

MEGAMBEL DI ERA DIGITAL: PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN SENI MUSIK BALI DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN HYBRID

I Made Edy Listartha¹, Gede Arna Jude Saskara², I Gusti Lanang Agung Raditya Putra³, Ida
Bagus Nyoman Pascima⁴

¹²³⁴Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA Email: listartha@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The training and mentoring program for megambel music in Dadya Arya Kelaci aimed to preserve the Balinese cultural heritage by utilizing hybrid learning technology. This program was designed to address issues such as limited access to instructors, the lack of understanding of megambel among younger generations, and technological limitations within the community. The method used was hybrid learning, combining face-to-face sessions and online learning through digital platforms. Participants were provided with materials on the history, philosophy, and practical techniques of megambel, as well as digital skills training to utilize the learning platform effectively. The results of the program showed that participants experienced a significant improvement in their understanding of megambel as well as better digital skills. The use of hybrid learning proved to be effective in providing flexibility for participants to learn at their convenience. Despite challenges in maintaining engagement during online sessions, the program overall succeeded in achieving its goals of enhancing knowledge, skills, and appreciation of megambel among the younger generation. Additionally, this program offers economic opportunities and broader cultural preservation efforts in the future.

Keywords: megambel, hybrid learning, cultural preservation, digital skills, Balinese music.

ABSTRAK

Kegiatan pelatihan dan pendampingan seni musik megambel di Dadya Arya Kelaci bertujuan untuk melestarikan warisan budaya Bali dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran hybrid. Program ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi masalah terbatasnya akses ke pelatih, kurangnya pemahaman generasi muda tentang seni megambel, serta keterbatasan teknologi di komunitas. Metode yang digunakan adalah pembelajaran hybrid, yang menggabungkan sesi tatap muka dan pembelajaran online melalui platform digital. Peserta diberikan materi tentang sejarah, filosofi, dan teknik praktis seni megambel, serta pelatihan keterampilan digital untuk memanfaatkan platform pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan pemahaman terhadap seni megambel serta keterampilan digital yang lebih baik. Penggunaan metode hybrid terbukti efektif dalam memberikan fleksibilitas kepada peserta untuk belajar kapan saja. Meskipun terdapat tantangan dalam keterlibatan peserta selama sesi online, program ini secara keseluruhan berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan apresiasi seni megambel di kalangan generasi muda. Program ini juga membuka peluang ekonomi dan pelestarian budaya yang lebih luas di masa depan.

Kata kunci: megambel, pembelajaran hybrid, pelestarian budaya, keterampilan digital, seni musik Bali.

PENDAHULUAN

Budaya dan tradisi merupakan warisan berharga yang harus dilestarikan dan diturunkan dari generasi ke generasi. Salah satu warisan budaya yang kaya dan unik adalah seni musik dalam budaya Bali (Suwardani, 2015). Namun, fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa generasi muda, khususnya di Dadya Arya

Kelaci, kurang mendapatkan akses dan pemahaman tentang seni musik ini. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah jarak yang jauh antara pelatih dan generasi muda tersebut.

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran online, seperti YouTube, telah menjadi sumber belajar yang mudah diakses oleh semua kalangan, termasuk generasi muda. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran hybrid, yang merupakan gabungan dari pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online, dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan tersebut (Salma, 2023). Dalam konteks ini, pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang dilakukan oleh dosen

memiliki peran penting. Melalui PkM, dosen dapat memberikan pelatihan dan pendampingan dalam seni musik kepada generasi muda di Dadya Arya Kelaci dengan memanfaatkan media pembelajaran hybrid. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk melestarikan dan mempromosikan seni musik di kalangan generasi muda, sekaligus memanfaatkan teknologi modern dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya menjawab tantangan yang ada, tetapi juga mengaplikasikan tujuan pelaksana pengabdian terhadap masyarakat, yaitu untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, pengabdian ini juga sejalan dengan salah satu pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat. Semoga pengabdian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi generasi muda di Dadya Arya Kelaci dan seni musik dalam budaya Bali. Pura Dadya Merajan Kawitan Arya Kelaci yang beralamat di Desa Adat Penida Kaja, Desa Tembuku, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali telah mendapatkan pengakuan dengan tanda daftar No. 1838/DJ.VI/TI/BA.00/04/2021 yang di sahkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia, Direktorat Jendral Bimbingan Masyarakat Hindu di Jakarta tanggal 26 April 2021. Dadya Arya Kelaci, sebagai komunitas yang memiliki kekayaan budaya dalam bentuk seni musik, memiliki motivasi kuat untuk melestarikan dan mempromosikan seni ini. Mereka menyadari bahwa seni musik adalah bagian penting dari identitas dan warisan budaya mereka. Oleh karena itu, mereka memiliki keinginan untuk memastikan bahwa generasi muda mereka juga dapat menghargai dan mempraktikkan seni ini. Selain itu, mereka juga melihat peluang dalam teknologi modern, seperti media pembelajaran hybrid. Mereka menyadari bahwa teknologi ini dapat membantu mereka mencapai tujuan mereka dalam melestarikan dan mempromosikan seni musik. Oleh karena itu,

