



Pemanfaatan Gamelan Digital Berbasis Aplikasi Gawai dalam Pembelajaran Karawitan Jawa pada Kelas VIII SMP Negeri 1 Cepu Kabupaten Blora

Gunawan¹, Muhammad Jazuli², Wandah Wibawanto³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Seni, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: ¹gunawanakun@student.unnes.ac.id, ²jazuli61@mail.unnes.ac.id, ³wandah@mail.unnes.ac.id

Informasi Artikel

Submitted: 09-06-2025

Accepted: 23-06-2025

Published: 10-07-2025

Keywords:

Digital gamelan

Javanese Gamelan Education

Mobile Learning

Abstract

The research problem in this study is: How is the application of mobile device-based digital gamelan implemented in the learning process of Javanese Gamelan in class VIII students at SMP Negeri 1 Cepu, Blora Regency? The purpose of this study is to describe the implementation of mobile device-based digital gamelan in Javanese Gamelan learning in class VIII at SMP Negeri 1 Cepu, including the stages of planning, implementation, and evaluation. This study uses a qualitative descriptive approach. Data collection techniques include direct observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis is carried out through three main stages: data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the tests conducted to evaluate the learning process using mobile device-based digital gamelan show that the observed assessment aspects—namely cohesion, timing accuracy, and pitch accuracy—show positive results. Of the 28 students sampled, 6 students were categorized as "Very Good," 14 students were categorized as "Good," and 8 students were categorized as "Satisfactory." Based on the evaluation results, the implementation of mobile device-based digital gamelan in Javanese Gamelan learning in class VIII at SMP Negeri 1 Cepu can be categorized as good, with the majority of students receiving a "Good" rating, and a small number of students receiving "Very Good" and "Satisfactory" ratings.

Abstrak

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *Bagaimana penerapan gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam proses pembelajaran Karawitan Jawa pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Cepu, Kabupaten Blora?* Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pemanfaatan gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam pembelajaran Karawitan Jawa di kelas VIII SMP Negeri 1 Cepu, yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil tes yang dilakukan untuk mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan gamelan digital berbasis aplikasi gawai menunjukkan bahwa aspek-aspek penilaian yang diamati — yaitu kekompakan, ketepatan ketukan, dan ketepatan nada — memperlihatkan hasil yang positif. Dari 28 siswa yang menjadi sampel, 6 siswa memperoleh kategori “Sangat Baik”, 14 siswa termasuk dalam kategori “Baik”, dan 8 siswa juga berada dalam kategori “Cukup”. Berdasarkan hasil evaluasi, penerapan gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam pembelajaran Karawitan Jawa di kelas VIII SMP Negeri 1 Cepu dapat dikategorikan baik, dengan mayoritas siswa memperoleh penilaian “Baik” dan sebagian kecil siswa mendapat penilaian “Sangat Baik” serta “Cukup”.

Kata Kunci: Gamelan Digital, Pembelajaran Karawitan Jawa, Pembelajaran Berbasis Gawai.

1. PENDAHULUAN

Teknologi era digital berkembang secara pesat. Semua orang berlomba-lomba melakukan inovasi untuk menunjang kreativitas, tidak terkecuali dalam berkarya seni. Perkembangan ini menuntut setiap orang, termasuk seniman, untuk mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Mau tidak mau, kita harus bisa beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi. Orang-orang yang tidak mau menggunakan teknologi dalam berkarya seni kemungkinan akan tertinggal dibandingkan mereka yang terbuka terhadap perkembangan teknologi. Oleh karena itu, penting untuk melihat teknologi bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk melestarikan seni agar tetap relevan bagi generasi mendatang.

Dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan seni, teknologi di era digital sangat berperan penting dalam perkembangan hidup anak-anak zaman sekarang. Anak-anak zaman sekarang tak bisa lepas dari gawai. Gawai telah menjadi kebutuhan utama bagi generasi saat ini. Berkembangnya teknologi menjadikan gawai sebagai elemen penting dalam gaya hidup modern, berfungsi vital dalam hal koneksi, interaksi sosial, produktivitas, dan hiburan [1]. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan seni tidak dapat dihindari, melainkan harus dioptimalkan agar selaras dengan kebutuhan siswa. Dengan menggunakan teknologi digital untuk menunjang pembelajaran, maka memungkinkan komunikasi dan inovasi yang lebih baik antara pendidik dan siswa di era sekarang. Teknologi digital memberikan berbagai kesempatan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan metode yang interaktif, menarik, dan relevan dengan perkembangan anak [2]. Dengan demikian, pendidikan seni yang memanfaatkan teknologi digital dapat menjadi solusi agar tetap relevan dengan siswa sesuai dengan kodrat zamannya.

Pemahaman terkait pemanfaatan teknologi digital terhadap siswa sesuai kodrat zamannya sangat penting, agar pendidikan seni melalui teknologi digital dapat terlaksana dengan baik, tidak terkecuali dalam seni tradisional. Kita mengetahui bahwa seni tradisional semakin lama makin tidak diminati oleh anak-anak zaman sekarang, dikarenakan mereka lebih menggemari budaya asing. Fenomena ini berkaitan erat dengan globalisasi yang membawa berbagai dampak. Tanpa disadari, globalisasi membawa dampak, termasuk pengaruh negatif yang dapat mengurangi rasa nasionalisme di kalangan remaja akibat masuknya budaya asing ke Indonesia, dengan banyaknya peminat yang tidak diimbangi dengan penyaringan antar budaya yang bisa memberikan dampak positif maupun negatif [3].

Salah satu bentuk seni tradisional yang terdampak adalah kesenian karawitan (alat musik gamelan). Terlebih alat karawitan Jawa (gamelan Jawa), selain akses alat musiknya yang sulit dijangkau, kesenian karawitan Jawa juga dianggap tidak modern dan tidak relevan dengan anak-anak zaman sekarang. Salah satu solusi inovatif agar pendidikan seni karawitan Jawa dapat diterapkan di sekolah adalah dengan menggunakan gamelan berbasis digital melalui teknologi gawai, seperti gamelan digital berbasis aplikasi gawai Real Gamelan, atau aplikasi serupa. Melalui penerapan teknologi ini, diharapkan pembelajaran karawitan Jawa menjadi lebih fleksibel dan mudah diakses oleh siswa. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran seni karawitan Jawa dapat terlaksana dengan baik.

Selain memungkinkan akses pembelajaran terhadap alat musik gamelan, gamelan berbasis digital juga memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran. Digitalisasi gamelan adalah salah satu langkah untuk menghadapi tantangan era yang semakin maju dan terpengaruh oleh kemajuan teknologi [4]. Guru tetap dapat mengajarkan seni karawitan Jawa dengan mempertahankan nilai-nilai budaya lokal yang menjadi identitas bangsa, agar tetap sesuai dengan perkembangan zaman dan relevan bagi siswa. Pada dasarnya, pendidikan seni harus mampu beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, tanpa mengurangi nilai-nilai seni yang ada. Dengan demikian, pendidikan seni dapat menjadi lebih inklusif, inovatif, dan memberikan dampak jangka panjang dalam pengembangan kreativitas dan ekspresi diri siswa [5].

Penerapan gamelan digital menjadi semakin relevan mengingat berbagai kendala dalam pengajaran seni karawitan Jawa di sekolah. Gamelan digital seperti gamelan digital berbasis aplikasi gawai menjadi solusi yang inovatif karena melihat keterbatasan alat musik yang relatif berukuran besar dan mahal, sehingga tidak semua sekolah dapat memiliki akses terhadap alat tersebut. Selain itu, melemahnya kesenian tradisional di kalangan generasi muda menjadi permasalahan bangsa menuju Indonesia Emas 2045. Mengingat bahwa generasi muda cenderung menyukai hal-hal yang lebih praktis dan mudah diakses, penggunaan gamelan digital dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik. Di SMP Negeri 1 Cepu, Kabupaten Blora, penggunaan aplikasi gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam pembelajaran Karawitan Jawa telah diterapkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel. Dengan aplikasi ini, siswa dapat

belajar memainkan gamelan meskipun tidak memiliki akses langsung ke alat musik fisik yang mahal dan besar, yang sangat relevan dengan kebutuhan siswa zaman sekarang.

Hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Cepu pada Maret 2025, serta pertemuan langsung dengan guru pengampu mata pelajaran seni budaya kelas VIII, Bapak Alif Surya Atmaja, S.Pd., mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran Karawitan Jawa, guru memanfaatkan aplikasi gamelan digital berbasis aplikasi gawai. Penggunaan aplikasi ini bertujuan agar siswa dapat mempelajari cara memainkan gamelan meskipun hanya melalui media aplikasi. Dengan memanfaatkan teknologi digital, siswa dapat tetap berlatih dan mengasah keterampilan mereka dalam memainkan Karawitan Jawa gamelan, meskipun mereka tidak memiliki akses langsung ke alat musik gamelan yang sesungguhnya. Penerapan gamelan digital berbasis aplikasi gawai ini memungkinkan pembelajaran Karawitan Jawa menjadi lebih praktis dan mudah diakses oleh semua siswa, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian dilakukan guna mengetahui lebih dalam tentang proses pembelajaran Karawitan Jawa yang memanfaatkan media aplikasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pemanfaatan gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam Pembelajaran Karawitan Jawa pada Kelas VIII di SMP Negeri 1 Cepu, Kabupaten Blora.” Era digital seperti sekarang, penting bagi siswa untuk lebih akrab dengan teknologi, termasuk dalam pembelajaran seni. Aplikasi gamelan digital berbasis aplikasi gawai memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar memainkan alat musik gamelan dalam kesenian Karawitan Jawa tanpa terkendala oleh ketersediaan alat musik fisik di sekolah. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa dapat tetap belajar dan berlatih memainkan gamelan meskipun sekolah tidak memiliki alat musik gamelan secara langsung. Hal ini menjadi alasan utama penelitian ini dilakukan, dengan harapan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi dapat mendukung pembelajaran Karawitan Jawa di era digital.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena atau objek penelitian secara mendalam dan sistematis. Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha melukiskan objek sesuai dengan kenyataan. Metode penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan dan menafsirkan objek sebagaimana adanya, yang mengindikasikan bahwa penelitian ini fokus pada pencatatan dan penggambaran fenomena yang terjadi di lapangan [6]. Metode ini cocok digunakan untuk menggambarkan keadaan atau kondisi suatu objek pada saat tertentu [7]. Sumber data utama dalam penelitian deskriptif sering kali berasal dari wawancara, observasi, atau dokumen yang relevan dengan objek yang diteliti. Penelitian deskriptif mengandalkan data yang diperoleh langsung dari lapangan, tanpa adanya intervensi atau perlakuan khusus terhadap objek yang diteliti [8]. Dengan demikian, penelitian deskriptif tidak hanya menggambarkan data, tetapi juga memberikan wawasan yang lebih jelas mengenai kondisi yang diteliti, memberikan dasar yang kuat untuk pemahaman lebih lanjut dari fenomena yang ada.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Cepu, yang dipilih karena relevansi dan kemudahan aksesnya untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga metode tersebut saling melengkapi untuk memberikan gambaran yang lengkap mengenai fenomena yang diteliti. Observasi adalah salah satu cara yang sangat berguna untuk memperoleh data yang akurat, terutama dalam penelitian yang melibatkan perilaku atau kegiatan nyata yang terjadi di lokasi penelitian [9]. Selain itu, wawancara juga digunakan untuk menggali informasi secara lebih mendalam dari informan. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab yang dipandu oleh peneliti. Dalam konteks ini, wawancara memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang lebih spesifik mengenai fenomena yang sedang diteliti. Terakhir, metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berbentuk tertulis, seperti catatan, laporan, atau dokumen sekolah yang relevan dengan topik penelitian. Dokumentasi memberikan sumber data yang lebih kontekstual dan memungkinkan peneliti untuk memverifikasi informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara [6].

