

# IMPLIKASI PENGGUNAAN MEDIA AUDIO DIGITAL TERHADAP PEMBELAJARAN GAMELAN DEGUNG I DI DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI MUSIK FPSD UPI

**Tantra Adi Permadi<sup>1</sup>**

**Dewi Suryati Budiwati<sup>2</sup>**

*Departemen Pendidikan Seni Musik  
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain  
Universitas Pendidikan Indonesia*  
[tantraadipermadi@gmail.com](mailto:tantraadipermadi@gmail.com)  
[dewisuryati809@gmail.com](mailto:dewisuryati809@gmail.com)

## ABSTRAK

Skripsi yang berjudul **Implikasi Penggunaan Media Audio Digital Terhadap Pembelajaran Gamelan Degung I di Departemen Pendidikan Musik FPSD UPI** bertujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Peneliti ini menggunakan metode *Pre-experimental desigent* dengan perlakuan *one shot case study* melalui pendekatan kuantitatif, yakni dengan pendekatan induktif dibantu dengan metode-metode pembelajaran. Temuan hasil penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan desain konsep yang peneliti buat dan desain konsep konvensional memiliki perbedaan yakni dalam segi media dan metode yang digunakan, pada konsep pengembangan komponen media terdiri dari media audio digital, media imitasi karton, dan media cetak.. Eksperimentasi sesuai dengan prosedur yaitu dilaksanakan secara bertahap melalui langkah pembelajaran yang sistemik. Adapun pengaruh dari implikasi penggunaan media audio digital dalam pembelajaran gamelan degung I di Departemen Pendidikan Musik Fakultas Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia dapat memberikan dampak positif pada pembelajarannya yakni menjadikan proses pembelajaran gamelan degung I yang efektif dan efisien.

Kata Kunci: Media Audio-Digital, Pembelajaran Gamelan Degung.

<sup>1</sup>Penulis dan Peneliti

<sup>2</sup>Penulis Penanggung Jawab 1

**ABSTRACT**

This thesis entitled "The Implications of Using Digital Audio Media towards Learning *Gamelan Degung I* in the Department of Music Education, Faculty of Art and Design Education, UPI" aims to develop technology-based learning media. The method used by researcher was pre-experimental design with one shot case study treatment through a quantitative approach that is the inductive approach assisted with teaching methods. The findings of this study proved that the development of concept design made by researcher has differences with conventional design in terms of the media and the method used, the concept of developing a media component consist of digital audio media, cardboard imitation media and printed media. Experimentation that compatible with the procedure is implemented gradually through systematical learning steps. There was also the implication of using digital audio media in learning gamelan *degung I* in the Department of Music Education Faculty of Arts and Design Education, Indonesia University of Education i.e. can give a positive impact in learning this material that is learning gamelan *degung I* effectively and efficiently.

Keywords: Audio-Digital Media, Learning Gamelan Degung.

<sup>1</sup>Penulis dan Peneliti

<sup>2</sup>Penulis Penanggung Jawab 1

## PENDAHULUAN

Dewasa ini, kebanyakan dari generasi muda khususnya di daerah Jawa Barat ini tidaklah banyak yang mengenal gamelan degung. Kebanyakan dari mereka lebih memahami musik-musik barat atau yang sering kita sebut dengan sebutan musik pop dibandingkan dengan salah satu musik asli tradisi Jawa Barat. Oleh karena itu, mata perkuliahan degung I merupakan salah satu upaya untuk melahirkan calon guru yang mampu melestarikan budaya asli Sunda.

Pembelajaran Gamelan Degung I di Departemen Pendidikan Seni Musik UPI, merupakan salah satu mata kuliah bidang studi yang wajib di kontrak oleh setiap mahasiswa di Departemen Pendidikan Seni Musik UPI. Mata kuliah tersebut merupakan dasar dari mata kuliah Gamelan Degung, jika mata kuliah Gamelan Degung I telah selesai dikuasai dan dinyatakan lulus dalam pembelajarannya maka mahasiswa ataupun mahasiswi UPI diperbolehkan untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya yakni mengontrak mata kuliah Gamelan Degung II, begitu pula sebaliknya. Pada mata kuliah Gamelan Degung ini bersifat *continuitas/prequisite*.

