

Diterima Pada
30 Januari 2023

Disetujui Pada
24 Juni 2023

Vol 3, No 1, 2023

Halaman 17-25

E-ISSN :
2808-7798

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BERMAIN SULING PENGARJAN GAYA I MADE RANA

Annisa Rachma Dwi Indriany¹, I Gusti Ngurah Seramasara², I Wayan Diana Putra³
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Denpasar
dwiindriany02@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* gaya I Made Rana. Dalam materi ini dikemas dalam bentuk DVD yang terdiri dari (1) deskripsi suling *pengarjan*; (2) bentuk fisik suling *pengarjan*; (3) fungsi suling *pengarjan*; (4) teknik dasar bermain suling *pengarjan* yang mencakup sikap duduk, cara memegang suling, teknik *ngunjal angkihan*, dan teknik dasar *tetekep* suling. Tujuan penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan proses pembuatan video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* gaya I Made Rana; (2) mendeskripsikan hasil validasi ahli materi (seni karawitan), ahli media, dan guru seni karawitan terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan*; (3) mendeskripsikan hasil uji coba perorangan terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan*; (4) mendeskripsikan hasil uji coba kelompok kecil terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan*. Penelitian ini menggunakan jenis pengembangan R&D (*research and development*). Metode pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan wawancara. Data kuantitatif dianalisis dengan penskoran, sedangkan data kualitatif dianalisis dengan komentar dan saran. Penelitian ini menghasilkan (1) video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* gaya I Made Rana; (2) hasil validasi dari uji ahli terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* Gaya I Made Rana masuk dalam kategori sangat layak; (3) hasil tanggapan peserta didik melalui uji coba perorangan terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* Gaya I Made Rana masuk kategori sangat layak; (4) hasil uji coba kelompok kecil terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* gaya I Made Rana masuk dalam kategori sangat layak.

Kata Kunci: Video pembelajaran, teknik dasar, suling *pengarjan*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik agar terjadi proses belajar diri peserta didik, didalam pembelajaran terdapat komponen-komponen penyusun yaitu: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode, media, dan sumber belajar (Sutikno, 2013:34). Dalam proses pembelajaran saat ini, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif, salah satunya dengan

penggunaan media berupa video pembelajaran. Pengembangan disini merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki suatu produk sehingga menjadikan produk yang dihasilkan lebih bermanfaat guna meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu pembelajaran yang lebih baik.

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang

berisikan pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Penggunaan video sebagai media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar akan dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Maka dengan penggunaan media video pembelajaran ini, diharapkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran akan lebih meningkat sehingga peserta didik dapat meningkatkan dan mengembangkan hasil belajarnya. penggunaan media pembelajaran berupa video sangat jarang digunakan oleh tenaga pendidik khususnya dalam bidang seni karawitan.

Seni karawitan adalah sebuah musik tradisi Indonesia yang menggunakan suara manusia (vokal) atau alat-alat (instrumen gamelan) sebagai sumber bunyi yang berlaraskan pelog dan slendro (Dibia, 1999: 90). Gamelan ialah sebuah orkestra yang terdiri dari bermacam-macam instrumen yang terbuat dari batu, kayu, bambu, besi, perunggu, kulit, dawai, dan lain-lainnya dengan menggunakan laras pelog dan slendro (Bandem, 2013: 1). terdapat lebih dari 30 jenis barungan (ensambel) gamelan yang dapat digolongkan menjadi 3 (tiga) jenis, yaitu gamelan golongan tua, gamelan golongan madya, dan gamelan golongan baru.

Dalam gamelan Bali terdapat beberapa cara untuk memainkan instrumen-instrumen dalam barungannya, seperti *idiofon* (dipukul menggunakan alat), *membranofon* (dipukul menggunakan tangan), *kordofon* (digesek), dan *aerofon* (ditiup). Selain itu, hampir semua jenis barungan gamelan Bali tersebut menggunakan instrumen suling, yang dimana instrumen suling menjadi obyek pengembangan video pembelajaran dalam penelitian ini.

