



**Journal of Music Science, Technology,
and Industry**

Volume 5, Number 2, 2022

e-ISSN. 2622-8211

<https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/>

**Pengembangan Aplikasi Android Pembelajaran
Gamelan Selonding Gaya Tenganan**

¹Komang Ayu Tri Paramitha, ²I Wayan Diana Putra, ³Ni Wayan Mudiasih

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni
Indonesia Denpasar

Email: ayutripamitha11@gmail.com

Article Info

Article History:

Received:

May 2021

Accepted:

July 2022

Published:

October 2022

Keywords:

selonding
instrument,
development,
application,
android,
alternative

ABSTRACT

Purpose: The purpose of this research is to develop an android application for learning Selonding Instrument of Tenganan Style. **Research Method:** The type of this research is used Research and Development (R&D). The result of this research is an android-based Selonding Instrument learning application, namely learning activities or subject matter which is divided into several substances such as basic knowledge of Gamelan Selonding, instrumentation, tone structure, saih (tone tasks), the basic technique of using the application, game techniques, song and quiz questions related to Selonding Instrument. **Result and discussion:** The results of the validation of the learning content expert test with a percentage of 93.34%, the results of the validation of the learning media expert test with a percentage of 96.67%, the validation results of the learning design expert test with a percentage of 90%, the results of the musical teacher trial with a percentage of 96.67%, the results of individual trials with a percentage of 92% and the results of small group trials with a percentage of 94.5% stated that the results of the application were very good. **Implication:** The development used in developing learning applications is in the form of a Borg and Gall product development model.

© 2022 Institut Seni Indonesia Denpasar

PENDAHULUAN

Bali adalah sebuah pulau dengan kekayaan gamelan yang melimpah sebagai warisan yang adiluhung. Barungan gamelan di Bali sangat beragam, itu terbukti dengan adanya 40 (empat puluh) lebih jenis *barungan* gamelan, yang terbagi menjadi 3 (tiga)

golongan gamelan, yaitu gamelan golongan tua (seperti Gamelan Selonding, Gamelan Gambang). Gamelan golongan madya (seperti Gong Gede, Semar Pegulingan), dan gamelan golongan baru (seperti Gong Kebyar, Semarandana). Salah satu gamelan yang *kuna* dan memiliki identitas musikal yang khas ialah Gamelan Selonding. Gamelan Selonding adalah salah satu gamelan *kuna* sesuai dengan yang tersurat pada Prasasti Campetan 1071S, yang masih bertahan di Bali dengan keasliannya sampai saat ini (Tusan, 2001:190). Gamelan Selonding merupakan salah satu bagian dari khazanah gamelan Bali yang begitu beragam. Gamelan yang secara populasinya banyak ditemukan di Bali Timur (Karangasem dan sekitarnya) memiliki nilai vitalitas bagi keberlangsungan prosesi adat di setiap desa yang ada khususnya desa-desa Bali Aga (desa Bali *kuna*). Gamelan Selonding lahir sebagai suatu penuangan ide dan konsep-konsep yang cemerlang dari para leluhur yang diciptakan dalam suasana jiwa yang sedang menikmati rasa kedamaian dan kesucian yang tinggi (ekstasis), yang dipersembahkan sebagai sarana kebaktian (Yantra) dihadapan Sang Pencipta serta pengabdianya kepada masyarakat.

Kata Selonding berasal dari kata *Salon* dan *Ning* yang artinya tempat suci. Dilihat dari fungsinya, Gamelan Selonding adalah sebuah gamelan yang dikeramatkan atau disucikan. Mengenai sejarah Gamelan Selonding ini belum diketahui secara jelas angka tahun kemunculan dan kronologisnya. Terdapat sebuah mitologi yang menyebutkan bahwa pada zaman dahulu di Desa Adat Tenganan Pegringsingan mendengar suara gemuruh dari angkasa dan suara itu terdengar datangnya secara bergelombang. Pada gelombang pertama, suara itu turun di Bungaya (sebelah timur laut Tenganan) dan pada gelombang kedua, turun di Desa Adat Tenganan Pegringsingan yang awalnya bersuara kecil, kemudian semakin lama suaranya menjadi semakin besar. Setelah sampai di bumi, ditemukan Gamelan Selonding yang berjumlah 3 (tiga) bilah besi. Lalu, munculah sabda yang mengutus masyarakat Tenganan untuk membuat Gamelan Selonding. Dari bilah-bilah besi tersebut dikembangkan sehingga menjadi Gamelan Selonding seperti sekarang dengan laras 7 (tujuh) nada. Namun, pada saat itu Gamelan Selonding di Desa Adat Tenganan Pegringsingan 3 (tiga) bilah tersebut tidak boleh dipukul, hanya dijadikan sebagai *pretima*. Gamelan Selonding di Desa Adat Tenganan Pegringsingan, terdiri dari 40 (empat puluh) bilah, 6 (enam) *tungguh* masing-masing berisi 4 (empat) bilah dan 2 (dua) *tungguh* berisikan 8 (delapan) bilah. Gamelan Selonding dikalangan