Dikarnakan keterbatasan instrumen yang tersedia di Departemen Pendidikan Musik maka dosen-dosen Pendidikan Seni Musik telah mengembangkan metode pembelajaran gamelan degung dengan menggunakan media kertas karton atau duplek yang diimitasikan menjadi waditra gamelan saron 1, saron 2, bonang, dan jenglong. Hal ini dapat mempermudah mahasiswa dalam Dengan metode imitasi kertas karton ini dapat dijadikan solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan keterbatasan media instrumen yang tersedia sehingga setiap mahasiswa tetap bisa mempelajari waditra gamelan degung secara bersama-sama. Media imitasi

tersebut untuk menghasilkan suaranya dibantu dengan vokal dari orang yang sedang memainkan lagu atau gending yang sedang dimainkannya. Hal ini sangatlah membantu para mahasiswa menjadi lebih cepat memahami dan mengenal posisi-posisi tabuhan gamelan degung.

Pada umumnya proses budaya lisan pada pembelajaran gamelan degung I masih sangat dominan, dan hasilnya pun cukup memadai. Namun, jika kita dapat mengkritisnya bahwa proses pembelajaran gamelan degung I secara lisan masih terdapat kelemahan. Diantaranya yakni selalu mengandalkan adanya guru dan karena sifat manusia yang sering lupa, terkadang materi yang telah diajarkan pun sulit diingat. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran mandiri kurang terbentuk dalam diri mahasiswa.

Untuk mengatasi hal tersebut banyak cara dapat dilakukan, salah satunya yakni membuat media lain untuk dapat membantu mahasiswa agar mahasiswa tetap dapat belajar diluar jam pembelajaran. Oleh karena itu penulis bermaksud untuk melengkapi penelitian sebelumnya yakni menggunakan media imitasi kertas karton dalam mempelajari gamelan degung dengan menambahkan juga audio digitalnya, sehingga dapat mengurangi kemungkinan-kemungkinan timbulnya permasalahan audiasi atau kurangnya kemampuan kognitif dan memahami bunyi nada dan bunyi irama serta mahasiswa dapat melakukan pembelajaran mandiri.

Audio digital yang dibuat merupakan hasil karya sendiri dengan menggunakan *software Cubase* dan *Native Instrumen*. Hasil dari *software* ini berbentuk file MP3 dan WAV yang kemudian dimuat dalam CD dan Flash Disk.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan metode *pre-experimental designs* karena kerangka kerja desain ini belum sepenuhnya eksperimen total (yang sungguh-sungguh). Dalam penelitian ini masih terdapat variabel-variabel luar yang mempengaruhi akan terbentuknya variabel dependen (control). Pengeksperimentasian ini hasilnya merupakan variabel dependen yang sama-sama bukan dipengaruhi oleh variabel independen, sebab metode *pre-experimental designs* perlakuannya tidak ada kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

Bentuk *pre-experimental designs* ini menggunakan *one shot case study*, paradigmanya dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



X = Variabel Independen

O = Variabel Dependen

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini yakni diawali dari tahapan analisis kebutuhan, desain media ajar, pembuatan media ajar, uji coba terbatas, dan tahapan penyusunan laporan. Partisipan dalam penelitian ini adalah para mahasiswa yang tengah mengontrak gamelan degung I di Departemen Pendidikan Musik Fakultas Pendidikan Seni dan Desain kelompok dosen Uus Karwati.

Instrumen penelitian yang peneliti gunakan diantaranya yakni pedoman observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan studi literatur. Dalam tehnik pengolahan datanya observasi awal dilakukan pada tanggal 2 februari 2015 yakni awal masuk perkuliahan mata kuliah gamelan degung, selanjutnya observasi

dilakukan sesuai jadwal yang telah di susun, dimulai dengan melakukan pengamatan tentang proses pembelajaran gamelan degung I yang diarahkan kepada dosen bersangkutan, kemudian mencari data-data tertulis tentang pembelajaran gamelan degung yang relavan dengan masalah yang akan dikaji. Setelah itu peneliti mulai mengamati proses pembelajaran gamelan degung I.