Pembelajaran instrumen gamelan Bali pada umumnya masih menggunakan metode demonstrasi yaitu dengan tahapan pembelajaran seperti *meguru lima*, *maguru kuping*, dan *maguru rasa*. Model pembelajaran *maguru panggul* dapat diartikan menyimak contoh yang diberikan oleh seorang pengajar dengan cara mengamati atau melihat tangan seorang pengajar dalam melakukan praktek suatu instrumen. Sedangkan model pembelajaran *maguru kuping* diartikan dengan menangkap pembelajaran melalui kata jaman mendengar apa yang diberikan pengajar secara langsung maupun tidak langsung melalui sumber suara dari media tertentu. Khusus pada pembelajaran suling *pengarjan* juga masih menggunakan metode demonstrasi dalam penerapan pembelajarannya. Seiring dengan perkembangan zaman saat ini seperti adanya pembelajaran secara virtual penggunaan metode pembelajaran seperti di atas kurang efisien dan tidak efektif jika diterapkan, untuk itu diperlukan adanya pengembangan pembelajaran yang berupa media audio visual.

Permainan suling memiliki beberapa *style* yang digunakan oleh para seniman suling di Bali. Hal ini merupakan salah satu keunikan yang menjadi ciri khas dan membedakan antara setiap seniman suling di Bali. Salah seorang seniman Suling di Bali yang penulis jadikan narasumber objek penelitian video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* yaitu bapak I Made Rana. I Made Rana merupakan seorang seniman yang sudah lama menggeluti instrumen suling di Kota Denpasar. Beliau tidak hanya ahli dalam memainkan instrumen suling tetapi juga sangat terampil dan ahli dalam membuat instrumen suling. Oleh karena itu penulis sangat tertarik untuk menjadikan beliau sebagai narasumber dan obyek penelitian serta untuk memperkenalkan teknik bermain

suling gaya I Made Rana melalui video pembelajaran.

Salah satu lembaga pendidikan yang penulis jadikan mitra dalam kegiatan MBKM ini yaitu SMP Negeri 8 Denpasar yang merupakan salah satu SMP Negeri di kota Denpasar. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dicermati bahwa diperlukan adanya media pembelajaran berupa video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* untuk membantu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler tabuh di SMP Negeri 8 Denpasar.

METODE

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D) Borg dan Gall. Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Setyosari, 2015: 276-277) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus yang terdiri atas kajian mengenai temuan penelitian produk yang akan dikembangkan. Dalam kegiatan penyelenggaraan pendidikan di SMP Negeri 8 Denpasar, ditemukan bahwa pembelajaran ekstrakurikuler karawitan Bali masih menggunakan metode *meguru kuping* dan *meguru lima*.

Model pembelajaran *maguru lima* dapat diartikan menyimak contoh yang diberikan oleh seorang pengajar dengan cara mengamati atau melihat tangan seorang pengajar dalam melakukan praktek suatu instrumen.

Sedangkan model pembelajaran *maguru kuping* diartikan dengan menangkap pembelajaran melalui ketajaman mendengar apa yang diberikan pengajar secara

langsung maupun tidak langsung melalui sumber suara dari media tertentu.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut perlu dilakukan pembuatan produk baru berupa media audio-visual video pembelajaran dengan melakukan uji coba lapangan sesuai produk tersebut di SMP Negeri 8 Denpasar, serta melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pembuatan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Suling *Pengarjan*.

Proses pembuatan video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* melalui beberapa tahapan, yaitu (1) mengidentifikasi persoalan-persoalan terkait dengan pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* di SMP Negeri 8 Denpasar; (2) memberikan solusi berupa penerapan video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* agar peserta didik dapat mengetahui dan memahami teknik dasar bermain suling *pengarjan* yang baik dan benar.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan produk berupa materi teknik dasar bermain suling *pengarjan* dalam bentuk video pembelajaran. Produk yang dihasilkan merupakan sebuah media pembelajaran berupa video yang berisikan narasi yang menjelaskan mengenai suling *pengarjan* yang mencakup (1) pengertian suling *pengarjan*; (2) bentuk fisik suling *pengarjan*; (3) fungsi suling *pengarjan*; (4) teknik dasar bermain suling *pengarjan* gaya I Made Rana; (5) video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* secara keseluruhan.

Materi video pembelajaran dikemas ke dalam media DVD (*digital video disc*) yang

dilengkapi dengan gambar, tulisan, musik pengiring, serta suara narator yang akan memperjelas media sehingga mudah dipahami oleh penonton.

