

Pemanfaatan Gamelan Digital sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa PGMI

Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo¹, Rakanita Dyah Ayu Kinesti², Fajry Sub'haan Syah Sinaga³

¹Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Yogyakarta, Indonesia

²Institut Agama Islam Negeri Kudus, Conge Ngembalrejo, Ngembal Rejo, Ngembalrejo, Kudus, Indonesia

³Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Banyumas, Indonesia

alfian.prasetyo@uin-suka.ac.id¹, rakanita@iainkudus.ac.id², fajrysinaga@uinsaizu.ac.id³

Abstrak

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah SBDP materi seni musik. Melibatkan 45 mahasiswa PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga yang terdiri dari 2 rombel, dan dikelompokkan di 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. **Metode:** Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif uji t untuk melihat perbandingan kelas eksperimen dengan kontrol. **Hasil dan Pembahasan:** Berdasarkan hasil analisis dan hipotesis penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran SBDP materi seni musik digital telah terbukti dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa. Data hasil observasi diperoleh bahwa sebelum dilakukan tindakan ada 45% mahasiswa yang belum meningkat kreativitasnya dan ada 55% anak yang mulai berkembang kemampuan kreativitasnya. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, II dan III diperoleh peningkatan kemampuan kreativitas di kelas eksperimen sebesar 67.45% dan 22.12 % pada kelas kontrol. Hasil penelitian ini dapat melihat perbedaan dan kemampuan kreativitas mahasiswa dalam menggunakan teknologi *smartphone* pada mata kuliah SBDP tema seni musik gamelan digital.

Kata Kunci: sbdp; e-gamelan; kreativitas mahasiswa; pgmi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2023 Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo, Rakanita Dyah Ayu Kinesti, Fajry Sub'haan Syah Sinaga

Proses Artikel

Diterima 30-10-2023; Revisi 02-12-2023; Terbit Online 04-12-2023

Abstract

Purpose: This study aims to see the increase in student creativity in SBDP courses on music art material. Involving 45 PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga students consisting of 2 rombel, and grouped in 1 experimental class and 1 control class. **Method:** The method used is quantitative discrete t test to see the comparison of experimental and control classes. **Result and Discussion:** Based on the results of the analysis and research hypothesis, it shows that learning SBDP digital music material has been proven to increase student creativity. Observation data obtained that before the action was taken there were 45% of students who had not increased their creativity and there were 55% of children who began to develop their creativity abilities. After taking action in cycles I, II and III, it was obtained that the increase in creativity ability in the experimental class was 67.45% and 22.12% in the control class. The results of this study can see the differences and creativity abilities of students in using smartphone technology in SBDP courses on the theme of digital gamelan music.

Keywords: sbdp; e-gamelan; student creativity; pgmi

Pendahuluan

Seni musik merupakan salah cabang mata kuliah yang tergabung pada mata pembelajaran seni budaya dan ketrampilan (SBDP) yang diterapkan di kurikulum PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pembelajaran SBDP materi seni musik melibatkan pengetahuan dan pengembangan mahasiswa dalam aspek ketrampilan bidang musik, termasuk pemahaman teori musik, praktik memainkan alat, komposisi musik, analisis musik, pengajaran dan apresiasi terhadap kegiatan belajar mengajar seni musik di sekolah. Se jauh ini mahasiswa menerima pembelajaran musik masih tergolong sederhana dan kurang bereksplorasi ke dalam dunia praktik. Selain itu tidak adanya fasilitas memberikan hambatan mahasiswa untuk mengembangkan ketrampilan di bidang musik. Pengembangan pembelajaran SBDP materi seni musik mahasiswa hanya sebatas kajian materi dasar berupa pengetahuan umum untuk bernyanyi dan teori pembelajarannya. Tidak hanya sebatas itu, dosen kurang memiliki fasilitas tempat dan alat untuk menerapkan pembelajaran praktik yang mengarah pada peningkatan kreativitas praktik seni musik. Pembelajaran seni musik pada Kurikulum Merdeka terbagi atas fase A sampai dengan fase F, dan selain itu terdapat lima elemen yang tercakup dalam pembelajaran seni musik diantaranya mengalami, merefleksikan, berpikir dan bekerja secara artistik, menciptakan, dan berdampak bagi diri peserta didik maupun orang lain (Riyadi & Budiman, 2023). Tujuan pendidikan seni di sekolah adalah membentuk manusia yang bermoral, yaitu meningkatkan kepekaan estetis dan artistik guna membentuk kepekaan rasa dalam diri siswa sehingga terbentuk sikap kritis yang kompeten, kreatif, peka dan berbudaya, (Puspita, 2020).

Mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga selama ini tidak diwajibkan untuk menguasai secara detail dan mendalam tentang keahlian bermain musik, akan tetapi di dunia pendidikan, menguasai ketrampilan menjadi nilai pembeda di lingkungan kerja. Guru selalu di tuntutan untuk memberikan inovasi dan motivasi terhadap peserta didik (Bahri & Zain, 2010). Artinya penguasaan ketrampilan musik akan mendorong mahasiswa untuk dapat meningkatkan ketrampilan di dalam dunia pendidikan. Pembelajaran musik menjadi salah satu materi yang tergabung dalam seni budaya dan ketrampilan yang memiliki beban 2 sks. Menguasai satu dari empat cabang seni merupakan hal yang utama untuk dapat membentuk identitas ketrampilan mahasiswa di dalam pembelajaran sekolah khususnya bidang seni.