Selain Observasi, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang spesifik mengenai masalah yang diteliti, sebagai acuan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Wawancara pertama dilakukan pada tanggal 19 desember 2014 terhadap Deni (angkatan 2012) selaku salah satu mahasiswa yang telah selesai mengontrak mata kuliah gamelan degung. Wawancara yang ditujukan terhadap mahasiswa ini bertujuan untuk mengetahui kendala atau kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran dan untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran gamelan degung I di Departemen Pendidikan Seni Musik Fakultas Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia. Wawancara juga diajukan kepada Dr. Uus Karwati, S. Kar., M. Sn. selaku salah satu dosen mata kuliah gamelan degung guna memperoleh informasi mengenai pembelajaran gamelan degung I tersebut tentang persiapan pembelajaran, materi yang dipilih, tahapan-tahapan pembelajaran, pembelajaran mandiri yang dilakukan mahasiswa, kesesuaian antara rencana dengan proses, kegiatan di kelas yang dilakukan dosen dalam memberikan arahan kepada mahasiswa tentang tehnik pembelajaran gamelan degung I dan cara menilai hasil pembelajaran (evaluasi). Selain itu peneliti juga memberikan contoh media yang sudah jadi pada dosen pengajar untuk dikoreksi terlebih dahulu sebelum diuji cobakan,

terdapat nada-nada yang masih kurang sesuai antara suara audio yang peneliti buat dengan laras degung yang akan dipelajari yakni terdapat beberapa nada yang kurang tepat (sumbang). Setelah mengetahui terdapat kekurangan pada media ini kemudian peneliti memperbaiki media terlebih dahulu agar suara yang dihasilkan menyerupai suara waditra aslinya.

Selanjutnya yakni angket. Angket merupakan tehnik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket merupakan sebuah pernyataan-pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui terkait dengan implikasi penggunaan audio digital dalam pembelajaran gamelan degung I di Departemen Pendidikan Musik FPSD UPI. Tujuan dari penyebaran angket ini tidak lah lain untuk dapat mengetahui hasil penelitian dengan membandingkan pada saat tes awal dan tes akhir terkait implikasi audio digital ini dan responden tanpa merasa khawatir bila responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukannya penelitian terkait impikasi penggunaan media audio digital terhadap pembelajaran gamelan degung I di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI didapatlah hasil-hasil penelitian sebagai berikut:

### 1. **Desain Konsep**

Untuk memperkuat konseptual konvensional yang dilakukan di Departemen Pendidikan Seni Musik Fakultas Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonseia, berikut adalah sebuah contoh visual yang dikutip dari

Silabus mata kuliah Gamelan Degung I yaitu:

#### a. Tujuan

Tujuan dari mata kuliah Gamelan Degung I ini yakni untuk mempersiapkan calon guru seni musik yang memiliki kemampuan berbagai pengetahuan, pemahaman berbagai teori dan konsep yang berkaitan dengan dekskripsi mata kuliah, dan diharapkan mampu dengan trampil bermain Gamelan Degung sebagai salah satu bentuk karawitan Sunda tradisional yang berlaras degung, untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar, serta memiliki keterampilan yang mahir mengenai materi karawitan Sunda melalui tabuhan Gamelan Degung, untuk lebih menumbuhkan kemampuan yang profesional, pendalaman, kreativitas dan kecintaan terhadap seni.

#### b. Materi

Materi dalam pembelajaran gamelan degung I diantaranya yakni tujuan mata kuliah Gamelan Degung I, wawasan gamelan degung, etika menabuh gamelan, tehnik dasar menabuh gamelan degung, menabuh gamelan dalam irama sawilet, tehnik tabuhan kemprangan, tehnik tabuh carukan, pola tabuh dan pola lagu, pola lagu satu goongan, pola lagu dua goongan, pola lagu melodi, pola tabuh karatagan, lagu-lagu karatagan, tabuhan kreasi, dan lagu-lagu jenis kreasi gamelan degung.

#### c. Metode

Metode yang digunakan dalam pembelajaran gamelan degung dipragakan secara berbeda-beda sesuai dengan pokok bahasannya. Metode-metode yang digunakan diantaranya yakni metode ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, kerja kelompok, peniruan, latihan, skill, drill, dan discovery dan inquiry kreatif.