2. Deskripsi Suling Pengarjan

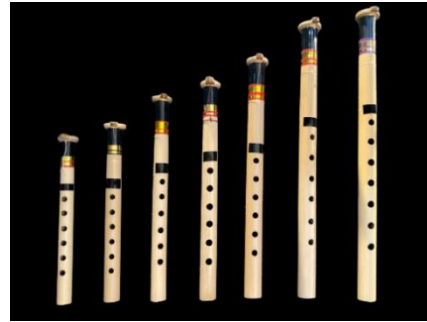
A. Pengertian Suling

Suling merupakan salah satu instrument gamelan Bali yang dibunyikan dengan cara ditiup dan memiliki berbagai jenis, serta ukuran dari ukuran besar, panjang, sampai ukuran kecil, dan pendek. Suling tergolong ke dalam instrumen *aerophone* karena bunyinya berasal dari getaran udara yang ada dalam alat musik tersebut. Getaran udara yang dihasilkan yaitu dari teknik permainan yang memerlukan tiupan terus menerus yang dalam Bahasa Bali disebut dengan istilah *ngunjal angkihan*.

B. Bentuk Fisik Suling Pengarjan

Suling merupakan sebuah instrumen yang terbuat dari bambu, hampir sebagian besar suling Bali menggunakan bahan bambu. Instrumen Suling *Pengarjan* dilengkapi dengan dua jenis lubang yaitu lubang pengatur nada dan lubang pengatur udara yang biasa disebut *lubang pemanis*. Lubang pengatur nada terdapat sebanyak 7 buah pada bagian depan yang dimana dapat berfungsi untuk mempermudah dalam mencari nada suara yang pas. Lubang tiup (*pemanis*) terletak pada ujung atas bagian belakang. Pada ujung bagian atas Suling menggunakan *Silver* yang dibuat dari bambu, dan memiliki fungsi sebagai alat tiup.

Pada umumnya suling *pengarjan* menggunakan laras *slendro*, hal tersebut dikarenakan suling *pengarjan* memiliki bentuk suara yang sedikit miring (I Made Rana, wawancara, 21 Oktober 2022). Suling *pengarjan* memiliki banyak *patet* atau *tetekep* yaitu *nding* (3), *ndong* (4), *ndeng* (5), *ndung* (7), *ndang* (1) dan *lebeng*.



Gambar 1. Batang Suling Pengarjan
(Sumber: Dok. Indri Rachma, 2022)

C. Fungsi Suling Pengarjan

Suling *Pengarjan* memiliki fungsi untuk mengiringi atau memberi aksen dan variasi terhadap *tembang* yang dibawakan dalam dramatari arja. Dalam hal ini Suling *pengarjan* merupakan instrumen yang bertugas mengiringi alunan suara seseorang saat bernyanyi atau *metembang* Bali, yang dimana fungsi suling itu sendiri merupakan sebagai pemanis dari suatu lagu yang dinyanyikan.

D. Teknik Dasar Bermain Suling Pengarjan Gaya I Made Rana

Memainkan atau membunyikan suling bukan sembarang menutup dan membuka lubang suling, melainkan diperlukan adanya keterampilan tangan untuk menghasilkan suara suling yang berkualitas. Teknik yang perlu diperhatikan antara lain :

- A. Sikap duduk dalam bermain suling
- B. Cara memegang suling
- C. Teknik nafas/*Ngunjar Angkihan*
- D. *Tetekep* Suling *Pengarjan*



Gambar 2. Sikap Duduk dan Cara Memegang Suling
(Sumber: Dok. Indri Rachma, 2022)

2. Hasil Uji Ahli Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Suling Pengarjan Gaya I Made Rana.

A. Ahli Isi Materi

Draf I pengembangan sebagai produk awal pengembangan terdiri atas materi teknik dasar bermain suling pengarjan gaya I Made Rana dalam bentuk tertulis dan media DVD. Produk pengembangan tersebut diserahkan untuk dinilai oleh seorang ahli materi (seni karawitan), yaitu I Gede Mawan, S.Sn., M.Si. Beliau merupakan seorang ahli seni karawitan dan dosen ISI Denpasar.