masyarakat Tenganan Pegringsingan, diberi nama Bhatara Bagus Gamelan Selonding (Berdasarkan hasil wawancara bersama narasumber Putu Suardana pada tanggal 28 September 2021 di kediaman narasumber, Desa Adat Tenganan Pegringsingan, Karangasem).

Menurut I Wayan Mudana, *kelian desa* di Desa Adat Tenganan Pegringsingan yang juga salah satu *juru gamel* Gamelan Selonding di Desa Adat Tenganan Pegringsingan menuturkan bahwa;

“Gamelan Selonding hingga saat ini memang belum diketahui sejarah dan pencipta dari setiap gending-gending dalam Gamelan Selonding. Di Desa Adat Tenganan, gending-gending Gamelan Selonding yang disucikan (gending *geguron*) tidak semuanya ada izin untuk di publikasikan ke publik. Hal ini disebabkan karena Gamelan Selonding di Desa Adat Tenganan Pegringsingan merupakan gamelan yang sangat disakralkan. Penabuh Gamelan Selonding di Desa Adat Tenganan Pegringsingan, sebelum memainkan Gamelan Selonding dan dinobatkan menjadi *juru gamel*, harus diadakan seleksi dan latihan terlebih dahulu oleh *kelian desa*. Setelah disetujui dan diutus untuk menjadi *juru gamel*, barulah penabuh tersebut resmi menjadi *juru gamel* Gamelan Selonding di Desa Adat Tenganan Pegringsingan. Gamelan Selonding di Desa Adat Tenganan sebelum digunakan, harus dilakukan penyucian pada Gamelan Selonding yang dikenal dengan istilah upacara *Kamaligia*”. (Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 26 Oktober 2021 di kediaman narasumber, Desa Adat Tenganan Pegringsingan, Karangasem).

Berdasarkan hasil wawancara bersama narasumber, selaku *kelian desa* di Desa Adat Tenganan Pegringsingan sekaligus *juru gamel* Gamelan Selonding di Desa Adat Tenganan Pegringsingan, pengertian upacara *Kamaligia* yang diambil dari hasil penelitian yang berjudul “Makna Upacara *Kamaligia*”, menyebutkan bahwa;

Kamaligia berasal dari kata *kama* dan kata *ligia*. Kata *kama* diartikan kotoran, nafsu atau keinginan. Sedang kata *ligia* diartikan sebagai pembersih atau penyucian. Sehingga dapat disimpulkan upacara *Kamaligia* adalah upacara keagamaan yang dilaksanakan apabila Ida Bhatara Bagus Selonding mengalami *lemeh*/kotor. Untuk menghilangkan yang disebut *lemeh* tersebut, maka Desa Adat Tenganan Pegringsingan mengadakan suatu upacara *Kamaligia* (upacara penyucian terhadap Ida Bhatara Bagus Selonding) dengan upacara/banten *Kamaligia*, yaitu suatu perlengkapan upacara yang diatur sedemikian rupa sehingga indah dilihat yang mempunyai arti simbolis keagamaan sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai pembersihan atau hal-hal yang bersifat penyucian segala kotoran/*lemeh*” (Pradnyadari, 1987:25).

Sebagai produk budaya, Gamelan Selonding mengandung nilai-nilai kultural masyarakat yang menciptakannya. Kesenian jika dilihat dalam tujuh unsur universal kebudayaan yang disebutkan Koentjaraningrat (1974) selalu mencerminkan adanya

integrasi dan interaksi yang kuat antara beberapa unsur-unsur budaya seperti sistem kepercayaan, sistem kemasyarakatan, mata pencaharian, hidup, bahasa, estetika, pengetahuan, dan teknologi dari suatu masyarakat atau kelompok etnis pemilik kesenian tersebut (Dibia, 2017:1). Dalam menggali potensi serta menjaga eksistensi dari Gamelan Selonding diperlukan adanya interaksi antara masyarakat dan Gamelan Selonding itu sendiri. Maka untuk menjaga interaksi tersebut diperlukan adanya integrasi antara Gamelan Selonding dengan teknologi yang notabena sudah menjadi kebutuhan primer di masa ini. Perlu dilakukan ide-ide dan sikap kreatif yang menjadi terobosan baru guna mengintegrasikan teknologi dengan produk seni itu sendiri. Seperti yang dijelaskan dalam Kariasa (2021:225) bahwa kreatif merupakan sebuah sikap yang selalu dilandasi dengan gagasan dan pencapaian baru. Kreatif juga berhubungan dengan kegiatan yang aktif dalam menciptakan pembaharuan-pembaharuan secara dan karya. Dalam kata lain kreatif adalah sebuah tindakan untuk menantang potensi diri agar dapat menghasilkan sebuah pencapaian demi pencapaian baru. Terobosan baru ini perlu dilakukan karena generasi muda saat ini selalu berdampingan dengan teknologi yang sekarang ini sudah mencapai zaman perkembangan teknologi dengan istilah era revolusi industri 4.0.