mereka sangat mendukung inisiatif ini dan bersemangat untuk bekerja sama dengan dosen dalam pelaksanaan program ini.

Ada beberapa permasalahan potensial yang mungkin muncul dalam pelaksanaan program ini:

1. Akses Teknologi: Meskipun media pembelajaran online mudah diakses, masih ada kemungkinan bahwa beberapa anggota masyarakat mungkin tidak memiliki akses yang memadai ke teknologi ini. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa semua peserta didik memiliki akses yang memadai ke platform pembelajaran online (Fingerspot, 2021).
2. Keterampilan Digital: Meskipun generasi muda umumnya lebih akrab dengan teknologi, masih ada kemungkinan bahwa beberapa dari mereka mungkin tidak memiliki keterampilan digital yang cukup untuk memanfaatkan platform pembelajaran online secara efektif. Oleh karena itu, mungkin perlu dilakukan pelatihan tambahan untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan ini.
3. Keterlibatan dan Motivasi Peserta Didik: Mengingat bahwa peserta didik adalah anak-anak di bawah umur 12 tahun, mungkin ada tantangan dalam hal menjaga keterlibatan dan motivasi mereka selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk merancang materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.
4. Ketidaktahuan Peserta Didik tentang Seni Megambel: Mengingat bahwa peserta didik adalah generasi muda yang mungkin belum familiar dengan seni musik, ada tantangan dalam memberikan pengenalan awal tentang seni ini. Oleh karena itu, penting untuk merancang materi pembelajaran yang

dapat memberikan pengenalan yang baik dan menarik tentang seni musik kepada peserta didik (Rahmayani, 2019).

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, berikut adalah rumusan tujuan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang diharapkan:

Meningkatkan Akses ke Pelatihan Seni Megambel: Tujuan utama dari PkM ini adalah untuk memberikan pelatihan dan pendampingan dalam seni musik “megambel” kepada generasi muda di Dadya Arya Kelaci, meskipun pelatih berdomisili jauh. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan akses dan pemahaman generasi muda terhadap seni musik “megambel”.

Memanfaatkan Teknologi dalam Pembelajaran: Tujuan lainnya adalah untuk memastikan bahwa semua peserta didik memiliki akses yang memadai ke platform pembelajaran online. Dengan memanfaatkan media pembelajaran hybrid, peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam proses pembelajaran (Fingerspot, 2021).

METODE

Pada gambar 1 adalah kerangka pemecahan masalah yang dikembangkan untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh

Meningkatkan Keterampilan Digital Peserta Didik: PkM ini juga bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan digital yang cukup untuk memanfaatkan platform pembelajaran online secara efektif. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Salma, 2023).

Menjaga Keterlibatan dan Motivasi Peserta Didik: Tujuan lainnya adalah untuk menjaga keterlibatan dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan memastikan bahwa peserta didik dapat memahami dan mengapresiasi seni musik “megambel” (Maryatul Kiptiyah, Dewi Purwanti, Badrus Siroj, & Eka Andriani, 2023).

Meningkatkan Pengetahuan Peserta Didik tentang Seni Megambel: Tujuan terakhir adalah untuk memberikan pengenalan yang baik dan menarik tentang seni musik “megambel” kepada peserta didik yang belum familiar dengan seni ini. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan apresiasi peserta didik terhadap seni musik “megambel” (Suwardani, 2015).

masyarakat Dadya Arya Kelaci dalam konteks pelestarian seni musik “megambel” dan pemanfaatan media pembelajaran hybrid ini.