Tinjauan dari ahli seni karawitan dilaksanakan pada tanggal 05 Desember 2022. Adapun data diperoleh melalui kegiatan konsultasi, diskusi, dan angket A. Hasilnya adalah data berupa angka, komentar, dan saran. Hasil dari penilaian ahli seni karawitan terhadap materi teknik dasar bermain suling *pengarjan* gaya I Made Rana dikembangkan sesuai dengan data pada tabel 4.3. Dengan perolehan total skor 35 dan persentase 97,2%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi.

B. Ahli Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah paket materi berupa media DVD. Ahli media pembelajaran yang diminta kesediaannya untuk mereview produk pengembangan ini adalah Ayu Gde Chrisna Udayanie, S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan seorang ahli media pembelajaran dan dosen di STIKI (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi) Indonesia.

Peninjauan dari ahli media pembelajaran dilakukan pada tanggal 07 Desember 2022. Data diperoleh melalui kegiatan konsultasi, diskusi, dan angket B. Hasilnya adalah data berupa angka, komentar, dan saran. Hasil dari penilaian ahli media pembelajaran terhadap materi teknik dasar bermain suling

pengarjan gaya I Made Rana dikembangkan sesuai dengan data pada tabel 4.4. Dengan perolehan total skor 34 dan persentase 94,4%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi.

C. Penilaian Guru Seni Karawitan

Produk pengembangan berupa media DVD diserahkan kepada guru seni karawitan di SMP Negeri 8 Denpasar, yaitu I Wayan Primawan, S.Sn dan I Made Jaya Subandi, S.Pd.h. Penilaian guru seni karawitan bertujuan untuk mendapatkan tanggapan tentang Video pembelajaran teknik dasar bermain Suling *Pengarjan* Gaya I Made Rana karena nantinya guru seni karawitan adalah pengguna (*user*) dari produk yang dikembangkan.

Penilaian guru seni karawitan dilakukan pada tanggal 08 Desember 2022. Data diperoleh melalui kegiatan konsultasi, diskusi, dan angket C. Hasilnya adalah data berupa angka, komentar, dan saran. Hasil penilaian guru seni karawitan terhadap materi teknik dasar bermain suling *pengarjan* gaya I Made Rana sesuai dengan data pada tabel 4.4. Total skor yang diperoleh adalah 36 dengan persentase 100%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi.

3. Hasil Uji Coba Perorangan

Sesuai dengan rancangan pengembangan, draf II adalah produk pengembangan yang telah mengalami revisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi (seni karawitan) dan ahli media. Produk tersebut kemudian diserahkan kepada tiga orang peserta didik yang dijadikan responden dalam uji coba perorangan. Peserta didik yang menjadi responden uji coba perorangan ini adalah peserta didik anggota ekstrakurikuler tabuh di SMP Negeri 8 Denpasar. Pelaksanaan uji coba perorangan

dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2022, bertempat di SMP Negeri 8 Denpasar.

Seluruh responden diberikan kuesioner dan diajak untuk menyaksikan video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* Gaya I Made Rana. Selanjutnya, kegiatan yang dilakukan adalah mengisi kuesioner yang telah diberikan. Aspek yang dinyatakan dalam kuesioner yang diberikan kepada responden meliputi tiga aspek, yaitu ketepatan, kegunaan, dan kelayakan dari produk yang dikembangkan. Hasil uji coba perorangan terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* Gaya I Made Rana, dari responden nomor 1 diperoleh total skor 35 dengan persentase 97,2%, responden nomor 2 diperoleh total skor 34 dengan persentase 94,4%, dan responden nomor 3 diperoleh total skor 33 dengan persentase 92%.

Berdasarkan hasil uji coba perorangan, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi. Komentar dan saran dari peserta didik dalam uji coba perorangan tidak mengarah ke arah revisi, tetapi berupa masukan untuk peningkatan kualitas video pembelajaran.

4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Pada prosedur pengembangan, langkah selanjutnya yang dilakukan setelah uji coba perorangan adalah uji coba kelompok kecil. Peserta didik yang menjadi responden uji kelompok kecil berjumlah 9 orang anggota ekstrakurikuler tabuh di SMP Negeri 8 Denpasar. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2022 di SMP Negeri 8 Denpasar. Seluruh responden (peserta didik) diberikan kuesioner dan diajak untuk menyaksikan video pembelajaran teknik dasar bermain suling *Pengarjan* Gaya I Made Rana. Selanjutnya, kegiatan yang dilakukan adalah mengisi kuesioner yang telah

dibagikan. Aspek yang dinyatakan dalam kuesioner yang diberikan kepada masing-masing responden meliputi tiga aspek, yaitu ketepatan, kegunaan, dan kelayakan dari produk yang dikembangkan.

