



PENGEMBANGAN MEDIA PAZGAM (PAZEL GAMELAN)

DALAM PEMBELAJARAN MENGENAL NAMA

INSTRUMEN GAMELAN UNTUK SISWA KELAS II

SDIT MUTIARA HATI SEMARANG

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

oleh

Gelby Nachreza

2601415001

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media PAZGAM (Paze) Gamelan) dalam Pembelajaran Mengenal Nama Instrumen Gamelan untuk Siswa Kelas II SDIT Mutiara Hati Semarang* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, November 2019

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'M' followed by a series of loops and a horizontal line extending to the right.

Mujimin, S. Pd., M. Pd.

197209272005011002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media PAZGAM dalam Pembelajaran Mengenal Nama Instrumen Gamelan untuk Siswa Kelas II SDIT Mutiara Hati Semarang* ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada Kamis, 21 November 2019.

Panitia Ujian Skripsi

1. Ketua

Drs. Eko Raharjo, M. Hum.

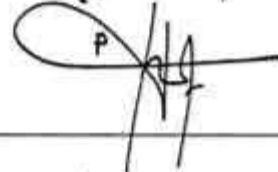
NIP196510181992031001



2. Sekretaris

Dr. Prembayun Miji Lestari, S. S., M. Hum.

NIP197909252008122001



3. Penguji 1

Drs. Hardyanto, M. Pd.

NIP19581151988031002



4. Penguji 2

Dra. Esti Sudi Utami B. A., M. Pd.

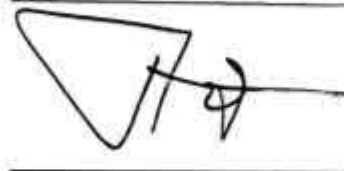
NIP196001041988032001



5. Penguji 3

Mujimin, S. Pd., M. Pd.

NIP 197209272005011002



Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Rejeki Urip, M. Hum.

NIP 196202211989012001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya

Nama : Gelby Nachreza

NIM : 2601415001

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa S1

menyatakan bahwa skripsi berjudul *Pengembangan Media PAZGAM dalam Pembelajaran Mengenal Nama Instrumen Gamelan untuk Siswa Kelas II SDIT Mutiara Hati Semarang* ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang arau pihak lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, November 2019



Gelby Nachreza

NIM. 2601415001

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media PAZGAM dalam Pembelajaran Mengenal Nama Instrumen Gamelan untuk Siswa Kelas II SDIT Mutiara Hati Semarang* dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat meraih gelar sarjana pendidikan.

Proses penyelesaian skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Mujimin, S. Pd., M. Pd. dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan arahan, serta motivasi kepada peneliti sehingga proses penyusunan skripsi ini berjalan dengan lancar.
2. Bapak Drs. Hardyanto, M.Pd. dan Ibu Dra. Esti Sudi Utami, B.A., M. Pd., selaku penguji yang memberikan saran dan masukan terhadap skripsi ini.
3. Bapak Dr. Eko Sugiarto, M. Pd. dan Bapak Drs. Umar Samadhy, M. Pd. selaku validator media dan materi yang telah memberikan saran dan masukannya.
4. Bapak ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.
5. Kepala sekolah dan guru SDIT Mutiara Hati Semarang yang berkenan membantu dalam proses penelitian skripsi ini.
6. Ibu dan adikku tercinta yang selalu memberikan doa dan motivasi.

7. Sahabat dan teman yang telah memberikan bantuan, semangat dan doa.

8. Kepada semua pihak yang belum disebutkan.

Atas semua doa, dukungan, bimbingan, dan bantuan dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penyusunan skripsi ini, semoga berlimpah nikmat dan rahmat kepadanya.

Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan dunia pendidikan pada umumnya.

Semarang, November 2019

Penulis

ABSTRAK

Nachreza, Gelby. 2019 *Pengembangan Media PAZGAM dalam Pembelajaran Mengenal Nama Instrumen Gamelan untuk Siswa Kelas II SDIT Mutiara Hati Semarang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Mujimin, S. Pd., M. Pd.

Kata kunci: media pembelajaran, instrumen gamelan, pazel.

Mengenal nama instrumen gamelan merupakan salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas 2 sekolah dasar. Nyatanya, saat ini masih banyak siswa yang kurang tertarik mengenal instrumen gamelan, dan kesulitan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan untuk membantu guru menyampaikan materi. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kebutuhan media, menghasilkan produk berupa media pembelajaran pazel, dan medeskripsikan hasil uji validasi ahli.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Data pada penelitian berupa data analisis kebutuhan guru, serta data analisis uji validasi ahli. Sumber data penelitian ini adalah guru, ahli media, dan ahli materi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dibutuhkan media untuk pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan. Berdasarkan analisis kebutuhan guru, diketahui bahwa dibutuhkan media yang berupa media visual, berbasis permainan, sederhana, dan mudah digunakan. Dalam media pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan ini, siswa menggunakan pazel jenis *The Thing Puzzle* untuk mencocokkan gambar instrumen gamelan dengan nama, cara memainkan, serta bunyinya. Adapun perbaikan yang diperoleh dari uji validasi ahli adalah sebagai berikut, 1) perbaikan ukuran dan bahan media, 2) perbaikan buku panduan guru dan penambahan buku panduan untuk siswa, 3) perbaikan nama media, serta 4) perbaikan pada beberapa materi yang digunakan.

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut, 1) guru dan siswa di SDIT Mutiara Hati Semarang sebaiknya memanfaatkan dan menerapkan PAZGAM, 2) perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan media pazel gamelan ini sebagai media pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan.

SARI

Nachreza, Gelby. 2019 *Pengembangan Media PAZGAM dalam Pembelajaran Mengenal Nama Instrumen Gamelan untuk Siswa Kelas II SDIT Mutiara Hati Semarang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Mujimin, S. Pd., M. Pd.

Tembung Pangrunut: media pembelajaran, *ricikan gamelan*, pazel.

Ngerti jeneng-jenenge gamelan yaiku salah sawijining kompetensi dasar ana ing pasinaon basa Jawa kelas 2 SD. Kasunyatane, saiki isih akeh siswa kang kurang greget sinau babagan ricikan gamelan. Mula, perlu digawekake media kanggo pasinaon gamelan supaya bisa ngewangi guru nalikane nyampekake materi. Ancas panaliten iki yaiku jlentrehake kabutuhan media lan ngasilake produk arupa media pembelajaran pazel.

Panaliten iki migunakake metode Research and Development (R&D). Data ing panaliten iki arupa data analisis kabutuhan guru, sarta data analisis uji validasi ahli. Sumber data panaliten iki yaiku guru, ahli media, lan ahli materi. Teknik pengumpulan data nggunakake teknik wawancara lan angket. Analisis data nggunakake analisis deskriptif kualitatif.

