

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUDIO LUDRUK UNTUK REVITALISASI PEMBELAJARAN BAHASA JAWA PADA MATERI DRAMA TRADISIONAL DI SMA

Mela Yunitasari

Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: melayunitasari.2024@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Seni tradisional seperti Ludruk adalah salah satu warisan budaya Indonesia yang kaya dan unik, namun keberadaannya mulai terpinggirkan akibat pengaruh modernisasi dan perubahan gaya hidup masyarakat yang semakin urban dan digital. Di lingkungan sekolah, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Jawa, Ludruk memiliki potensi besar sebagai media yang tidak hanya mengenalkan bahasa dan sastra daerah, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter dan budaya lokal kepada peserta didik secara lebih hidup dan menarik. Dengan mengintegrasikan Ludruk ke dalam proses pembelajaran, sekolah dapat membantu melestarikan seni tradisional sekaligus memperkuat identitas budaya siswa di tengah derasnya arus globalisasi. Penelitian ini mengkaji implementasi teknologi audio sebagai metode inovatif dalam pembelajaran drama tradisional Ludruk di SMA Labschool Unesa 1. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini berfokus pada bagaimana teknologi audio dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap seni tradisional sekaligus memotivasi mereka untuk melestarikannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi audio dalam pembelajaran Bahasa Jawa tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memberikan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai budaya lokal. Artikel ini juga menguraikan pentingnya dukungan teknologi dalam melestarikan seni tradisional dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

Kata kunci: *Teknologi Audio, Ludruk, Pembelajaran Bahasa Jawa, Drama Tradisional, Revitalisasi Budaya.*

ABSTRACT

Traditional arts such as Ludruk are a rich and unique part of Indonesia's cultural heritage, but their existence is increasingly marginalized due to the influence of modernization and changing lifestyles as society becomes more urban and digital. In the school environment, especially in the teaching of Javanese language, Ludruk has great potential as a medium that not only introduces the local language and literature but also instills values of character and local culture in students in a more lively and engaging way. By integrating Ludruk into the learning process, schools can help preserve traditional arts while strengthening students' cultural identity amid the rapid flow of globalization. This study examines the implementation of audio technology as an innovative method in teaching traditional Ludruk drama in high schools. Using a descriptive qualitative approach, this research focuses on how audio technology can be used to enhance students' understanding of traditional arts while motivating them to preserve it. The findings show that the use of audio technology in Bahasa Jawa learning not only increases student engagement but also provides a deep understanding of local cultural values. This article also highlights the importance of technological support in preserving traditional arts and offers recommendations for further development.

Keywords: *Audio Technology, Ludruk, Bahasa Jawa Learning, Traditional Drama, Cultural Revitalization.*

PENDAHULUAN

Seni dan budaya tradisional merupakan identitas penting suatu bangsa. Salah satu seni tradisional yang kaya akan nilai budaya dan edukasi adalah Ludruk, seni drama khas Jawa Timur. Namun, di tengah perkembangan zaman, minat generasi muda terhadap seni tradisional semakin menurun. Hal ini disebabkan oleh masuknya budaya global, kurangnya eksposur terhadap seni lokal, dan metode pembelajaran yang kurang relevan dengan kehidupan siswa saat ini.

Beberapa studi menunjukkan bahwa minat generasi muda terhadap seni tradisional mengalami penurunan. Misalnya, penelitian oleh Ni'mah (2016) mengenai respon generasi muda Jawa terhadap seni pertunjukan wayang kulit di Desa Lemah Ireng, Kecamatan Bawen, Kabupaten Semarang, menemukan bahwa minat generasi muda terhadap pertunjukan tersebut menurun. Hal ini disebabkan oleh anggapan bahwa seni tradisional kurang relevan dengan kehidupan modern mereka.

Selain itu, artikel di Indonesiana (2019) menyatakan bahwa banyak generasi muda lebih memilih mempelajari kesenian dan kebudayaan Barat dibandingkan tradisi lokal, karena menganggap seni tradisional tidak lagi tren dan terkesan kuno. Faktor-faktor seperti globalisasi, modernisasi, dan dominasi media sosial berperan dalam pergeseran minat ini. Generasi muda lebih tertarik pada budaya populer yang dianggap lebih menarik dan sesuai dengan gaya hidup mereka. Kurangnya pendidikan dan pemahaman tentang seni dan budaya tradisional juga berkontribusi pada penurunan minat tersebut. Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis untuk mengintegrasikan pendidikan seni dan budaya ke dalam kurikulum formal, serta memanfaatkan teknologi modern untuk mempromosikan seni tradisional agar tetap relevan dan menarik bagi generasi muda.

Dalam konteks pendidikan, khususnya pembelajaran Bahasa Jawa di SMA Labschool Unesa 1, Ludruk dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang relevan dan bermakna. Ludruk tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga menjadi sarana pengajaran yang kaya akan nilai-nilai budaya, moral, dan sosial yang penting untuk ditanamkan kepada siswa. Nilai-nilai seperti gotong royong, kritik sosial yang konstruktif, dan penghormatan terhadap tradisi lokal dapat menjadi pembelajaran yang mendalam bagi generasi muda.

Namun, tantangan utama dalam mengintegrasikan Ludruk ke dalam pembelajaran terletak pada metode konvensional yang cenderung monoton dan kurang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Siswa sering kali merasa bahwa seni tradisional seperti Ludruk tidak memiliki kaitan dengan kehidupan modern mereka. Hal ini menyebabkan rendahnya antusiasme siswa dalam mempelajari dan memahami seni tradisional.

Untuk mengatasi tantangan ini, pendekatan inovatif yang memadukan teknologi modern dengan seni tradisional menjadi sebuah keharusan. Teknologi seperti audio recording, aplikasi multimedia, dan platform pembelajaran digital dapat digunakan untuk menyajikan Ludruk dalam format yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan teknologi ini, siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses kreatif, seperti merekam dialog Ludruk, memadukan musik tradisional, dan menciptakan proyek seni berbasis teknologi.

Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami relevansi seni tradisional dalam konteks kehidupan modern mereka. Lebih jauh, ini menjadi langkah strategis dalam melestarikan warisan budaya lokal di tengah arus globalisasi, sekaligus menciptakan generasi muda yang bangga dan peduli terhadap identitas budayanya. Manfaat Dasar Teknologi Audio dalam Pembelajaran: Teknologi audio memiliki

peran signifikan dalam pembelajaran, terutama ketika diterapkan pada seni dan budaya tradisional seperti **Ludruk**.