Hasil uji coba kelompok kecil terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* gaya I Made Rana, dari responden nomor 1 diperoleh total skor 31 dengan persentase 86,1%, responden nomor 2 diperoleh total skor 36 dengan persentase 100%, responden nomor 3 diperoleh total skor 36 dengan persentase 100%, responden nomor 4 diperoleh total skor 35 dengan persentase 97,2%, responden nomor 5 diperoleh total skor 35 dengan persentase 97,2%, responden nomor 6 diperoleh total skor 31 dengan persentase 86,1%, responden nomor 7 diperoleh total skor 35 dengan persentase 97,2%, responden nomor 8 diperoleh total skor 32 dengan persentase 88,9%, dan responden nomor 9 diperoleh total skor 36 dengan persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat layak. Komentar dan saran dari peserta didik berupa masukan dan harapan agar produk yang dikembangkan dapat disempurnakan lagi dan segera digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, produk pengembangan video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* ini layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru atau pendidik dalam proses pembelajaran suling *pengarjan* gaya I Made Rana.

PENUTUP

Berdasarkan penyajian dan hasil analisis data yang diuraikan pada bab sebelumnya dengan mengacu pada rumusan masalah, tujuan penelitian, dan teori yang digunakan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran teknik

dasar bermain suling *pengarjan* gaya I Made Rana adalah sebagai berikut.

Proses pembuatan video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* Gaya I Made Rana melalui beberapa tahapan, yaitu (1) mengidentifikasi persoalan-persoalan terkait dengan pembelajaran teknik dasar bermain Suling *Pengarjan* Gaya I Made Rana di SMP Negeri 8 Denpasar; (2) memberikan solusi berupa penerapan video pembelajaran teknik dasar bermain Suling *pengarjan* Gaya I Made Rana agar peserta didik dapat mengetahui dan memahami teknik dasar bermain suling *pengarjan* gaya I Made Rana yang baik dan benar. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan produk berupa materi teknik dasar bermain suling *pengarjan* Gaya I Made Rana dalam bentuk video pembelajaran. Produk yang dihasilkan merupakan sebuah media pembelajaran berupa video yang berisi narasi menjelaskan tentang suling *pengarjan* gaya I Made Rana yang mencakup (1) deskripsi suling *pengarjan*; (2) bentuk fisik suling *pengarjan*; (3) fungsi suling *pengarjan*; (4) teknik dasar bermain suling *pengarjan* Gaya I Made Rana; (5) video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* gaya I Made Rana secara keseluruhan. Materi video pembelajaran dikemas ke dalam DVD (*digital video disc*).

Setelah video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* Gaya I Made Rana tersebut terbentuk, kemudian dilakukan uji ahli materi (seni karawitan) oleh I Gede Mawan, S.Sn., M.Si. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi seni karawitan diperoleh total skor 35 dengan persentase 97,2%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Selanjutnya, dilaksanakan uji ahli media pembelajaran oleh Ayu Gde Chrisna Udayanie, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil penilaian ahli

media pembelajaran, diperoleh total skor 34 dengan persentase 94,4%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Setelah melaksanakan uji ahli media pembelajaran, dilakukan penilaian guru seni karawitan oleh I Wayan Primawan, S.Sn dan I Made Jaya Subandi, S.Pd.h Dari penilaian guru seni karawitan, diperoleh total skor 36 dengan persentase 100%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Setelah melakukan revisi uji ahli materi (seni karawitan), media pembelajaran, dan guru seni karawitan, selanjutnya video pembelajaran tersebut diuji coba pada peserta didik. Tahap pertama, yaitu dilakukan uji coba perorangan kepada 3 orang peserta didik anggota ekstrakurikuler tabuh di SMP Negeri 8 Denpasar. Hasil uji coba perorangan, dari responden nomor 1 diperoleh total skor 35 dengan persentase 97,2%, responden nomor 2 diperoleh total skor 34 dengan persentase 94,4%, dan responden nomor 3 diperoleh total skor 33 dengan persentase 92%. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba perorangan menunjukkan produk yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi. Tahap kedua dilakukan uji coba kelompok kecil dengan 9 orang peserta didik anggota ekstrakurikuler tabuh di SMP Negeri 8 Denpasar. Hasil uji coba kelompok kecil, dari responden nomor 1 diperoleh total skor 31 dengan persentase 96,1%, responden nomor 2 diperoleh total skor 36 dengan persentase 100%, responden nomor 3 diperoleh total skor 36 dengan persentase 100%, responden nomor 4 diperoleh total skor 35 dengan persentase 97,2%, responden nomor 5 diperoleh total skor 35 dengan persentase 97,2%, responden nomor 6 diperoleh total skor 31 dengan persentase 86,1%, responden nomor 7 diperoleh total skor 35 dengan persentase 97,2%, responden nomor 8 diperoleh total

