

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR PERMAINAN GAMELAN BUMBUNG GEBYOG DI SMP NEGERI 1 NEGARA KABUPATEN JEMBRANA

I Nyoman Surya Yoga Nirtawan, Ni Luh Sustiwati, I Gede Mawan

Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan,

Institut Seni Indonesia Denpasar

Email : nirtawanyoga@gmail.com

Abstrak

Gamelan Bumbung Gebyog merupakan kesenian khas Kabupaten Jembrana Bali termasuk jenis alat musik *idiophone*. Istilah Bumbung Gebyog terdiri dari dua suku kata yaitu *bumbung* dan *gebyog*. Kata *bumbung* adalah bambu yang terdiri dari satu atau beberapa ruas yang pada ujungnya dipotong sedemikian rupa, sehingga berlubang dan pada pangkalnya dibiarkan tertutup. Sedangkan suara yang ditimbulkan oleh instrumen bumbung yang dihentakkan secara bersamaan itu disebut *gebyog*.

Tujuan penelitian ini (1) mendeskripsikan proses pembuatan video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog; (2) mendeskripsikan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan guru seni karawitan terhadap video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog; (3) mendeskripsikan hasil uji coba perorangan terhadap video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog; (4) mendeskripsikan hasil uji coba kelompok kecil terhadap video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog.

Penelitian ini berpendekatan penelitian pengembangan atau *research and development*. Metode pengumpulan datanya digunakan angket dan wawancara. Teknik analisis datanya digunakan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan penyekoran dan data berupa komentar, saran dianalisis secara kualitatif.

Penelitian ini menghasilkan (1) video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog; (2) hasil validasi dari uji ahli terhadap video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog ada dalam kategori sangat layak; (3) hasil tanggapan peserta didik melalui uji coba perorangan terhadap video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog ada dalam kategori sangat layak; (4) hasil uji coba kelompok kecil terhadap video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog ada dalam kategori sangat layak.

Kata Kunci: Video, pembelajaran, teknik, permainan, dan bumbung gebyog.

Abstract

Gamelan Bumbung Gebyog is a typical art of Jembrana Regency, Bali, which is a type of idiophone musical instrument. The term Bumbung Gebyog consists of two syllables, namely *bumbung* and *gebyog*. The word *bumbung* is bamboo consisting of one or several segments which are cut at the ends in such a way that they are hollow and at the base are left closed. Meanwhile, the sound made by the stomping of the *bumbung* instrument is called *gebyog*.

The objectives of this study (1) describe the process of making learning videos for the basic techniques of the gamelan game Bumbang Gebyog; (2) describe the validation results of material experts, media experts, and musical art teachers on the learning videos for the basic techniques of the gamelan game Bumbang Gebyog; (3) describe the results of individual trials of the learning videos for the basic techniques of the gamelan game Bumbang Gebyog; (4) describe the results of small group trials on the learning videos for the basic techniques of the gamelan game Bumbang Gebyog.

This study has a research and development approach. Data collection methods used questionnaires and interviews. The data analysis technique used quantitative and qualitative. Quantitative data were analyzed by scoring and data in the form of comments, suggestions were analyzed qualitatively.

This research resulted in (1) learning videos for the basic techniques of the gamelan game Bumbang Gebyog; (2) the results of the validation from expert tests on the learning videos for the basic techniques of the gamelan game Bumbang Gebyog are in the very feasible category; (3) the results of students' responses through individual trials of the learning videos for the basic techniques of the gamelan game Bumbang Gebyog are in the very feasible category; (4) the results of small group trials on the learning videos for the basic techniques of the gamelan game Bumbang Gebyog are in the very feasible category.

Keywords: Video, learning, technique, game, and gebyog bumbang.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, karena tanpa pendidikan manusia tidak akan mampu mengetahui sesuatu yang patut dan tidak patut, yang benar dan tidak benar, yang baik dan tidak baik. Pendidikan dapat diartikan sebagai pengajaran mulai dari keluarga (*infan*), kemudian diperluas dalam lingkungan tetangga (*milieu*), lembaga prasekolah, persekolahan formal (Rasyidin, 2007:9). Menurut Izzudin & Suharmanto (2013) Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisik, perkembangan jiwa, perkembangan sosial, dan perkembangan moralitasnya. Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui usaha pengajaran dan pelatihan.

