

Diterima Pada  
3 Februari 2022

Disetujui Pada  
24 Juni 2023

Vol 3, No 2, 2023

Halaman 88-98

E-ISSN :  
2808-7798

## PEMBELAJARAN GAMELAN GONG KEBYAR BERBASIS METODE INOVATIF NOTASI *DINGDONG* PADA SEKAA GONG *MREDHU KUMARA*

I Putu Budi Satya Kusuma<sup>1</sup>, I Komang Sudirga<sup>2</sup>, I Wayan Diana Putra<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>2</sup>Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>3</sup>Institut Seni Indonesia Denpasar

[Satyakusuma2602@gmail.com](mailto:Satyakusuma2602@gmail.com)

### Abstrak

Gamelan Gong Kebyar adalah salah satu barungan gamelan yang familiar di Bali. Perkembangannya begitu pesat dari kuantitas barungan hingga bentuk kekaryanya. Namun dalam pembelajarannya masih perlu diberikan sentuhan inovasi salah satunya dengan menggunakan notasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan pembelajaran gamelan Gong Kebyar berbasis metode pembelajaran inovatif dengan penggunaan media notasi *ding-dong* pada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara Banjar Oongan. Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah penerapan metode inovatif, proses dan hasil pembelajaran inovatif, dan faktor pendukung dan faktor penghambat proses pembelajaran. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang berhubungan dengan hasil data yang lebih menekankan pada data yang bersifat deskriptif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori estetika, teori pembelajaran yang didalamnya terdapat tiga metode inovatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, metode ceramah, metode demonstrasi, dan metode *drill*, dan teori yang terakhir ada teori media pembelajaran. Sumber data penelitian ini diperoleh dari data yang ada dilapangan yaitu berupa data primer dan data skunder, dari buku-buku atau studi kepustakaan lainnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode inovatif dalam pembelajaran notasi karawitan Bali. Pada penelitian ini menggunakan empat tahapan yaitu: tahap persiapan (*preparation*), tahap penyampaian (*presentation*), tahap latihan (*practice*), dan tahap penampilan (*performance*). Hasil pembelajaran dalam penelitian ini yang mendapatkan nilai A (sangat baik) sebanyak 5 siswa dan yang mendapatkan nilai B (baik) sebanyak 11 siswa. faktor pendukung dan penghambat dalam penelitian terdiri atas faktor internal dan eksternal.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, metode inovatif, notasi Karawitan Bali

### PENDAHULUAN

Pembelajaran mengandung makna perbuatan belajar dan mengajar (Iriaji, 2015:58). Pembelajaran merupakan sebuah proses pertukaran informasi, sehingga terjalin komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Salah satu pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik yaitu pembelajaran seni, yang bertujuan untuk menunjang pendewasaan anak serta mengembangkan potensi yang dimiliki oleh

peserta didik khususnya dalam bidang seni. Seni pada umumnya terbagi kedalam beberapa jenis seni diantaranya seni rupa, seni tari, seni drama, dan salah satunya ada seni musik.

Seni musik merupakan salah satu cabang seni yang sangat digemari oleh masyarakat luas. Seni musik merupakan ekspresi jiwa manusia yang dituangkan ke dalam bentuk bunyi-bunyian yang disusun dengan ritmis dan harmonis (Iriaji, 2015:105). Seni musik

tradisional Bali sering dikenal dengan istilah Seni Karawitan. Menurut Bandem (2013:1) istilah karawitan berasal dari kata *rawit* yang berarti indah dan halus selanjutnya mendapatkan awalank *ka* dan akhiran *an* sehingga menjadi kata Karawitan. Maka Karawitan dapat diartikan seni suara yang bersumber dari alat itu sendiri (*instrument*) atau dari suara manusia (*vocal*) yang berlaraskan *Pelog* dan *Selendro*.

Secara umum Seni Karawitan di Bali memiliki peran penting dalam kegiatan upacara keagamaan. Seni Karawitan menjadi pelengkap dan pengiring dalam upacara keagamaan, akan tetapi semakin eksisnya Seni Karawitan di kalangan masyarakat saat ini telah difungsikan pula sebagai sarana hiburan. Pada saat ini, baik itu orang tua, remaja, maupun anak-anak sangat menggemari karawitan instrumental Bali, karawitan instrumental Bali pada umumnya sering disebut dengan *gamelan*. *Gamelan* dapat dikatakan sebuah barungan yang terdiri dari beberapa instrumen yang terbuat dari bahan bambu, kayu, besi, perunggu, kulit, dan dawai.