Pembelajaran tentang seni musik bermanfaat untuk membangun atau menciptakan suasana yang menyenangkan. (Wicaksono, 2009) mengartikan belajar sebagai serangkaian kegiatan yang mempengaruhi pembelajar, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah. Tujuan pembelajaran musik di sekolah adalah: (1) Menumbuhkan rasa seni pada setiap anak melalui pengembangan kesadaran bermusik, respon terhadap musik dan kemampuan mengekspresikan diri melalui musik, sehingga membantu anak mengembangkan kepekaan terhadap dunia sekitar. (2). Mengembangkan apresiasi intelektual dan seni yang sesuai dengan budaya bangsa, dan (3) Dapat dijadikan landasan pembelajaran lebih lanjut di tingkat universitas. (Jamalus, 1988)

Tujuan pengenalan musik tradisional gamelan kepada mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga adalah untuk memberikan wawasan dan kecintaan budaya terhadap musik Indonesia. Hal ini mengingat bahwa pendidikan dasar anak sangat kurang dalam mengenal jati diri warisan budaya seperti alat musik gamelan. Datangnya era digitalisasi dan teknologi membuat anak menggeser pengetahuan budaya seperti alat gamelan dengan pengetahuan ketrampilan lainnya. Pada tataran ini pendidikan musik digunakan sebagai alat untuk

mengenalkan seseorang dan mengedepankan aspek pengalaman musikal. Pengalaman musikal dapat dilakukan dengan memberikan penekanan nilai-nilai estetis dan kultural. Caranya dengan memberikan wawasan yang merangsang seorang pembelajaran menerapkan nilai-nilai kreasi dan apresiasi (Hidayatullah, 2022). Tujuan mata kuliah seni musik materi alat gamelan diharapkan mengurangi tingkat kegiatan negatif dan memberikan pengetahuan dan ketrampilan mahasiswa dalam mengembangkan potensi diri. Menurut (Effendi, 2004) minat belajar merupakan sumber usaha yang timbul dari kebutuhan mahasiswa, yang menjadi faktor penentu dalam pelaksanaan kegiatan usahanya (penelitian). Alat gamelan dalam keberadaannya sangat sulit di temukan apalagi di tingkat lingkungan pendidikan, hanya sekolah-sekolah tertentu yang memiliki alat gamelan sebagai salah satu kegiatan ekstrakurikuler disekolah. Gamelan merupakan alat musik yang memiliki dua tangga nada yaitu slendro dan pelog (Pramudi, 2010). Sangat jarang kita mendengar musik gamelan Jawa, selain di keraton ataupun kegiatan-kegiatan budaya tertentu. Sehingga kemampuan belajar untuk mengenal alat musik gamelan sangat terbatas karena akses pengetahuan praktiknya yang sulit di temukan.

Mahasiswa merupakan agen perubahan yang memiliki tekad kuat dalam belajar dan melahirkan beberapa penemuan yang layak untuk ditunjukkan eksistensinya. Pengetahuan dasar tentang seni bagi mahasiswa menjadi hal yang sudah tidak asing, karena dalam pertumbuhan pendidikan di kampus mahasiswa dekat dengan kegiatan ekspresi yang melibatkan musik sebagai bagian dari pengalaman belajar di lingkungan kampus. Konsep musik pada akhirnya mengarahkan kepada kesimpulan al-Faruqi tentang musik yang dianggapnya sebagai ekspresi estetis yang berkesinambungan dengan kehidupan manusia, untuk itu entitas tauhid harus dijadikan sebagai elan vital dari musik, dan bagi al-Faruqi musik merupakan khazanah ilmu pengetahuan (Jamil, 2022). Pendidikan seni bertujuan untuk membentuk pribadi ideal, khususnya menumbuhkan kepekaan estetis dan seni untuk membentuk sikap kritis yang kompeten, sadar budaya, peka, kreatif, serta pribadi yang bugar dan anggun dalam diri manusia seutuhnya, (Yulianto, 2020)