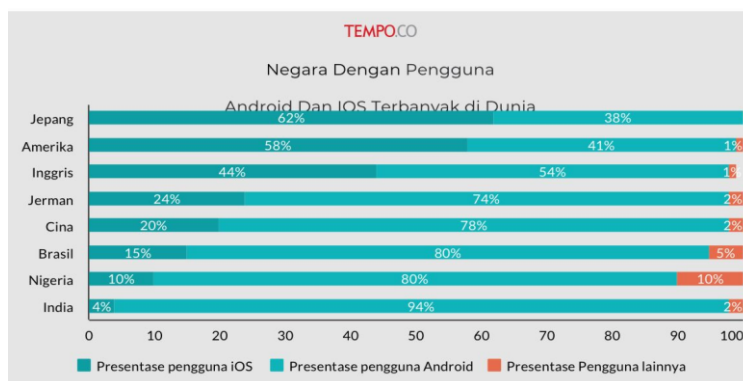
Pada era revolusi industri 4.0 semua orang tidak asing lagi dengan yang namanya teknologi terbaru. Segala jenis kegiatan yang sebelumnya dilakukan secara manual sekarang dapat dilakukan secara praktis dan efisien, begitu juga dengan sistem belajar mengajar. Generasi muda saat ini dikenal sebagai "*digital natives*", yaitu generasi yang tumbuh dan dibesarkan di tengah dunia teknologi digital. Maka sangat relevan jika pengembangan sumber belajar digital diperuntukan bagi mahasiswa sebagai pendekatan *self directed learning* (Komalasari. 2021:97). Dengan mengintegrasikan sistem pembelajaran dengan teknologi sebagai alat bantu untuk mempermudah proses belajar mengajar. Sistem pembelajaran yang sifatnya tradisional sudah saatnya di perbaharui 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. Begitu juga dengan proses pembelajaran Gamelan Selonding yang perlu diintegrasikan dengan teknologi terbaru sebagai bentuk terobosan serta inovasi. Disebutkan dalam Sustiwati (2019:7), Revolusi industri 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Revolusi

industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri, dan seni.

Aplikasi pembelajaran Gamelan Selonding menjawab kebutuhan media pembelajaran serta sebagai upaya daya saing di tengah era revolusi industri 4.0. Dengan terciptanya aplikasi ini, maka semua orang mampu belajar Gamelan Selonding dimanapun dan kapanpun diinginkan. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Gamelan Selonding Berbasis Android ini merupakan suatu penunjang bagi seseorang yang belum mahir dalam bermain Gamelan Selonding. Selain sebagai penunjang, aplikasi ini juga dapat memantapkan dan menambah wawasan seseorang dalam bermain Gamelan Selonding.

Adanya terobosan yang inovatif tersebut sebagai bentuk strategi dalam menarik minat masyarakat khususnya generasi muda untuk tetap belajar dan melestarikan Gamelan Selonding. Walaupun tidak semua orang harus memiliki Gamelan Selonding, jika ingin lebih mantap dalam belajar Gamelan Selonding, terobosan inovatif berupa Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Gamelan Selonding Berbasis Android ini dapat dipergunakan sebagai jalan keluarnya. Saat ini banyak kalangan muda yang terkadang masih kebingungan ingin belajar tetapi tidak mengetahui jalan alternatif maupun cara praktisnya. Terobosan inovatif berupa Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Gamelan Selonding Berbasis Android merupakan salah satu solusi untuk mengatasi hal tersebut, jika ingin mempelajari Gamelan Selonding namun pengguna tidak memiliki seperangkat Gamelan Selonding. Dengan perkembangan zaman di era revolusi industri 4.0 pemanfaatan teknologi dalam pembuatan Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Gamelan Selonding Berbasis Android guna menjawab kebutuhan proses belajar secara praktis. Perbedaan Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Gamelan Selonding Berbasis Android ini dengan aplikasi android yang sudah ada sebelumnya, tentu aplikasi ini memiliki keunggulan yaitu dapat diakses melalui online maupun *offline*. Selain itu, dalam aplikasi pembelajaran Gamelan Selonding ini tidak hanya berisi *tutorial* belajar Gamelan Selonding, tetapi juga dilengkapi dengan sejarah dan fungsi Gamelan Selonding gaya Tenganan secara spesifik, foto instrumentasi, saih (tugas-tugas nada), struktur nada dan salah satu gending dalam Gamelan Selonding.