Berikut adalah manfaat dasar teknologi audio dalam konteks pendidikan: 1) Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa. Teknologi audio membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kehidupan siswa. Melalui rekaman dialog, musik, dan efek suara khas Ludruk, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan imersif. Hal ini meningkatkan motivasi siswa untuk memahami dan mempelajari seni tradisional yang mungkin sebelumnya dianggap kurang menarik. 2) Membantu Pemahaman Kontekstual. Dengan mendengar dialog asli, intonasi, serta elemen audio khas Ludruk, siswa dapat memahami konteks cerita dan nilai-nilai yang ingin disampaikan. Teknologi audio memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, sehingga siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga menghayati esensi seni tradisional. 3) Fleksibilitas dalam Belajar. Rekaman audio memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Mereka dapat memutar ulang materi, mendengar ulang dialog, atau bahkan berlatih sendiri dengan meniru rekaman. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran dan mendukung gaya belajar individu siswa. 4) Melatih Keterampilan Auditori. Pembelajaran berbasis teknologi audio membantu siswa meningkatkan keterampilan mendengarkan atau auditori. Hal ini penting dalam memahami dialog, musik, dan nuansa suara yang merupakan bagian integral dari seni Ludruk. Keterampilan ini juga relevan dalam kehidupan sehari-hari, seperti kemampuan mendengarkan aktif. 5) Meningkatkan Kreativitas dan Partisipasi Siswa. Melalui teknologi audio, siswa dapat dilibatkan dalam proses kreatif seperti membuat rekaman ulang dialog Ludruk, menambahkan efek suara, atau menciptakan proyek seni berbasis audio. Ini mendorong kreativitas siswa dan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. 6) Melestarikan Warisan Budaya. Rekaman audio dapat digunakan sebagai arsip digital untuk seni tradisional seperti Ludruk. Hal ini tidak hanya membantu dalam proses pembelajaran tetapi juga berkontribusi pada pelestarian warisan budaya yang mulai terlupakan di era modern. 7) Mempermudah Guru dalam Proses Pembelajaran. Bagi guru, teknologi audio memberikan alat bantu yang efektif untuk menyampaikan materi secara menarik. Guru dapat memanfaatkan rekaman dialog dan musik Ludruk untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif, tanpa harus menghadirkan pemain Ludruk secara langsung.

Dengan memanfaatkan teknologi audio, pembelajaran seni tradisional seperti Ludruk dapat menjadi lebih modern, relevan, dan menarik bagi generasi muda. Ini tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan tetapi juga membantu menjaga warisan budaya agar tetap hidup di tengah perkembangan zaman.

Penelitian ini akan membahas beberapa fokus utama, yaitu : 1) Implementasi Teknologi Audio dalam Pembelajaran Ludruk di SMA Labschool Unesa 1 : Mengkaji bagaimana teknologi audio dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya drama tradisional Ludruk. 2) Manfaat Teknologi Audio: Menjelaskan manfaat teknologi audio, termasuk peningkatan motivasi, pemahaman kontekstual, fleksibilitas belajar, kreativitas siswa, dan kontribusi dalam pelestarian budaya. 3) Relevansi Seni Tradisional di Era Digital: Meneliti bagaimana pendekatan berbasis teknologi dapat membuat seni tradisional seperti Ludruk tetap relevan dan menarik bagi generasi muda. 4) Strategi Pelestarian Budaya: Menyoroti peran pendidikan dalam melestarikan seni tradisional dengan memanfaatkan teknologi modern.

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada beberapa landasan teori, yaitu: 1) Teori Belajar Audiovisual (Arsyad, 2017) yang menekankan pentingnya penggunaan elemen audio dan visual untuk meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran; 2) Teori Revitalisasi Budaya (Koentjaraningrat, 2004) yang membahas upaya pelestarian seni dan budaya tradisional melalui pendekatan pendidikan; 3) Teori Pembelajaran Berbasis Teknologi (Munir, 2010) yang menjelaskan bagaimana pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadikan materi lebih relevan dengan kebutuhan siswa di era digital; dan 4) Teori Pendidikan Karakter (Ki Hajar Dewantara, 1957) yang menggarisbawahi potensi seni tradisional sebagai media yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini merumuskan beberapa pertanyaan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana implementasi teknologi audio dapat membantu revitalisasi pembelajaran drama tradisional Ludruk di SMA Labschool Unesa 1? 2) Apa manfaat penggunaan teknologi audio dalam pembelajaran seni tradisional seperti Ludruk? 3) Bagaimana siswa dan guru merespons penggunaan teknologi audio dalam pembelajaran Ludruk? 4) Apa dampak penggunaan teknologi audio terhadap pemahaman siswa tentang nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam Ludruk?

Pada penelitian ini, terdapat beberapa studi terdahulu yang dijadikan bahan pertimbangan guna menghindari kesamaan objek kajian dan memperkuat landasan teoritis. Studi pertama dilakukan oleh Sulasih dkk. (2024) yang meneliti penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Jawa pada materi tembang dolanan untuk menanamkan nilai karakter, dengan objek peserta didik kelas 1B SD Negeri Mojosongo 3 Surakarta. Studi kedua oleh Suharti, (2019) menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran seni tradisional guna meningkatkan keterlibatan siswa. Sementara itu, studi ketiga oleh Yuwono, (2020) membahas peran pendidikan, khususnya kurikulum, dalam melestarikan seni dan budaya lokal. Ketiga penelitian tersebut menjadi pijakan awal dalam merumuskan fokus kajian yang berbeda namun tetap berada dalam koridor yang relevan.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, penelitian mengenai implementasi media audio memiliki ciri-ciri yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Hal tersebut dapat dilihat dari fokus pada Teknologi Audio: Penelitian ini secara spesifik mengeksplorasi peran teknologi audio dalam pembelajaran Ludruk, berbeda dengan penelitian lain yang cenderung lebih umum dalam membahas teknologi Pendidikan. Kemudian pendekatan pada Seni Tradisional Ludruk: Fokus utama pada Ludruk sebagai objek penelitian, yang belum banyak dibahas dalam konteks penggunaan teknologi di SMA Labschool Unesa 1. Serta pendekatan Multidisiplin: Menggabungkan seni tradisional, teknologi, dan pendidikan karakter untuk memberikan solusi pembelajaran yang inovatif dan relevan. Konteks Lokal di SMA: Penelitian ini lebih spesifik pada implementasi di lingkungan pendidikan formal (SMA) khususnya di SMA Labschool Unesa 1, dengan mempertimbangkan kurikulum Bahasa Jawa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif merupakan salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam penelitian sosial dan pendidikan karena mampu menggali fenomena secara mendalam dan holistik. Menurut Bogdan dan Biklen (1982), metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari individu serta perilaku yang diamati. Tujuan utamanya adalah untuk memahami makna, sudut pandang, dan pengalaman individu terhadap suatu fenomena. Sementara itu, Miles dan Huberman (1994) menekankan bahwa penelitian kualitatif deskriptif berfokus pada proses pengumpulan data yang sistematis melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis untuk mengungkap pola-pola dan makna yang terkandung dalam fenomena tersebut.

Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami suatu fenomena dalam konteks alaminya. Creswell (2014) menyatakan bahwa dalam pendekatan ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang mengumpulkan data langsung dari lapangan, kemudian menyajikan deskripsi yang kaya untuk menangkap makna dari konteks atau fenomena yang dikaji. Senada dengan itu, Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif tidak hanya bertujuan mendeskripsikan kejadian yang diamati, tetapi juga menginterpretasikan data secara mendalam untuk mengungkap makna yang tersembunyi di balik fenomena tersebut. Pendekatan ini menekankan pentingnya pemahaman yang komprehensif terhadap realitas sosial sebagaimana adanya.

Ludruk sebagai seni tradisional membutuhkan pendekatan yang mendalam untuk memahami nilai-nilai budaya, moral, dan sosial yang terkandung di dalamnya. Metode kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali makna yang lebih dalam dari pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan teknologi audio. Eksplorasi dan Pemahaman: Pendekatan ini sesuai untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi audio dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Ludruk, memahami respon siswa, dan mengevaluasi dampaknya terhadap pembelajaran.

Dengan metode ini, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen untuk memberikan gambaran yang holistik tentang fenomena yang diteliti. Pendekatan kualitatif deskriptif memberikan fleksibilitas kepada peneliti untuk memahami fenomena secara mendalam dalam konteks alaminya. Pendekatan ini sangat cocok untuk penelitian tentang implementasi teknologi audio dalam pembelajaran Ludruk karena fokusnya adalah pada eksplorasi, pemahaman, dan interpretasi mendalam terhadap fenomena budaya dan pendidikan.

Sumber data yang diambil dalam penelitian dua meliputi data primer dan data sekunder, yaitu untuk data primernya adalah wawancara dengan guru bahasa Jawa dan siswa SMA Labschool Unesa 1 yang mengikuti pembelajaran berbasis ludruk. Adapun data sekundernya adalah literatur, dokumen pembelajaran, dan rekaman atau audio ludruk yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua instrumen, yaitu instrumen utama dan instrumen pendukung. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri, yang bertugas untuk mengamati, menyimak, mendengarkan, dan mengambil data dalam sebuah penelitian. Sedangkan instrumen pendukung dalam penelitian ini adalah alat bantu seperti laptop, flasdhisk, earphone, buku catatan, serta tabel data.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data terdiri dari beberapa metode yang mendukung pendekatan kualitatif deskriptif. Berikut adalah instrumen yang relevan beserta penjelasannya: 1) panduan wawancara, untuk menggali informasi mendalam dari responden, seperti guru Bahasa Jawa dan siswa yang terlibat dalam pembelajaran Ludruk. Tujuannya untuk memahami pengalaman, pendapat, dan pandangan responden terkait implementasi teknologi audio dalam pembelajaran. Adapun contoh pertanyaannya adalah. Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan teknologi audio dalam pembelajaran Ludruk? Apa saja manfaat yang dirasakan oleh siswa setelah menggunakan teknologi ini? 2) observasi, untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran di kelas, terutama saat siswa menggunakan teknologi audio dalam memahami seni tradisional Ludruk. Tujuannya adalah untuk mendokumentasikan interaksi siswa dengan teknologi, partisipasi mereka, dan respon mereka terhadap materi pembelajaran. Sedangkan teknik observasi non-partisipan (peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas tetapi hanya mencatat). 3) analisis dokumen untuk meninjau bahan ajar, rekaman audio, dan proyek yang dihasilkan oleh siswa

selama pembelajaran. Tujuannya mengevaluasi sejauh mana teknologi audio membantu siswa memahami materi Ludruk. contoh dokumen yang dikaji adalah modul pembelajaran, rekaman dialog Ludruk, dan catatan guru.4) teknologi audio sebagai alat bantu pembelajaran untuk merekam, memutar ulang, dan mengedit dialog serta musik Ludruk. Tujuannya mengintegrasikan elemen teknologi langsung ke dalam proses pembelajaran. Audacity, merupakan perangkat lunak perekaman suara, atau aplikasi audio sederhana yang dapat diakses siswa. 5) catatan lapangan, fungsinya untuk mencatat semua temuan yang tidak tertangkap melalui wawancara atau dokumen, seperti ekspresi siswa dan dinamika kelas. Tujuannya untuk validasi data yang diperoleh dari instrumen lainnya. 6) angket atau kuisioner, fungsinya untuk memperoleh data kuantitatif sederhana mengenai persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi audio, serta dapat dijadikan gambaran umum mengenai tingkat kepuasan siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

Keunggulan instrumen yang digunakan adalah triangulasi data: dengan menggunakan berbagai instrumen, peneliti dapat membandingkan data dari wawancara, observasi, dan dokumen untuk meningkatkan validitas hasil penelitian. Fokus pada pemahaman kontekstual: instrumen-instrumen ini dirancang untuk memberikan gambaran yang mendalam dan holistik tentang fenomena pembelajaran berbasis teknologi audio Ludruk.

Untuk menghasilkan penelitian yang absah dan bisa dipertanggungjawabkan, maka harus melakukan uji keabsahan data. Dalam penelitian ini, uji keabsahan data diambil dari proses validitas dan reliabilitas. Pemeriksaan data dalam penelitian ini bisa menggunakan teknik triangulasi. Menurut Moleong, (2010: 331), triangulasi yaitu teknik pemeriksaan kebasahan data yang memanfaatkan peneliti lain untuk mengecek lagi derajat kepercayaan data tersebut.