Asil panaliten iki nuduhake yen dibutuhake media kanggo ngerteni ricikan gamelan. Adhedhasar analisis kabutuhan guru, bisa dingerteni yen media kang dibutuhake yaiku kang arupa visual, berbasis dolanan, sederhana, kuat, aman, lan gampang digunakake. Sajeroning media pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan iki, siswa nggunakake pazel jinis The Thing Puzzle kanggo nyocokake gambar instrumen gamelan karo arane, cara ngunekake, sarta unine. Dene saran kang diolehake saka uji validasi ahli antarane, 1) mbenahi ukuran lan bahan media, 2) benakke buku panduan guru lan nambahi buku panduan kanggo siswa, sarta 3) ngganti arane media, sarta 4) benakke materi kang digunakake.

Saran saka panaliten iki antarane yaiku, 1) guru lan siswa ing SDIT Mutiara Hati Semarang luwih becik yen nggunakake media pembelajaran PAZGAM, 2) prelu dianakake panaliten jinis liyane kanggo nyoba keefektivitasan pazel gamelan iki minangka media pembelajaran pasinaon gamelan.

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK.....	ix
SARI.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB	
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
II. KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	
2.1 Kajian Pustaka.....	6

2.2	Landasan Teoretis.....	13
2.2.1	Media Pembelajaran.....	13
2.2.2	Alat Permainan Edukatif.....	17
2.2.3	Pazel.....	21
2.2.4	Instrumen Gamelan Jawa.....	24
2.3	Kerangka Berpikir.....	26
III. METODE PENELITIAN		
1.1	Pendekatan Penelitian.....	29
1.2	Langkah-Langkah Penelitian.....	29
1.3	Data dan Sumber Data.....	32
1.4	Teknik Pengumpulan Data.....	33
1.5	Instrumen Penelitian.....	34
1.6	Teknik Analisis Data.....	36
IV. PEMBAHASAN		
4.1	Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran PAZGAM.....	38
4.2	Prototipe Media Pembelajaran PAZGAM.....	41
4.2.1	Produksi Kemasan.....	41
4.2.2	Produksi Papan Pazel Gamelan.....	42
4.2.3	Produksi Potongan Pazel Gamelan.....	43
4.2.4	Panduan Guru	45
4.2.5	Materi.....	47
4.2.6	Cara Bermain PAZGAM.....	48
4.3	Hasil Validasi Media Pembelajaran PAZGAM.....	50

4.3.1 Validasi Ahli Media.....	50
4.3.2 Validasi Ahli Materi.....	51
4.3.3 Revisi Media.....	52
4.4 Fungsi media PAZGAM dalam pembelajaran.....	57
V. PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Penelitian Pendahuluan.....	34
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Kebutuhan Guru.....	35
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Uji Validasi Ahli Materi.....	35
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Uji Validasi Ahli Media.....	36
Tabel 4.1 Materi Media Pazel Gamelan.....	48

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Kotak Kemasan Puzzle Gamelan.....	42
Gambar 4.2 Papan Puzzle Gamelan.....	43
Gambar 4.3 Potongan Puzzle Gamelan.....	44
Gambar 4.4 Sampul Depan dan Sampul Belakang.....	45
Gambar 4.5 Halaman Isi Panduan Guru.....	46
Gambar 4.6 Halaman Panduan Permainan.....	47
Gambar 4.7 Tampilan Papan Pazel Sebelum Perbaikan dan Setelah Perbaikan.....	53
Gambar 4.8 Tampilan Sampul Buku Panduan Guru Sebelum Perbaikan dan Setelah Perbaikan.....	54
Gambar 4.9 Tampilan Sampul dan Isi Buku Panduan Siswa.....	55
Gambar 4.10 Tampilan Isi Buku Panduan Guru Sebelum Perbaikan dan Setelah Perbaikan.....	56

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	27
Bagan 3.1 Bagan Langkah-Langkah Penelitian.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Lembar Pedoman Wawancara Penelitian Pendahuluan.....	63
Lampiran 2. Lembar Pedoman Wawancara Kebutuhan Guru.....	64
Lampiran 3. Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	66
Lampiran 4. Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media.....	70
Lampiran 5. SK Pembimbing Skripsi.....	75
Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian.....	76
Lampiran 7. Lembar Keterangan Telaah.....	77
Lampiran 8. Rekapitulasi Wawancara Kebutuhan Guru.....	80
Lampiran 9. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi.....	82
Lampiran 10. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi.....	83

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran wajib di Jawa Tengah yang tercantum sebagai muatan lokal. Pembelajaran bahasa Jawa diajarkan di jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah. Pada jenjang pendidikan dasar SD/MI terdapat beberapa kompetensi dasar yang harus diajarkan dan dipahami oleh siswa, seperti mengenal wayang, *paribasan*, mengenal *aksara* Jawa, mengenal instrumen gamelan, dan lain-lain.

Kompetensi dasar 3.3 mengenal nama instrumen gamelan, merupakan kompetensi dasar untuk jenjang pendidikan dasar SD/MI khususnya kelas II semester I. Kesenian gamelan merupakan salah satu warisan budaya yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Jawa. Oleh karena itu, sangat bagus materi ini diajarkan di sekolah, karena sekolah merupakan tempat yang strategis untuk memperkenalkan seni budaya daerah kepada siswa agar warisan nenek moyang kita tetap terjaga dan eksis hingga generasi selanjutnya. Dengan begitu siswa memiliki kebanggaan terhadap budayanya sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, siswa masih merasa kesulitan dalam pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan. Minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran juga masih terbilang rendah. Selama ini guru mengalami kendala dalam ketersediaan media sebagai sumber belajar. Sumber belajar yang biasa digunakan oleh guru dalam materi mengenal nama instrumen

gamelan yaitu buku paket. Siswa merasa kesulitan karena keterbatasan keterampilan berbahasa, kebanyakan dari mereka sudah bisa membaca namun belum terlalu lancar. Oleh karena itu, keterbatasan mereka memahami sumber belajar menimbulkan rasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Sebenarnya banyak cara yang dapat dilakukan untuk menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Namun sulitnya mencari sumber belajar ataupun media pembelajaran yang cocok dengan kondisi siswa dan materi juga menjadi suatu permasalahan.

Media merupakan alat penunjang yang membantu guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Harapannya media pembelajaran dapat membantu memaksimalkan siswa dalam menerima materi pembelajaran dengan cara yang lebih asik dan menarik. Media yang digunakan tentu harus sesuai dengan materi, kondisi, dan kebutuhan siswa. Namun sayangnya, saat ini sulit menemukan media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan. Oleh karena itu, membuat media baru maupun mengembangkan media yang sudah ada, dirasa perlu untuk membantu proses pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan.

Pazel merupakan salah satu permainan edukatif yang memiliki suatu permasalahan untuk dipecahkan. Caranya dengan menyusun kembali potongan-potongan kecil dari sebuah gambar secara utuh untuk melihat dengan jelas wujud asli suatu fakta yang ada dalam gambar tersebut. Dengan bermain pazel, siswa dapat bermain sekaligus belajar untuk memecahkan masalah (*problem solving*), mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif, serta melatih kesabaran.