Alasan digunakannya android dalam pembuatan aplikasi pembelajaran Gamelan Selending ini karena pengguna android lebih banyak dibandingkan IOS.



Gambar 1.1 Tabel Data Pengguna Android dan IOS di Dunia

Sumber: <https://data.tempo.co/data/902/negara-dengan-pengguna-android-dan-ios-terbanyak-di-dunia>

Dapat disimak pada gambar grafik di atas bahwa pengguna android dari 8 (delapan) negara diatas, 6 (enam) negara diantaranya mayoritas menggunakan android (Inggris, Jerman, Cina, Brasil, Nigeria dan India). Hanya dua negara saja dengan pengguna IOS lebih banyak dari android yaitu Jepang dan Amerika. Selain itu, *publish* aplikasi di IOS lebih sulit dan prosesnya lebih lama dibandingkan android. Proses *upload* aplikasi di IOS menggunakan kartu yang harus berbayar dengan harga cukup mahal.

Dengan adanya aplikasi pembelajaran Gamelan Selending yang dapat diakses melalui android sebagai bentuk inovasi di era revolusi industri 4.0, Gamelan Selending tetap dapat dilestarikan untuk menunjang kesenian ini agar lebih diminati oleh masyarakat Bali khususnya kalangan muda. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang digunakan menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitas suatu produk (Sugiyono, 2016:473). Mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Nana Syaodih Sukmadinata, 2006:169). Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut.

METODE PENELITIAN

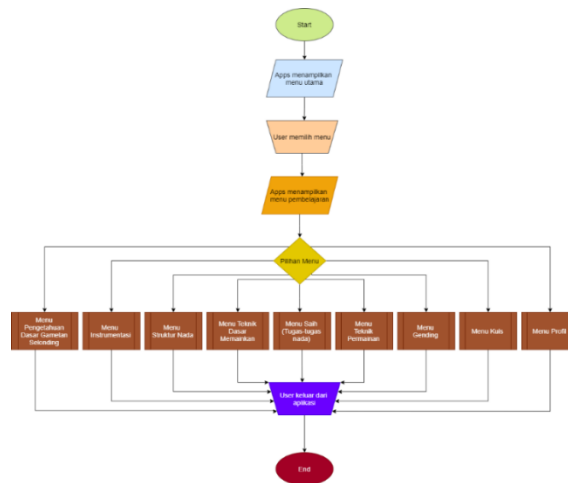
Model pengembangan merupakan cara yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji suatu produk berdasarkan prosedur yang sistematis, sehingga nilai produk yang dihasilkan memiliki nilai ilmiah yang tinggi dan dapat dipercaya. Model yang digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran Gamelan Selonding melalui Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Gamelan Selonding Berbasis Android adalah model pengembangan Borg dan Gall (1983). Borg dan Gall (2003) dalam bukunya "*Educational Research*", menjelaskan bahwa "Penelitian dan Pengembangan" dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri, lalu temuan hasil penelitiannya digunakan untuk merancang produk pembelajaran, yang kemudian secara sistematis diuji cobakan di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai dihasilkannya suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu, yaitu efektif, efisien, dan berkualitas. Tujuannya untuk membantu tenaga pendidik/pelatih mengorganisir dalam mengajarkan sebuah materi kepada seseorang yang ingin belajar Gamelan Selonding sehingga dapat mengoptimalkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Sugiyono (2009) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Agar dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Flowchart merupakan peta (*chart*) atau diagram yang menunjukkan bagaimana proses sebuah program atau alur program. *Flowchart* kemudian diteruskan dalam *storyboard* dengan detail visual yang lebih jelas. Diagram 4.1 *flowchart* media pembelajaran dengan rincian pada bagian intro akan berisikan logo Institut Seni Indonesia Denpasar dengan logo aplikasi pembelajaran Gamelan Selonding, serta tombol *play* dengan tujuan *user* bisa masuk ke menu utama. Setelah masuk ke menu utama, terdapat menu masuk yang mengarahkan user untuk masuk ke menu pembelajaran, dan menu petunjuk untuk mengarahkan user melihat petunjuk penggunaan aplikasi.