Teknologi menjadi salah satu bagian yang menemani mahasiswa berproses dan belajar. Tidak kita pungkiri salah satu kebutuhan seperti *smartphone* menjadi hal pokok dalam kehidupan mahasiswa. Sesuai dengan perkembangan era globalisasi yakni *smartphone*, abad 21 adalah abad dengan memanfaatkan media *smartphone* berupa peta digital dalam pembelajaran (Sari, 2017). Manfaat *smartphone* saat ini dapat membantu segala kegiatan manusia salah satunya adalah kegiatan belajar dengan berbagai peranan *smartphone* di dalamnya. Aplikasi gamelan digital di *smartphone* menjadi salah satu aplikasi yang membantu mahasiswa dalam mengenal gamelan Jawa dan belajar tentang seni musik. E-Gamelan merupakan aplikasi yang dibuat sebagai sarana edukasi dan pengetahuan mengenai gamelan, khususnya gamelan Jawa (Drajad Jiwandono, 2021). Aplikasi ini memiliki fitur yang dapat memilih jenis alat musik sesuai keiinginan pemainnya. Aplikasi gamelan digital mempermudah mahasiswa untuk mengenal bentuk dan bunyi dari gamelan. Harus di butuhkan ketelitian dan keselarasan dalam memainkannya. Gamelan digital dapat menjadi kegiatan sumber belajar yang menarik dalam praktik seni tanpa harus membeli seperangkat alat gamelan. Tetapi kekurangannya adalah membuat pemain tidak bisa merasakan langsung bagaimana rasa memainkan alat musik gamelan secara langsung dan cara memainkannya.

Pendidikan seni adalah pendidikan yang bertujuan untuk menyempurnakan kepekaan, kreativitas, dan cita rasa estetis siswa terhadap seni, mengembangkan moralitas, kesadaran

sosial, dan kesadaran budaya dalam kehidupan sosial siswa, (Yulianto, 2020). Pengenalan pembelajaran yang kreatif dapat mendorong mahasiswa semangat belajar, mengenal inovasi teknologi dan meningkatkan kemampuan praktek dalam bidang musik. Pendidikan Musik sesungguhnya menjadi wahana bagi Pendidikan Nilai karena menyajikan nilai-nilai kebaikan yang dapat diinternalisasi oleh seseorang untuk membangun karakter yang positif (Putra dkk., 2022). Melalui musik, anak-anak dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya, berkontribusi terhadap ekspresi diri dan kreativitas. Selain itu, musik juga dapat merangsang kreativitas dan kepribadian. Inilah sebabnya mengapa musik cocok dengan ilmu-ilmu lain sangat penting untuk dimasukkan dalam pendidikan. Pembelajaran Seni Musik juga turut diwujudkan sebagai pembelajaran yang mendorong anak untuk kreatif dan mampu berkespresi sesuai dengan perkembangannya (Yuni, 2017).

Mata kuliah SBDP menjadi sarana untuk berolah rasa dan berketrampilan bagi mahasiswa, khususnya materi seni musik. Masalah pembelajaran seni musik terletak pada ranah kognitif yang teramat luas, sehingga ranah psikomotorik belum terfasilitasi, terabaikan dan terlupakan. Sampai saat ini masih banyak dijumpai mahasiswa yang tidak berani berapresiasi dalam mengeksplorasi kemampuan belajar secara praktik individu. Metode belajar seni musik yang seharusnya dilaksanakan dengan praktik tetapi di terapkan menggunakan metode ceramah, sehingga tidak menyentuh esensi tujuan pembelajaran musik itu sendiri. Pada penelitian ini untuk mencapai tujuan tersebut mahasiswa diarahkan pada salah satu aplikasi musik gamelan digital untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan bakat dan melatih kreativitas.

Penelitian ini dilaksanakan di prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga dengan responden mahasiswa semester empat di rombel A dan B, terdiri dari 45 mahasiswa yang mengambil matakuliah SBDP. Selama ini, proses pembelajaran musik di kampus terhalang dengan keberadaan alat musik dan alat praktik, untuk melihat kemampuan kreativitas mahasiswa di butuhkan materi yang mengarahkan mahasiswa pada bidang ketrampilan. Pelaksanakan mata kuliah seni musik di awali dengan pemahaman teoritik yang mengarah pada ketrampilan individu mahasiswa. Mengenalkan alat musik gamelan digital kepada mahasiswa menjadi salah satu solusi bagi pembelajaran berbasis digital yang membantu mahasiswa menjadi calon guru yang memiliki latar belakang pengalaman ketrampilan bermusik kreatif.

Pembelajaran musik berbasis digital tidak hanya menekankan pelajaran musik dari segi praktik tetapi juga kemampuan kreativitas mahasiswa. Pendidikan musik yang beraskan kreativitas merupakan integrasi dari berbagai elemen seperti pendidik, musisi, sejarawan, peneliti, dan pembelajar yang memiliki ketertarikan dalam bidang music, (Hidayatullah, t.t.). Teknologi ini menjadi peluang mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga dan wadah bagi mahasiswa untuk lebih kritis memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan imajinasi dan kreativitas. Berdasarkan penelitian tentang “Musik gamelan digital untuk peningkatan kreativitas mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta” diharapkan dapat menanamkan pemahaman kepada mahasiswa tentang pentingnya penguasaan teknologi. Penelitian ini menjadi kajian berbeda dengan penelitian sebelumnya “Multimedia interaktif pengenalan gamelan Jawa “e-gamel” menggunakan teknologi augmented reality “untuk melihat kemampuan dan peningkatan kreativitas mahasiswa dalam praktik musik digital gamelan sehingga ketercapaian sasaran belajar mahasiswa dapat meningkat.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang menggambarkan variabel sebagaimana adanya dengan didukung oleh data numerik yang dihasilkan dari kondisi sebenarnya (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui angket, observasi dan wawancara. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest. Dalam penelitian ini yang dipelajari adalah kreativitas siswa dalam pembelajaran musik di rombel 1 berjumlah 25 mahasiswa dan di rombel 2 berjumlah 20 mahasiswa dengan total 45 mahasiswa pada mata kuliah SBDP tema seni musik. Kreativitas dalam pembelajaran musik gamelan digital dieksperimenkan untuk melihat meningkatnya kemampuan kreativitas mahasiswa dengan media belajar berbasis teknologi dalam materi e-gamelan digital.