#### d. Media

Adapun media yang digunakan dalam pembelajaran gamelan degung I ini diantaranya yakni Media Cetak dan media

imitasi waditra gamelan degung dengan menggunakan kerta karton ataupun duplek.

e. Evaluasi

Evaluasi dalam pembelajaran gamelan degung I sebagian besar yakni dilakukan dengan praktek dan unjuk kerja, karena pada mata kuliah Gamelan Degung I ini tergolong matakuliah yang bersifat praktek. Namun pada awal pertemuan ketika mencakup pokok bahasan tentang tujuan mata kuliah Gamelan Degung I, wawasan gamelan degung, dan etika menabuh gamelan menggunakan postes dalam bentuk lisan sebagai pengevaluasiannya.

Setelah peneliti analisis desain konsep yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai kesamaan dengan desain konsep yang diungkap oleh Toto Fathoni dan Cipi Riyana dalam bukunya kurikulum dan pembelajaran, dimana dalam konsep pembelajaran terdapat beberapa komponen yang digunakan diantaranya yakni tujuan pembelajaran, bahan atau materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Namun dalam desain konsep yang peneliti susun lebih mengarah kepada pembelajaran musik tradisi khususnya untuk gamelan. Komponen-komponen utamanya sama, akan tetapi pada partikel-partikel berikutnya memiliki perbedaan.

Salah satu perbedaannya yakni dalam desain konsep yang diungkap oleh Toto Fathoni dan Cipi Riyana lebih mengacu pada isi dari komponen pembelajaran, sedangkan desain konsep yang peneliti susun lebih difokuskan kepada materi utama yang dijadikan sebagai sumber untuk dibuatkan medianya. Semua komponen pembelajaran yang peneliti susun ini betul-betul disesuaikan dengan pembelajarannya. Artinya setiap komponen utama dalam pembelajarannya dilakukan secara sistemik dan sistematis yakni setiap komponen

terlaksana dengan saling berhubungan satu sama lainnya dan tidak bisa dipisahkan.

Pada materi desain konsep yang peneliti susun lebih difokuskan untuk mencapai sasaran tiga kompetensi dasar, yakni:

a. Afektif

Yaitu peserta didik diarahkan pada perilaku dalam sikap mengapresiasi dan menghayati sebuah gending-gending degung dalam embat sawiletan sebagai materi utamanya. Selain itu peserta didik diharapkan bisa menganalisis pola tabuhan ataupun melodi pada setiap waditra. Misalnya saja, melodi saron 1 pada gending catrik memiliki melodi yang berbeda dengan melodi pola tabuhan saron 1 pada gending lalayaran.

b. Psikomotor

Yaitu peserta didik diarahkan untuk dapat terampil dalam menangkap audio yang disajikan melalui mp3, hal ini diharapkan bisa menghasilkan pendalaman dalam mempraktekan gending-gending sawiletan dalam versi gamelan degung.

c. Kognitif

Yakni peserta didik diharapkan mampu menguasai dan memahami seluruh materi secara konseptual untuk bisa diaplikasikan melalui kegiatan praktek bermain gamelan degung khususnya yang berdasarkan pada materi yang berpedoman pada buku Sekar Gendng Degung 1 Juju Sain Martadinata.

Setelah dilakukan pengkajian dan tindakan dalam eksperimen media audio ternyata adanya kelebihan yang dirasakan didalam pembelajaran gamelan degung I dengan menerapkan media audio digital berupa mp3. Kelebihan tersebut pembelajaran bisa berlangsung secara efektif dan efisien.

Adapun kelebihan dari konsep yang telah dikembangkan dibandingkan dengan konsep konvensional yakni pada konsep pengembangan kita tidak hanya bisa melihat dan mempraktekannya saja akan

tetapi kita juga bisa mendengar. Media audio itu sendiri berbentuk mp3 yang tentunya bisa didengarkan kapan saja dan dimana saja asalkan ada perangkat kerasnya, dengan seringnya kita mendengarkan audio musik gamelan degung maka kita tidak lagi merasa asing dengan rasa musikalitas Sunda. Hal ini terbukti dari hasil angket bahwa mahasiswa merasa terbantu dengan adanya audio digital.