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang berfokus pada pemahaman fenomena secara mendalam dan dalam konteks alami. Keabsahan data dalam penelitian ini dijamin dengan memastikan bahwa temuan yang diperoleh mencerminkan kenyataan yang ada pada objek penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti memperkuat ketekunan dalam proses penelitian dengan cara memperpanjang waktu observasi dan melakukan triangulasi. Triangulasi adalah teknik untuk memeriksa data yang diperoleh dari beberapa sumber yang berbeda untuk memastikan keakuratan informasi [9]. Dalam penelitian ini, triangulasi sumber

digunakan untuk mengecek dan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber yang berbeda. Data yang telah dianalisis kemudian disimpulkan dan diverifikasi melalui wawancara tambahan dengan informan yang berbeda guna memastikan kesesuaian dan konsistensi data yang diperoleh.

Dalam menganalisis data, penelitian ini mengacu pada model analisis [9] yang menyatakan bahwa model analisis data kualitatif ini melibatkan tiga kegiatan yang dilakukan secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah proses pemilihan dan penyederhanaan data yang diperoleh agar lebih terfokus dan relevan untuk analisis. Hal ini memudahkan peneliti untuk mengeliminasi data yang tidak diperlukan dan menyoroti informasi yang penting. Penyajian data dilakukan untuk memvisualisasikan data dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, seperti tabel, grafik, atau narasi yang menggambarkan hasil temuan secara jelas. Akhirnya, penarikan kesimpulan dilakukan setelah data dianalisis dan diverifikasi, untuk menghasilkan kesimpulan yang valid dan dapat dipercaya, yang mencerminkan kondisi yang ada pada objek penelitian [6].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berjudul “Pemanfaatan gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam Pembelajaran Karawitan Jawa pada Kelas VIII di SMP Negeri 1 Cepu, Kabupaten Blora.” Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan aplikasi gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam pembelajaran Karawitan Jawa di kelas VIII. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang melibatkan penggunaan aplikasi gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam pengajaran Karawitan Jawa.

Dalam penelitian ini, tahap pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran yang menggunakan gamelan digital berbasis aplikasi gawai, untuk melihat bagaimana aplikasi ini diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Karawitan Jawa. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk menggali lebih dalam mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut, serta bagaimana aplikasi tersebut memengaruhi pembelajaran Karawitan Jawa. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti berupa catatan, foto, atau rekaman yang relevan dengan pelaksanaan pembelajaran, yang dapat mendukung temuan dalam penelitian ini. Dengan menggunakan ketiga metode ini, penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran yang lengkap tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Karawitan Jawa di SMP Negeri 1 Cepu.

Hasil evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam pembelajaran Karawitan Jawa di kelas VIII SMP Negeri 1 Cepu, Kabupaten Blora, dengan sampel 28 siswa, menghasilkan variasi yang cukup beragam. Dari jumlah siswa yang terlibat, 6 siswa mendapatkan penilaian dengan kriteria "Sangat Baik", 14 siswa mendapatkan penilaian "Baik", dan 8 siswa memperoleh penilaian "Cukup". Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa penerapan gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam pembelajaran Karawitan Jawa di kelas tersebut dapat dikategorikan sebagai "Baik."

Data yang diperoleh dari pengamatan langsung selama proses pembelajaran berlangsung juga memperkuat hasil evaluasi tersebut. Pengamatan peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa guru sudah menjalankan proses pembelajaran dengan baik. Dalam hal ini, penggunaan aplikasi gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam pembelajaran Karawitan Jawa telah diterapkan dengan efektif. Hal ini tercermin dalam indikator-indikator penilaian yang disiapkan oleh peneliti. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa guru telah menjalankan tugasnya dengan baik sesuai dengan standar yang ditetapkan, dan pembelajaran Karawitan Jawa menggunakan aplikasi gamelan digital berbasis aplikasi gawai dapat dikatakan berhasil dan berjalan dengan lancar.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa yang terlibat dalam pembelajaran mengenai penggunaan gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam pembelajaran Karawitan Jawa di kelas VIII SMP Negeri 1 Cepu, Kabupaten Blora, memberikan pemahaman yang jelas tentang pelaksanaan pembelajaran tersebut. Guru dan siswa yang menjadi informan penelitian mengungkapkan pengalaman mereka dalam menggunakan gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam proses pembelajaran Karawitan Jawa. Wawancara ini memberikan informasi mendalam tentang bagaimana aplikasi tersebut digunakan dan diterima dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain wawancara, teknik pengumpulan data dokumentasi juga digunakan dalam penelitian ini. Dokumentasi ini melibatkan pengumpulan foto-foto yang berhubungan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, khususnya foto-foto yang merekam kegiatan penggunaan gamelan digital berbasis