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta

didik. Dengan kata lain, pembelajar-an merupakan upaya menciptakan suatu kondisi agar terjadi kegiatan belajar, selain itu pembelajaran merupakan usaha-usaha yang terencana dalam memani-pulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman, dkk, 1986:7, dalam Warsita 2008:85). Kegiatan pembelajaran dapat di aplikasikan dengan pemanfaatan metode, maka dari itu diperlukan dasar pemilihan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah teknik atau cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas. Teknik atau cara yang digunakan oleh guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dengan demikian, guru tidak dibenarkan sembarangan memilih metode pengajaran tanpa melalui pertimbangan yang matang (Slameto, 2003:98, dalam Zainal dan Mur-tadlo 2016: 19). Dalam penelitian ini adapun metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *audiovisual*.

Metode *audiovisual* merupakan metode yang mengajarkan dengan memanfaatkan media atau alat pandang dan pendengaran seperti video, kartu, *tape recorder*, atau program televisi sehingga pengajaran menjadi lebih hidup dan menarik (Iskandar dan Sunendar, 2011:44, dalam Zainal dan Murtadlo 2016:31). Maka dari itu dalam kegiatan pembelajaran media sangat diperlukan sebagai alat untuk berlangsungnya kegiatan belajar.

Media berasal dari kata “medius” yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah *wasail* atau *wasilah* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2016:3). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi (Arsyad, 2016:19-20). Dengan berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pendidikan, khususnya media video sudah merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya yaitu media video.

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang menarik kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke

waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video (Daryanto, 2016:88).

Bali terkenal dengan budayanya yang beranekaragam, akan tetapi yang paling banyak diminati yaitu seni pertunjukan baik itu dibidang tari, drama, maupun musik/karawitan. Dari sekian banyak seni pertunjukan yang ada, peneliti memilih salah satu kesenian yang berasal dari Kabupaten Jembrana yaitu gamelan Bumbung Gebyog sebagai objek penelitian karena dirasa menarik untuk diteliti.

Musik tradisional Bali dinamakan karawitan, istilah karawitan berasal dari kata *rawit* yang artinya halus (indah), mendapat awalan *ka* dan akhiran *an*, menjadi karawitan yang berarti seni suara instrumental dan vokal yang menggunakan *laras* (tangga nada) *pelog* dan *selendro*. Karawitan instrumental Bali disebut gamelan, dan karawitan vokal disebut *tembang* atau *sekar* (Bandem, 2013:1). Mengenai Gamelan Bumbung Gebyog telah dilakukan penelitian dalam bentuk Skripsi yang berjudul “Gamelan Bumbung Gebyog di Desa Dangintukadaya Negara” oleh I Made Suarya (1986) yang digunakan sebagai sumber kajian dalam menjelaskan mengenai gamelan Bumbung Gebyog.

Istilah Bumbung Gebyog terdiri dari dua suku kata yaitu kata *bumbung* dan *gebyog*. Kata *bumbung* sudah diketahui oleh masyarakat Bali, bahwa *bumbung* adalah bambu yang terdiri dari satu atau beberapa ruas yang pada ujungnya dipotong sedemikian rupa, sehingga berlubang dan pada pangkalnya dibiarkan tertutup. Sedangkan suara yang ditimbulkan oleh instrumen *bumbung* yang dihentakkan secara bersamaan disebut *gebyog*.

Awal berdirinya kesenian Bumbung Gebyog (sekitar tahun 1925) hanya dipergunakan untuk mengiringi Joged Bumbung, kemudian beberapa tahun kemudian Gamelan Bumbung Gebyog mengalami perkembangan yakni berfungsi sebagai pengiring dramatari yang pada saat itu berjudul Prabu Lasem. Seiring berjalannya waktu setelah Gamelan Bumbung Gebyog terbengkalai tepatnya pada peristiwa G 30 S PKI lalu Gamelan Bumbung Gebyog kembali aktif namun pada masa ini Gamelan Bumbung Gebyog kembali beralih fungsi sebagai pengiring Joged Bumbung hingga saat ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak I Gusti Nyoman Yadnya, seniman tua Bumbung Gebyog pada tanggal 23 Oktober 2020 mengatakan bahwa:

“Dalam rangka pelestarian gamelan Bumbung Gebyog, beliau mendukung penuh penelitian yang merujuk pada gamelan Bumbung Gebyog ini, karena saat ini seniman Bumbung Gebyog di Jembrana sudah sangat minim (sudah banyak yang meninggal) maka dari itu diperlukan generasi penerus dalam rangka pelestariannya. Besar harapan beliau dengan adanya penelitian ini semoga nantinya menjadi acuan masyarakat Jembrana terutama generasi muda Jembrana untuk mengenal lebih dalam dan membangkitkan lagi kesenian Bumbung Gebyog agar tetap lestari”

SMP Negeri 1 Negara merupakan Sekolah Menengah Pertama tertua yang ada di Kabupaten Jembrana, sekolah ini berdiri pada tahun 1957, dari awalnya terbentuk sekolah ini menjadi sekolah terfavorit di Kabupaten Jembrana. Dalam bidang kesenian SMP Negeri 1 Negara sering mengikuti berbagai lomba salah satunya lomba yang rutin diikuti adalah lomba Baleganjur antar SMP se-Kabupaten Jembrana dalam rangka ulang tahun Kota Negara.

SMP Negeri 1 Negara dipilih sebagai lokasi penelitian, karena lebih aktif dalam berkesenian dan antusias siswa sangat tinggi untuk mendalami dan melestarikan kesenian

Bumbung Gebyog. Untuk itu, dalam rangka pelestarian dan pengembangan diperlukan sebuah video pembelajaran teknik dasar permainannya, karena peserta didik lebih mudah memahami dan tidak mudah bosan dalam pembelajaran melalui media video.

Alasan dikembangkannya video pembelajaran ini adalah (1) sepengetahuan peneliti belum ada pembuatan video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog, juga belum tersedia baik di sekolah maupun di sanggar-sanggar kesenian; (2) untuk melestarikan dan menambah minat belajar generasi muda Jembrana dalam mempelajari teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog; (3) sebagai dokumentasi gamelan Bumbung Gebyog.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) bagaimana proses pembuatan video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Geb-yog; (2) bagaimana hasil validasi ahli materi, ahli media, dan guru seni karawitan terhadap video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog di SMP Negeri 1 Negara; (3) bagaimana hasil uji coba perorangan terhadap video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog pada siswa SMP Negeri 1 Negara; (4) bagaimana hasil uji coba kelompok kecil terhadap video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog pada siswa SMP Negeri 1 Negara.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan pengembangan video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog adalah (1) mendeskripsikan proses pembuatan video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog; (2) mendeskripsikan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan guru seni karawitan terhadap video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog di SMP Negeri 1 Negara; (3) mendeskripsikan hasil uji coba perorangan terhadap video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung

Gebyog di SMP Negeri 1 Negara; (4) mendeskripsikan hasil uji coba kelompok kecil terhadap video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbang Gebyog di SMP Negeri 1 Negara.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis yaitu untuk pengembangan ilmu pengetahuan seni budaya khususnya dalam bidang seni karawitan yaitu teknik dasar permainan gamelan Bumbang Gebyog dengan menggunakan media video pembelajaran. Manfaat praktis yaitu video pembelajaran ini dapat dijadikan panduan belajar bagi siswa, bagi guru dalam penggunaan bahan ajar berbasis media, bagi sekolah dijadikan pedoman dalam merancang program-program pembelajaran secara efektif dan efisien.

Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran teknik dasar permainan instrumen Bumbang Gebyog dilengkapi dengan tulisan, suara narator, dan gambar untuk memperjelas maksud yang disampaikan dan mudah dipahami. *Software* yang digunakan untuk editing video pembelajaran yaitu *Wondershare Filmora X* kemudian video pembelajaran dikemas dalam bentuk DVD (*Digital Video Disc*). Dalam video pembelajaran ditambahkan *Backsound* sebagai penunjang suasana pada saat narator menyampaikan materi agar terkesan tidak monoton. *Backsound* dibuat menggunakan *Software FL Studio 20*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau R&D (*Research and Development*), metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:407). Model yang digunakan dalam pengembangan produk video pembelajaran teknik dasar permainan Gamelan Bumbang Gebyog di SMP Negeri 1 Negara Kabupaten Jember adalah model Elaborasi Charles, M. Reigeluth (1999) (dalam Sustiwati, 2008:156) yaitu sebuah model preskripsi untuk menata, mensistesis, dan merangkum isi pembela-

jaran. Model ini dipilih karena memiliki urutan organisasi isi bahan pelajaran yang sistematis dari khusus ke umum atau dari sederhana ke kompleks.

