



RAGAM ANGKLUNG *TOEL* SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MUSIK BAMBU

Teguh Gumilar



PENDAHULUAN

Pada tanggal 16 November 2010, angklung diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda Kemanusiaan (*Intangible Cultural Heritage of Humanity*). Pengakuan ini menegaskan bahwa angklung bukan hanya sekedar alat musik, tetapi juga warisan budaya yang penting karena mengandung nilai-nilai identitas, pendidikan, dan kolaborasi antarbudaya. Pengakuan dari UNESCO tersebut menjadi motivasi untuk melestarikan angklung di kalangan generasi muda. Angklung harus terus dilestarikan agar tetap terjaga kehadirannya dan eksis, karena angklung merupakan warisan budaya dan juga menjadi alat musik kebanggaan Indonesia. Angklung merupakan alat musik tradisional dari Indonesia yang terbuat dari bambu, yang dimainkan dengan cara digoyangkan. Alat musik ini dibunyikan dengan cara digoyangkan sehingga menghasilkan bunyi (Hudaepah, 2020). Bahan dasar bambu ini tentunya mudah didapatkan di Indonesia. Hasil bumi yang tumbuh subur dan tidak susah ditemukan di negara Indonesia yaitu bambu (Christiana & Gumilar, 2022). Setiap angklung menghasilkan satu nada tertentu, sehingga untuk memainkan melodi, diperlukan beberapa angklung dengan nada berbeda. Angklung terutama berasal dari Sunda, dan telah menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat Sunda sejak ratusan tahun yang lalu.

Ada beberapa aspek penting dari angklung sebagai warisan budaya tak benda, meliputi: (1) Sejarah dan Tradisi. Angklung telah dimainkan dalam berbagai acara tradisional dan ritual keagamaan di masyarakat Sunda. Dalam sejarahnya, angklung digunakan untuk ritual memohon kesuburan tanah dan hasil panen. Musik yang dihasilkan angklung diyakini bisa membawa kesejahteraan dan mengundang berkah dari alam. (2) Filosofi Gotong Royong. Dalam pertunjukan angklung, setiap pemain hanya memainkan satu atau dua nada, sehingga untuk menghasilkan sebuah melodi yang lengkap, diperlukan kerja sama antar pemain. Ini mencerminkan filosofi gotong royong, di mana setiap individu memiliki peran penting dalam mencapai tujuan bersama. (3) Pendidikan dan Budaya. Angklung sering digunakan sebagai alat pendidikan musik di sekolah-sekolah Indonesia dan di beberapa negara lainnya. Melalui permainan angklung, anak-anak belajar tentang musik, harmoni, dan juga nilai-nilai kebersamaan dan kerja sama. (4) Eksistensi Global. Pengakuan dari UNESCO membantu memperkuat

posisi angklung di kancah internasional. Angklung kini dikenal luas di berbagai negara dan sering ditampilkan dalam acara-acara budaya di seluruh dunia. Pengakuan angklung oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Tak Benda juga membawa tanggung jawab untuk melestarikannya. Oleh karena itu, berbagai upaya dilakukan, seperti pendidikan musik angklung di sekolah-sekolah, festival budaya, dan promosi di tingkat internasional agar angklung tetap dikenal dan dimainkan oleh generasi mendatang.

Angklung sebagai media pendidikan memiliki peran yang sangat potensial, terutama dalam membantu proses pembelajaran di berbagai bidang, baik di pendidikan formal maupun nonformal. Penggunaan angklung tidak hanya terbatas sebagai alat musik, tetapi juga dapat dikembangkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menarik bagi peserta didik. Angklung memiliki fungsi dalam pendidikan, meliputi: pembelajaran seni dan budaya, meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan, pembelajaran musik, pengembangan keterampilan motorik, serta meningkatkan kreativitas dan imajinasi. Angklung dalam pembelajaran seni dan budaya dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan seni musik tradisional dan budaya Indonesia kepada siswa. Dengan memainkan angklung, siswa tidak hanya belajar tentang alat musik itu sendiri, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya, sejarah, dan filosofi yang terkandung di dalamnya. Angklung dapat meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan. Dalam memainkan angklung, setiap pemain biasanya memegang satu atau dua nada, dan seluruh nada harus dimainkan secara bersamaan untuk menghasilkan melodi. Ini mendorong kerjasama, koordinasi, dan kedisiplinan di antara para pemain, sehingga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kebersamaan.

Angklung sebagai alat musik dapat digunakan untuk mengajarkan teori musik seperti notasi, ritme, melodi, harmoni, dan dinamika suara. Dengan media angklung, siswa dapat memahami dasar-dasar musik secara lebih menyenangkan dan praktis. Angklung juga sebagai pengembangan keterampilan motorik. Bermain angklung melibatkan gerakan tangan yang membutuhkan koordinasi dan kecepatan. Hal ini dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan refleks peserta didik, yang juga penting untuk pengembangan fisik mereka. Angklung dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi. Dengan angklung, siswa

