

RANCANG BANGUN E-GAMELANKU SINGLE USER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LELAGON DOLANAN

FATONI KURNIAWAN

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111201105872@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Eksistensi gamelan yang dulu pernah digandrungi semua kalangan telah digeser oleh alat-alat musik luar, dan kesan yang muncul dari anak muda saat ini bahwa gamelan adalah alat musik yang kuno. Mungkin pernah terlintas dalam benak kita keinginan untuk berlatih, belajar, dan memainkannya, namun hal itu sering terkendala karena tidak adanya gamelan dan pelatih. Dalam penelitian ini akan dibuat sebuah aplikasi multimedia yang digunakan sebagai media pembelajaran. Proses pengembangan aplikasi ini menggunakan metode pengumpulan data brainstorming melalui wawancara, dan untuk metode analisis data menggunakan lima fase yaitu: inisialisasi penelitian, analisis kebutuhan multimedia pembelajaran, desain, implementasi, dan yang terakhir adalah phase pengujian yang menggunakan metode Wilcoxon's Sign Rank Test. Hasil dari proses pembuatan aplikasi ini akan diuji coba oleh siswa SMA dan akan dilakukan suatu analisis mengenai tingkat kenyamanan dan tingkat kemudahan terhadap pengguna melalui pengisian kuisioner sebelum maupun sesudah pelatihan. Dalam analisis ini dapat diketahui media pembelajaran lelagon dolanan berhasil atau tidak dalam menyampaikan materi pada proses belajar seperti yang disampaikan oleh Robert Mills Gagné pada teori Gagne. Melalui penelitian ini dihasilkan sebuah model pembelajaran lelagon dolanan Jawa yang interaktif dan dapat dimainkan dalam komputer tablet, yang diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran gamelan di tingkat Sekolah Menengah Atas.

Kata Kunci : Gamelan, aplikasi multimedia, media pembelajaran, Wilcoxon's Sign Rank Test, lelagon dolanan.

DESIGN OF E-GAMELANKU SINGLE USER AS A LEARNING MEDIUM FOR PLAYING LELAGON DOLANAN

FATONI KURNIAWAN

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111201105872@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

The existence of gamelan who once loved by everyone have been displaced by overseas musical instruments, and the impression that emerges from the young people that gamelan is an ancient musical instrument. Probably never occurred from us the desire to practice, learn, and play, but it is often constrained because of the absence of gamelan and coaches. In this research will be made of a multimedia application that is used as a medium of learning. The application development process using the method of collecting data through interviews brainstorming, methods of data analysis using the five phases : initialization research, multimedia learning needs analysis, design, implementation, and the last is the testing phase using Wilcoxon's Sign Rank Test. Results of the application process will be tested by high school students and will do an analysis of the level of comfort and convenience to the user level by filling a questionnaire before and after the training. In this analysis it can be seen learning media lelagon dolanan successful or not while presenting the material in the process of learning as submitted by Robert Mills Gagne Gagne theory. Through this research produced a interactive learning model lelagon dolanan Jawa and can be played in a computer tablet, which is expected to be a learning tool gamelan at high school level.

Keyword : Gamelan, multimedia applications, instructional media, Wilcoxon`s Sign Rank Test, lelagon dolanan.