HASIL PENELITIAN

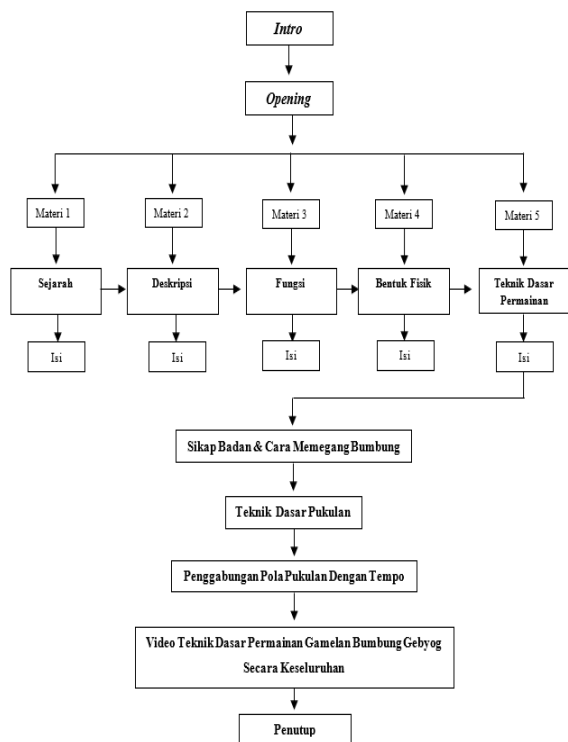
1. Proses Pembuatan Video Pembelajaran Teknik Dasar Permainan Gamelan Bumbang Gebyog

Proses pembuatan video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbang Gebyog melalui beberapa tahapan yaitu (1) mengidentifikasi permasalahan yang terkait pada program pengayaan di bidang seni karawitan di SMP Negeri 1 Negara Kabupaten Jember; (2) menyusun materi teknik dasar permainan gamelan Bumbang Gebyog dalam bentuk video pembelajaran mencakup sejarah gamelan Bumbang Gebyog; deskripsi gamelan Bumbang Gebyog; teknik dasar permainan gamelan Bumbang Gebyog dilengkapi tulisan dan narasi; video pembelajaran teknik permainan gamelan Bumbang Gebyog secara keseluruhan. Materi video pembelajaran dikemas dalam DVD (*Digital Video Disc*).

Untuk dapat mewujudkan video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbang Gebyog perlu dilakukan perancangan *flowchart*, *storyboard*, dan hasil implementasi (penerapan).

1. *Flowchart*

Dalam penelitian ini pembuatan *flowchart* ditujukan sebagai rancangan penyusunan video pembelajaran, berikut adalah *flowchart* daripada video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbang Gebyog.



2. Storyboard

Storyboard video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbang Gebyog terdiri dari (1) intro, opening, materi video pembelajaran; (2) penggabungan pola pukulan dengan tempo sedang; (3) video teknik dasar permainan Gamelan Bumbang Gebyog secara keseluruhan; (4) Penutup.

A. Deskripsi Gamelan Bumbang Gebyog.

1. Pengertian Karawitan

Karawitan berasal dari kata *rawit* yang memiliki arti halus atau indah, kemudian mendapat awalan *ka* dan akhiran *an* sehingga menjadi kata karawitan, karawitan berarti seni suara, instrumen, dan vokal yang menggunakan laras atau tangga nada *Pelog* dan *Selendro* (Bandem 2013:1).

2. Laras Karawitan Bali

Laras adalah suatu tangga nada, susunan nada-nada di dalam suatu *gembyangan*, oktaf ataupun *angkep* yang telah ditentukan jumlah serta tinggi rendahnya. Karawitan Bali memiliki 2 (dua) laras yakni: *laras Selendro* dan *laras Pelog*.