Penelitian ini mengembangkan PAZGAM yang nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan. Media ini berbasis permainan visual yang berupa potongan-potongan gambar instrumen gamelan yang dicocokkan dengan kata yang berhubungan dengan instrumen tersebut. Hal ini sesuai dengan keadaan siswa kelas II SD yang kebanyakan masih kurang lancar dalam membaca dan karakteristiknya yang masih suka bermain. Dengan belajar sambil bermain, siswa dapat merasa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jawa yang sering dianggap membosankan. Pazel gamelan ini dapat disebut juga sebagai permainan edukasi yang bertujuan untuk memancing minat siswa terhadap materi pelajaran. Dengan perasaan senang, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi mengenal nama instrumen gamelan yang diajarkan. Kelebihan pazel yaitu dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik siswa, melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dan juga memiliki sifat memancing rasa ingin tahu anak. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Naemah, dkk (2015) bahwa penggunaan media pazel dapat menarik antusias belajar siswa dan memudahkan siswa memahami materi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik dan berbasis permainan namun sekaligus edukatif. Pengembangan media PAZGAM dapat menjadi salah satu solusi maupun alternatif sebagai media pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan. Dengan begitu, siswa akan merasa mudah dan senang dalam belajar bahasa Jawa khususnya mengenal nama-nama instrumen gamelan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan awal siswa mengenai materi pembelajaran yang kurang.
- 2) Pemanfaatan media sebagai pendorong minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang sangat kurang.
- 3) Pentingnya pengembangan media yang dapat menunjang proses belajar dan memotivasi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran mengenali nama-nama instrumen gamelan serta mengembangkan produk atau media pembelajaran yang menyenangkan berbentuk PAZGAM untuk siswa kelas II tingkat Sekolah Dasar (SD).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka disusun rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan guru terhadap PAZGAM sebagai media dalam pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan?
- 2) Bagaimana *prototipe* PAZGAM sebagai media pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan kelas 2 SD?
- 3) Bagaimana hasil uji validasi ahli terhadap PAZGAM sebagai media pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan kelas 2 SD?

1.5 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan guru terhadap PAZGAM sebagai media dalam pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan.
- 2) Membuat *prototipe* PAZGAM sebagai media pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan.
- 3) Mendeskripsikan hasil validasi *prototipe* PAZGAM oleh ahli sebagai media pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan.

1.6 Manfaat

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk menambah khasanah penelitian pengembangan media pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan untuk Sekolah Dasar.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan dan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan referensidan informasi untuk para pendidik dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran. Selain itu, juga dapat digunakan sebagai referensi bagipara peneliti yang akan melakukan penelitian sejenis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Pada bagian ini dipaparkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu ini digunakan sebagai bahan referensi untuk mengetahui posisi penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Kuswanto, dkk (2009), Sukinah (2011), Afryanto (2013), Anshori (2014), Apriansyah (2014), Hanggayuh (2014), Rudiansyah, dkk (2015), Safari (2016), Hidayati dan Nafi'iyah (2017), Pamungkas, dkk (2018), Pramanta, dkk (2017), Sugiarto (2017).

Penelitian mengenai pengembangan suatu produk untuk mengenalkan gamelan sudah banyak dilakukan, seperti yang dilakukan oleh Kuswanto, dkk (2009), Apriansyah (2014), Anshori (2014), Hanggayuh (2014), Rudiansyah, dkk (2015), Safari (2016), Hidayati dan Nafi'iyah (2017), dan Pramanta, dkk (2017).

Kuswanto, dkk (2009) melakukan penelitian strategis nasional yang berjudul Pengembangan Desain Electronic Tone Gamelan Jawa Standar sebagai Seni yang Mendukung Industri Kreatif serta Model Pelestarian Local Genius Melalui Aplikasi Teori Akustik Spektrum Vibrasi. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan suatu upaya melestarikan *local genius*, khususnya gamelan dari keraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang direkayasa dalam perangkat elektronik digital *electone*, sehingga dapat dimainkan oleh generasi muda dan tentunya bermanfaat bagi pengembangan gamelan sebagai alat musik modern. Metode penelitian yang digunakan adalah Riset dan Pengembangan (R&D). Riset

dilakukan untuk mendapatkan karakter fisis dari musik Gamelan Jawa yang dianalisis dengan pengukuran spektrum frekuensi. Dalam perekaman dan analisis frekuensi akustik menggunakan program *Sound Forge 6.0. Development* dilakukan pada tahap editing dan rekonstruksi bunyi agar dapat diaplikasikan ke dalam *electone*. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah perekaman dan pengukuran frekuensi getar setiap wilahan, analisis spektrum getaran setiap wilahan, editing bunyi gamelan untuk diaplikasikan pada *electronic tone*, pengujian treknis dan analisis akustik, dan yang terakhir verifikasi dan validasi warna bunyi yang dihasilkan. Sebanyak dua puluh satu *gangsra* telah diijinkan oleh *Panghageng Kawedanan Kridhamardawa Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat* untuk diteliti. Dalam hal ini diambil Kg. D. Gangsa Kanjeng Kyai Guntur Madu yang sering digunakan untuk keperluan sekaten. Hasil pengukuran dan analisis menunjukkan adanya perbedaan setiap unsur gamelan dan setiap wilahnya. Setiap *gangsra* memiliki perbedaan dari jumlah instrumen serta paduan suara yang dihasilkan. Tidak ada gamelan sebagai standar terhadap gamelan yang lain.

Anshori (2014) juga pernah melakukan penelitian tentang mengembangkan aplikasi “AR-Gamelan” sebagai media pembelajaran mengenal gamelan Jawa berbasis *augmented reality* pada perangkat *mobile android*. Studi kasus dilakukan di MI Ma’arif NU 1 Pageraji dan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metodologi Multimedia Development Live Cycle (MDLC) dengan versi Luther-Sutopo. Aplikasi “AR-Gamelan” dapat menampilkan objek 3D gamelan jawa yang menampilkan informasi dari masing-masing

instrumen, serta masing-masing instrumen dapat dibunyikan atau dimainkan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa “AR-Gamelan” dapat menambah minat siswa dalam mempelajari dan mengenal alat musik gamelan Jawa. Aplikasi “AR-Gamelan” bersifat statis, karena data yang ada dalam aplikasi tidak dapat dirubah. Aplikasi dapat dijalankan pada perangkat android dengan versi minimal 2.3 atau Gingerbread.

Apriansyah (2014) melakukan penelitian yang berjudul *Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Gamelan untuk Anak-anak Menggunakan Blender*. Pengujian aplikasi dilakukan kepada 10 responden anggota Paguyuban Singa Jaya dan juga di hadapan 10 responden anak-anak. Penelitian tersebut menghasilkan aplikasi pengenalan alat musik gamelan yang dibuat menggunakan *software* Blender dengan menggunakan fitur *game logic*. Aplikasi berisi *visualisasi* alat musik gamelan yang dapat dilihat secara 3D beserta suaranya.

Hanggayuh (2014) mengembangkan multimedia interaktif pengenalan instrumen gamelan Jawa untuk siswa SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media yang dikembangkan dan dihasilkan berbentuk multimedia interaktif pengenalan bunyi dan bentuk instrumen gamelan yang bernama “Gamelan Emulator” yang dikemas dalam CD, dan juga media tersebut terbukti dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa memahami musik tradisional gamelan Jawa.