Salah satu *Gamelan* Bali yang sangat populer dikalangan masyarakat saat ini adalah *Gamelan* Gong Kebyar. *Gamelan* Gong Kebyar lahir pertamakali di wilayah Bali Utara sekitar tahun 1914 dan sudah berkembang hingga seluruh wilayah Bali.

Pada umumnya *gamelan* tradisional Bali memiliki dua laras, yaitu *laras pelog* dan *laras slendro*. *Laras pelog* ialah tangga nada yang susunan nadanya jaraknya tidak sama, dan *laras slendro* yang berarti susunan nada yang jaraknya hampir sama. Tangga nada pada karawitan Bali apabila diselaraskan dengan Musik Barat, maka Karawitan Bali menggunakan tangga nada pentatonis. Nada-nada yang terdapat dalam *gamelan* Bali biasanya menggunakan simbol-simbol *Penganggening* Aksara Bali.

Pada dasarnya karawitan Bali terdiri dari tujuh nada dasar, yaitu lima nada pokok dan dua nada pemero. lima nada pokok terdiri atas nada *dong* yang disimbolkan dengan *tedong* , nada *deng* yang disimbolkan dengan *taleng* , nada *dung* yang disimbolkan dengan *suku* , nada *dang* yang disimbolkan dengan *cecek* , nada *ding* yang disimbolkan dengan *ulu*. 2 nada pemero terdiri dari nada *ndeung* yang disimbolkan dengan *suku ilut* dan *Ndaing* yang disimbolkan dengan *pepet*. Nada-nada tersebut apabila disusun dengan sistematis maka dapat menghasilkan lagu-lagu atau gending yang harmonis. Begitu pula pada *gamelan* Gong Kebyar, *gamelan* ini menggunakan *laras pelog* pancanada (lima nada).

Sebagai bentuk pelestarian Karawitan Bali salah satunya *gamelan* Gong Kebyar saat ini banyak terdapat komunitas atau sekaa yang menggeluti bidang tersebut. Banyaknya masyarakat yang gemar dan ingin belajar bermain *gamelan* Gong Kebyar, mengakibatkan menurunnya pengetahuan masyarakat tentang nada-nada dasar yang terdapat dalam tunggahan Gong Kebyar. Saat ini sering kita lihat banyak masyarakat yang mampu memainkan tunggahan Gong Kebyar, akan tetapi tidak mengetahui nada-nada yang terdapat dalam *gamelan* Gong Kebyar. Hal tersebut juga disebabkan oleh kebiasaan masyarakat yang lebih banyak belajar secara lisan.

Begitu pula yang terjadi pada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara. Pada sekaa ini anak-anak terdapat permasalahan yang sama, bahwa anak-anak pada sekaa ini kurang memiliki pemahaman pada nada-nada dasar. Hal tersebut ditunjukkan pada latihan-latihan, anak-anak langsung diberikan materi lagu serta langsung terjun memainkan tunggahan tanpa memberikan pengetahuan awal tentang nada-nada dasar.

Apabila hal tersebut kurang diberikan

perhatian khusus, maka pakem-pakem dasar Karawitan Bali dari generasi ke generasi berikutnya akan semakin menurun dan berdampak pula pada karya-karya seni Karawitan yang tidak dapat diteruskan turun temurun. Selain itu, tanpa adanya pencatatan notasi karawitan bali dapat memperlambat proses pembelajaran terhadap materi yang diberikan. Berdasarkan hal tersebut maka perlu dicermati dan dicarikan solusinya, salah satunya dengan cara melaksanakan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan sebuah proses untuk membantu peserta didik dalam belajar. Pada pembelajaran terjadi interaksi saling tukar informasi antara pendidik dan peserta didik. Untuk memudahkan pemahaman peserta didik mengenai informasi yang akan diberikan maka dalam pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi.

Media pembelajaran dapat berupa media visual, audio, audio visual. Menggunakan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran dan informasi yang diberikan dapat diserap dengan baik. Menyikapi permasalahan diatas maka dapat dilaksanakan pembelajaran dengan penggunaan media visual berupa *penganggening* Aksara Bali. Pada media tersebut akan memuat simbol-simbol nada dasar beserta namanya sehingga dapat membantu peserta didik dalam mempelajari dan mengingat notasi dasar Karawitan Bali. Keunggulan dari penggunaan media visual *penganggening* Aksara Bali ini, peserta didik dapat belajar secara mandiri ketika pendidik tidak dapat hadir dalam proses pembelajaran dan juga notasi berfungsi sebagai alat untuk pendokumentasian gending-gending pada Seni Karawitan Bali.

## METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang berhubungan dengan hasil data yang lebih menekankan pada data yang bersifat deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di Banjar Oongan, Kelurahan Tonja Kecamatan Denpasar Utara Kota Denpasar. Sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dapat diperoleh dari hasil observasi langsung ke Banjar Oongan, dan data sekunder bisa diperoleh melalui buku-buku, jurnal, dokumen, artikel, dan rekaman video pembelajaran yang berkaitan dengan penelitian ini. Dalam penelitian ini instrumen utamanya adalah peneliti itu sendiri, kemudian dibantu dengan menggunakan *handphone*, laptop, buku, dan alat tulis. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ada empat yaitu dengan wawancara, observasi, dokumentasi dan studi kepustakaan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, teknik analisis ini dilakukan berdasarkan perolehan data yang kemudian dipilah berdasarkan rumusan masalah yang dibahas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Penerapan Metode Inovatif dalam Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar**

Dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan penyampaian informasi dari pendidik ke peserta didik, sehingga terjalinnya komunikasi dan interaksi. Pelaksanaan proses pembelajaran tentunya tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran. Kata metode berasal dari kata Yunani "*methodos*" yang berarti cara atau jalan yang ditempuh (Aqib dan Murtadlo,2016:9). Maka dapat dikatakan

metode merupakan suatu cara yang digunakan dalam menyampaikan informasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini menggunakan tiga metode inovatif diantaranya:

#### a. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah salah satu metode yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran, serta sudah sejak lama digunakan dalam sejarah pendidikan. Dalam pelaksanaannya peran guru tampak sangat dominan pada metode ini. Ceramah merupakan sebuah bentuk interaksi melalui penuturan lisan dari guru kepeserta didik (Taniredja dkk, 2017:45).

Penggunaan metode ini memberikan beberapa keunggulan yaitu cepat dalam menyampaikan informasi serta dapat menyampaikan informasi dalam jumlah banyak kepada jumlah pendengaran yang beserah dalam waktu yang singkat. Akan tetapi tidak hanya itu, terdapat beberapa hal yang perlu diantisipasi oleh pendidik dengan penggunaan metode ceramah karena metode ini cenderung mempertimbangkan banyaknya bahan pelajaran dari pada memperhatikan penguasaan bahan pelajaran, serta bila pendidik tidak dapat menguasai situasi kelas maka proses pengajaran menjadi tidak efektif.

#### b. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang menggunakan alat peraga untuk memperjelas suatu pengertian dari materi yang disampaikan oleh pendidik. Dalam metode demonstrasi guru berperan menyajikan pelajaran dengan memeragakan dan menunjukan kepada peserta didik mengenai suatu proses, situasi atau benda tertentu, dan didukung dengan penjelasan lisan oleh pendidik.

Penggunaan metode demonstrasi ini meberikan beberapa keunggulan bagi guru dalam proses pembelajarannya diantaranya

perhatian peserta didik menjadi lebih terpusat dan pokok bahasan yang dianggap penting dari peserta didik dapat diartikan seperlunya, peserta didik ikut secara aktif dalam proses pembelajaran. Tetapi ada hal yang harus diantisipasi oleh guru dalam menerapkan metode ini yaitu alat peraga harus memadai dan sesuai dnegan jumlah siswa yang ada dalam satu kelas yang sedang diajarkan, jika tidak memadai pembelajaran dengan metode demonstrasi ini akan menjadi membosankan.

#### c. Metode Drill

Metode *drill* adalah suatu metode atau cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Latihan adalah suatu tehnik mengajar tertentu untuk mendorong peserta didik agar memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari. *Drill* merupakan suatu cara mengajar dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang telah dipelajari sehingga memperoleh keterampilan tertentu.

Dalam penerapan metode ini memberikan beberapa keunggulan bagi guru pada saat memberikan materi pembelajaran diantaranya, pengertian peserta didik lebih luas melalui latihan yang ber ulang-ulang, peserta didik siap menggunakan keterampilannya karena sudah terbiasa. Namun ada beberapa hal yang harus di antisipasi dalam menerapkan metode *drill* ini dalam proses pemebelajaran diantaranya peserta didik cenderung belajar secara mekanis, pembelajaran bisa menjadi lebih membosankan.