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah

Berikut adalah metode kegiatan pengabdian yang akan dilakukan:

Pelatihan dan Pendampingan Seni Musik “Megambel”. Pelatihan ini akan melibatkan sesi tatap muka dan online. Sesi tatap muka akan dilakukan ketika kondisi memungkinkan dan sesuai dengan protokol kesehatan yang berlaku. Sesi online akan dilakukan melalui platform pembelajaran online yang telah dipilih.

Materi pelatihan akan mencakup aspek teoritis dan praktis dari seni musik “megambel”. Ini termasuk sejarah dan filosofi seni musik “megambel”, teknik dasar, dan latihan praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan seni musik megambel di Dadya Arya Kelaci telah dilaksanakan sesuai dengan kerangka pemecahan masalah. Berikut hasil kegiatan yang dirinci sesuai tahapan permasalahan yang telah diidentifikasi:

1. Kurangnya Akses ke Pelatih

Melalui penggunaan metode hybrid yang memadukan tatap muka dan online, kendala akses ke pelatih berhasil diatasi. Pelatih yang berdomisili jauh tetap dapat memberikan pelatihan melalui platform video dan sesi daring. Sebanyak 80% peserta mengaku lebih mudah mengikuti materi secara fleksibel karena

Peserta didik akan diberikan kesempatan untuk berlatih dan mendapatkan umpan balik langsung dari pelatih.

Pemanfaatan Media Pembelajaran Hybrid. Media pembelajaran hybrid akan digunakan sebagai alat utama dalam proses pembelajaran. Ini mencakup kombinasi dari pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online. Platform pembelajaran online akan dipilih berdasarkan kemudahan akses dan kemampuan untuk memfasilitasi interaksi yang efektif antara pelatih dan peserta didik. Materi pelatihan akan disediakan dalam format yang dapat diakses dan dipelajari oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja.

Evaluasi dan Refleksi. Evaluasi akan dilakukan secara berkala untuk menilai kemajuan peserta didik dan efektivitas program ini. Refleksi akan dilakukan setelah setiap sesi pelatihan untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dan merencanakan langkah-langkah perbaikan.

Metode ini dirancang untuk menjawab masalah yang telah diidentifikasi dan sejalan dengan kerangka pemecahan masalah. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dapat berjalan dengan lancar dan berhasil mencapai tujuannya.

mereka dapat mengulang pembelajaran online saat tidak ada sesi tatap muka. Contoh konten yang digunakan terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Konten Pembelajaran pada Youtube.

2. Keterbatasan Teknologi

Tantangan akses teknologi bagi peserta diatasi dengan memberikan pelatihan awal mengenai penggunaan platform online yang dipilih. Walaupun terdapat kendala teknis pada beberapa peserta di awal kegiatan, secara keseluruhan 90% peserta mampu mengakses dan memanfaatkan platform online dengan baik. Bantuan perangkat tambahan bagi peserta dengan keterbatasan teknologi juga memberikan dampak signifikan dalam kelancaran program.

3. Keterampilan Digital

Sebelum pelatihan seni megambel dimulai, diadakan sesi pelatihan keterampilan digital singkat untuk memperkenalkan peserta pada platform pembelajaran online. Hasilnya, 85% peserta berhasil menggunakan platform secara mandiri setelah beberapa kali pendampingan, menunjukkan peningkatan yang baik dalam keterampilan digital mereka. Ini juga menjadi bagian penting dalam menjembatani peserta dengan metode pembelajaran yang lebih modern.

4. Keterlibatan dan Motivasi Peserta Didik

Dalam menjaga keterlibatan peserta, tantangan muncul terutama pada sesi online, di mana tingkat keterlibatan peserta cenderung menurun. Namun, sesi tatap muka yang lebih interaktif berhasil menghidupkan kembali semangat peserta seperti pada gambar 3. Pada akhir kegiatan, 75% peserta menunjukkan keterlibatan yang baik, terutama setelah interaksi yang lebih aktif diperkenalkan.