Rudiansyah, dkk (2015) melakukan penelitian tentang pengembangan buku ilustrasi gamelan dengan teknik vektor. Hasil dari penelitian ini adalah diharapkan mampu membuat anak-anak lebih mengenal dan mencintai budayanya sendiri, dan

pembuatan desain dibuat semenarik mungkin untuk membuat anak-anak merasa penasaran melihat isi yang ada pada buku tersebut.

Penelitian Safari (2016) tentang *pengembangan virtual gamelan* untuk meningkatkan hasil belajar yang menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran interaktif *Virtual Javanese Gamelan* dapat menjadi solusi yang murah, inovatif dan tepat guna bagi sekolah. *Virtual Javanese Gamelan* juga berhasil merubah paradigma siswa terhadap alat musik gamelan, yang semula beranggapan belajar gamelan adalah sesuatu yang kuno dan ketinggalan zaman menjadi paradigma yang modern artistik dan membanggakan. *Virtual Javanese Gamelan* menjadi solusi kurangnya jam pembelajaran karena media pembelajaran ini dipublish menjadi dua yaitu android dan komputer sehingga kini belajar tidak lagi terkendala ruang dan waktu. *Virtual Javanese Gamelan* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Hidayati dan Nafi'iyah (2017) melakukan penelitian tentang pengembangan aplikasi alat musik tradisional gamelan Jawa berbasis *android*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah membangun aplikasi sebagai media pelestarian budaya dan media pembelajaran instrumen gamelan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Hasil dari penelitian ini adalah di dalam aplikasi terdapat macam-macam jenis gamelan, bunyi dan beberapa contoh video. Di dalamnya juga terdapat informasi mengenai pengertian macam-macam gamelan Jawa yang dilengkapi gambar untuk memperjelas.

Pramanta, dkk (2017) melakukan penelitian tentang pengembangan aplikasi gamelan berbasis teknologi *realsense*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran pengenalan terhadap alat musik daerah terutama gamelan jawa

menjadi lebih inovatif yang dapat menumbuhkan kecintaan siswa-siswai pada budaya Indonesia. Siswa-siswi juga dapat belajar menggunakan alat musik daerah secara nyata dengan teknologi *realsense*. Konten dalam penelitian tersebut terbatas pada tahap konsep, desain, pengumpulan materi, dan *assembly*, di mana hal tersebut merupakan studi awal mengenai penerapan rancangan aplikasi pembelajaran dalam bentuk digital.

Delapan penelitian yang sudah dijelaskan di atas dinyatakan relevan dengan penelitian ini karena menggunakan pendekatan yang sama yakni pendekatan R&D dan produk yang dikembangkan juga bertujuan untuk memperkenalkan gamelan Jawa. Penelitian ini nantinya akan membuat produk berupa pazel.

Penelitian mengenai nilai-nilai dari seni gamelan juga sudah banyak dilakukan, diantaranya oleh Sukinah (2011), Afryanto (2013), Pamungkas, dkk (2018).

Penelitian Sukinah (2011) yang berjudul *Seni Gamelan Jawa sebagai Alternatif Pendidikan Karakter bagi Anak Autis di Sekolah Luar Biasa* menunjukkan hasil bahwa penggunaan seni gamelan Jawa dapat dijadikan salah satu alternatif pendidikan karakter bagi anak autis karena dapat menggali nilai-nilai budaya Jawa yang merupakan salah satu budaya terbesar yang dimiliki bangsa Indonesia. Pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif saja, melainkan juga menyentuh pada internalisasi, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari siswa di masyarakat. Permainan seni gamelan yang sederhana, dinamis, dan mudah akan dapat menjadi alat terapi yang murah dan menyenangkan bagi pengendalian emosi, dan stimulus otak pada diri anak autis termasuk pembentukan

individu autis yang berkarakter. Seni gamelan memiliki nilai-nilai historis, moral, estetika, filosofis, spiritual, dan religius sangat kuat sehingga kesenian ini perlu dikembangkan untuk proses inovasi pembelajaran pada anak-anak berkebutuhan khusus lainnya.

Afryanto (2013) melakukan penelitian yang berjudul *Internalisasi Nilai Kebersamaan Melalui Pembelajaran Seni Gamelan (Pendidikan Karakter bagi Mahasiswa)*. Penelitian tersebut merupakan penelitian dengan metode kualitatif dengan pengumpulan metode melalui observasi, wawancara, serta analisis dokumen. Hasil dari penelitian tersebut yaitu dapat disimpulkan bahwa seni gamelan memiliki beberapa nilai kebersamaan seperti kepemilikan peran, menghargai perbedaan, memiliki atau mengasah kepekaan, kerja sama, dan ada pemimpin. Kelima aspek tersebut dapat memunculkan sikap disiplin, tanggungjawab, toleransi, saling menghargai, kepekaan, kerjasama, dan juga rasa kepemimpinan.

Pamungkas, dkk (2018) melakukan penelitian tentang gamelan bocah sebagai penumbuhan karakter kebangsaan yang dilakukan di TK Sari Asih Yogyakarta. Hasil dari penelitian ini anak antusias dalam memainkan gamelan bocah dengan cara mereka sendiri. Nilai karakter kebangsaan terstimulasi optimal oleh kegiatan ini diantaranya toleransi, tanggungjawab, dan kemandirian. Capaian perkembangan yang terstimulasi optimal oleh kegiatan gamelan bocah ini adalah kognitif dan motorik kasar.

Penelitian ini relevan dengan ketiga penelitian di atas karena semuanya mempelajari kesenian gamelan. Kesenian gamelan juga terbukti dapat membantu

siswa menumbuhkan karakter kebangsaan, menumbuhkan rasa kebersamaan, serta meningkatkan kemampuan kognitif maupun motoriknya.

Penelitian mengenai pembelajaran kesenian gamelan telah dilakukan oleh Sugiarto (2017).

Sugiarto (2017) melakukan penelitian mengenai tingkat keefektifan pembelajaran gamelan terhadap kemampuan musikalitas siswa SD Kanisius Sengkan Kentung Sleman Yogyakarta. Metode dari penelitian tersebut adalah eksperimen. Populasi dari penelitian dibagi menjadi dua kelompok dan terdiri dari sepuluh orang tiap kelompoknya. Pengambilan sampel menggunakan metode *Multiple stage sample*, yaitu dengan pengambilan sampel dari populasi tetapi tidak semua anggota populasi menjadi sampel. Hasilnya, pembelajaran gamelan efektif terhadap kemampuan musikalitas siswa dan kelompok eksperimen mengalami kenaikan lebih tinggi dibanding kelompok kontrol. Kenaikan lebih tinggi yang terjadi pada kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran gamelan.

Penelitian Sugiarto (2017) dinyatakan relevan dengan penelitian ini karena penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa pembelajaran gamelan efektif terhadap kemampuan musikalitas siswa. Oleh karena itu, alangkah baiknya diadakan penelitian yang mengembangkan produk pengenalan gamelan bagi siswa sebagai dasar menumbuhkan terlebih dahulu rasa musikalitasnya.

