasi merupakan suatu pengaturan yang dilakukan ke dalam pikiran, kepribadian, perbuatan nilai-nilai, atau praktik-praktik yang dilakukan orang lain yang akan menjadi bagian dari dirinya sendiri. Maka dari itu, internalisasi merupakan suatu proses dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai normatif yang menentukan tingkah laku yang diinginkan sesuai dengan tuntunan kehidupan dalam masyarakat (Afryanto, 2013:32).

Sejalan dengan penelitian ini, Dharma dkk (2015) di dalam penelitiannya menegaskan bahwa suatu aplikasi Gamelan berbasis Android mampu menjadi media untuk mengenalkan sekaligus menjadi sarana untuk belajar memainkan alat musik Gamelan kapan saja dan di mana saja, sehingga dapat membantu dalam usaha melestarikan seni budaya. Sependapat dengan pernyataan tersebut, Pramanta, dkk (2017) menambahkan tujuan diciptakannya aplikasi gamelan agar generasi muda dapat mengenal alat musik daerah. Lebih lanjut Mustika, dkk (2020) mengungkapkan bahwa aplikasi kesenian gamelan bias menjadi salah satu alternatif atas masalah keterbatasan fasilitas alat musik tradisional di sekolah. Selain mengatasi permasalahan tersebut, aplikasi gamelan atau gamelan digital juga dapat dijadikan salah satu solusi bagi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran praktik karawitan secara daring (Jiwadono, dkk, 2021). Lebih lanjut, menurut Paramitha, dkk (2022) juga mengungkapkan dengan mengintegrasikan sistem pembelajaran dengan teknologi sebagai alat bantu untuk mempermudah proses belajar mengajar. Sistem pembelajaran yang sifatnya tradisional harus diperbaharui agar relevan dengan tuntutan zaman. Pada era revolusi industri 4.0 kalangan muda menjadikan teknologi sebagai kawan hidupnya sehari-hari. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah digunakan perlu diciptakan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pengembangan gamelan digital mampu menjadi media pembentukan karakter Lima T yaitu *teteg, tataq, teguh, tanggon dan trapsila*. Hasil uji validasi sebesar 98,99% yang menunjukkan bahwa pengembangan gamelan digital layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji penerapan gamelan digital pada uji coba pertama sebesar 98,70%, yang menunjukkan gamelan media bisa diimplementasikan dengan baik. Hasil tersebut disusul dengan uji coba kedua yang memberikan presentase rehabilitas 100%. Selain itu angket siswa juga menunjukkan hal positif, dimana gamelan digital mendapat respon sangat baik dengan presentase 100%. Gamelan digital mampu menumbuhkan sikap Lima T pada siswadalam menghadapi tantangan globalisasi. Pengembangan media ini hanya mengadaptasi model 4P menjadi 3P. Oleh karena itu dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk menyempurnakan model pengembangan 4P.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Afryanto, Suhendi. 2013. *Internalisasi Nilai Kebersamaan melalui Pembelajaran Seni Gamelan Sunda sebagai Upaya Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa Jurusan Karawitan STSI Bandung*. UPI Bandung; Disertasi.
- Ahmadi, Munawar Sholeh. 1991. *Psikologi Pengembangan* Cet. I; Jakarta: Rineka Cipta.
- Damanik, B. E. 2019. Pengaruh Fasilitas dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 46.
- Dharma, N.S., Made Sudarma, & Made Arsa S. 2015. Rancang Bangun Aplikasi Gamelan Gender Berbasis Android. *E-Journal Spektrum*, 2(2).
- Firmadani, Fifit & Mashud Syahroni. 2020. Pengembangan Modul Mata Kuliah Manajemen Pendidikan Berbasis Hots. *Jurnal JRPP (Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(2).
- Hasan, M., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Jarmani. 2022. *Model Pembelajaran J.A.R.M.A.N.I. Surabaya*; UWKS Press.
- Jiwandono, M.D., Dilla O., & Gadung D. 2021. Pemanfaatan Logic Pro X Dan E-Gamelan Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Praktik Karawitan Secara Daring. *Indonesian Journal of Performing Arts Education*, 1(2).
- Ki Hadjar Dewantara. 1962. *Ki Hadjar Dewantara, Bagian Pertama: Pendidikan*. Yogyakarta: Percetakan Taman Siswa.
- Kompas. 2018. Diunduh pada 1 November 2023 dilink <https://www.kompas.com>
- Kurniawan, Agus Dwi. 2013. Pengembangan Buku Siswa Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Cornflake Cookies Pada Siswa Tunagrahita SMA-LB Negeri Gedangan, Sidoarjo. *E-Journal Boga*, 2(1).
- Mustaji dan Sugiarto. 2005. *Pembelajaran berbasis Konstruktivistik: Penerapan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mustika, Giri, Fuja S.F., Rian P., & Dedi H. 2020. Aplikasi Mobile Apps Gamelan Untuk Pembelajaran Seni. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 5(2).
- Paramitha, K. A. T., I Wayan Diana P., & Ni Wayan Mudiasih. 2022. Pengembangan Aplikasi Android Pembelajaran Gamelan Seloding Gaya Tenganan. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 5(2).
- Pramanta, F.D., A. Rohman, & Moh. Rizky Kurniawan. 2017. Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Daerah Gamelan Jawa Berbasis Teknologi Realsense. *Prosiding SENTIA 2017 - Politeknik Negeri Malang*, Vol. 9, 2085-2347.
- Purwadi. 2006. *Seni Karawitan Jawa*. Yogyakarta: Hanan Pustaka Jokjakarta
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana Sa`ud, Udin
- Rosmalina, M. Tahir, & Ida Ermiana. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 32 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1).
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017.
- Soetrisno, Dkk. 2007. *Filsafat Ilmu Dan Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Soetrisno, L. 2001. *Krisis Perilaku dalam Kehidupan Pelajar*, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Spiller, H. 2004. *Gamelan: The Traditional Sounds of Indonesia*. Santa Barbara-California: ABC-CLIO, Inc.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana S. 2010. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syaefudin. 2010. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Waridi. 2005. *Menimbang Pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara*. Surakarta: STSI.