Umumnya masing-masing laras ini digunakan secara terpisah dan menyendiri sesuai dengan bentuk-bentuk yang telah ada (Dibia, 1978:4).

a) Laras *Selendro*

Sedemikian jauh perkembangan seni karawitan Bali, istilah laras *Selendro* belum banyak dikenal orang. Di Bali susunan nada seperti laras *Selendro* ini dikenal dengan sebutan "*saih gender wayang*". Hanya pada belakangan ini istilah laras *Selendro* semakin biasa dipergunakan. *Laras Selendro* adalah susunan nada-nada di dalam satu *gembyangan* atau oktaf *besruti 5* (lima) sama rata atau paling tidak dapat dikatakan sama.

b) Laras *Pelog*

Sebagaimana halnya laras *Selendro*, istilah laras *Pelog* di Bali belum banyak dikenal orang. Untuk menyebutkan sejenis laras *Pelog* ini orang biasanya menyebutkan dengan "*saih gamelan Gong*". Laras *Pelog* adalah susunan nada-nada dalam 1 (satu) *gembyangan*, *angkep* atau oktaf yang berarti 5 (lima) tidak sama, terdiri dari panjang dan pendek.

3. Pengertian Gamelan

Gamelan ialah sebuah orkes-tra yang terdiri dari bermacam-macam instrumen yang terbuat dari batu, kayu, bambu, besi, perunggu, kulit, dawai, dan lain-lainnya dengan menggunakan laras *pelog* dan *selendro*. Istilah gamelan dipakai juga untuk menyebutkan musik (lagu-lagu) yang dihasilkan oleh permainan instrumen-instrumen diatas. Dewasa ini ditemukan lebih dari 30 jenis perangkat gamelan Bali yang tersebar diseluruh kabupaten se-Bali dan masing-masing perangkat itu memiliki, fungsi, instrumentasi, orkestrasi, dan teknik permainan yang berbeda-beda (Bandem 2013:1).

4. Asal Mula Gamelan Bumbang Gebyog

Gamelan Bumbang Gebyog Di Desa Dangin Tukadaya Negara yang ditulis oleh I Made Suarya (1986). Membahas mengenai asal mula gamelan Bumbang Gebyog adalah berawal dari adanya kegiatan gotong royong menumbuk padi di atas *ketungan*. Gotong royong pada saat itu dilakukan untuk per-

siapan upacara *panca yadnya* umat hindu, karena seperti yang diketahui pelaksanaan upacara yadnya di Bali khususnya pada dewasa ini yaitu di daerah Jembrana sangat banyak memerlukan beras, maka dari itu sekelompok masyarakat setempat bergotong royong menumbuk padi di atas *ketungan*. *Ketungan* adalah balok kayu yang digunakan sebagai media untuk menumbuk padi dan alat untuk penumbuk/ pemukul padi disebut “*Lu*” yang terbuat dari kayu dan menimbulkan suara yang berbeda-beda dari penumbuk satu dengan penumbuk lainnya, sehingga timbul suara *cecandetan* yang berasal dari kegiatan menumbuk padi tersebut. Dengan adanya penemuan tersebut maka terciptalah kesenian yang sederhana yaitu kesenian Bumbung Gebyog, hanya saja pada alat pemukul/ penumbuk “*Lu*” diganti dengan bambu satu ruas yang pada ujungnya dipotong hingga pada bagian atas bambu berlubang dan pada bagian pangkal dibiarkan tertutup, sehingga alat tersebut di beri nama Bumbung. Tahun berdirinya gamelan Bumbung Gebyog ini tidak diketahui secara pasti, namun diperkirakan kesenian ini berdiri pada tahun 1925. Hal ini terbukti dengan adanya salah satu seniman yang masih hidup sampai sekarang.

5. Pengertian Gamelan Bumbung Gebyog

Gamelan Bumbung Gebyog Di Desa Dangin Tukadaya Negara yang ditulis oleh I Made Suarya (1986). Membahas tentang Gamelan Bumbung Gebyog merupakan kesenian khas daerah Bali bagian barat yaitu kabupaten Jembrana. Bumbung Gebyog merupakan perangkat gamelan Bali yang termasuk jenis alat musik *idiophone*, dimana sumber suaranya berasal dari alat musik itu sendiri. Gamelan Bumbung Gebyog jauh berbeda dengan gamelan-gamelan bambu yang ada di Bali, baik dari bentuk komposisi, bentuk fisik gamelan maupun dari segi cara mainannya. Istilah Bumbung Gebyog terdiri dari dua suku kata yaitu *bumbung* dan *gebyog*. Kata *bumbung* sudah diketahui oleh masyarakat Bali, bahwa *bumbung* adalah bambu yang terdiri dari satu atau beberapa ruas yang pada ujungnya dipotong sede-