Menu pembelajaran terdapat 9 (sembilan) *button* menu yang terdiri dari: 1) Menu pengetahuan dasar Gamelan Selending, (2) Menu instrumentasi, (3) Menu struktur nada, (4) Menu teknik dasar memainkan, (5) Menu saih (tugas-tugas nada), (6) Menu teknik permainan, (7) Menu gending, (8) Menu kuis dan (9) Menu profil. Lalu, keseluruhan menu tersebut diwujudkan dalam bentuk *flowchart* sebagai berikut.



Gambar 4.1 *Flowchart* Menu Utama Aplikasi Pembelajaran Gamelan Selending Berbasis Android

Adapun produk yang dihasilkan yaitu sebuah aplikasi pembelajaran yang isinya menjelaskan pengetahuan dasar Gamelan Selending, instrumentasi, struktur nada, teknik dasar memainkan, saih (tugas-tugas nada), teknik permainan, gending Gamelan Selending, soal latihan (kuis), dan profil pembuat aplikasi. Dalam tampilan produk yang dihasilkan, dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Halaman *Splash Screen*

Berikut adalah tampilan *Splash Screen* aplikasi yang menampilkan logo Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Gamelan Selending Berbasis Android “*SmART* Selending” dan logo Institut Seni Indonesia Denpasar, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 Halaman *Splash Screen*

2. Halaman Menu Utama

Berikut adalah tampilan “Menu Utama” aplikasi pembelajaran Gamelan Selonding yang terdapat 2 (dua) tombol pilihan, yaitu tombol masuk dan petunjuk. Saat mulai menggunakan aplikasi, pengguna bisa memilih menu “Masuk”. Dalam tampilan menu utama berisikan dua sub pilihan yang setiap sub pilihannya berisikan tentang ulasan atau informasi yang menjelaskan nama menu disetiap kolom pilihannya. Menu Utama menampilkan Judul Aplikasi, Logo, Moto, Slide Show foto Gamelan Selonding, Menu Masuk, serta Petunjuk.



Gambar 2.2 Halaman Menu Utama

3. Halaman Menu Pembelajaran

Berikut adalah tampilan “Menu Pembelajaran” aplikasi pembelajaran Gamelan Selonding terdiri dari Pengetahuan Dasar mengenai Gamelan Selonding, Instrumentasi, Struktur Nada, Saih, Teknik Dasar Memainkan, Teknik Permainan, Gending dalam Gamelan Selonding dan Kuis terkait pembelajaran Gamelan Selonding. Dalam sub pilihan menu berisikan sub pilihan menu lagi yang menjelaskan secara detail informasi disetiap pilihan menu yang ditampilkan. Misalnya jika pengguna aplikasi memilih menu Struktur Nada maka muncul tampilan yang memuat tentang informasi mengenai Struktur Nada yaitu susunan nada pada Gamelan

Selonding. Begitu pula dengan pilihan menu lainnya. Setiap pilihan menu memiliki sub tampilan menu berikutnya. Terdapat tombol **Home** yang berfungsi untuk kembali ke menu utama, tombol ← berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya, dan tombol **Keluar** berfungsi untuk keluar dari aplikasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.3 Halaman Menu Pembelajaran

4. Halaman Pengetahuan Dasar Selonding

Dalam tampilan menu 'Pengetahuan Dasar Gamelan Selonding' memuat mengenai sejarah Gamelan Selonding secara umum serta fungsi Gamelan Selonding dalam konteks upacara keagamaan. Terdapat tombol **Home** yang berfungsi untuk kembali ke menu utama, tombol ← berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya, dan tombol **Keluar** berfungsi untuk keluar dari aplikasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.4 Halaman Menu Pengetahuan Dasar

a. Halaman Menu Instrumentasi

Dalam tampilan menu 'Instrumentasi' memuat informasi mengenai *tungguhan* apa saja yang ada dalam *barungan* Gamelan Selonding. Adapun *tungguhan* yang ditampilkan dalam menu instrumentasi yaitu Penem Petuduh, Nyong-nyong Ageng, Nyong-nyong Alit, Kempur Ageng, Kempur Alit, Gong Ageng, Gong Alit, Ceng-Ceng Ricik. Setiap *tungguhan* yang disebutkan di atas dapat di klik untuk menampilkan bentuk visual dari *tungguhan* tersebut. Terdapat tombol **Home** yang berfungsi untuk kembali ke menu utama, tombol ← berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya,