## **2. Eksperimentasi Tahapan Penggunaan Audio Digital Terhadap Pembelajaran Gamelan Degung I**

Pada proses eksperimentasi tahapan penggunaan media audio digital ini terdapat tiga langkah dalam pelaksanaan pembelajarannya. Langkah pertama yakni kegiatan awal, dimana pada pertemuan pertama dosen melakukan pengecekan kehadiran dengan cara mengabsen satu persatu, namun pada pertemuan selanjutnya dosen tidak selalu mengabsen mahasiswanya akan tetapi untuk mengecek kehadiran mahasiswa dosen mengingatkan pada mahasiswa untuk mengisi daftar hadir, hal ini akan berguna juga untuk mengecek kehadiran yang harus tertuang didalam BAP.

Langkah kedua yakni kegiatan inti, dimana dalam kegiatan ini dosen menyampaikan materi pembelajaran gamelan degung I yang diawali dengan memberikan demonstrasi audio digital gunakan untuk memberikan gambaran gending yang akan dipelajari, berbeda dengan pembelajaran gamelan degung ketika belum menggunakan media audio dosen hanya bisa memberikan demonstrasi satu persatu setiap waditra. Setelah mendemonstrasikan audio kemudian langkah selanjutnya yakni dosen menginstruksikan kepada mahasiswa untuk menganalisis notasi setiap waditra yang kemudian dibaca dan

dinyanyikan secara bersama-sama dan berulang-ulang dengan vokal mengikuti instruksi dari dosen guna untuk membuat mahasiswa lebih lancar dalam membaca notasi damina dan dibantu dengan media audio setiap waditra guna memberikan bayangan nada setiap waditra. Setelah semuanya lancar dalam membaca notasi setiap waditra, langkah selanjutnya yakni dosen mengarahkan untuk mengaplikasikannya kedalam kertas karton dibarengi dengan media audionya. Dengan begitu mahasiswa akan dapat lebih mengerti posisi tabuhan pada setiap waditra. Kemudian setelah mahasiswa paham tentang tata cara menabuh setiap waditra dosen membagi kelompok menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah waditra yang terdapat dalam gamelan degung. Tiap-tiap kelompok ditugaskan untuk menyanyikan sambil mengaplikasikannya kedalam media karton setiap waditra gamelan degung. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa lebih memahami letak pola tabuhan setiap waditra. Ketika ditengah pembelajaran dosen mendapati mahasiswa yang belum mengerti, kemudian dosen menugaskan untuk membaca kembali notasi yang belum dimengerti berulang-ulang secara bersama-sama dibantu dengan audionya, kemudian setelah dirasa sudah hafal barulah dosen menginstruksikan pada mahasiswa untuk mempraktekannya kedalam media karton secara bersama-sama dibantu dengan media audio secara berulang-ulang agar materi tersebut bisa dikuasai oleh mahasiswa. Sebelum memasuki kegiatan akhir, dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendemonstrasikan atau mempraktekan kembali semua gending yang telah dipelajari kedalam waditra gamelan degung yang tersedia secara bergantian, sedangkan untuk

menunggu giliran mahasiswa lainnya mengaplikasikannya pada media karton.

Langkah ke tiga yakni kegiatan akhir, dimana pada kegiatan ini dosen selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk berlatih diluar jam perkuliahan dan mengingatkan untuk membuat absensi latihan diluar jam perkuliahan bersama kelompok yang telah buat. Hal ini dilakukan agar mahasiswa menjadi giat untuk berlatih diluar jam pelajaran.

### **3. Pengaruh Media Audio Digital Terhadap Pembelajaran Gamelan Degung I**

Dari hasil eksperimentasi penerapan audio digital dalam pembelajaran gamelan degung I ternyata setelah peneliti analisis bahwa media audio digital ini memiliki kelebihan, diantaranya yakni dengan menggunakan media audio digital proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dari sebelumnya. Namun media audio ini juga masih terdapat kekurangan, yakni dalam penggunaannya media audio ini masih belum bisa terlepas dari media karton. Dikarnakan media pembelajaran ini dirasakan masih terdapat kekurangan, peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan perbaikan dengan menambahkan juga visualnya sehingga menjadi media yang lebih lengkap yakni media audio visual.