Beberapa kajian pustaka yang dipaparkan menunjukkan bahwa penelitian mengenai gamelan dari aspek yang berbeda-beda telah banyak dilakukan. Penelitian mengenai media pembelajaran dengan materi gamelan juga sudah

banyak dilakukan. Oleh karena itu, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut posisi penelitian ini merupakan sebagai penelitian tambahan dalam media pembelajaran gamelan. Penelitian ini fokus mengembangkan media pembelajaran yang berupa produk visual pazel pada kompetensi dasar mengenal nama instrumen gamelan untuk siswa kelas 2 SD.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis yang digunakan untuk menganalisis data dan menyusun instrumen penelitian yaitu teori-teori yang mengenai: 1) media pembelajaran, 2) alat permainan edukatif, 3) pazel, 4) instrumen gamelan Jawa.

2.2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dari suatu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai pengertian media pembelajaran, ciri-ciri media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, dan jenis-jenis media pembelajaran.

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2006:3) kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Adapun pengertian media pembelajaran menurut Daryanto (2013:4) adalah salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Mediè* adalah

perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk, 1986:6). Media digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar menjadi lebih baik disebut dengan media pembelajaran.

Sesuatu dapat dikatakan sebagai media pendidikan atau pembelajaran apabila mereka (media tersebut) digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran. Sebelum kata atau istilah media menjadi populer dalam duni apendidikan dewasa ini, khususnya dalam proses belajar mengajar (PBM), maka kata atau istilah yang cenderung memiliki pengertian atau makna yang sama sudah digunakan orang. Mula-mula dikenal dengan istilah “alat peraga”, kemudian ada istilah audio visual aids (alat bantu pandang atau dengar). Selanjutnya disebut (instructional materials), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah media pendidikan atau media pembelajaran (*instructional media*) (Latuheru, 1988:13).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Arsyad, 2009:4).

Berdasarkan beberapa pengertian media di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi atau berkomunikasi dengan siswa. Media pembelajaran lebih menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar.

2.2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1986) dalam Arsyad (2006:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan, serta isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut Arsyad (2006:21) manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Menurut Sadiman, dkk (1986:17) kegunaan media pembelajaran sangat bermacam-macam, berikut di antaranya.

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis;
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera;
- c) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, sehingga siswa menjadi bersemangat dalam belajar;
- d) Dengan sifat unik tiap siswa serta latarbelakang lingkungan yang berbeda-beda, media pembelajaran dapat membantu memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, serta menimbulkan persepsi yang berbeda.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah, jelas, dan menarik. Media pembelajaran PAZGAM merupakan permainan edukatif yang unik dan dapat menarik perhatian siswa, serta menambah motivasi siswa dalam pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan.

2.2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat beragam jenisnya sesuai dengan objek dan materi atau bahasan yang disampaikan. Media dapat dirancang sendiri oleh guru, namun ada pula yang telah tersedia atau diproduksi oleh pihak lain. Berdasarkan indera perangsang yang digunakan, media dibagi ke dalam empat kelompok, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia (Asyhar 2012:44). Penelitian ini mengembangkan media PAZGAM yang berupa media visual, berikut penjelasan mengenai media visual:

Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Terdapat dua pesan dalam media visual yaitu pesan verbal dan non verbal. Media visual menampilkan gambar diam seperti media cetak berupa foto, lukisan, peta, jurnal, dan lain-lain (Asyhar 2012:44).

Dalam pengembangan media pazel gamelan nantinya akan menggunakan gambar ilustrasi instrumen gamelan yang dikartunkan. Hal ini disesuaikan dengan kondisi psikologis siswa yang masih dalam kategori kelas rendah dan lebih suka berpikir secara sederhana, belum se-realis orang dewasa. Kartun pada dasarnya merupakan bentuk penegasan melalui penyederhanaan dari usaha pencitraan yang dirancang menyerupai subyek terutama manusia dengan menghilangkan detail (1994:30).

Penyederhanaan gambar secara universal seperti gambar anak-anaklah yang membuat kartun disukai anak-anak. Hal lain yang menjadikan anak menyukai kartun adalah karena di dunia nyata, anak-anak menggambar sesuatu yang mereka pahami tanpa bersusah payah dan secara sederhana. Maka harapannya, dengan menggunakan gambar ilustrasi kartun dan bukannya foto instrumen gamelan asli siswa mampu menerima materi dengan mudah dan menyenangkan.

2.2.2 Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) merupakan bagian dari media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana untuk bermain yang juga sekaligus edukatif. Selanjutnya akan dijelaskan pengertian alat permainan edukatif, syarat dan kriteria alat permainan edukatif, serta jenis alat permainan edukatif.

2.2.2.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif

Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Selanjutnya alat permainan dapat digunakan anak untuk mengenali lingkungan sekitarnya, mengetahui kelebihan dan kelemahan yang dimilikinya, mengaktifkan panca inderanya, serta membuat anak lebih aktif dalam melakukan permainan. Anggani Sudono dalam Pramudito (2016: 13-14), menyebutkan bahwa alat permainan edukatif adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

2.2.2.2 Syarat dan Kriteria Alat Permainan Edukatif

Sebelum mengembangkan alat permainan edukatif Badru Zaman dalam Pramudito (2016:18-19) mengungkapkan beberapa syarat pembuatannya, antara lain:

a. Syarat edukatif.

Pembuatan alat permainan edukatif harus menyesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku supaya dalam pembuatannya dapat membantu tujuan-tujuan pendidikan. Dalam hal ini PAZGAM memuat potongan gambar instrumen gamelan, nama instrumen, bunyi instrumen gamelan, cara memainkan instrumen

gamelan, serta bunyinya untuk tujuan kompetensi dasar mengenal nama-nama instrumen gamelan.

b. Syarat teknis.

Persyaratan teknis dalam pembuatan alat permainan edukatif adalah harus mempertimbangkan pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna, kekuatan bahan, dan sebagainya..

c. Syarat estetika.

Persyaratan ini berhubungan dengan unsur keindahan yang harus dimiliki alat permainan edukatif. Persyaratan ini sangat penting untuk diperhatikan karena akan memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam menggunakannya.

PAZGAM memuat gambar-gambar instrumen gamelan yang menarik dan juga warna yang menarik perhatian siswa.

Selain itu suatu alat permainan edukatif harus mencakup beberapa kriteria agar alat permainan tersebut layak dan baik digunakan untuk anak-anak. Beberapa kriteria alat permainan edukatif yang baik menurut Andang Ismail dalam Pramudito (2016:21), kriteria alat permainan edukatif tersebut antara lain:

- a) Desain yang mudah dan sederhana,
- b) Multifungsi (serba guna),
- c) Menarik,
- d) Berukuran besar dan mudah digunakan,
- e) Awet (tahan lama),
- f) Sesuai kebutuhan,
- g) Tidak membahayakan anak,

- h) Mendorong anak untuk bermain bersama,
- i) Dapat meningkatkan daya fantasi,
- j) Bukan karena kelucuan atau kebagusannya,
- k) Jika memungkinkan, gunakan alat-alat yang terbuat dari bahan yang murah dan mudah didapat.