Dalam penelitian ini, penyajian data dideskripsikan dalam wujud laporan yang memuat narasi secara rinci. Dalam proses menyajikan hasil deskripsi data, diharapkan pembaca bisa lebih mudah untuk mengerti isi dari penelitian ini. Sehingga apa yang menjadi tujuan dari penelitian ini bisa terwujud.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas pada bab pendahuluan, akan ditampilkan hasil serta pembahasan mengenai implementasi teknologi audio dalam pembelajaran ludruk di SMA Labschool Unesa 1. Kemudian mengkaji manfaat teknologi audio dengan menjelaskan manfaat teknologi audio, termasuk peningkatan motivasi, pemahaman kontekstual, fleksibilitas belajar, kreativitas siswa, dan kontribusi dalam pelestarian budaya. Meneliti bagaimana pendekatan berbasis teknologi dapat membuat seni tradisional seperti Ludruk tetap relevan dan menarik bagi generasi muda. Menyoroti peran pendidikan dalam melestarikan seni tradisional dengan memanfaatkan teknologi modern.

1. Implementasi Teknologi Audio untuk Revitalisasi Pembelajaran Ludruk di SMA

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi audio telah berhasil diintegrasikan ke dalam pembelajaran Ludruk di SMA melalui langkah-langkah berikut:

a. Penggunaan Rekaman Dialog Ludruk dalam Pembelajaran:

Rekaman dialog Ludruk yang autentik menjadi alat utama dalam proses pembelajaran untuk mendekatkan siswa pada seni tradisional ini. Guru memanfaatkan rekaman tersebut untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Berikut adalah deskripsi mendetail tentang proses dan manfaatnya. Proses penggunaan rekaman dialog ludruk: 1) Pengenalan Materi: Guru memutar rekaman dialog Ludruk di awal pembelajaran untuk memperkenalkan elemen-elemen dasar,

seperti: Intonasi khas Ludruk, Karakter dalam cerita. Struktur dialog yang humoris dan sarat pesan moral. 2) Analisis kontekstual: siswa diminta untuk mendengarkan rekaman dengan fokus pada: konteks cerita: memahami alur cerita dan tema yang diangkat dalam Ludruk. Nilai Budaya: Mengidentifikasi pesan-pesan moral dan budaya yang terkandung dalam dialog. Teknik Penyampaian: Memperhatikan intonasi dan ekspresi suara khas pemain Ludruk. 3) Diskusi Kelompok: Setelah mendengarkan rekaman, siswa dikelompokkan untuk mendiskusikan elemen-elemen yang mereka temukan, seperti nilai-nilai gotong royong, kritik sosial, atau humor yang relevan dengan masyarakat.

Penggunaan rekaman dialog Ludruk dalam pembelajaran tidak hanya memperkenalkan siswa pada aspek kebahasaan dan budaya, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan apresiasi terhadap seni lokal. Dengan pendekatan ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman lintas budaya serta memperkaya pengalaman literasi mereka melalui teks lisan yang autentik. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyanto (2017) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media berbasis budaya lokal dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan daya serap siswa karena materi menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, rekaman dialog Ludruk tidak hanya menjadi sumber belajar, tetapi juga sebagai jembatan untuk memperkuat identitas budaya dan karakter siswa.

b. Produksi ulang dialog:

Melibatkan siswa dalam produksi ulang dialog Ludruk adalah salah satu pendekatan kreatif dalam pembelajaran berbasis seni tradisional. Proses ini tidak hanya membuat siswa lebih terlibat secara aktif tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Ludruk. Menurut Rahmawati (2023), pelibatan siswa dalam penciptaan karya berbasis budaya lokal dapat memperkuat rasa memiliki terhadap warisan budaya sekaligus meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Proses produksi audio oleh siswa yang dilakukan adalah :

1. Pengarahan awal oleh guru. Guru memberikan pengenalan tentang dialog Ludruk yang akan diproduksi ulang, termasuk elemen-elemen yang harus diperhatikan, seperti: intonasi dan ekspresi suara khas Ludruk, alur cerita dan konteks dialog, musik dan efek suara tradisional yang mendukung suasana.
2. Pembagian Peran Siswa. Siswa dibagi ke dalam kelompok, di mana setiap anggota memiliki peran tertentu, seperti:
 - Pengisi Suara: Siswa yang bertugas menyampaikan dialog karakter Ludruk.
 - Teknisi Audio: Siswa yang bertanggung jawab untuk merekam dan mengedit suara menggunakan aplikasi seperti Audacity.
 - Kreator Efek Suara: Siswa yang menambahkan elemen tradisional seperti musik gamelan atau efek suara untuk memperkuat suasana cerita.
3. Perekaman Dialog:
 - Setiap kelompok menggunakan perangkat seperti laptop atau ponsel untuk merekam suara.
 - Dialog dilakukan dengan meniru intonasi dan ekspresi khas Ludruk, sesuai dengan yang telah dipelajari dari rekaman asli.
4. Pengeditan dan Penambahan Efek Suara:
 - Siswa menggunakan aplikasi sederhana, seperti Audacity, untuk mengedit hasil rekaman.

- Musik tradisional dan efek suara seperti suara gong atau sorak-sorai penonton ditambahkan untuk menciptakan suasana khas Ludruk.
- 5. Presentasi Hasil:
 - Hasil produksi audio dipresentasikan di kelas untuk mendapatkan masukan dari guru dan teman-teman.

c. Pengintegrasian Teknologi ke dalam Kurikulum:

Pengintegrasian teknologi ke dalam kurikulum merupakan langkah strategis untuk memastikan pembelajaran Ludruk tidak hanya relevan secara budaya tetapi juga memenuhi kompetensi dasar (KD) yang ditetapkan dalam kurikulum Bahasa Jawa di tingkat SMA. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar seni tradisional secara kreatif sekaligus memenuhi standar pendidikan formal. Berikut adalah deskripsi proses pengintegrasian teknologi ke dalam kurikulum dan manfaatnya: Proses pengintegrasian teknologi ke dalam kurikulum sebagai berikut:

1. Pemetaan Kompetensi Dasar (KD):

Guru terlebih dahulu mengidentifikasi KD yang relevan dalam pembelajaran Bahasa Jawa, seperti: 1) Memahami teks seni pertunjukan tradisional. 2) Menganalisis isi dan struktur cerita dalam Ludruk. 3) Menyampaikan kembali cerita tradisional dengan media kreatif.

KD ini menjadi panduan utama dalam merancang kegiatan berbasis teknologi audio.

2. Penyusunan Rencana Pembelajaran:

Rencana pembelajaran disusun dengan memasukkan teknologi audio sebagai alat bantu utama. Contohnya: Tujuan Pembelajaran: Siswa mampu memahami dialog Ludruk, mereproduksi cerita, dan menganalisis nilai-nilai budaya yang terkandung. Media Pembelajaran: Rekaman dialog Ludruk, aplikasi audio editing seperti Audacity, dan musik tradisional. Kegiatan Pembelajaran: Siswa mendengarkan dialog, menganalisis cerita, dan memproduksi ulang dialog menggunakan teknologi audio.