Gambar 3. Sesi dengan Pelatih

5. Ketidaktahuan Peserta Didik tentang Seni Megambel Peserta yang sebelumnya belum familiar dengan seni megambel diberikan pengenalan mendalam tentang sejarah, filosofi, dan teknik dasar seni ini. Evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman peserta, dengan 80% dari mereka mampu menjelaskan konsep dasar megambel dan mempraktikkan pola sederhana dalam memainkan alat musik tersebut seperti yang terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. Penampilan Hasil Latihan

Secara keseluruhan, kegiatan ini telah berhasil menjawab sebagian besar permasalahan yang teridentifikasi. Penggunaan metode hybrid memberikan fleksibilitas yang signifikan, keterampilan digital peserta berkembang, dan kesadaran akan seni megambel di kalangan generasi muda meningkat. Beberapa aspek seperti peningkatan interaktivitas pada sesi online perlu diperbaiki untuk pelaksanaan program yang lebih efektif di masa mendatang.

SIMPULAN

Program "Megambel di Era Digital - Pelatihan dan Pendampingan Seni Musik Bali dengan Media Pembelajaran Hybrid" telah berhasil dilaksanakan dengan capaian yang memuaskan, baik dari segi pelaksanaan maupun hasil yang dicapai. Penggunaan metode pembelajaran hybrid terbukti efektif dalam mengatasi keterbatasan akses ke pelatih dan memperluas jangkauan pelatihan bagi peserta yang berada di lokasi jauh. Fleksibilitas dalam pembelajaran online memungkinkan peserta untuk belajar dengan waktu yang lebih fleksibel, meskipun beberapa tantangan dalam keterlibatan peserta pada sesi online perlu diperhatikan lebih lanjut. Keterampilan digital peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan, mengingat pelatihan ini tidak hanya fokus pada seni musik megambel tetapi juga pada pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Peserta kini lebih akrab dengan teknologi dan platform pembelajaran digital, memberikan mereka bekal keterampilan yang relevan di era digital saat ini. Selain itu, pemahaman dan

apresiasi generasi muda terhadap seni musik megambel juga mengalami peningkatan, dengan sebagian besar peserta mampu memahami filosofi, sejarah, dan mempraktikkan dasar-dasar seni musik ini.

Namun, perlu adanya peningkatan pada aspek interaktivitas dalam sesi online untuk menjaga motivasi dan keterlibatan peserta secara konsisten. Evaluasi berkala dan refleksi yang dilakukan selama program menunjukkan bahwa penambahan elemen interaktif akan membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Secara keseluruhan, program ini tidak hanya berkontribusi pada pelestarian seni musik megambel di kalangan generasi muda, tetapi juga memberikan dampak positif dalam pengembangan keterampilan digital serta membuka peluang ekonomi bagi masyarakat melalui pengajaran dan pertunjukan seni musik ini. Program serupa di masa mendatang dapat mengadopsi pembelajaran hybrid sebagai metode yang efisien dan efektif untuk pelatihan seni budaya lokal lainnya.

ACKNOWLEDGMENTS

Penulis menyampaikan terima kasih kepada LPPM Undiksha yang telah mendanai sepenuhnya pengabdian ini melalui dana DIPA,

dan semua instansi maupun perseorangan yang telah memberikan dukungan moril dan materil selama pelaksanaan PkM.

DAFTAR RUJUKAN

- Fingerspot. (2021). Hybrid Learning Adalah (Pengertian, Kelebihan Dan Kekurangannya) | Fingerspot. Diambil 10 April 2024, dari <https://fingerspot.com/news/hybrid-learning-adalah-pengertian-kelebihan-dan-kekurangannya>
- Maryatul Kiptiyah, S., Dewi Purwanti, P., Badrus Siroj, M., & Eka Andriani, A. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Fun AI (Artificial Intelligence), AR (Augmented Reality), dan VR (Virtual Reality) untuk Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Guru. *Instructional Development Journal*, 6(2), 149–157. Diambil dari <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IDJ>
- Rahmayani, A. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JP (Jurnal Pendidikan) : Teori dan Praktik*, 4(1), 59–62. <https://doi.org/10.26740/JP.V4N1.P59-62>
- Salma. (2023). Hybrid Learning: Jenis-Jenis dan Penerapannya dalam Pembelajaran. Diambil 10 April 2024, dari <https://penerbitdeepublish.com/hybrid-learning/>
- Swardani, N. P. (2015). Pewarisan Nilai-nilai Kearifan Lokal untuk Memproteksi Masyarakat Bali dari Dampak Negatif Globalisasi. *Jurnal Kajian Bali*, 05(2), 247–264.