skor 32 dengan persentase 88,9%, dan responden nomor 9 diperoleh total skor 36 dengan persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba perorangan menunjukkan produk yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi. Dengan demikian, produk pengembangan video pembelajaran teknik dasar bermain suling *pengarjan* gaya I Made Rana ini layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru atau pendidik dalam proses pembelajaran suling *pengarjan*.

Adapun saran yang dapat disampaikan berkenaan dengan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran Teknik dasar bermain suling *pengarjan* gaya I Made Rana yaitu; (1) Kepada sekolah, untuk menjaga keberadaan dan kelestarian kesenian serta keberadaan seniman tua yang mumpuni di Bali, maka perlu dipelajari dengan benar terkait kesenian maupun seniman yang ada di Bali khususnya di kota Denpasar, (2) Kepada pemerintah, sebaiknya diusahakan untuk memfasilitasi lembaga pendidikan dalam penggunaan berbagai jenis media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi guna mencapai suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, namun tetap informatif dan edukatif, (3) Kepada guru atau pendidik, sebaiknya variasi dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran lebih ditingkatkan kembali agar kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

Daftar Rujukan (Artikel dan Buku)

Aryasa, I WM dkk. 1984/1985. *"Pengetahuan Karawitan Bali"*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat

Jendral Kebudayaan, Proyek Pengembangan Kesenian Bali.

Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Badan Penerbit STIKOM Bali.

Baskara, I Gede Teguh Jati. 2020. "Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Suling Gambuh di SMK Negeri 5 Denpasar". *Skripsi* (tidak dipublikasikan). Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.

Batubara, Hamdan Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi Ke-2 Revisi*. Yogyakarta: Gava Media.

Daryono dkk. 2020. *Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (Simdig)*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Dibia, I Wayan. 1977/1978. "Pengantar Karawitan Bali". Denpasar: Proyek Peningkatan/Pengembangan ASTI.

Hastanto, Sri. 2012. *Ngeng & Reng Persandingan Sistem Pelarasan Gamelan Ageng Jawa dan Kebyar Bali*. Surakarta: ISI Press.

Mawan, I Gede dan Wahyu Sri Wiyati. 2013. "Pengembangan VCD/DVD Pembelajaran Teknik Karawitan I Pada Mahasiswa Semester I Jurusan Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar". Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.

Oka, Gde Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Pribadi, Benny A. 2017. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. Putri, Hafiziani Eka dkk. 2020. *Kemampuan-Kemampuan Matematis dan Pengembangan Instrumennya*. Sumedang: UPI Sumedang Press.

- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Simarmata, Janner dkk. 2020. *Elemen-elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Soeherman, Bonnie dan Marion Pinontoan. 2008. *Designing Information System*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedi Mini Karawitan Bali*. Bandung: Sastrataya-Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Sukerta, Pande Made. 2010. *Tetabuhan Bali I*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Sustiawati, NiLuh. 2008. *Pengembangan Manajemen Pelatihan Seni Tari Multikultural Berpendekatan Silang Gaya Tari Bagi Guru Seni Tari Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kota Denpasar*. Disertasi (tidak diterbitkan). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Suzana, Yenny dan Imam Jayanto. 2021. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuberti, Y. 2014. "Penelitian Dan Pengembangan" Yang Belum Diminati dan Perspektifnya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 3(2), 1-15.

Narasumber

I Made Rana, 55 tahun, Seniman suling dan pembuat suling Bali, Jalan Narakesuma Gg II No 2, Br. Kepisah, Desa Sumerta Kelod, Denpasar Tmur.