#### Karakteristik Notasi Ding-Dong

Sebelum mempelajari mengenai karawitan Bali, alangkah baiknya untuk mengenal terlebih dahulu dasar-dasar karawitan Bali. Salah satu dasar pembelajaran karawitan Bali ialah mengenai karakteristik notasi dasar karawitan Bali. Notasi merupakan sebuah sistem pencatatan musik (*gamelan*) yang

pada dasarnya mengandung dua persyaratan bunyi dalam musik yaitu nada (*pitch*) dan jarak nada (*duration*) (Bandem,2013:144). Notasi dalam karawitan Bali disebut dengan *titilaras*. *Titilaras* berasal dari kata “*titi*” yang berarti titian atau jembatan, serta kata “*laras*” yang berarti urutan nada-nada dalam satu oktaf yang telah ditentukan jarak dan rendah tinggi nadanya (Bandem,2013:144). Sehingga *titilaras* dapat dikatakan sebuah jembatan urutan nada-nada dalam satu oktaf yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah jalinan lagu. Ciri khas dari notasi karawitan Bali ialah simbol-simbol notasinya menggunakan *vowel aksara* Bali atau *penganggening aksara* Bali. Pada notasi karawitan Bali terdapat 7 nada pokok yang terdiri dari 5 nada dasar dan 2 nada *pemero*. Adapun 7 nada pokok notasi karawitan Bali ialah sebagai berikut:

Tabel 1. Nada-nada dasar dalam Karawitan Bali

No	Simbol	Nama Simbol	Pengucapan Simbol
1	3	<i>Ulu</i>	<i>Ding</i>
2	4	<i>Tedong</i>	<i>Dong</i>
3	5	<i>Taleng</i>	<i>Deng</i>
4	6	<i>Suku Ilut</i>	<i>Deung</i>
5	7	<i>Suku</i>	<i>Dung</i>
6	1	<i>Cecek</i>	<i>Dang</i>
7	2	<i>Pepet</i>	<i>Daing</i>

Selain kita harus memahami nada-nada dalam Karawitan Bali, kita juga harus mempelajari mengenai simbol-simbol yang terdapat dalam karawitan Bali, berikut simbol-simbol dalam Notasi *ding-dong*

Tabel 2. Simbol-simbol notasi *ding-dong*

No	Simbol	Arti Simbol
1	∧	<i>Jegogan</i>
2	⊕	<i>Kempur</i>
3	—	<i>Kempli</i>
4	(...)	<i>Gong</i>
5	⊥	<i>Kemong</i>

6	.....	Pengulangan lagu
7	∧	<i>Dug</i>
8	—	<i>Pak</i>
9	○	<i>Dag</i>
10	—∧	<i>Ka</i>
11	— — —	Setengah ketukan
12	— — — —	Seperempat ketukan

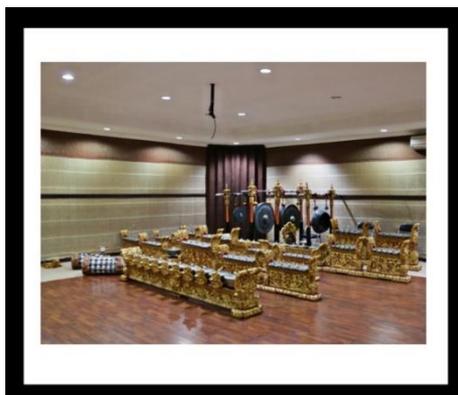
Sumber (Rembang, 1985:4)

### Proses dan Hasil Pembelajaran Inovatif Pada Gamelan Gong Kebyar Bagi Sekaa Gong Anak- Anak Mredhu Kumara Banjar Oongan

Proses pembelajaran dalam penelitian ini melalui empat tahapan yaitu tahap persiapan (*preparation*), penyampaian (*presentation*), pelatihan (*practice*), dan penampilan (*performance*). Adapun tahapan-tahapan proses pembelajaran gamelan Gong Kebyar pada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara sebagai berikut:

#### 1. Tahap Perisapan

Sebelum mengawali proses pembelajaran tahap awal yang dapat dilakukan oleh pendidik ialah melaksanakan tahap persiapan. Tahap persiapan penting dilaksanakan oleh pendidik, agar dapat mengurahi hambatan-hambatan yang biasanya terjadi pada proses pembelajaran. Dilaksanakannya tahap persiapan antara lain untuk membangkitkan rasa ingin tahu, menimbulkan minat dan bakat peserta didik, memberikan prasarana positif mengenai materi yang akan disampaikan, menyingkirkan hambatan dalam pembelajaran, menghilangkan rasa takut, dan mengajak penuh peserta didik belajar dari awal serta mengemukakan berbagai masalah saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Djamarah (2002:44) keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh komponen-komponen pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, sumber pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, guru dan siswa. Pada media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan media gamelan Gong Kebyar



Gambar 1 gamelan Gong Kebyar  
(sumber: Dok Asta sidhi, 2022)

## 2. Tahap Penyampaian

Dalam pembelajaran notasi karawitan Bali berbasis metode inovatif pada sekaa gong Mredhu Kumara banjar Oongan kecamatan Denpasar Utara memiliki tiga kegiatan penyampaian diantaranya kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran gamelan Gong Kebyar berlangsung selama 12 kali tatap muka dan disetiap pertemuannya berlangsung selama 2 jam. Berikut ini merupakan tahapan kegiatan penyampaian.