Penelitian ini dilaksanakan di FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada prodi PGMI angkatan 2021 pada semester 4. Alasan peneliti ini karena pembelajaran musik gamelan sangat jarang dilakukan secara langsung karena keterbatasan alat praktik. Dengan hadirnya alat gamelan digital ini akan membantu mahasiswa belajar dan melihat peningkatan kreativitas.

Penelitian ini akan di bagi menjadi 2 kelompok dengan subjek kelompok kontrol dan eksperimen. Langkah awal akan dilakukan observasi dan memberikan tes awal, untuk kemampuan mahasiswa. Pada pelaksanaannya akan dilakukan tiga kali sesi uji pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasilnya adalah untuk melihat bagaimana perbandingan kemampuan kreativitas dari mahasiswa dalam belajar musik gamelan digital.

Hipotesis penelitian yang akan dilaksanakan ini, jika $P < 0,050$ (antara 0,011-0,050), maka akan diperoleh korelasi yang signifikan, sehingga hipotesis dapat diterima. Jika $P > 0,050$, maka korelasi dinyatakan signifikan atau tidak signifikan, dengan demikian hipotesis di tolak. H_0 : Tidak terdapat peningkatan kreativitas mahasiswa pada pembelajaran menggunakan gamelan digital. H_a : Terdapat peningkatan kreativitas oleh mahasiswa dengan materi seni musik gamelan digital.

<i>Pre-test</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Post-test</i>
O1	X1	O2

Keterangan:

- 1) O1 : Tes awal sebelum diberi pembelajaran
- 2) X1 : Praktik pembelajaran
- 3) O2 : Tes akhir setelah diberi pembelajaran

Variabel dalam penelitian yang digunakan yaitu ada dua, variabel bebas (*independent variable*) disimbolkan X dan variabel terikat (*dependent variable*) disimbolkan Y. Adapun variabel X (Pembelajaran *gamelan digital*) dan variabel Y. (Kreativitas Mahasiswa). Dengan obyek penelitiannya yaitu Mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Untuk keberhasilan penelitian ini dilengkapi dengan lembar observasi, kuisioner yang berisi kisi-kisi

pembelajaran, dan rancangan pelaksanaan pembelajaran. Data yang dihasilkan dapat berupa angka yang di dukung dengan penjelasan diskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan observasi dan pemetaan kemampuan kreativitas mahasiswa dalam belajar musik khususnya e- gamelan dilakukan pada semester 4 tahun ajaran 2022/2023. Mata kuliah ini berisi target capaian yang memberikan pandangan dan ketrampilan seni mahasiswa. Keterbatasan alat musik yang digunakan untuk praktek mata kuliah seni mengharuskan mahasiswa dapat beradaptasi dengan media belajar berbasis digital. Pertemuan perkuliahan dilakukan 1 kali praktik dalam 1 minggu dengan alokasi waktu 1 jam 45 menit. Penerapan pembelajaran SBDP materi seni musik digital ini menjadi hal baru bagi mahasiswa. Alat musik e-gamelan masuk menjadi materi perkuliahan SBDP yang mengharuskan mahasiswa dapat memahami cara pengguna sebelum belajar mempraktikannya. Untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam belajar mata kuliah SBDP tema musik digital materi gamelan, dilaksanakan uji kreativitas dengan mengetahui kondisi awal dan akhir setelah mengalami perlakuan untuk melihat keefektifan mata kuliah SBDP tema seni musik. Sebelumnya telah dilaksanakan pengelompokan observasi pretest pada awal kegiatan perkuliahan. Terdapat kelas control dan kelas experiment untuk mengukur tingkat kreativitas mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan SBDP tema materi seni musik digital.

Tabel 1. Data awal pretest mahasiswa pada mata kuliah seni music gamelan

Variabel	db	t hitung	t tabel	Sig.	Keterangan
Kemampuan Belajar Musik Mahasiswa	45	0,311	1,558	0,633	tidak beda
Kreatifitas Bermusik Mahasiswa	45	0,468	1,558	0,464	tidak beda

Dari hasil keterangan data di atas diperoleh penjelasan bahwa pretest yang diberikan kepada dua kelompok menunjukkan keterangan tidak berbeda, artinya kempuan awal belajar mahasiswa dan kreativitas musik mahasiswa dalam keadaan sama tanpa perbedaan. Hasil tes awal (pretest) yang dianalisis dengan menggunakan uji t, menghasilkan data bahwa kedua kelompok sebelum dilakukan penelitian masih relative sama bada bidang kempuan dan kreativitas. Setelah kedua kelompok diketahui tidak berbeda secara signifikan dalam kemampuan belajar dan kreativitas, dilanjutkan dengan memberikan perlakuan terhadap kelompok ekperimen dengan latihan ketrampilan musik gamelan digital. Sedangkan kelompok control di berikan pembelajaran yang konvensional berbasis teoritik seni musik tanpa praktik.