Kriteria-kriteria di atas harus ada dalam pembuatan alat permainan edukatif agar dapat dikatakan layak dan baik untuk dimainkan anak-anak. Dalam pembuatan PAZGAM ini juga akan memperhatikan kriteria-kriteria tersebut agar sesuai dan bermanfaat bagi anak-anak. Dengan demikian, pengembangan alat permainan edukatif PAZGAM diharapkan mampu meningkatkan berbagai kemampuan anak secara optimal dan dapat membawa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2.2.2.3 Jenis Alat Permainan Edukatif

Cucu Eliyati dalam Pramudito (2016:15-16) mengemukakan bahwa jenis-jenis alat permainan edukatif untuk anak usia dini yang telah dikembangkan saat ini di antaranya berdasarkan alat permainan yang telah diciptakan oleh para ahli yaitu Dr. Maria Montessori, George Cruissenaire, Peabody dan Froebel. Alat permainan edukatif ini banyak ditemukan di lembaga pendidikan untuk anak di Indonesia diantaranya boneka tangan, pazel geometri, papan bidang, balok *crussenaire*, balok *blockdoss*, boneka jari, pazel besar, kotak alfabet, kartu pasangan, kartu lambang bilangan, maze dan lotto warna. Berdasarkan uraian dari berbagai pendapat, maka dapat disimpulkan bahwa pazel merupakan salah satu alat permainan edukatif.

2.2.3 Pazel

Pazel merupakan salah satu jenis alat permainan edukatif, dan selanjutnya akan dijelaskan pengertian pazel, serta manfaat dan tujuan pazel.

2.2.3.1 Pengertian Pazel

Rokhmat (dalam Srianis, 2014:5) menyatakan bahwa pazel adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Menurut Situmorang (dalam Husna dkk., 2017:67) bahwa pazel adalah permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar, kotak, huruf atau angka yang disusun kembali sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu dan membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan pazel tersebut. Menurut Husna, dkk (2017:67) menyatakan bahwa pazel adalah sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan cara menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar.

Berdasarkan beberapa pengertian pazel tersebut, dapat disimpulkan bahwa pazel adalah permainan yang menyusun potongan-potongan suatu bentuk sehingga terbentuk suatu gambar atau mendapatkan pola tertentu.

2.2.3.2 Manfaat dan Tujuan Pazel

Menurut Rumakhit (2017:7) beberapa manfaat media pazel adalah sebagai berikut:

- a) Media pazel bermanfaat untuk kreatifitas dan keaktifan siswa.
- b) Menghidupkan rasa ingin tahu siswa, dan menambah pengetahuan siswa.
- c) Media pazel memberikan rasa nyaman berfikir melalui permainan.
- d) Menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Jamil (dalam Rumakhit, 2017:6) bahwa tujuan pazel di antaranya:

- a) Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali suatu bentuk.
- b) Melatih dan meningkatkan daya analisis anak terhadap suatu masalah.
- c) Meningkatkan kemampuan bekerjasama kelompok.

Menurut Husna, dkk (2017:67) tujuan pazel adalah:

- a) Pazel dapat melatih kesabaran siswa, terutama dalam menyelesaikan masalah.
- b) Membantu memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran.
- c) Melatih siswa dalam memecahkan suatu masalah.
- d) Melatih kerja sama dengan teman.
- e) Mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik.

Menurut Wahyuni dan Yolanita (2010) permainan pazel memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- a) Permainan pazel dapat menarik minat belajar peserta didik.
- b) Gambar pada pazel tersebut bisa mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas.
- c) Dengan adanya media pembelajaran pazel peserta didik dapat melihat, mengamati dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dan tujuan permainan pazel yaitu:

- a) Melatih kesabaran siswa.
- b) Melatih kerja sama dengan teman atau kelompok.
- c) Mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif siswa.

- d) Melatih keterampilan siswa dalam menganalisis dan memecahkan masalah.
- e) Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- f) Meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar.
- g) Menumbuhkan kreatifitas dan keaktifan siswa.
- h) Pazel mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

2.2.3.3 Jenis-Jenis Pazel

Menurut Hafield (Situmorang 2012: 6) menyatakan bahwa pazel terdiri dari lima jenis, yakni *spelling puzzle*, *jigsaw puzzle*, *the thing puzzle*, *the letter(s) readniess puzzle*, dan *crossword puzzle*.

1. *Spelling Puzzle*, adalah pazel yang terdiri dari huruf acak yang diurutkan menjadi kosa kata yang benar dan sesuai dengan pertanyaan maupun pernyataan yang ada.
2. *Jigsaw Puzzle* adalah pazel yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab. Kemudian dari jawaban itu diambil huruf pertama untuk dirangkai menjadi kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan atau pernyataan yang paling akhir.
3. *The Thing Puzzle*, adalah pazel yang berupa deskripsi kalimat yang berhubungan dengan gambar benda untuk kemudian dijodohkan.
4. *The Letter(s) Readniess Puzzle*, adalah pazel yang berupa gambar disertai dengan huruf-huruf dan nama gambar tersebut. Tetapi huruf itu belum lengkap seutuhnya.

5. *Crossword Puzzle*, adalah pazel yang berupa pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara vertikal maupun horizontal. Pazel ini sering disebut dengan teka-teki silang.

Berdasarkan jenis pazel yang telah disebutkan di atas, PAZGAM termasuk dalam kategori *The Thing Puzzle*, dimana pazel gamelan ini nantinya berisi gambar instrumen gamelan, dan kata yang berkaitan dengan instrumen gamelan (nama, cara memainkan, bunyi) untuk dijawab.

2.2.4 Instrumen Gamelan Jawa

Dalam sub bab ini akan dijelaskan secara singkat mengenai pengertian gamelan Jawa dan jenis-jenis instrumen gamelan Jawa.

2.2.4.1 Pengertian Gamelan Jawa

Menurut Sukinah (2011:134) gamelan Jawa merupakan seperangkat instrumen sebagai pernyataan musikal yang sering disebut dengan istilah karawitan. Karawitan berasal dari bahasa Jawa 'rawit' yang berarti rumit, berbelit-belit, tetapi 'rawit' juga berarti halus, cantik, berliku-liku dan enak. Kata Jawa karawitan khususnya dipakai untuk mengacu kepada musik gamelan, musik Indonesia yang bersistem nada non diatonis (dalam laras slendro dan pelog) yang garapan-garapannya menggunakan sistem notasi, warna suara, ritme, memiliki fungsi, pathet dan aturan garap dalam bentuk sajian instrumentalia, vokalia dan campuran yang indah didengar.

Menurut Anshori (2014:2) bahwa gamelan adalah ensemble musik yang biasanya menonjolkan metalofon, gambang, gendang, dan gong. Istilah gamelan

merujuk pada instrumen atau alatnya, yang merupakan satu kesatuan utuh yang diwujudkan dan dibunyikan bersama.