mikian rupa, sehingga berlubang dan pada pangkalnya di biarkan tertutup. Sedangkan suara yang ditimbulkan oleh instrumen *bumbung* itu disebut *gebyog*. Pada umumnya jumlah *bumbung* yang digunakan pada barungan gamelan Bumbung Gebyog adalah delapan buah, bentuk keseluruhan *bumbung* pada instrumen gamelan Bumbung Gebyog terlihat sama, akan tetapi panjang dari masing-masing *bumbung* berbeda.

6. Bentuk Instrumen Gamelan Bumbung Gebyog

a) Papan/*pandelan*

Papan yang memiliki panjang kurang lebih tiga meter yang berfungsi sebagai tempat menghentakkan *bumbung*.

b) *Lesung*

Dua buah *lesung* yang memiliki panjang kurang lebih setengah meter yang diletakkan di kedua ujung papan, posisi mulut *lesung* mengarah keatas, fungsi *lesung* adalah sebagai penyanggah papan sekaligus sebagai pelawah/tempat untuk meletakkan papan.

c) *Bumbung*

Gamelan Bumbung Gebyog Di Desa Dangin Tukadaya Negara yang ditulis oleh I Made Suarya (1986). Membahas tentang Bumbung adalah bambu yang terdiri dari satu atau beberapa ruas yang pada ujungnya dipotong sedemikian rupa, sehingga berlubang dan pada pangkalnya dibiarkan tertutup.

d) *Tabeng*

Tabeng merupakan fisik gamelan yang berfungsi sebagai ornamen tambahan untuk menambah nilai estetika pada gamelan Bumbung Gebyog.

4. Fungsi Gamelan Bumbung Gebyog

Hampir semua jenis gamelan Bali itu memiliki banyak fungsi, antara lain sebagai sarana upacara keagamaan dan adat budaya, sebagai media pendidikan seni, untuk memeriahkan/melengkapi event-event sosial, untuk hiburan, untuk presentasi estetis, dan lain-lain (I Wayan Senen, 2002: 24-26). Itu menunjukkan bahwa di Bali sangat sering terdapat pe-

2) Pola 2

Teknik yang digu-nakan pada pola ini adalah teknik pukulan paketan besik atau dalam istilah teknik pukulan ceng-ceng pada gamelan Baleganjur adalah cak besik. Berikut penotasian pola 2 :

4	G.	.	G.	.	G.	.	G.	.	G.	.	G.	.	G.	.	G.	.	G.	.	G.	.	G.	.	G.	.	G.	.	G.	.	G.		
5	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G
6	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	

3) Pola 3

Teknik yang digunakan pada pola ini adalah teknik pukulan *metingkadan* Berikut penotasian pola 3 :

7	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G
8	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G	.	G

B. Tahap Pembuatan Video Pembelaja-ran

Tahap pembuatan merupakan tahap untuk menyusun materi teknik dasar permainan gamelan Bumbang Gebyog yang telah disiapkan dan dimasukkan pada setiap *frame*, dengan menggunakan *software Wondershare Filmora X*. Pada tahap ini juga dilakukan penggabungan elemen media, yaitu teks, foto, video, dan musik, menjadi sebuah media pembelajaran dengan penampilan video pembelajaran yang menarik. Berikut merupakan tampilan *opening* media yang telah dirancang.

3. Hasil Validasi Ahli (Ahli Seni Karawitan), Ahli Media dan Guru Seni)

A. Uji Ahli Isi (Ahli Seni Karawitan)

Uji Ahli Isi dilakukan oleh Bapak I Ketut Sudhana, S.SKar., M.Sn. Beliau adalah seorang ahli seni karawitan, dosen jurusan seni karawitan di Institut Seni Indonesia Denpasar. Validasi ahli seni karawitan dilakukan tanggal 6 Januari 2021. Berdasarkan hasil perhitungan dari angket diperoleh total skor 31 dengan persentase 86,1%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Komentar dan saran tertulis ahli seni karawitan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan materi teknik-teknik dasar

permainan instrumen gamelan Bumbang Gebyog yang dikembangkan.