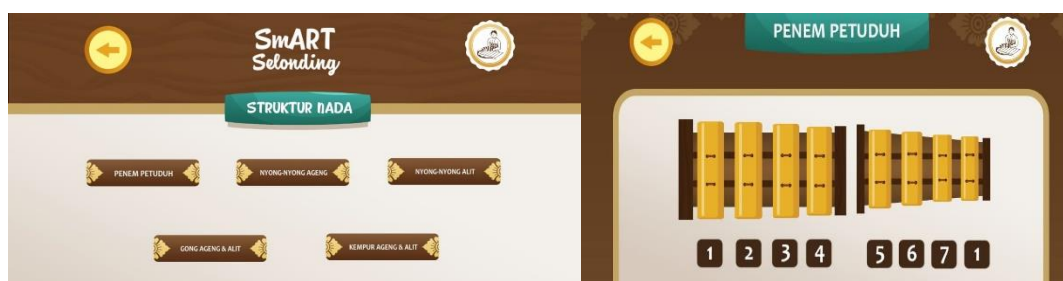
dan tombol **Keluar** berfungsi untuk keluar dari aplikasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.5 Halaman Menu Instrumentasi

b. Halaman Struktur Nada

Dalam tampilan menu 'Struktur Nada' diberikan visualisasi mengenai Struktur Nada berbentuk Susunan Nada pada Gamelan Selending. Setiap nada yang dimiliki dari masing-masing *tungguhan* tergambarkan dengan bilah-bilah berisi angka dari *tungguhan* yang memiliki nada pada angkep terendah sampai dengan instrumen yang memiliki *angkep* nada yang paling tinggi yang berbunyi sesuai dengan urutan nada pada Gamelan Selending. Terdapat tombol **Home** yang berfungsi untuk kembali ke menu utama, tombol **←** berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya, dan tombol **Keluar** berfungsi untuk keluar dari aplikasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.6 Halaman Menu Struktur Nada

c. Halaman Teknik Dasar Memainkan

Dalam menu 'Teknik Dasar Memainkan' diberikan informasi mengenai teknik-teknik dalam memainkan Gamelan Selending yang menampilkan *tutorial* audio visual mengenai teknik memegang *panggul*, teknik memukul dan menutup bilah. Terdapat tombol **Home** yang berfungsi untuk kembali ke menu utama, tombol **←** berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya, dan tombol **Keluar** berfungsi untuk keluar dari aplikasi, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.7 Halaman Menu Teknik Dasar

d. Halaman *Saih* (tugas-tugas nada)

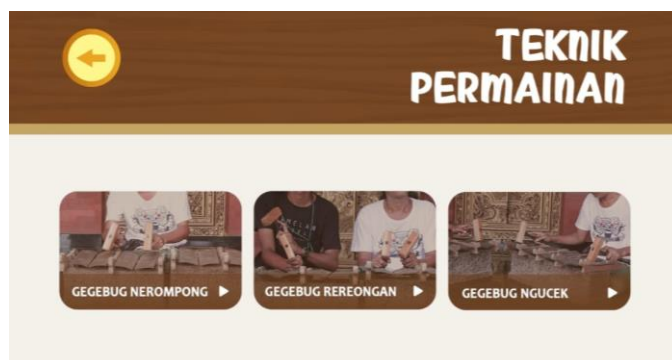
Dalam menu '*Saih*' diberikan informasi mengenai tugas-tugas nada yang ada pada setiap jenis *saih*. Di dalam pembahasannya berbentuk visualisasi berupa tabel yang berisikan gambaran nada-nada yang termasuk dalam *saih* tersebut. Bentuk visualisasi tersebut mempermudah pengguna dalam menghafalkan *saih-saih* yang ada dalam Gamelan Selonding. Terdapat tombol **Home** yang berfungsi untuk kembali ke menu utama, tombol **←** berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya, dan tombol **Keluar** berfungsi untuk keluar dari aplikasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.8 Halaman Menu Saih

e. Halaman Teknik Permainan

Dalam menu 'Teknik Permainan' diberikan informasi mengenai video tutorial yang menampilkan visualisasi dari setiap teknik permainan yang ada pada menu di atas. Video ini bermanfaat bagi pemula, yang mempelajari teknik-teknik dasar dalam memainkan Gamelan Selonding. Video ini dikemas dengan tampilan yang menarik, sehingga penggunaannya dapat lebih tertarik untuk belajar Gamelan Selonding dimana dan kapan saja. Terdapat tombol **Home** yang berfungsi untuk kembali ke menu utama, tombol **←** berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya, dan tombol **Keluar** berfungsi untuk keluar dari aplikasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.9 Halaman Menu Teknik Permainan