Selanjutnya adalah pelaksanaan penghitungan normalitas kelompok ekperimen dan kelompok Kontrol. Pada pelaksanaan penghitungan normalitas sebelumnya telah di terapkan penyebaran angket yang dilakukan selama 1 bulan dengan menggunakan skala Likert, dengan skor 1-5 pada setiap angket.

Tabel 2. Hasil Data Kelompok Kontrol

Variabel	Db	χ^2_h	χ^2_t	Sig	Keterangan
Kemampuan Belajar Musik Mahasiswa	25	3,273	15,510	0,916	Normal
Kreativitas Bermusik Mahasiswa	25	1,576	15,510	0,954	Normal

Tabel 3. Hasil Data Kelompok Eksperimen

Variabel	D b	χ^2_h	χ^2_t	Sig	Keterangan
Kemampuan Belajar Musik Mahasiswa	20	11,875	15,510	0,157	Normal
Kreativitas Bermusik Mahasiswa	20	6,250	15,510	0,619	Normal

Pada table diatas di jelaskan untuk mengukur bagaimana kemampuan kreativitas musik mahasiswa terhadap pembelajaran SBDP, digunakan instrumen berupa angket untuk mengetahui kemampuan belajar musik dengan dengan skor 1 sampai 5. Tabel 2 menunjukkan bahwa kemampuan musikal dan kemampuan kreatif kelompok kontrol berada pada kategori rata-rata. Hal ini ditunjukkan dengan nilai χ^2_h hitung sebesar 3,273 < tabel χ^2_t 15,510 dan signifikansi 0,916 > 0,05 terhadap kemampuan belajar siswa. Sedangkan kreativitas musik mahasiswa mencapai nilai hitung χ^2_h sebesar 1,576 < χ^2_t dan signifikansi 0,954 > 0,05 terhadap kreativitas mahasiswa.

Hasil Pengujian kreativitas mahasiswa terhadap mata kuliah SBDP materi musik gamelan digital.

Kegiatan belajar merupakan sesuatu yang berasal dari dalam diri seseorang dan merupakan hasil rangsangan dari luar. Seperti halnya pembelajaran musik, mahasiswa akan mendapatkan manfaat dari kondisi belajar yang baik jika mereka menerima stimulasi yang tepat. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok mahasiswa yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan pembelajaran praktik dengan metode berbeda pada mata kuliah SBDP.

Penelitian ini memungkinkan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran SBDP materi seni musik dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki untuk melihat dan mengukur kemampuan belajar serta peningkatan kreativitas mahasiswa. Selain itu, mahasiswa dapat merasa senang dan gembira karena diberi kebebasan berekspresi dan berkreasi melalui praktik seni musik. Mahasiswa sebagai calon guru memiliki peran sebagai demonstrator,

fasilitator, pengelola kelas, dan evaluator dalam proses pembelajaran (Barnawi & Setiawan, 2021).

Proses peningkatan kreativitas pada dasarnya untuk mengembangkan berbagai alternatif pemikiran atau cara dalam mengatasi berbagai permasalahan. (Munandar, 1995) mengemukakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu (1) persiapan; (2) inkubasi; (3) iluminasi; (4) verifikasi. Kreativitas dalam pembelajaran musik sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan bermusik secara optimal, karena musik memiliki banyak aspek kreatif dalam pendidikan. Misalnya dalam musik terdapat analogi melalui persepsi, penglihatan, pendengaran, prediksi, pemikiran induktif-deduktif, memori, konsentrasi dan logika. Oleh karena itu terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan belajar mahasiswa dan peningkatan kreativitas dalam mengikuti perkuliahan SBDP.

Tabel 4. Kategori Skor Kemampuan Bermusik Kelompok Kontrol Kategori Interval Skor Frekuensi Persentase.

Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
Tinggi	55 – 75	0	0,00
Sedang	35 – 54	26	22,12
Rendah	15 – 34	19	12,10
Jumlah		45	100,00

Kemampuan bermusik mahasiswa merupakan sebuah kompetensi bidang ketrampilan yang dapat mengembangkan kemampuan mengajar dengan meliputi pemahaman mahasiswa tentang ritme, melodi, harmoni, bentuk, gaya, ekspresi, dan kreativitas. Kemampuan bermusik seorang mahasiswa meliputi dua unsur yaitu pengetahuan dan keterampilan memainkan alat musik. Pada penelitian ini terdapat dua kelompok mahasiswa yang awalnya diamati mengenai kemampuan belajar musiknya. Kelompok mahasiswa yang dikenal dengan kelompok eksperimen pada mata pelajaran seni musik diajar menggunakan materi pembelajaran musik gamelan yang kreatif dan praktis, sedangkan kelompok kontrol diajar dengan menggunakan metode konvensional hanya pada bidang pemahaman teoritis. Mahasiswa yang pembelajarannya menggunakan kreativitas dan pembelajaran praktik langsung memiliki kemampuan bermusik yang lebih tinggi dibandingkan mahasiswa yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional, seperti tergambar pada tabel 2 dan 3. Hal ini sebenarnya mendukung kemampuan tersebut karena mahasiswa yang belajar musik dengan menerapkan unsur kreatif mempunyai kebebasan berekspresi dalam memilih alat musik yang dimainkannya.