Dari hasil data angket pree test dan post test juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio digital dan media karton lebih efektif dibandingkan dengan hanya menggunakan media karton saja. Kebanyakan dari mahasiswa mengungkapkan bahwa dengan adanya media audio digital beserta media karton ini pembelajaran gamelan degung menjadi lebih mudah dimengerti. Namun ada juga yang mengungkapkan bahwa media karton dan

media audio ini dirasa kurang fungsinya ketika mahasiswa melakukan latihan secara berkelompok karena ketika berlatih pada dengan kelompok mahasiswa memainkan langsung pada waditra yang tersedia. Media ini dirasa cocok ketika untuk berlatih jika dengan menggunakan media karton saja.

### **KESIMPULAN**

#### **1. Desain Konsep**

Desain konsep dalam penelitian ini yakni pengembangan dari desain konsep konvensional. Dalam hal ini, pengembangan yang peneliti lakukan yakni dari komponen media. Pada komponen konvensional media yang digunakan yakni media cetak dan media karton, pada penelitian ini peneliti mengembangkan komponen menjadi tiga macam media, yakni media audio digital, media karton, dan media cetak. Selain dari komponen media, dalam metode yang digunakan juga sedikit berbeda, pada penelitian ini metode yang paling utama yang digunakan dalam pembelajaran gamelan degung I ini yakni metode eksperimen dan metode problem solving.

#### **2. Eksperimentasi Penggunaan Media Audio Digital Terhadap Pembelajaran Gamelan Degung I**

Pada saat proses pengeksperimentasian penggunaan media audio digital dalam pembelajaran gamelan degung yakni melalui tiga tahapan. Tahap pertama yakni kegiatan awal, tahapan kedua yakni kegiatan inti, dan tahap ketiga yakni kegiatan akhir. Pada kegiatan awal biasanya dosen mengecek kehadiran mahasiswanya, namun tidak pada setiap pertemuan mengabsen pada awal perkuliahan, terkadang dosen hanya mengingatkan pada mahasiswanya untuk mengisi absensi kehadiran setelah perkuliahan telah usai. Kemudian pada tahap kedua yakni kegiatan inti, pada kegiatan inti ini media audio diuji



cobakan dalam pembelajarannya sebagai media bantu bayangan nada dan untuk mengasah kemampuan audiasi dalam rasa musikalitas Sunda. Selanjutnya yakni kegiatan akhir, pada kegiatan akhir, dosen selalu memberikan motivasi dan selalu mengingatkan untuk berlatih diluar jam perkuliahan gamelan degung, agar mahasiswa bisa menguasai materi-materi yang telah diberikan.

### 3. Pengaruh Media Audio Digital Terhadap Pembelajaran Gamelan Degung I

Dari hasil angket yang dilakukan pada pree test dan post tes, didapat lah hasil penelitian berupa tingkat efektifitas penggunaan audio digital dalam pembelajaran gamelan degung I di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD Universitas Pendidikan Indonesia ini terjelaskan bahwa dengan adanya media audio digital selain media karton yang diterapkan dalam pembelajaran gamelan degung I dapat membantu proses perkuliahan menjadi lebih evektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fathoni, T. dan Riyana, C. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Jazuli, M. (2008). *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Unesa University Press.
- Majid, A. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Martadinata, J. S. (1987). *Sekar Gending Degung 1*. Bandung: Mitra Buana.
- Rahman, M. & Amri, S. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Sudira, M. B. O. (2010). *Ilmu Seni Teori dan Praktek*. Jakarta Timur: Inti Prima Promosindo.
- Sudirman. dkk. (1990). *Ilmu Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiano. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, A. (2001). *Penuntun Praktis Belajar Gamelan Degung & Suling Lobang Enam*. Bandung: Kawistara Production.

Supriatna, N. dan Sutanto, T. S. (2010). *Belajar Menabuh Gamelan Salendro*. Bandung: CV. Bintang Warli Artika.

Upandi, P. (2010). *Metode Pembelajaran Kiliningan Kawih dan Gending Pirigannya*. Bandung: Sunan Ambu STSI Press.

Yoyo. (1986). *Teori Menabuh Gamelan Sunda*. Bandung: Kantor Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.