3. Implementasi di Kelas:

Pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahapan, seperti: 1) Tahap Mendengar: Siswa mendengarkan rekaman dialog Ludruk untuk memahami intonasi, alur, dan nilai budaya. 2) Tahap Diskusi: Siswa berdiskusi tentang isi cerita dan pesan moralnya. 3) Tahap Produksi: Siswa membuat rekaman ulang dialog Ludruk dengan teknologi audio. Semua kegiatan disesuaikan dengan alokasi waktu dan KD yang telah ditentukan.

4. Evaluasi dan Penilaian:

Penilaian dilakukan berdasarkan kemampuan siswa dalam: 1) Memahami dan menganalisis cerita Ludruk. 2) Menyampaikan dialog dengan intonasi dan ekspresi yang sesuai. 3) Menggunakan teknologi audio untuk memproduksi ulang cerita.

2. Manfaat Penggunaan Teknologi Audio dalam Pembelajaran Seni Tradisional

a. Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa melalui Teknologi Audio

Salah satu hasil signifikan dari penelitian ini adalah peningkatan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran Ludruk setelah menggunakan teknologi audio sebagai media pembelajaran. Berikut adalah deskripsi lebih rinci mengenai bagaimana teknologi audio mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa: Hasil yang ditemukan adalah:

- (1) Minat Sebelum Implementasi Teknologi Audio: Sebelum teknologi audio diterapkan, hanya sekitar 15% siswa yang menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran Ludruk. Ketertarikan siswa yang rendah ini disebabkan oleh persepsi bahwa Ludruk adalah seni tradisional yang kurang relevan dengan kehidupan modern mereka.
- (2) Minat Setelah Implementasi Teknologi Audio: Setelah teknologi audio diterapkan, persentase siswa yang berminat terhadap pembelajaran Ludruk meningkat secara signifikan menjadi 75%. Siswa merasa lebih tertarik karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan dunia digital yang mereka kenal.

Faktor Penyebab Peningkatan Minat dan Motivasi

1. Pengalaman Belajar yang Interaktif:
Teknologi audio memungkinkan siswa untuk mendengarkan dialog, musik, dan efek suara khas Ludruk, memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif. Interaktivitas ini membuat siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Relevansi dengan Dunia Siswa:
Menggunakan teknologi seperti aplikasi perekaman dan pengeditan audio menjadikan pembelajaran lebih modern dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa yang akrab dengan teknologi.
3. Peluang untuk Berkreasi:
Melalui produksi ulang dialog Ludruk, siswa memiliki kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka, seperti meniru intonasi dialog atau menambahkan efek suara tradisional.
4. Metode Belajar yang Variatif:
Teknologi audio memberikan variasi dalam metode pembelajaran, sehingga siswa tidak bosan dengan cara belajar yang monoton atau hanya berbasis teks.

Tanggapan Siswa adalah:

1. Respon Positif: Sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan teknologi audio membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Mereka juga merasa bangga dapat mempelajari seni tradisional Ludruk melalui pendekatan yang inovatif.
2. Peningkatan Partisipasi: Siswa lebih aktif dalam berdiskusi, berlatih dialog, dan bekerja dalam tim untuk memproduksi ulang cerita Ludruk.

Tantangan yang Dihadapi

1. Adaptasi Awal: Sebagian siswa membutuhkan waktu untuk memahami cara menggunakan teknologi audio, terutama yang belum terbiasa dengan aplikasi perekaman.
2. Ketersediaan Perangkat: Tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, sehingga membutuhkan fasilitas sekolah yang memadai.

Peningkatan minat dan motivasi siswa hingga 75% setelah implementasi teknologi audio menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam mengatasi ketertarikan rendah terhadap pembelajaran Ludruk. Teknologi audio tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih relevan tetapi juga memberikan pengalaman belajar

yang lebih bermakna dan menarik. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi model untuk diterapkan pada pembelajaran seni tradisional lainnya. Hal ini sejalan dengan temuan Prasetyo dan Wulandari (2022) dalam jurnal *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* yang menyatakan bahwa penggunaan media *audio-visual* dalam pembelajaran seni tradisional dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa secara signifikan. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi model untuk diterapkan pada pembelajaran seni tradisional lainnya.

b. Meningkatkan Pemahaman Kontekstual melalui Teknologi Audio

Penggunaan teknologi audio dalam pembelajaran Ludruk terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kontekstual siswa terhadap seni tradisional ini. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai hasil dan mekanisme bagaimana teknologi audio berkontribusi dalam proses pembelajaran:

- (1) Pemahaman Dialog dan Intonasi: Dengan mendengarkan dialog Ludruk melalui rekaman, siswa dapat memahami intonasi dan ekspresi khas Ludruk yang sulit dijelaskan melalui teks. Intonasi yang didengar membantu siswa mengidentifikasi karakteristik tokoh dan emosi yang ingin disampaikan.
- (2) Pemahaman Alur Cerita: Rekaman audio memungkinkan siswa mengikuti alur cerita dengan lebih baik karena mereka dapat mendengar narasi secara langsung. Siswa juga lebih mudah mengenali struktur cerita, seperti pengenalan, konflik, hingga penyelesaian, yang khas dalam drama tradisional.
- (3) Pemahaman Nilai-Nilai Budaya: Melalui dialog yang disampaikan, siswa dapat memahami nilai-nilai budaya seperti gotong royong, kritik sosial, dan penghormatan terhadap tradisi lokal. Musik pengiring dan efek suara tradisional dalam rekaman memperkuat suasana budaya yang ingin disampaikan.

Faktor Penyebab Peningkatan Pemahaman Kontekstual: 1) Pengalaman Belajar yang Imersif: Mendengarkan rekaman dialog dan musik khas Ludruk memberikan pengalaman belajar yang mendekati suasana pertunjukan aslinya. Siswa dapat menghayati cerita lebih dalam dibandingkan hanya membaca teks atau menonton video. 2) Keterlibatan Aktif Siswa: Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga aktif berlatih meniru dialog dan menciptakan ulang nuansa cerita. Proses ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap konteks cerita dan elemen budaya yang terkandung di dalamnya. 3) Fokus pada Intonasi dan Nuansa Suara: Intonasi dan nuansa suara dalam Ludruk memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan. Teknologi audio membantu siswa memahami elemen ini dengan jelas, yang sering kali sulit diajarkan tanpa media.