Secara umum gamelan adalah salah satu media ekspresi bagi *pengrawit* (sebutan untuk pemusiknya) pada penyajian musik gamelan yang disebut dengan istilah karawitan (Hartono, 2010:2).

Pengertian gamelan berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa gamelan adalah seperangkat instrumen yang sebagian besar terbuat dari logam yang dimainkan oleh *pengrawit*. Gamelan Jawa biasa dimainkan pada acara-acara penting dan biasa digunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang.

2.2.4.2 Jenis-Jenis Instrumen Gamelan Jawa

Menurut Sumarsam (2003: 333-342) gamelan Jawa yang lengkap mempunyai kira-kira 75 alat dan dapat dimainkan oleh 30 niyaga (penabuh) dengan disertai 10 sampai 15 pesinden dan atau gerong.

Di dalam gamelan Jawa, kita memainkan musik pentatonis yang berbeda dengan musik barat yang diatonis. Dalam gamelan Jawa, jenis intrumennya bermacam-macam dan banyak cara untuk memainkannya. Seperti yang dikemukakan oleh Wiranto, R., dkk dalam Prasetyo (2012:22) berikut ini:

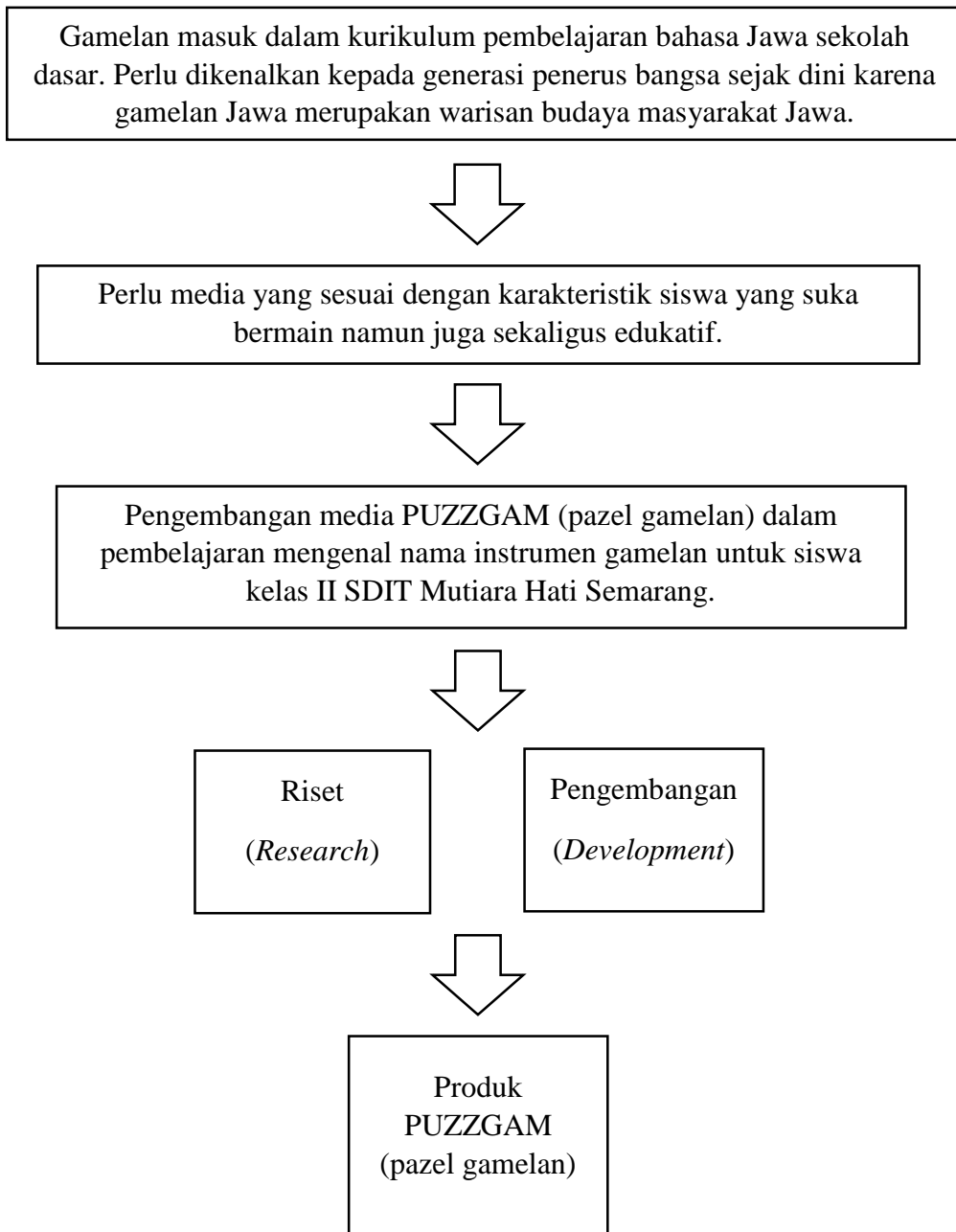
- 1) Instrumen yang cara memainkannya dengan digesek adalah; Rebab.
- 2) Instrumen yang cara memainkannya dengan dikebuk adalah; Kendhang.
- 3) Instrumen yang cara memainkannya dengan ditiup/*disebul* adalah; Suling.
- 4) Instrumen yang cara memainkannya dengan dipetik adalah; Celempung dan Siter.

- 5) Instrumen yang cara memainkannya dengan dipukul/*ditabuh* adalah; Gender, Gembang, Bonang, Slenthem, Demung, Saron, Peking, Kethuk-Kempyang, Kenong, Kempul, dan Gong.

Menurut Radiansyah, dkk (2015: 2), instrumen gamelan yang merupakan bagian penting saat pentas dan paling banyak digunakan antara lain: gendang/kendhang, peking, saron, demung, gong, kempul, bonang, kenong-kethuk, gender, gambang, rebab, siter, suling.

Dalam penelitian ini, nantinya peneliti akan mengenalkan instrumen saron, slenthem, gambang, suling, siter, rebab, bonang, kendhang, gong, dan kenong untuk pengembangan media pembelajaran PAZGAM. Instrumen-instrumen tersebut dipilih berdasarkan keberagaman bentuk dan cara memainkannya.