f. Halaman Gending Gamelan Selonding

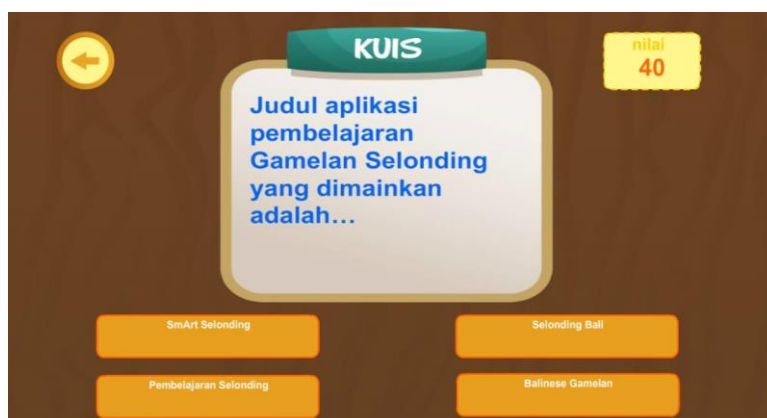
Dalam menu 'Gending' diberikan informasi mengenai salah satu gending pada Gamelan Selonding yaitu Tabuh *Sekar Gadung* yang merupakan hasil implementasi dari *tutorial* atau tahapan belajar Gamelan Selonding sebelumnya. Setiap gending ditampilkan secara audio visual guna mempermudah pengguna aplikasi untuk mempelajarinya. Terdapat tombol **Home** yang berfungsi untuk kembali ke menu utama, tombol **←** berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya, dan tombol **Keluar** berfungsi untuk keluar dari aplikasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.10 Halaman Menu Gending

g. Halaman Kuis

Dalam menu 'Kuis' diberikan 10 (sepuluh) pertanyaan terkait Gamelan Selonding yang merupakan hasil dari *tutorial* atau tahapan belajar Gamelan Selonding sebelumnya. Setelah 10 (sepuluh) kuis telah berhasil dijawab, skor yang didapatkan oleh pengguna langsung terlihat pada halaman tersebut. Terdapat tombol **Home** yang berfungsi untuk kembali ke menu utama, tombol **←** berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya, dan tombol **Keluar** berfungsi untuk keluar dari aplikasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.11 Halaman Menu Kuis

h. Halaman Profil

Dalam menu “Profil” diberikan informasi terkait aplikasi, biodata dan disertai dengan foto profil pembuat aplikasi yang dapat dilihat oleh pengguna. Dengan melihat profil, pengguna mengenal lebih jauh aplikasi “*SmART Selending*” dan mengenal lebih dekat pembuat aplikasi “*SmART Selending*”. Terdapat tombol **Home** yang berfungsi untuk kembali ke menu utama, tombol ← berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya, dan tombol **Keluar** berfungsi untuk keluar dari aplikasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.12 Halaman Menu Profil

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan mengenai kualitas hasil pengembangan aplikasi pembelajaran Gamelan Selending ini dan dapat dipaparkan ke dalam lima kesimpulan, meliputi pertama, menurut ahli isi pembelajaran, kualitas aplikasi pembelajaran Gamelan Selending berbasis android berada pada kualifikasi sangat baik (93,34%), sehingga

aplikasi pembelajaran Gamelan Selonding berbasis android ini tidak perlu direvisi dan sudah sesuai dengan hasil riset terkait Gamelan Selonding di Desa Adat Tenganan Pegringsingan.

Kedua, menurut ahli media pembelajaran, kualitas aplikasi pembelajaran Gamelan Selonding berbasis android berada pada kualifikasi sangat baik (96,67%), sehingga aplikasi pembelajaran Gamelan Selonding berbasis android ini tidak perlu direvisi dan layak digunakan dalam segi media pembelajaran.

Ketiga menurut ahli desain pembelajaran, kualitas aplikasi dan desain yang digunakan dalam pembelajaran Gamelan Selonding berbasis android berada pada kualifikasi sangat baik (90%), sehingga aplikasi pembelajaran Gamelan Selonding ini tidak perlu direvisi dan layak digunakan dalam segi desain pembelajaran.

Keempat, menurut guru karawitan, kualitas aplikasi dan kelengkapan isi materi dalam aplikasi pembelajaran Gamelan Selonding berbasis android berada pada kualifikasi sangat baik (96,67%).

Kelima, pada tahap uji coba perorangan, aplikasi pembelajaran Gamelan Selonding berbasis android yang diuji berada pada tingkat pencapaian 92% dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP (Pengembangan Aplikasi Pembelajaran) skala 5, persentase tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga aplikasi pembelajaran Gamelan Selonding berbasis android ini layak digunakan untuk peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah dan aplikasi pembelajaran Gamelan Selonding ini tidak perlu direvisi.