aplikasi gawai dalam pembelajaran Karawitan Jawa. Foto-foto ini sangat berguna untuk melengkapi data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Dengan menyertakan foto-foto, data yang diperoleh menjadi lebih konkret dan visual, memberikan bukti nyata mengenai bagaimana gamelan digital berbasis aplikasi gawai diterapkan di kelas. Dokumentasi data ini sangat berguna bagi peneliti untuk mendukung objektivitas dalam analisis dan memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai pelaksanaan pembelajaran yang sedang diteliti. Aspek penilaian yang digunakan oleh guru dalam menilai keterampilan memainkan gamelan digital berbasis aplikasi gawai disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor Nilai	Skor Maksimal
1	Kekompakan	0-30	30
2	Ketepatan Ketukan	0-35	35
3	Ketepatan Nada	0-35	35
	Jumlah Nilai		100

Data dokumentasi mempunyai peran penting dalam penelitian ini, karena hasil dokumentasi dapat berfungsi sebagai bukti dari seluruh aktivitas yang berlangsung selama proses penelitian. Dokumentasi ini mencakup berbagai jenis data yang dapat mendukung temuan penelitian. Misalnya, hasil dokumentasi dari observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, serta dokumentasi yang diperoleh dari wawancara dengan guru dan siswa. Selain itu, dokumentasi pendukung lainnya, seperti foto-foto yang diambil selama kegiatan pemanfaatan aplikasi gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam pembelajaran Karawitan Jawa, juga sangat membantu dalam memberikan gambaran yang lebih lengkap dan jelas. Dengan adanya dokumentasi ini, peneliti dapat menguatkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, serta memberikan bukti visual yang memperjelas temuan-temuan yang ada.



Gambar 1. Proses pembelajaran karawitan Jawa menggunakan aplikasi gamelan digital.
Sumber: Dokumentasi Peneliti



Gambar 2. Proses pembelajaran karawitan Jawa menggunakan aplikasi gamelan digital.
Sumber: Dokumentasi Peneliti



Gambar 3. Proses pembelajaran karawitan Jawa menggunakan aplikasi gamelan digital.
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Secara umum, data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam pembelajaran Karawitan Jawa di kelas VIII SMP Negeri 1 Cepu, Kabupaten Blora, memberikan hasil yang positif. Hal ini terlihat dari hasil observasi, di mana sebagian besar siswa meraih nilai yang baik, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan aplikasi gamelan digital berbasis aplikasi gawai berlangsung efektif. Peran guru seni budaya juga sangat mendukung keberhasilan tersebut, karena guru telah menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dan melakukan persiapan yang matang untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran, seperti penyediaan perangkat pembelajaran, alat, bahan, dan media yang dibutuhkan.