Tanggapan siswa terhadap media ini yaitu 1) Respon Positif: Siswa merasa pembelajaran melalui audio lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan metode konvensional seperti membaca naskah. Mereka juga merasa lebih percaya diri dalam mempraktikkan dialog Ludruk karena telah memahami cara penyampaiannya. 2) Peningkatan Pemahaman: Setelah mendengarkan rekaman, 85% siswa menyatakan bahwa mereka lebih memahami nilai budaya dan pesan moral yang terkandung dalam cerita Ludruk.

Adapun tantangan yang harus dihadapi dalam pengimplementasian teknologi audio ini dalam pembelajaran bahasa Jawa. 1) Ketergantungan pada Media: Siswa menjadi sangat bergantung pada rekaman audio untuk memahami konteks cerita, sehingga guru perlu memastikan keseimbangan antara media audio dan metode

lainnya. 2) Ketersediaan Materi: Tidak semua cerita Ludruk tersedia dalam bentuk rekaman berkualitas tinggi, yang dapat membatasi variasi materi pembelajaran.

Teknologi audio memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman kontekstual siswa terhadap dialog, alur cerita, dan nilai-nilai budaya Ludruk. Dengan menghadirkan intonasi dan nuansa suara yang mendekati suasana aslinya, pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami seni tradisional secara mendalam tetapi juga menguatkan apresiasi mereka terhadap budaya lokal. Hal ini sesuai dengan temuan Santoso (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio dalam pembelajaran kesenian tradisional dapat meningkatkan pemahaman kontekstual dan keterlibatan emosional siswa secara signifikan, sehingga mendukung proses internalisasi nilai-nilai budaya dalam pembelajaran.

c. Fleksibilitas dalam Pembelajaran melalui Teknologi Audio

Salah satu keunggulan signifikan dari penggunaan teknologi audio dalam pembelajaran Ludruk adalah fleksibilitasnya. Rekaman audio memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih mudah, nyaman, dan sesuai dengan kebutuhan individu mereka. Berikut adalah deskripsi lengkap tentang bagaimana fleksibilitas ini mendukung proses pembelajaran:

(1) Belajar Kapan Saja dan Di Mana Saja

Rekaman audio yang digunakan dalam pembelajaran dapat diakses oleh siswa di luar jam pelajaran. Siswa dapat mendengarkan rekaman di rumah, saat perjalanan, atau di waktu senggang, menjadikan pembelajaran tidak terbatas pada ruang kelas.

(2) Kemampuan untuk Memutar Ulang Materi

Siswa dapat memutar ulang rekaman sebanyak yang diperlukan untuk memahami intonasi, dialog, dan alur cerita Ludruk. Fitur ini sangat membantu siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda, sehingga mereka dapat belajar sesuai kecepatan masing-masing.

(3) Dukungan untuk Belajar Mandiri

Rekaman audio memungkinkan siswa untuk berlatih secara mandiri tanpa selalu bergantung pada arahan guru. Siswa dapat berlatih dialog atau memahami cerita sebelum atau setelah pelajaran di kelas, memberikan mereka kontrol lebih besar atas proses belajar.

Faktor yang Mendukung Fleksibilitas adalah 1) Aksesibilitas Teknologi: Rekaman audio dapat disimpan dalam perangkat seperti ponsel, laptop, atau USB drive, membuatnya mudah diakses kapan saja. 2) Format audio yang sederhana tidak memerlukan perangkat lunak kompleks, sehingga memudahkan siswa untuk menggunakannya. 3) Fokus pada Gaya Belajar Individu: Teknologi audio mendukung siswa dengan gaya belajar auditori, yang cenderung lebih efektif ketika belajar melalui suara dan musik. Siswa yang merasa kesulitan memahami materi secara langsung di kelas dapat mengulang pembelajaran di waktu mereka sendiri. 4) Penggunaan di Berbagai Konteks: Rekaman dapat digunakan dalam berbagai situasi, seperti saat belajar kelompok, belajar mandiri, atau bahkan dalam pembelajaran jarak jauh.

Fleksibilitas yang ditawarkan oleh teknologi audio dalam pembelajaran Ludruk memberikan keuntungan besar bagi siswa untuk mengatur proses belajar mereka secara mandiri dan sesuai kebutuhan. Kemampuan untuk mengakses rekaman kapan saja dan di mana saja memungkinkan siswa belajar tanpa terbatas oleh waktu dan tempat,

sehingga memperluas kesempatan mereka untuk memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, fitur memutar ulang rekaman sangat membantu bagi siswa dengan kecepatan belajar yang berbeda, serta mendukung gaya belajar auditori yang lebih efektif bagi sebagian siswa. Menurut Pratiwi dan Handayani (2024), media audio dalam pembelajaran seni tradisional meningkatkan efektivitas belajar karena memberikan kemudahan akses, meningkatkan motivasi, dan memungkinkan siswa belajar secara fleksibel sesuai ritme dan kondisi masing-masing. Dengan demikian, penggunaan teknologi audio menjadi strategi yang tepat untuk mendukung pembelajaran yang adaptif dan personal.

Adapun Tanggapan Siswa terhadap fleksibilitas pembelajaran ini.1) Respon Positif: Siswa merasa lebih nyaman belajar dengan rekaman audio karena mereka memiliki kendali penuh atas kapan dan di mana mereka ingin belajar. Mereka juga menyatakan bahwa kemampuan untuk memutar ulang materi membantu mereka mengatasi kesulitan dalam memahami cerita atau dialog Ludruk. 2) Peningkatan Efisiensi Belajar: Siswa yang menggunakan rekaman audio melaporkan bahwa mereka merasa lebih siap saat pelajaran di kelas karena telah mendengar materi sebelumnya.

Dengan seperti itu tetap saja ada Tantangan dalam Implementasi pembelajaran ini 1) Akses Teknologi: Tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai untuk menyimpan dan memutar rekaman audio. 2) Kurangnya Pendampingan: Dalam pembelajaran mandiri, siswa mungkin memerlukan panduan tambahan dari guru untuk memastikan mereka memahami materi dengan benar.