### A. Kegiatan Awal

Pada penelitian ini diawali dengan menyiapkan materi pembelajaran (nada-nada dan simbol notasi, tabuh gilak), menyiapkan media pembelajaran (media visual dan gamelan Gong Kebyar), mempersiapkan alat pemukul gamelan (panggul), kemudian mengumpulkan peserta didik, menentukan jadwal kegiatan, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi kepada peserta didik supaya semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran notasi karawitan Bali berbasis metode inovatif pada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara banjar Oongan Kecamatan Denpasar Utara.

### B. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi pembelajaran maka pendidik menggunakan tiga metode inovatif dalam penyampaian diantaranya metode ceramah, metode demonstrasi, dan yang terakhir menggunakan metode drill. Materi pembelajaran yang disampaikan dalam kegiatan ini adalah mengenai nada-nada pokok yang terdapat dalam karawitan Bali, kemudian memperkenalkan simbol-simbol dalam notasi karawitan Bali, khususnya pada notasi *ding-dong*, dan memberikan satu *tabuh gilak* sebagai pemahaman dasar peserta didik mengenai notasi *ding-dong*.

Tujuan dari pembelajaran ini supaya nantinya peserta didik dapat memahami nada-nada yang terdapat dalam karawitan Bali, mampu mengembangkan gaya belajar baru dalam pembelajaran karawitan Bali, serta nantinya peserta didik bisa mengembangkan bakatnya melalui seni dan budaya. Selain itu tujuan dari penelitian ini supaya peserta didik bisa membangkitkan rasa percaya dirinya terhadap apa yang sedang mereka jalani, serta memberikan motivasi agar peserta didik semangat dalam proses pembelajaran notasi karawitan Bali.

### C. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini merupakan kegiatan penutup yang dimana sebelumnya peserta didik sudah melewati kegiatan awal dan kegiatan inti. Pada kegiatan penutup dilakukan evaluasi kepada peserta didik mengenai pembelajaran gamelan Gong Kebyar berbasis metode inovatif pada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara banjar Oongan, serta pendidik (penulis) memberikan kesempatan kepada peserta didik (penabuh) untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dan bisa untuk berimprovisasi sesuai dengan bantang tabuh gilak yang sudah diberikan. Setelah melakukan evaluasi, kemudian pendidik

menutup proses pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

### 3. Tahap Latihan

Pelaksanaan pembelajaran gamelan Gong Kebyar berbasis metode inovatif pada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara Banjar Oongan kecamatan Denpasar Utara pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama 12 kali tatap muka yang sudah ditentukan oleh penulis, namun jadwal tersebut bisa berubah-ubah sesuai dengan kondisi di lapangan. Pada pembelajaran ini penulis menggunakan tiga metode inovatif dalam penyampaian materi diantaranya metode ceramah, metode demonstrasi dan metode *drill*. Disetiap pertemuan dilaksanakan selama kurang lebih 2 jam, dengan memberikan materi *tabuh gilak* sebagai pemahaman awal pendidik mengenai notasi *ding-dong*.

### 4. Tahap Penampilan

Tahap penampilan merupakan tahapan terakhir dalam sebuah proses, yang dimana pada tahapan ini memiliki tujuan untuk memastikan kepada peserta didik bahwa materi pembelajaran dan metode yang dipergunakan berhasil diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah memberikan materi mengenai nada dasar, pengenalan simbol dalam notasi karawitan Bali, serta satu materi tambahan yaitu *tabuh gilak* yang dipaparkan selama 12x tatap muka, dan di pertemuan terakhir peserta didik menampilkan materi *tabuh gilak* yang sudah dipaparkan oleh pendidik (peneliti), dan mendapatkan hasil secara maksimal.

#### Hasil Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar Berbasis Metode Inovatif Pada Sekaa Gong Anak-anak Mredhu Kumara

Untuk mengukur kemampuan peserta didik didalam penelitian ini, maka diperlukanya alat ukur. Dalam mengukur kemampuan peserta didik agar lebih jelas dan akurat

maka dibutuhkan kreteria penilaian. Pada penelitian ini terdapat tiga aspek yang dinilai yaitu aspek penampilan, aspek kreativitas, dan aspek teknik. Pada aspek penampilan terdapat lima indikator yang dinilai ialah: a) sikap duduk, b) teknik memegang *panggul*, c) ekspresi, d) kerapian, dan e) stamina. Aspek kreativitas memiliki tiga indikator yang dinilai yaitu: a) keutuhan penampilan, b) dinamika gending dan c) ketepatan pukulan. Kemudian yang terakhir yaitu aspek teknik memiliki dua indikator yang dinilai yaitu: a) *gegedig* dan b) *tetekep*.