Keenam, pada tahap uji coba kelompok kecil, aplikasi pembelajaran Gamelan Selonding berbasis android yang diuji berada pada tingkat pencapaian 94,5% dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP (Pengembangan Aplikasi Pembelajaran) skala 5, persentase tingkat pencapaian 94,5% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga aplikasi yang divalidasikan layak digunakan.

REFERENSI

- Agung, Wahyu. 2010. *Panduan SPSS 17.0 Untuk Mengolah Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Garailmu.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ayu Ratna, Ni Gusti. 2021. *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Tari Bali Putri Untuk Anak Tunarungu di SLB Negeri 2 Denpasar*. Denpasar: Skripsi

- Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Borg, Walter R & Gall Meredith D. 1983. *Educational Research and Information*. New York: Longman Inc.
- Buyens, Jim. 2001. *Aplikasi Mobile*. Informatika: Bandung
- Dahar, Ratna Wilis. (1998). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dahar, Ratna Wilis. (2006). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dibia, I Wayan. 2017. *Kotekan Dalam Musik Dan Kehidupan Bali*. Denpasar: Balimangsi Fondations.
- Eka Udiyana, I Gede & I Gede Mahendra Darmawiguna, dkk. (2015). Pengembangan Aplikasi Gamelan Angklung Bali Berbasis Android. *Karmapati*. 4(4), 1-9.
- H, Nazruddin Safaat. 2012. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- H Safaat, Nazruddin. (2015). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Hamdayana, J. (2016). *Metodologi pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kariasa, I Nyoman. 2021. *Karya Karawitan Baru "Manikam Nusantara"*. Denpasar: Mudra Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Koentjaraningrat (1974). *Kebudayaan Mentalitet & Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia, 1974
- Komalasari, Heni (2021). *Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan*. Bandung: Mudra Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pradnyadari, Ni Made Oka. 1987. *Upacara Kamaligia Di Desa Tenganan Pegringsingan*. Denpasar: Skripsi Mahasiswa Pendidikan Agama Hindu Fakultas Ilmu Agama Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukerta, Pande Made. 2009. *Ensiklopedi Karawitan Bali-Edisi Kedua*. ISI Press Solo.
- Sukerta, Pande Made. (1998). *Ensiklopedi Karawitan Bali*, Bandung: Satrayata-Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI) Bandung Indonesia.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pendagogia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, cet kedua.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Supriyanto. (2005). *Perancangan Aplikasi*. Surabaya: Widyastana.
- Sustiawati, Ni Luh. 2019. *Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Dalam Seni Pertunjukan Di Era Digital*. Denpasar: Mudra Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Tusan, Pande Wayan. 2001. *Gamelan Selonding Tinjauan Gamelan Bali Kuna Abab X-XIV*. Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Tingkat I Bali.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widiana, I Wayan Pande. 2019. *Karakteristik Gamelan Selonding Bebandem Dan Gamelan Selonding Tenganan "Studi Komparasi Intramusikal"*. Denpasar: Mudra Institut Seni Indonesia Denpasar.

Widiastuti, Ni Made Dian. 2016. *Pengembangan Video Pembelajaran Tari Cendrawasih Berbasis Android Untuk Penari Remaja Putri*. Denpasar: Mudra Institut Seni Indonesia Denpasar.

Widnyani, Cok Istri Arisanthi. 2020. *Pengembangan Modul Pembelajaran Tari Merak Sunda Berbasis Android Di SMP Negeri 2 Semarapura Kabupaten Klungkung*. Denpasar: Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.

Sumber Lain

https://youtu.be/aONSV_qWmBc dengan judul *Gamelan Selonding Nyanyianmu Semangat Kami*.

https://youtu.be/cqL_En-9oCA yang diberi judul *The Best of Gamelan Selonding*.

<https://youtu.be/v3r9jZ4RRHc> yang diberi judul *Tabuh Gamelan Selonding Nyangjangan Saih Sadi*.

<https://youtu.be/zRqAKJxSqm0> yang diberi judul *Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Dengan Appy Builder*.

Narasumber

1. I Wayan Mudana, S.E (49), *Kelian Desa* Desa Adat Tenganan Pegriingsingan, Karangasem
2. Putu Suardana (46), *Juru Gamel* Gamelan Selonding di Desa Adat Tenganan Pegriingsingan, Karangasem.
3. I Wayan Pande Widiana S.Sn., M.Sn (28), Penulis dan Penggiat Gamelan Selonding, Banjar Adat Pande Tunggak, Banjar Dinas Pande Sari, Desa Bebandem, Karangasem.
4. I Wayan Adi Darmawan, S.Sn., M.Sn (26), Penggiat Gamelan Selonding, Banjar Kedaton Sumerta