Tabel 5. Kategori Skor Kemampuan Bermusik Kelompok Eksperimen Kategori Interval Skor Frekuensi Persentase.

Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
Tinggi	55 – 75	26	67,45
Sedang	35 – 54	19	35,00
Rendah	15 – 34	0	0,00
Jumlah		45	100,00

Dengan demikian berdasarkan hasil uji t terdapat perbedaan kemampuan musik mahasiswa yang belajar menggunakan unsur kreatif dalam pembelajaran musik dibandingkan dengan mahasiswa yang belajar menggunakan metode konvensional (tabel 4).

Tabel 6. Hasil Uji T Kemampuan Musik mahasiswa Variabel db t Hitung t Tabel Sig.

Variabel	db	t Hitung	t Tabel	Sig.
Kemampuan Bermusik Mahasiswa Kelompok Kontrol dan Eksperimen	63	6,598	1,669	0,000

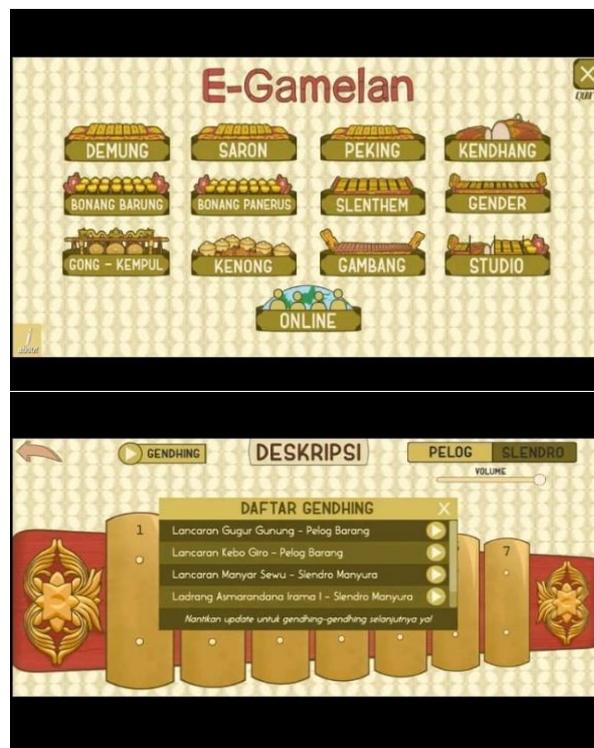
Pembahasan

Dilihat dari rata-rata nilai mahasiswa terdapat perbedaan dalam belajar mahasiswa antara mahasiswa yang mendapatkan perlakuan dan yang tidak mendapatkan perlakuan. Penelitian ini memberikan hasil perbedaan dari cara mahasiswa menguasai alat musik dan rancangan dalam mengajar dengan musik. Hasil kreativitas bermain musik pada mahasiswa memberikan metode dan wawasan penggunaan teknologi yang terkoneksi dengan mapel SBdP. Mahasiswa yang belajar dengan pemahaman musik digital lebih unggul dalam kreativitas dan pengajaran materi SBdP pada siswa-siswi nantinya. Dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak mendapatkan perlakuan pembelajaran SBdP dengan pengenalan musik digital, lebih cenderung kurang dengan adanya pemahaman musik beserta alat-alat musik tradisional. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil kreativitas dan pemahaman mahasiswa sendiri yang mendapatkan perlakuan pembelajaran praktik musik secara rata-rata hasil kreativitas mahasiswa terbentuk 67.45, sedangkan mahasiswa yang melakukan pembelajaran tanpa pengenalan dan latihan musik tradisional digital rata-rata hasil kreativitasnya hanya 22.12. Setelah proses perlakuan tindakan di kelas kontrol dan eksperimen, kemudian data yang sudah diperoleh, dilakukan dahulu uji normalitas dan homogenitas sebelum melakukan uji hipotesis menyatakan adanya perubahan pada kreativitas mahasiswa, pengetahuan praktik dan pemahaman materi SBdP.