Alat ukur yang peneliti gunakan untuk mengukur kemampuan dari peserta didik ialah rubrik penilaian yang diadaptasi dari Djayus, Ketut Suteja, Joan Kaliinohomoku, Likert (dalam Arsana, 2021:90) Untuk penjumlahan nilai dari hasil belajar masing-masing peserta didik dihitung dengan rumus persentil (P) yaitu menjumlahkan skor yang diperoleh peserta didik (Skor Mentah) dengan Skor Maksimal Ideal (SMI) yang diperoleh dari hasil penjumlahan seluruh bobot aspek penilaian (Teknik: 25 + Kreativitas: 15 + Penampilan: 10 = 50) dikali 100.

$$\text{Rumus presentil : } P = \frac{X}{\text{SMI}} \times 100$$

Penelitian ini dikatakan berhasil dengan memperoleh nilai rata-rata yaitu 83 dengan kategori baik, diantaranya ada 5 siswa yang mendapatkan nilai A dan 11 siswa yang mendapatkan nilai B.

#### Faktor Penghambat Dan Faktor Pendukung Proses Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar Berbasis Metode Inovatif Pada Sekaa Gong Mredhu Kumara

Dalam sebuah proses pembelajaran tentunya ada faktor pendukung dan faktor penghambat. Dalam penelitian ini terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri (individu) dan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal

dari luar diri.

Kita sebagai pendidik hendaknya bisa mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam proses pembelajaran. Hal ini penting diketahui pendidik agar pada saat proses pembelajaran dapat dipecahkan dan dicarikan solusi, supaya nantinya proses belajar dapat berjalan dengan lancar.

## **Faktor Pendukung Proses Pembelajaran**

### **1. Faktor Internal**

#### **a. Minat Peserta Didik**

Minat peserta didik sangat mempengaruhi kelancaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Minat yang kuat dapat mendorong peserta didik agar bisa memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Menurut hasil wawancara pendidik kepada salah satu peserta didik yang bernama I Putu Satriya Dhananjaya pada tanggal 15 Desember 2021 mengatakan bahwa:

“Saya memiliki keinginan bermain gamelan memang dari kecil, dan itu murni keinginan dari diri sendiri, tanpa ada paksaan dari orang tua. Dengan adanya pembelajaran notasi karawitan Bali pada sekaa gong anak-anak Mredhu kumara Banjar Oongan minat saya untuk belajar gamelan Bali semakin meningkat, karena pada pembelajaran ini saya dengan mudah dapat memahami nada-nada yang terdapat dalam gamelan Bali, dan mengetahui simbol-simbol apa saja yang terdapat dalam sistem penulisan notasi karawitan Bali, serta proses penyampaian materinya menggunakan model baru dan membuat pelajaran menjadi asik dan tidak membosankan.”

Jadi dalam sebuah proses pembelajaran hendaknya kita sebagai pendidik mengetahui minat dari peserta didik supaya nantinya proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan penyampaian materi menjadi lebih mudah dan cepat dimengerti oleh peserta didik.

#### **b. Bakat Peserta Didik**

Bakat merupakan kemampuan tertentu atau khusus yang dimiliki oleh setiap individu yang hanya dengan rangsangan atau latihan, kemampuan ini dapat berkembang dengan baik (Suasthi 2009:40). Bakat peserta didik yang mengikuti pembelajaran notasi karawitan Bali berbasis metode inovatif pada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara Banjar Oongan rata-rata sudah mampu memainkan gamelan Gong Kebyar.

Daya serap peserta didik dalam memahami materi yang sudah diberikan oleh pendidik sangat beragam, ada yang memahami materi dari pendengaran saja, memperhatikan secara materi yang diberikan oleh peneliti, serta ada juga peserta didik yang belajar dari temannya sendiri, hal hasil materi yang disampaikan oleh pendidik lebih cepat bisa dimengerti oleh peserta didik.

### **2. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dapat mendukung keberlangsungan proses pembelajaran. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi proses pembelajaran notasi karawitan Bali berbasis metode inovatif pada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara Banjar Oongan sebagai berikut:

#### **a. Faktor Keluarga**

Faktor keluarga merupakan faktor utama dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Keluarga banyak memberikan dorongan atau motivasi terhadap peserta didik, sehingga peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Faktor keluarga merupakan faktor utama penentu perkembangan peserta didik. Menurut Sugandhi (2011:23) mengatakan peran keluarga sangat penting bagi tumbuh kembang siswa sehingga menjadi orang pribadi yang sehat, cerdas, terampil mandiri dan berahlak mulia.