2.3 Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

Gamelan Jawa merupakan salah satu materi dalam kurikulum pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar dan merupakan kesenian masyarakat Jawa yang diwariskan oleh leluhur kepada generasi penerusnya. Oleh karena itu,

agar siswa lebih antusias dan mudah dalam mempelajari materi mengenal nama instrumen gamelan, maka diperlukan pengembangan media sebagai sarana pembelajaran. Karena karakteristik siswa SD yang senang bermain, maka peneliti mengembangkan media PAZGAM. Dengan media tersebut siswa dapat bermain sekaligus belajar dalam proses pembelajaran dengan menyusun potongan-potongan gambar gamelan. Diharapkan melalui pengembangan media PAZGAM dalam pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan ini dapat menambah pilihan atau alternatif media pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media PAZGAM dalam pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan untuk siswa kelas 2 SDIT Mutiara Hati Semarang dipaparkan simpulan sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru SDIT Mutiara Hati Semarang dapat diketahui bahwa guru membutuhkan media yang dapat digunakan untuk pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan. Media yang dibutuhkan oleh guru adalah media yang memungkinkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, berupa media visual, dan berbasis permainan namun sekaligus edukatif.
- 2) Media pembelajaran yang dihasilkan berupa permainan pazel yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Media pembelajaran ini berisi materi, panduan memainkan, dan permainan pazel itu sendiri di mana siswa akan mencocokkan gambar ilustrasi instrumen gamelan, nama instrumen, cara memainkan, dan bunyi yang dihasilkan.
- 3) Hasil validasi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran PAZGAM sudah bagus dan layak digunakan dalam pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan. Ahli media menyarankan memperbaiki media pada bagian bahan agar lebih kuat, ukuran media diperbesar agar sesuai digunakan pembelajaran berkelompok, serta penambahan variasi warna media agar lebih menarik. Adapun saran dari ahli materi adalah pada bagian tata tulis buku

panduan guru, penambahan buku panduan siswa agar siswa lebih mandiri dan tidak bergantung pada guru, perubahan nama media menggunakan ejaan bahasa Indonesia, serta beberapa materi yang digunakan dalam media pazel gamelan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

- 1) Guru di SDIT Mutiara Hati Semarang sebaiknya memanfaatkan dan menerapkan PAZGAM sebagai media pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan di kelas II serta memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran pazel gamelan ini.
- 2) Perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan media pazel gamelan ini sebagai media pembelajaran mengenal nama instrumen gamelan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afryanto, Suhendi. 2013. Internalisasi Nilai Kebersamaan melalui Pembelajaran Seni Gamelan (Pendidikan Karakter bagi Mahasiswa). *Disertasi*. PU-UPI.
- Anshori, Fata. 2014. Aplikasi “AR-Gamelan” sebagai Media Pembelajaran Mengenal Gamelan Jawa Berbasis Augmented Reality pada Perangkat Mobile Android. *Skripsi*. STMIK AMIKOM-PWT.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Basuki, Irianto Djoko. 2013. Pembelajaran Apresiasi Seni Musik Gamelan Jawa di Kelas X SMA Negeri 1 Malang. *Skripsi*. FS-UM.
- C. Asri Budiningsih. 2003. *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Depdiknas.
- Hadi Sukirno. (7 Juli 2017). *Instrumen Gamelan*. Diperoleh 19 Februari 2019, dari http://www.hadisukirno.co.id/artikel-detail.html?id=Instrumen_Gamelan.
- Hanggayuh, Ganter. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Instrumen Gamelan Jawa untuk Siswa SMA*. *Skripsi*. FBS-UNY.
- Hartono. 2012. Perkembangan Estetika Musikal Seni Karawitan Jawa dan Pengaruhnya Terhadap Masyarakat Pendukungnya. *Jurnal UM*. Vol.1, No.1.
- Haryono, Timbul. 2001. *Sejarah dan Makna Gamelan*. Yogyakarta: UGM Press.
- Hidayati, Khotim. dan Nafi'iyah, Nur. 2017. Aplikasi Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Android. *Jurnal TeknikA*. 9 (1), hlm 7-13. ISSN 2085-0859.
- Husna, dkk. 2017. Pengembangan Media Pazel Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol. 05, No.01, hlm 66-71.
- Iswantoro, Gatot. 2017. Kesenian Musik Tradisional Gamelan Jawa sebagai Kekayaan Budaya Bangsa Indonesia. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*. Vol.3, No. 1, p.129-143.

- Kuswanto, dkk. 2009. Pengembangan Desain *Electronic Tone* Gamelan Jawa Standar Sebagai Seni yang Mendukung Industri Kreatif serta Model Pelestarian *Local Genius* Melalui Aplikasi Teori Akustik Spektrum Vibrasi. *Penelitian Strategis Nasional*. UNY. 35/H.34.21/KTR.STRANAS/2009
- Latuheru, Jhon D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: P2LPTK.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Naemah, dkk. 2017. Pengembangan Media Pazel untuk Kecakapan Membaca Peta Buta pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 6, No 3.
- Pamungkas, dkk. 2018. Gamelan Bocah (GACAH): Penumbuhan Karakter Kebangsaan di TK Sari Asih Yogyakarta. *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*. 4 (2), 199-210. ISSN (p): 2477-4715
- Pramanta, dkk (2017). Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Daerah Gamelan Jawa Berbasis Teknologi Realsense. *Jurnal Prosiding SENTIA*. Vol 9- ISSN: 2085-2347.
- Pramudito. 2016. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Bangun Datar untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri Karangmulyo Purwodadi Purworejo. *Skripsi*. Yogyakarta: FIP-UNY.
- Prasetyo, Panji. 2012. Seni Gamelan Jawa sebagai Representasi dari Tradisi Kehidupan Manusia Jawa: Suatu Telaah dari Pemikiran Collingwood. *Skripsi*. Depok: FIB-UI.
- Rudiansyah, dkk. 2015. Penciptaan Buku Ilustrasi Gamelan Jawa dengan Menggunakan Teknik Vektor sebagai Upaya Pengenalan Alat Musik Tradisional pada Anak-Anak. *Jurnal Art Nouveau*. 4 (2).
- Rumakhit, Nur. 2017. Pengembangan Media Pazel Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017. *Skripsi*. Kediri: FKIP-UNPK.
- Sadiman, Arif S., dkk. 1986. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Manfaanya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Safari, Mohammad. 2016. Pengembangan Virtual Javanese Gamelan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gamelan Pada Siswa Kelas II MI Miftahul Huda 01. *Artikel Diajukan Untuk Mengikuti Simposium Guru dan Tenaga Kependidikan*.

- Situmorang, M.A. 2012. Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Pazel. *Jurnal Bahasa*. Vol 1 (1), hal 6-7.
- Srianis, K. 2014. Penerapan metode bermain pazel geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk. *e-Journal PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1), hlm.5.
- Sugiarto, Jarot. 2012. Efektivitas Pembelajaran Gamelan Terhadap Kemampuan Musikalitas Siswa SD Kanisius Sengkan Kentungan Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. FBS-UNY.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukinah. Seni Gamelan Jawa sebagai Alternatif Pendidikan Karakter bagi Anak Autis di Sekolah Luar Biasa. *Proceeding of Seminar Nasional Revitalisasi Nilai-Nilai Budaya Jawa dalam Membentuk Generasi Yang Berkarakter*, Yogyakarta: 23 Juli 2011. Hal. 133-142.
- Sumarsam. 2003. *Gamelan: Interaksi Budaya dan Perkembangan Musikal di Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahyuni, N., & Yolanita, I. 2010. Pemanfaatan media pazel metamorfosis dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Sawunggaling I/382 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*,1(2):1-12.
- Zakky (2018, 16 Maret). *Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli Pendidikan*. Dikutip 9 Februari 2019 dari Zona Referensi: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pembelajaran/>.