Dari perhitungan secara statistik sebagaimana yang telah ditunjukkan dalam tabel 4, terdapat hasil signifikansi kreativitas mahasiswa yang belajar menggunakan teknologi musik gamelan digital sebesar 0,03 dan kemampuan mahasiswa yang belajar secara konvensional teoritik tanpa praktik sebesar 0,02. Dikarenakan taraf signifikansi $> 0,05$ maka dalam penelitian ini, data hasil kreativitas kemampuan mahasiswa dengan mahasiswa yang tidak praktik menunjukkan angka normal. Adapun untuk hasil uji homogenitasnya yang telah ditunjukkan dalam tabel 3, telah diperoleh taraf signifikansi 0.9 yang artinya lebih dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa kedua sampel dalam penelitian ini menunjukkan homogen. Data yang sudah berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan perhitungan analisis statistik yaitu rumus Independent Sample t-test dengan bantuan program SPSS Versi 25 for Windows. Berdasarkan hasil perhitungan statistik yang ditunjukkan oleh tabel 4 dan 5, diketahui bahwa perhitungan tersebut menghasilkan t hitung yang lebih besar dari t tabel ($t \text{ hitung} > t \text{ tabel} = 2,553 > 1,714$) pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jadi artinya H_0 diterima yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas mahasiswa pada pembelajaran SBdP menggunakan alat music digital pada mahasiswa PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga menunjukkan bahwasanya terdapat perbedaan kreativitas mahasiswa yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan belajar pada materi SBdP. Kreativitas dapat terbentuk bukan hanya dari imajinasi dan pembelajaran

yang tidak eksploratif, tetapi dapat terbentuk dengan pembelajaran yang memiliki referensi materi yang unik, kreatif dan memberi perlakuan khusus untuk dapat menguasai secara tepat dari kegiatan-kegiatan praktik belajar. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan praktik gamelan digital menjadi salah satu terobosan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan menstimulus mahasiswa untuk belajar praktik lebih kreatif.

Pengembangan ketrampilan pada mahasiswa tidak hanya dibangun karena imajinasi saja, tetapi harus adanya stimulus yang mendorong mahasiswa dalam berkreasikan sesuai dengan tuntutan kegiatan belajar sesuai SKS prodi. Pada dasarnya mahasiswa membutuhkan metode yang tepat dalam pembelajaran, untuk dapat meminimalisir *lowskill* dan *highskill* yang dapat dikembangkan melalui mata kuliah SBDP materi seni musik. Mutu pendidikan musik di perguruan tinggi tidak sekadar dipandang sebagai urusan ‘jual-beli’, tapi lebih dari itu mampu memberikan nilai lebih karena transfer ilmu yang didapat si pengguna tidak hanya selesai ketika mendapatkan sebuah barang atau jasa, tetapi juga berupa kemampuan atau skill yang menjadi bekal di dalam melangsungkan hidupnya di masa mendatang (Sasongko & Harwanto, 2020). Penelitian ini selain untuk menghitung bagaimana peningkatan mahasiswa dengan model bermain musik gamelan digital dapat menjadi model yang menarik dan variasi untuk memberikan semangat belajar kepada mahasiswa agar tidak merasa bosan. Melalui penelitian ini dapat terlihat perbandingan dan bagaimana kemajuan pada kegiatan belajar dapat di lihat secara merata. Hasil penelitian akan memberikan evaluasi kepada mahasiswa untuk dapat mengembangkan diri dan mengukur kreativitas pada diri mahasiswa. Pada aplikasi ini disediakan sebelas instrumen gamelan seperti Demung, saron, peking, kendhang, bonang barung, bonang penerus, slenthem, gender, gong-kempul, kenong, gambang, dan studio yang dapat digunakan untuk menyusun aransemen musik gamelan (Drajad Jiwandono, 2021)



Gambar 1. Bentuk alat musik gamelan digital

Dalam penelitian ini mahasiswa kelompok eksperimen mendapat dorongan berupa pembelajaran seni musik dengan metode berbasis kreatif. Stimulus ini hendaknya menjadi

evaluasi penilaian yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata pelajaran seni musik SBDP. Materi yang disampaikan melalui media pembelajaran menjadi stimulus sehingga memunculkan mental response berupa perhatian terhadap materi tersebut. Berdasarkan teori psikologi kognitif, akan melahirkan mental behavior, (Hartanti, 2021). Hal ini dapat dibuktikan bahwa kondisi kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran musik meningkat, berkat adanya kebebasan berekspresi mahasiswa melalui pengenalan alat musik yang dimainkan. Pada tahap ini, peneliti memperoleh informasi berdasarkan responden mahasiswa atas permainan alat musik merasa mampu terfasilitasi untuk memainkan salah satu alat musik tradisional. Rasa ketertarikan ini menunjukkan kemampuan belajar mahasiswa yang terus tumbuh dan mendorong mereka untuk meningkatkan prestasinya dalam mata kuliah SBDP tema seni musik.