Dengan adanya penelitian ini di Banjar Oongan, sebagian besar orang tua siswa mendukung demi kemajuan generasi muda yang ada di Banjar Oongan. Selain itu dengan adanya penelitian ini bertujuan untuk melestarikan seni budaya khususnya seni karawitan Bali, dan juga dapat mengisi waktu luang peserta didik saat libur sekolah sehingga peserta didik memiliki kegiatan positif yang dapat membantu menyalurkan dan mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki peserta didik itu sendiri.

### **b. Faktor Guru**

Menurut Sanjaya (2008:197) menyatakan keberhasilan suatu proses pembelajaran akan tergantung kepada kepiwaan guru dalam menggunakan metode dan teknik pembelajaran. Maka dari itu kepribadian guru, pengetahuan yang dimiliki guru dan cara mengajar turut berperan penting dalam hasil belajar. Dalam proses pembelajaran notasi karawitan Bali berbasis metode inovatif pada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara Banjar Oongan guru dituntut untuk dapat memberikan suasana yang menyenangkan sehingga membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

### **c. Faktor Sarana dan Prasarana**

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pembelajaran pelengkap dan lain sebagainya, sedangkan prasarana ialah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil dan lain sebagainya (Sanjaya, 2008:200).

Sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara yang berada di Banjar Oongan memiliki fasilitas gedung yang memadai. Gedung yang sering dipergunakan oleh sekaa gong

Mredhu Kumara yaitu balai Banjar Oongan sendiri, yang dimana Banjar Oongan sering dipergunakan untuk kegiatan adat, latihan *gamelan* Gong Kebyar, *balaganjur*, maupun latihan *gamelan geguntangan* dan latihan tari. Peneliti memilih Banjar Oongan sebagai tempat pelatihan karena anggota sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara merupakan anak-anak atau penduduk asli dari Banjar Oongan. Sarana dan prasarana yang ada di Banjar Oongan sangat mendukung untuk keberlangsungan proses pembelajaran notasi karawitan Bali pada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara Banjar Oongan Kecamatan Denpasar Utara.

### **Faktor Penghambat Proses Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar Berbasis Metode Inovatif Pada Sekaa Gong Mredhu Kumara**

Dalam sebuah pembelajaran tentu adanya faktor yang menjadi penghambat pada saat keberlangsungan pembelajaran. Tidak menutup kemungkinan bahwa faktor terhambat bisa datang dari dalam diri siswa (faktor internal) atau bisa saja datang dari luar diri siswa (faktor eksternal). Pada penelitian ini terdapat dua faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran.

#### **1. Faktor Internal**

Peneliti dapat melakukan wawancara terhadap salah satu peserta didik yang bernama I Putu Gede Swadarma Adi. P pada hari Sabtu, 18 Desember 2021 terkait dengan faktor penghambat dalam proses pembelajaran notasi karawitan Bali berbasis metode inovatif pada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara Banjar Oongan sebagai berikut :

“Saya terkadang merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung, mungkin karena keadaan sekarang yang sering dirumah karena pandemi saya sering bermain *game online* di *handphone* dan saya pikir lebih asik bermain *game* dari pada bermain *gamelan*. Tetapi juga karena saya kurang cepat untuk menangkap materi yang diberikan itu yang menjadikan saya

sewaktu-waktu menjadi bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran”.

Faktor yang ada didalam diri siswa juga menjadi penghambat proses pembelajaran, yang dimana peserta didik masih anak-anak yang memiliki kekurangan dalam disiplin waktu dan juga pada perkembangan zaman sekarang anak-anak telah banyak terpengaruhi oleh perkembangan teknologi, sehingga peneliti menjadi kewalahan dalam mengatur waktu proses pembelajaran agar nantinya pembelajaran tidak menjadi membosankan dan dapat mengurangi minat peserta didik dalam mempelajari karawitan Bali.

## 2. Faktor Eksternal

Faktor lingkungan juga mempengaruhi terhambatnya proses pembelajaran salah satunya seperti di dekat Banjar Oongan sedang berlangsungnya proyek pembangunan *mall* yang mengakibatkan banyak timbulnya suara-suara bising serta debu yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik dan dapat mengganggu kesehatan dari peserta didik. Tidak hanya itu cuaca yang sering berubah-ubah juga bisa menghambat proses pembelajaran contohnya ketika hujan air dapat masuk keareal latihan sehingga menimbulkan banyak genangan air yang menyebabkan tempat latihan menjadi licin sehingga proses pembelajaran tidak bisa berlangsung seperti biasanya.