Selain itu, hasil wawancara dengan guru dan siswa memberikan gambaran lebih mendalam tentang bagaimana proses pembelajaran berjalan. Melalui wawancara, diketahui bahwa pembelajaran yang terjadi telah sesuai dengan rencana dan berjalan dengan baik, baik dari perspektif guru maupun siswa. Wawancara ini membantu peneliti untuk memahami proses pembelajaran dari sudut pandang kedua belah pihak. Terakhir, data dokumentasi juga digunakan untuk menguatkan hasil penelitian, dengan menyediakan bukti nyata dalam bentuk foto-foto dan catatan yang relevan. Semua data ini bekerja bersama untuk memastikan bahwa hasil penelitian ini valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian [10] tentang penggunaan gamelan digital berbasis aplikasi gawai untuk meningkatkan keterampilan praktis dalam mempelajari gamelan dengan judul penelitian "*E-gamelan: Media Sulfegio dalam Meningkatkan Ketrampilan Praktik*". Penggunaan media teknologi seperti *e-gamelan* terbukti memberikan dampak yang signifikan pada peningkatan keterampilan solfeggio siswa, yang sangat berperan penting dalam proses pembelajaran gamelan. Oleh karena itu, kedua penelitian ini mendukung gagasan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung pembelajaran Karawitan Jawa di era digital, terutama dalam situasi di mana alat musik fisik sulit diakses.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang melibatkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gamelan digital berbasis aplikasi gawai dalam pembelajaran Karawitan Jawa di kelas VIII SMP Negeri 1 Cepu, Kabupaten Blora, telah dilaksanakan dengan baik. Penilaian ini berdasarkan pengamatan selama beberapa pertemuan, yang mencakup observasi terhadap guru dan siswa. Peneliti menggunakan lembar observasi yang berisi indikator untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan. Indikator tersebut berfokus pada aspek penting dalam pembelajaran, seperti keterlibatan siswa, penggunaan gamelan digital berbasis aplikasi gawai, serta interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Dari hasil observasi dan penilaian yang dilakukan, terlihat bahwa proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru dan siswa dapat dikategorikan baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gamelan digital berbasis aplikasi gawai telah memberikan dampak positif dalam membantu siswa memahami Karawitan Jawa dan meningkatkan keterampilan mereka. Keberhasilan ini juga didukung oleh wawancara dengan guru dan siswa yang mengonfirmasi bahwa aplikasi tersebut mempermudah pemahaman dan praktik Karawitan Jawa.

Penilaian proses belajar mengajar didukung oleh lembar observasi. Selain melalui observasi, peneliti juga menganalisis hasil tes yang dilakukan untuk mengevaluasi pencapaian belajar siswa dalam pembelajaran Karawitan Jawa yang memanfaatkan gamelan digital berbasis aplikasi gawai di kelas VIII SMP Negeri 1 Cepu, Kabupaten Blora. Tes ini dinilai berdasarkan beberapa aspek, seperti kekompakan, ketepatan ketukan, dan ketepatan nada yang harus dipenuhi oleh siswa. Analisis terhadap hasil tes menunjukkan adanya peningkatan dalam pencapaian belajar. Dari sampel 28 siswa, hasil tes menunjukkan bahwa 6 siswa memperoleh penilaian dengan kriteria "Sangat Baik", 14 siswa mendapatkan penilaian "Baik", dan 8 siswa memperoleh penilaian "Cukup."

REFERENCES

- [1] Azizah, E., Setyono, D. C., Jannah, S. C., & Munawaroh, H. (2024). Pengaruh Teknologi, Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Al-Amin*, 3(1), 62–76.
- [2] Irwanda, N., Cahayadi, R., Kasim, Y. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran. *JUPI: Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 2(1), 37–46. <https://doi.org/10.62238/jupsijurnalpendidikansosialindonesia.v2i1.72>
- [3] Pratikno, A. S., & Hartatik, A. (2023). Pudarnya Eksistensi Kesenian Tradisional Ludruk Akibat Globalisasi Budaya. *Civis: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 12(2), 56–70. <https://doi.org/10.26877/civis.v12i2.10623>
- [4] Wardo. (2012). Digitalisasi gamelan dan penyebaran nilai adiluhung budaya Islam. *Jurnal Kebudayaan Islam*, 10(2), 242-254.
- [5] Sahnir, N., Jamilah, & Yatim, H. (2023). Pengenalan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Seni di Era Digitalisasi Pendidikan. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 245–256. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.811>
- [6] Ahyat, N. (2024). Metode Pembelajaran Pendidikan Islam. *EL-Hadhary: Jurnal Penelitian Pendidikan Multidisiplin*, 2(01), 34–47. <https://doi.org/10.61693/elhadhary.vol201.2024.34-47>
- [7] Sari, M., Rachman, H., Astuti, N. J., Afgani, M. W., & Siroj., R. A. (2023). *Explanatory Survey* dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 10 - 16.
- [8] Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33-54.
- [9] Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Harfa Creative.
- [10] Partiyah, Sasanadjati, J. D., Sugito, B., Hidajad, A., Yanuartuti, S. (2023). E Gamelan Media *Sulfegio* Dalam Meningkatkan Ketrampilan Praktik. *Jurnal Seni Drama Tari dan Musik*, 6(2), 46 - 59.