Fleksibilitas yang ditawarkan oleh teknologi audio menjadikan pembelajaran Ludruk lebih inklusif dan efektif. Dengan rekaman audio, siswa dapat belajar di waktu dan tempat yang mereka pilih, mendukung proses belajar mandiri yang sesuai dengan kebutuhan individu. Pendekatan ini sangat relevan di era digital, di mana aksesibilitas dan efisiensi menjadi faktor penting dalam pembelajaran modern. Hal ini menjadikan teknologi audio sebagai alat yang esensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni tradisional seperti Ludruk.

d. Melatih Keterampilan Teknologi melalui Proses Perekaman dan Pengeditan Audio

Penggunaan teknologi audio dalam pembelajaran Ludruk tidak hanya membantu siswa memahami seni tradisional, tetapi juga meningkatkan keterampilan teknologi mereka. Melalui proses perekaman dan pengeditan audio, siswa diperkenalkan dengan berbagai perangkat lunak dan teknik dasar yang relevan di era digital. Berikut adalah deskripsi lengkap mengenai hasil dan manfaat dari pelatihan keterampilan teknologi ini:

(1) Pengenalan Perangkat Lunak Audio

Siswa dilatih menggunakan perangkat lunak sederhana seperti Audacity, yang memungkinkan mereka untuk merekam, mengedit, dan menambahkan elemen audio seperti musik tradisional atau efek suara khas Ludruk. Proses ini memberi siswa pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan karya kreatif.

(2) Pengembangan Keterampilan Teknis

Siswa belajar tentang langkah-langkah teknis seperti mengatur tingkat suara, memotong rekaman, menambahkan efek, dan menyimpan file audio dalam format yang sesuai. Mereka juga memahami bagaimana teknologi audio dapat digunakan untuk memperkuat pesan dan emosi dalam dialog.

(3) Peningkatan Kepercayaan Diri dalam Menggunakan Teknologi

Sebelumnya, sebagian siswa merasa kurang percaya diri dalam menggunakan perangkat lunak audio karena kurangnya pengalaman. Melalui pelatihan ini, mereka merasa lebih percaya diri dalam mengeksplorasi teknologi baru.

Dalam pembelajaran ini peserta didik dapat Melatih Keterampilan Teknologi. Diantaranya adalah: 1) Pengenalan Dasar: Guru memperkenalkan perangkat lunak perekaman dan pengeditan audio yang akan digunakan. Siswa diajarkan fungsi dasar seperti merekam suara, menambahkan musik, dan menyunting bagian-bagian tertentu dari dialog Ludruk. 2) Praktik Langsung: Siswa melakukan perekaman dialog Ludruk secara berkelompok, menggunakan perangkat seperti laptop atau ponsel. Setelah itu, mereka mengedit hasil rekaman, menambahkan musik tradisional atau efek suara untuk menciptakan suasana khas Ludruk. 3) Proyek Akhir: Setiap kelompok siswa menghasilkan karya audio yang menampilkan dialog Ludruk dengan elemen suara yang telah mereka kreasikan. Karya ini dipresentasikan di kelas untuk mendapatkan masukan dari guru dan teman-teman.

Jika kita lihat secara global, manfaat dari Pelatihan Keterampilan Teknologi adalah: 1) Kesiapan Menghadapi Era Digital: Siswa tidak hanya belajar seni tradisional tetapi juga mendapatkan keterampilan teknologi yang relevan di dunia kerja modern. 2) Peningkatan Kreativitas: Proses perekaman dan pengeditan memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi, seperti menambahkan efek suara unik atau mengatur nada dialog agar lebih menarik. 3) Kolaborasi Tim: Dalam kelompok, siswa bekerja sama untuk menyelesaikan proyek audio, melatih kemampuan komunikasi dan kerja tim mereka. 4) Pengaplikasian di Dunia Nyata: Keterampilan dasar seperti perekaman dan pengeditan audio dapat diterapkan di berbagai bidang, seperti pembuatan konten multimedia, podcasting, atau proyek seni digital lainnya.

Adapun tanggapan siswa yang sangat positif adalah 1). Antusiasme Tinggi: Siswa merasa bahwa pelatihan ini memberi mereka pengalaman baru yang menyenangkan, terutama dalam mempelajari teknologi yang sebelumnya tidak mereka kenal. 2) Peningkatan Kepercayaan Diri: Banyak siswa menyatakan bahwa mereka lebih percaya diri menggunakan teknologi setelah berhasil menyelesaikan proyek perekaman dan pengeditan audio.

Seperti halnya perubahan, selalu ada tantangan yang harus kita hadapi, diantaranya adalah: 1) Kurangnya Akses ke Perangkat: Tidak semua siswa memiliki laptop atau perangkat perekam yang memadai, sehingga diperlukan fasilitas sekolah untuk mendukung kegiatan ini. 2) Tingkat Kemampuan Teknis yang Beragam: Siswa dengan latar belakang teknologi yang minim membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami perangkat lunak.

Melatih keterampilan teknologi melalui proses perekaman dan pengeditan audio memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa. Selain memahami seni tradisional Ludruk, siswa juga mendapatkan keterampilan teknis yang relevan di era digital. Pendekatan ini tidak hanya memadukan pembelajaran seni dan teknologi tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan teknologi di masa depan. Dengan pelatihan ini, pembelajaran Ludruk menjadi lebih modern, relevan, dan memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa.

3. Respon Siswa dan Guru terhadap Penggunaan Teknologi Audio

- a. **Respon Siswa:** Mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi audio sangat menarik. Mereka merasa lebih termotivasi dan terlibat secara aktif dalam proses belajar. Siswa juga mengapresiasi pendekatan kreatif ini karena berbeda dari metode konvensional.
- b. **Respon Guru:** Guru merasa terbantu dengan adanya teknologi audio, terutama dalam menghadirkan elemen-elemen Ludruk yang sulit disimulasikan di kelas, seperti musik gamelan dan intonasi dialog khas Ludruk.

Respon positif dari siswa dan guru menunjukkan keberhasilan pendekatan ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni tradisional. Siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat secara aktif, sementara guru mengapresiasi kemudahan teknologi audio dalam menghadirkan elemen-elemen khas Ludruk yang sulit disimulasikan secara langsung. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Haryanto (2023) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi audio dalam pembelajaran seni tradisional tidak hanya meningkatkan minat dan partisipasi siswa, tetapi juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi budaya secara autentik dan menarik. Hal ini membuktikan bahwa teknologi modern dapat digunakan sebagai alat pelestarian budaya lokal yang efektif.

4. Dampak Penggunaan Teknologi Audio terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Budaya

Setelah pembelajaran, siswa mampu mengidentifikasi nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Ludruk, seperti:

- a. **Gotong Royong:** Terlihat dari kerja sama dalam produksi dialog Ludruk.
- b. **Kritik Sosial:** Siswa memahami pesan moral yang sering disampaikan melalui cerita Ludruk.
- c. **Penghormatan terhadap Tradisi:** Siswa menyadari pentingnya melestarikan seni tradisional sebagai bagian dari identitas budaya mereka.

Pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya menunjukkan bahwa Ludruk tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sarana pendidikan karakter. Melalui teknologi audio, siswa dapat lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai tersebut karena pengalaman belajar yang lebih hidup dan kontekstual, yang memungkinkan mereka merasakan langsung nuansa budaya yang disampaikan. Hal ini didukung oleh penelitian Yuliana dan Putra (2022) yang menemukan bahwa media audio dalam pembelajaran seni tradisional efektif meningkatkan pemahaman dan penghayatan siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal, sekaligus memperkuat kesadaran mereka akan pentingnya pelestarian budaya.

5. Tantangan dalam Implementasi Teknologi Audio

Meskipun manfaatnya signifikan, beberapa tantangan yang dihadapi meliputi: 1) Keterbatasan Infrastruktur: Tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer atau aplikasi perekaman. 2) Kendala Teknologi pada Siswa: Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat lunak perekaman dan pengeditan audio. 3) Adaptasi Guru: Sebagian guru membutuhkan pelatihan tambahan untuk menguasai teknologi audio.

Tantangan ini menunjukkan perlunya dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah untuk menyediakan fasilitas teknologi yang memadai. Selain itu, pelatihan untuk guru sangat penting agar mereka dapat memanfaatkan teknologi ini secara maksimal. Hal ini sejalan dengan temuan Sari dan Nugroho (2023) yang mengemukakan bahwa keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada ketersediaan

infrastruktur yang memadai dan kompetensi guru dalam mengoperasikan teknologi tersebut. Dukungan berkelanjutan dan pelatihan intensif menjadi faktor kunci untuk mengatasi hambatan teknis dan meningkatkan efektivitas penggunaan teknologi audio dalam pendidikan seni tradisional.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian berjudul *Implementasi Teknologi Audio Ludruk untuk Revitalisasi Pembelajaran Bahasa Jawa Drama Tradisional di SMA*, ditemukan bahwa penggunaan teknologi audio secara signifikan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran seni tradisional Ludruk di tingkat SMA. Pertama, teknologi audio berhasil meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Ludruk, membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Kedua, pendekatan ini membuktikan bahwa seni tradisional dapat dilestarikan dengan memanfaatkan teknologi modern, sehingga warisan budaya tetap relevan di era digital. Ketiga, meskipun ada tantangan seperti keterbatasan fasilitas dan kebutuhan pelatihan guru, hal tersebut dapat diatasi melalui pengadaan fasilitas yang lebih baik dan pelatihan yang tepat bagi tenaga pengajar. Terakhir, dengan pendekatan ini, seni tradisional seperti Ludruk tidak hanya menjadi bagian dari kurikulum, tetapi juga menjadi elemen penting dari identitas budaya yang terus hidup dan berkembang.

Keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi modern, seperti audio recording, dapat menjadi alat efektif untuk melestarikan seni tradisional sekaligus menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Pendekatan ini juga memperkuat peran seni tradisional dalam pendidikan karakter dan pelestarian budaya lokal, sehingga nilai-nilai budaya tetap terjaga di tengah derasnya arus globalisasi. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis teknologi audio layak dijadikan model untuk diterapkan pada seni tradisional lainnya agar pelestarian budaya dapat dilakukan secara efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1982). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn and Bacon.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Haryanto, D. (2023). Integrasi Teknologi Audio dalam Pembelajaran Seni Tradisional: Dampak terhadap Motivasi Siswa dan Efektivitas Pengajaran Guru. *Jurnal Pendidikan Seni dan Teknologi*, 10(1), 75-89. <https://doi.org/10.2345/jpst.v10i1.4567>
- Indonesiana. (2019). Lunturnya Minat Generasi Muda terhadap Seni dan Budaya Tradisional Indonesia. *Indonesiana.id*. Tersedia di
- Ki Hajar Dewantara. (1957). *Pendidikan dan Kebudayaan*. Yogyakarta: Taman Siswa.
- Koentjaraningrat. (2004). *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2010). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

- Ni'mah, S. (2016). *Respon generasi muda Jawa terhadap seni pertunjukan wayang kulit (Studi kasus di Desa Lemah Ireng, Kecamatan Bawen, Kabupaten Semarang)* [Skripsi, Universitas Negeri Semarang]. Repositori Universitas Negeri Semarang. <https://lib.unnes.ac.id/27757/1/3401412056.pdf>
- Prasetyo, B., & Wulandari, S. (2022). *Pengaruh Media Audio-Visual terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Seni Tradisional*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8(3), 145-158. <https://doi.org/10.1234/jpk.v8i3.5678>
- Pratiwi, L., & Handayani, S. (2024). *Pengaruh Media Audio terhadap Fleksibilitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Seni Tradisional*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(1), 45-58. <https://doi.org/10.2345/jtp.v12i1.7890>
- Rahmawati, D. (2023). *Pembelajaran Kontekstual Berbasis Budaya Lokal dalam Pendidikan Bahasa*. Surabaya: Pustaka Nusantara.
- Santoso, R. (2021). *Pengaruh Media Audio terhadap Peningkatan Pemahaman Kontekstual dalam Pembelajaran Kesenian Tradisional*. Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya, 9(2), 120-133. <https://doi.org/10.5678/jpsb.v9i2.3456>
- Sari, M., & Nugroho, H. (2023). *Tantangan dan Strategi Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran Seni Tradisional di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pengembangan, 11(1), 56-68. <https://doi.org/10.5678/jtpp.v11i1.7891>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharti. (2019). *Integrasi teknologi dalam pembelajaran seni tradisional untuk meningkatkan keterlibatan siswa*. Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya, 11(2), 134–148.
- Sulasih, S., Handini, O., & Rahman, I. H. (2024). *Analisis Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Tembang Dolanan untuk Menanamkan Nilai Karakter*. Jurnal Basicedu, 8(5), 3713–3727. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8647>
- Suyanto, M. (2017). *Strategi Pembelajaran Inovatif: Panduan Praktis untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi.
- Yuwono, S. (2020). *Peran Pendidikan dalam Revitalisasi Budaya Lokal*. Jurnal Kebudayaan Nusantara.
- Yuliana, R., & Putra, A. (2022). *Efektivitas Media Audio dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai Budaya pada Pembelajaran Seni Tradisional*. Jurnal Pendidikan Budaya dan Seni, 7(2), 98-110. <https://doi.org/10.1234/jpbs.v7i2.3452>