## PENUTUP

### 1. Simpulan

Menjaga kelestarian kesenian daerah merupakan suatu hal yang sangat penting, maka dari itu adanya proses pembelajaran sangat mendukung untuk melestarikan kesenian daerah. Banyaknya kesenian daerah yang ada di Bali diantaranya seni tari, seni drama, dan salah satunya ada seni musik. Seni musik di Bali sering disebut dengan Karawitan Bali. Dalam penelitian ini

mengangkat beberapa permasalahan yaitu penerapan metode inovatif, karakteristik notasi, proses dan hasil pembelajaran notasi karawitan Bali Berbasis Metode inovatif paada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara Banjar Oongan dan yang terakhir faktor penghambat dan pendukung proses pembelajaran notasi karawitan Bali Berbasis Metode inovatif paada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara Banjar Oongan. Proses pembelajaran notasi karawitan Bali berbasis metode inovatif pada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara Banjar Oongan memiliki empat tahapan yaitu tahap persiapan (*preparation*), tahap penyampaian (*presentation*), tahap pelatihan (*practice*), dan yang terakhir tahap penampilan (*performance*). Hasil pembelajaran Gamelan Gong Kebyar berbasis metode inovatif pada sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara Banjar Oongan menggunakan sistem test, yang dimana penilaian diambil pada penampilan. Aspek yang digunakan dalam penilaian ini ada tiga yaitu penampilan : sikap duduk, teknik memegang *panggul*, ekspresi, kerapian , dan stamina. Kemudian ada kreativitas : keutuhan penampilan, dinamika lagu, dan ketepatan pukulan, dan yang terakhir ada teknik : *gegebug* dan *tetetkep*. Dapat diketahui dalam pembelajaran notasi karawitan Bali, ada 5 siswa yang mendapatkan nilai A (sangat baik) dan 11 siswa yang mendapatkan nilai B (baik).

### 2. Saran

Dalam hal pelestarian budaya dan memperkenalkan kepada generasi muda mengenai budayanya sendiri, salah satunya seni karawitan Bali yang dimana didalamnya terdapat simbol-simbol nada dari aksara Bali. Buku-buku atau karya tulis yang berkaitan dengan hal tersebut sudah seharusnya diperbanyak demi mempermudah generasi muda dalam proses pembelajaran sebagai bentuk dukungan pelestarian. Adapun saran dan harapan dari

penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada pemerintah khususnya Kota Denpasar untuk menjaga pelestarian belajar bermain *gamelan* Bali dengan *maguru ding-dong* agar lagu-lagu yang dihasilkan dapat dibuatkan pedokumentasian sehingga bisa diteruskan turun temurun kepada generasi selanjutnya.
2. Diharapkan kepada pihak pengurus sekaa gong dan pelatih sekaa gong anak-anak Mredhu Kumara Banjar Oongan untuk dapat terus memberikan pemahaman awal terhadap karawitan sebelum terjun langsung praktik ke media *gamelan*.
3. Diharapkan kepada anak-anak sekaa gong Mredhu Kumara Banjar Oongan tetap giat belajar dan disiplin dalam mengikuti setiap pembelajaran yang diberikan.
4. Diharapkan kepada pihak lembaga Institut Seni Indonesia Denpasar agar menyediakan buku-buku dan hasil penelitian mahasiswa sebagai dokumentasi serta menjadi acuan mahasiswa dalam membuat tugas, penelitian mahasiswa selanjutnya maupun hanya sekedar membaca.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arsana, I Kadek.2021. "Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Gamelan Gong Kebyar di Sanggar Batur Sari Desa Batuan Sukawati Gianyar".Skripsi.Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Bandem, I Made. 2013.*Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP Stikom Bali.
- Iriaji. 2015. *Konsep dan Strategi Pembelajaran Seni Budaya*. Batu:Cakrawala Indonesia (Anggota IKAPI).
- Rembang, I Nyoman. 1984.*Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Lelambatan Klasik Pegongan Daerah Bali*.Denpasar.
- Sanjaya,Wina. 2012. *Media Komunikasi pembelajaran*.Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Sugandhi Nani M & Syamsu Yusuf L.N. 2011. *Perkembangan Peserta Didik Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) Bagi Para Mahasiswa Calon Guru di Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan(LPTK)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2015. *Metode Penelitian – Bisnis & Ekonomi*.Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS
- Tamirdja, Tukiran dkk.2017 *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.

#### Narasumber

- I Wayan Bagiada, S.Sn, 46 tahun, Seniman Karawitan, Jalan Noja Gang 27 No.1 Kesiman.
- I Ketut Sudirta, 51 tahun, ketua sekaa gong, jalan Noja no. 9 Banjar Oongan.