B. Hasil Uji Ahli Media

Validasi oleh ahli media diberikan oleh Bapak Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc, beliau adalah seorang ahli media pembelajaran dan dosen di Universitas Pendidikan Ganesha. Review dilakukan pada 14 Januari 2021. Berdasarkan hasil perhitungan dari angket diperoleh total skor 30 dengan persentase 83,33%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Komentar dan saran tertulis ahli media pembelajaran di jadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbang Gebyog yang dikembangkan.

C. Hasil Penilaian Guru Seni Karawitan

Penilaian video pembelajaran teknik-teknik dasar permainan instrumen gamelan Bumbang Gebyog oleh guru karawitan di SMP Negeri 1 Negara bernama I Komang Teja Ambara Putra, S.Sn, dilaksanakan tgl 15 Januari 2021. Berdasarkan hasil perhitungan dari angket diperoleh total skor 33 dengan persentase 91,6%, ini berarti produk yang dikembangkan sangat layak dan tidak perlu direvisi. Komentar dan saran guru seni karawitan tidak mengarah ke arah revisi, akan tetapi berupa harapan-harapan agar dibuatkan video pembelajaran tentang karawitan dengan materi yang lain.

D. Hasil Uji Coba Perorangan

Siswa yang menjadi responden uji coba perorangan berjumlah 3 orang yaitu siswa yang ikut ekstrakurikuler tabuh di SMP Negeri 1 Negara. Pelaksanaan uji coba perorangan dilakukan tanggal 17 Januari 2021 di SMP Negeri 1 Negara. Berdasarkan hasil perhitungan dari angket yang diberikan kepada tiga responden diperoleh hasil dari responden nomor 1 total skor 34, dengan nilai persentase 94,4%. Responden nomer 2 diperoleh total skor 34 dengan nilai persen-

tase 94,4% dan responden nomer 3 diperoleh total skor 35 dengan nilai persentase 97,7%. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba perorangan terhadap produk yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi. Komentar dan saran dari peserta didik berupa harapan-harapan agar produk yang dikembangkan ini segera dapat diterapkan

E. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Siswa yang menjadi responden uji coba kelompok kecil berjumlah 9 orang adalah siswa yang ikut ekstrakurikuler tabuh di SMP Negeri 1 Negara. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 18 Januari 2021 di SMP Negeri 1 Negara. Berdasarkan hasil perhitungan dari angket yang diberikan kepada kesembilan responden diperoleh hasil, responden 1 memperoleh total skor 35 dengan nilai persentase 97,7%. Responden 2 memperoleh total skor 35 dengan nilai persentase 97,7%. Responden 3 total skor 35 dengan nilai persentase 97,7%. Responden 4 memperoleh total skor 35 dengan nilai persentase 97,7%. Responden 5 memperoleh total skor 35 dengan nilai persentase 97,7%. Responden 6 memperoleh total skor 35 dengan nilai persentase 97,7%. Responden 7 memperoleh total skor 35 dengan nilai persentase 97,7%. Responden 8 memperoleh total skor 35 dengan nilai persentase 97,7%. Responden 9 memperoleh total skor 36 dengan nilai persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan produk yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak. Untuk itu video pembelajaran ini layak sebagai media pembelajaran atau alat bantu guru dalam proses pembelajaran gamelan Bumbung Gebyog.

PENUTUP

Tahun berdirinya gamelan Bumbung Gebyog ini tidak diketahui secara pasti, namun diperkirakan kesenian ini berdiri pada tahun 1925. Gamelan Bumbung Gebyog berawal dari adanya kegiatan gotong royong

menumbuk padi di atas *ketungan*. Gotong royong pada saat itu dilakukan untuk persiapan upacara *panca yadnya* umat Hindu. Dengan adanya asal usul tersebut maka terciptalah kesenian Bumbung Gebyog, hanya saja pada alat pemukul/penumbuk “*Lu*” diganti dengan bambu satu ruas yang pada ujungnya dipotong sampai pada bagian atas bambu berlubang dan pada bagian pangkal dibiarkan tertutup, sehingga alat tersebut diberi nama Bumbung.