Penelitian memberikan konsep kepada mahasiswa untuk memahami cara kerja alat musik tradisional digital. Pada perlakuan pertama mahasiswa kelas eksperimen diberikan pengarahan dan pengenalan aplikasi musik beserta cara kerjanya. Sedangkan untuk kelas kontrol mahasiswa hanya mendapat pengetahuan untuk informasi dan referensi pengajaran mapel SBDP materi seni musik. Mahasiswa di kondisikan untuk dapat mengenal dan mempraktikkan aplikasi alat musik digital. Sedangkan mahasiswa di kelas kontrol hanya meringkas pada cara kerja dan penggunaannya dalam bentuk teks, tidak pada kegiatan praktik. Perlakuan ini dilakukan selama 3 pertemuan, dimana kelas eksperimen di setiap pertemuan di berikan materi praktik dan mencoba memainkan musik dengan *smartphone*. Kelas kontrol selama 3 kali pertemuan hanya meringkas tentang materi penggunaan alat di *smartphone* dan materi referensi lagu yang dapat digunakan untuk praktik anak-anak. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran tersebut, ditemukan adanya perbedaan kemampuan belajar antara mahasiswa yang masuk kelas (kelompok eksperimen) dan mahasiswa yang tidak berkegiatan masuk kelas (kelompok kontrol). Kemampuan belajar musik pada kelompok eksperimen, menunjukkan 67,45%, yang terbukti memberikan kemampuan kreativitas. Sedangkan kemampuan mahasiswa pada kelompok kontrol sebesar 22,12%, menunjukkan kreativitas yang belum meningkat. Data ini menunjukkan bahwa kreativitas dalam pembelajaran musik dapat meningkat dengan adanya metode belajar yang inovatif dalam penggunaan teknologi musik digital. telah meningkatkan kondisi belajarmahasiswa untuk belajar seni musik.

Kesimpulan

Metode pengajaran dengan menggunakan teknologi mampu memberikan stimulus kepada mahasiswa untuk kreatif dalam meningkatkan bidang ketrampilan mata kuliah SBDP tema seni musik. Hal ini menjadi temuan bahwa fasilitas *smartphone* khususnya e-gamelan digital dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa. Kebebasan mahasiswa untuk berekspresi dan belajar melalui alat musik digital dapat ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 67,45% yang menunjukkan kreativitas mahasiswa meningkat, sedangkan untuk kelas kontrol yang tidak mendapatkan fasilitas pengajaran praktik musik digital, menunjukkan angka sebesar 22,12%, dengan ini kreativitas mereka tidak berkembang dan rendah. Artinya, perbedaan kemampuan belajar mahasiswa dapat di uji dan dihitung dengan perbandingan angka.

Referensi

- Bahri, S. D., & Zain, A. (2010). Strategi Belajar Mengajar.(cet, 4; Jakarta: Rineka Cipta).
- Barnawi, E., & Setiawan, A. Y. (2021). Metode Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mata Kuliah Gitar Klasik Lampung Pepadun di Prodi Pendidikan Musik, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 3(2), 117–130. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v3i2.70>
- Drajad Jiwandono, M. (2021). Aplikasi E-Gamelan Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Praktik Karawitan Secara Daring di SMP Negeri 2 Kretek [PhD Thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/9662>
- Effendi, E. U. (2004). Pengantar Psikologi Pendidikan. Bandung: Angkasa.
- Hartanti, C. D. (2021). Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Karawitan Jawa. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 3(1), 62–71. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v3i1.60>
- Hidayatullah, R. (t.t.). Kreativitas Dalam Pendidikan Musik: Berpikir Divergen Dan Konvergen Creativity In Music Education: Thinking Divergent And Convergent.
- Hidayatullah, R. (2022). Pendidikan Musik dalam Bingkai Pengalaman Estetis dan Kultural. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 4(1), 18–25. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v4i1.81>
- Jamalus, D. (1988). Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik. *Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Jamil, S. (2022). Musik dalam Pandangan Islam. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 4(1), 26–36. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v4i1.82>
- Munandar, U. (1995). Dasar-dasar pengembangan kreativitas anak berbakat. *Jakarta: Depdikbud*.
- Pramudi, T. (2010). Model Pembelajaran Multimedia Seni Gamelan Jawa. Riptek.
- Puspita, N. R. (2020). MEMBENTUK MANUSIA BERKEPRIBADIAN LUHUR MELALUI PENDIDIKAN SENI DI SEKOLAH UMUM. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 14(1), Article 1. <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v14i1.27691>
- Putra, A. D., Sauri, S., & Kosasih, A. (2022). Pendidikan Musik sebagai Wahana Pendidikan Nilai. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v4i1.78>
- Riyadi, L., & Budiman, N. (2023). Capaian Pembelajaran Seni Musik Pada Kurikulum Merdeka Sebagai Wujud Merdeka Belajar. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 5(1), 40–50. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v5i1.104>

- Sari, M. (2017). Peta digital: Inovasi pembelajaran produktif abad 21 dengan smartphone dalam pembelajaran sejarah. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/10987>
- Sasongko, M. H., & Harwanto, D. C. (2020). TOTAL QUALITY MANAGEMENT PADA PENDIDIKAN MUSIK DI PERGURUAN TINGGI TOTAL QUALITY MANAGEMENT IN MUSIC EDUCATION IN COLLEGE. 2.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43
- Wicaksono, H. Y. (2009). Kreativitas dalam pembelajaran musik. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1). <http://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/42>
- Yulianto, R. E. (2020). Pendidikan Seni Untuk Membentuk Manusia Ideal Pada Sekolah Umum. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 14(1), 17–24.
- Yuni, Q. F. (2017). KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN SENI MUSIK DI SEKOLAH DASAR: SUATU TINJAUAN KONSEPTUAL. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1980>