Pembuatan video pembelajaran Teknik Dasar Permainan Gamelan Bumbung Gebyog melalui beberapa tahapan proses yaitu (1) mengidentifikasi permasalahan yang terkait pada pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog di SMP Negeri 1 Negara; (2) pengembangan produk berupa materi teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog dilengkapi video pembelajaran, mencakup materi sejarah gamelan Bumbung Gebyog, deskripsi gamelan Bumbung Gebyog, fungsi gamelan Bumbung Gebyog, teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog, lagu atau *gending pengungkab sabda* dan permainan gamelan Bumbung Gebyog secara keseluruhan dikemas dalam DVD (*Digital Video Disk*).

Selanjutnya uji validasi oleh ahli karawitan, ahli media pembelajaran dan guru karawitan SMP Negeri 1 Negara, diperoleh hasil bahwa produk video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog sangat layak dan tidak perlu direvisi. Setelah dilakukan validasi, langkah selanjutnya uji coba perorangan kepada 3 orang siswa dan uji coba kelompok kecil pada 9 orang siswa yang ikut ekstrakurikuler tabuh di SMP Negeri 1 Negara. Hasilnya menunjukkan bahwa produk video pembelajaran teknik dasar permainan gamelan Bumbung Gebyog masuk ke dalam kategori sangat layak. Komentar dan saran dari peserta didik berupa harapan-harapan agar produk yang dikembangkan ini segera dapat diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: STIKOM BALI
- Borg dan Gall, 2003. *Education Research*. New York: Allyn and Bacon.
- Cheppy, Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dibia, I Wayan. 2012. *Ilen-ilen Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi.
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, Sobry. 2017. *Strategi Belajar Mengajar. Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Pemahaman Konsep Umum & Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Izzudin, A. M., & Suharmanto, A. (2013). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya*. Journal Unnes, 2(2), 1–8.
- Muhammad, Sofan. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Putrayasa, Ida Bagus. 2013. *Landasan Pembelajaran*. Bali. Undiksha Press.
- Putri Dea, Rahayu (2012). *Proses Pembuatan Desain Packaging dan Storyboard TVC Iklan*. Surakarta: PT. Mora Advertising Yogyakarta.
- Rai, I Wayan. 2001. *Gong Antologi Pemikiran Seni Budaya*. Denpasar: Bali Mangsi Press.
- Ridlo, I. A. (2017). *Panduan pembuatan flowchart*. Fakultas Kesehatan Masyarakat, 11(1), 1–27. Universitas Airlangga.
- Rasyidin, Wani. 2007. *Teori dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Senen, I Wayan. 2002. *Wayan Beratha Pembaharu Gamelan Kebyar*, Yogyakarta: Tarawang Press.
- Suarya, I Made. 1986. *Gamelan Bumbung Gebyog Di Desa Dangin Tukadaya Negara*. Skripsi untuk memperoleh gelar S-1, Program Studi Seni Karawitan, Akademi Seni Tari Indonesia.
- Suryani, Nunuk dan Agung, Leo. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____ 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumami, Mukhlas 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sustiawati, Ni Luh. 2008. *Pengembangan Manajemen Pelatihan Seni Tari Multikultural Berpendekatan Silang Gaya Tari Bagi Guru Seni Tari Sekolah Menengah Pertama Negeri Di Kota Denpasar*. Disertasi yang tidak

dipublikasikan. Universitas
Negeri Malang.
Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi
Pembelajaran Landasan &
Aplikasinya*. Jakarta: Rineka
Cipta
Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media
Pembelajaran. Visual-Audio
Visual-komputer-Power Point-
Internet-Interaktive Video: Kata
Pena*.
Zainal Aqib dan Ali Murtadlo. 2016.
*Kumpulan Metode
Pembelajaran Kreatif dan
Inovatif*. Bandung: PT Sarana
Tutorial Nurani Sejahtera.

Alamat : Br. Dangin Tukadaya, Desa
Dangin Tukadaya, Jembrana
Bali

Nama : I Wayan Gama Astawa, S.SKar

TTL : Bilukpoh, 20 Februari 1966

Umur : 54 tahun

Alamat : Lingkungan Bilukpoh,
Kelurahan Tegalcangkring,
Jembrana Bali

Pendidikan Terakhir : Sekolah Tinggi Seni
Indonesia (STSI)

Daftar Informan

Nama : I Gusti Nyoman Yadnya

TTL : Jembrana, 31 Desember 1942

Umur : 78 tahun