diajak untuk berkreasi dan berimajinasi dalam menciptakan musik atau mengaransemen lagu. Pembelajaran ini dapat melatih kemampuan kreatif mereka dalam bidang seni, serta memacu mereka untuk berpikir out of the box dalam menemukan cara-cara baru bermain atau mengkombinasikan nada. Angklung juga bisa digunakan dalam pendekatan pembelajaran interdisipliner, di mana satu media pendidikan digunakan untuk mengajarkan berbagai bidang ilmu secara bersamaan. Berikut beberapa contoh: (1) Matematika dan Musik: Angklung dapat digunakan untuk mengajarkan konsep matematika, seperti pola, perhitungan, dan interval nada. Siswa dapat diajak menghitung jumlah nada, memahami skala, atau bahkan belajar tentang pecahan dengan membagi durasi nada dalam sebuah lagu. (2) Bahasa: Saat belajar lagu menggunakan angklung, siswa juga bisa mempelajari lirik lagu yang mungkin menggunakan bahasa Indonesia, bahasa daerah, atau bahkan bahasa asing. Ini dapat membantu penguasaan kosa kata, pelafalan, dan struktur kalimat dalam bahasa yang dipelajari. (3) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA): Angklung terbuat dari bambu, dan hal ini bisa menjadi pintu masuk untuk mengajarkan konsep ilmu pengetahuan alam, misalnya tentang jenis-jenis bambu, cara pertumbuhan tanaman, dan bagaimana suara dihasilkan melalui getaran. (4) Pendidikan Karakter: Proses bermain angklung, yang membutuhkan kerjasama tim, dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan saling menghargai antar pemain.

Dengan menjadikan angklung sebagai media pendidikan, proses belajar mengajar menjadi lebih kaya dan variatif. Penggunaan angklung tidak hanya memfasilitasi pembelajaran seni dan budaya, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang integratif, membangun karakter, dan mengembangkan keterampilan kolaboratif. Angklung sebagai media pendidikan menunjukkan bagaimana alat tradisional dapat diadaptasi menjadi sarana pembelajaran modern yang efektif dan menyenangkan. Angklung telah menjadi salah satu media dalam pendidikan musik, seperti halnya angklung tradisional, angklung padaeng dan angklung *toel*, digunakan untuk proses pembelajaran. Saat ini angklung merupakan alat bantu pembelajaran yang umum digunakan baik di sekolah formal maupun nonformal. Meskipun terdapat dua jenis angklung *toel* utama yang sering digunakan dalam

pengajaran musik, Yayan Udjo telah memodifikasi beberapa jenis angklung *toel* tersebut antara tahun 2008 hingga tahun 2020. Penelitian tentang jenis angklung *toel* sangat perlu dilakukan, sehingga hasilnya dapat digunakan sebagai acuan pemahaman ilmiah mengenai angklung *toel* sebagai media pembelajaran musik bambu. Pemanfaatan langsung angklung *toel* sebagai alat bantu pengajaran musik. Media pembelajaran akan lebih optimal digunakan jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara langsung (Gumilar, 2024a).

Untuk lebih memahami realitas peristiwa yang diteliti, penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif yang memudahkan pengumpulan data objektif. Metode penelitian kualitatif digunakan peneliti pada kondisi objek yang alamiah (Sugiyono, 2015). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2005). Mengetahui beberapa tentang penelitian kualitatif akan memperjelas bahwa jenis penelitian kualitatif yang naturalistik ini menghasilkan data deskriptif. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk melakukan jenis penelitian studi kasus ini. Penelitian ini berfokus sepenuhnya pada satu objek, dengan melihat masing-masing secara terpisah. Setiap orang dapat memberikan informasi untuk studi kasus. Sumber informasi yang dapat memberikan informasi spesifik tentang topik penelitian yang diteliti adalah subjek penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data seperti: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Menurut Arikunto, wawancara mula-mula menanyakan serentetan pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam dengan mencari keterangan lebih lanjut (Arikunto, 2010). Wawancara dalam penelitian kualitatif merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi mendalam dari partisipan tentang pandangan, pengalaman, perasaan, atau pemikirannya terhadap suatu fenomena. Wawancara kualitatif bertujuan untuk menggali detail yang kaya dan kompleks tentang isu yang diteliti, melalui interaksi langsung antara peneliti dan partisipan. Dalam konteks penelitian

kualitatif, wawancara merupakan alat yang sangat berguna untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan terperinci tentang isu-isu yang kompleks, yang mungkin tidak dapat diungkapkan melalui metode lain seperti survei atau eksperimen. Wawancara dilakukan dengan seorang yang memodifikasi Angklung Toel, yaitu Yayan Udjo.

Membuat catatan, menginterpretasikan data, dan menarik kesimpulan merupakan bagian dari observasi. Dalam penelitian kualitatif, observasi merupakan teknik pengumpulan data di mana peneliti mengamati peristiwa, perilaku, atau interaksi secara langsung dalam suasana alami. Tujuan utama observasi kualitatif adalah untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang suatu fenomena dengan mengamati secara langsung bagaimana berbagai hal terjadi di dunia nyata, tanpa diubah oleh manipulasi atau intervensi. Untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh dan mendalam, peneliti kualitatif biasanya berpartisipasi dalam suasana yang mereka lihat atau bertindak sebagai pengamat aktif. Dalam penelitian kualitatif, observasi merupakan metode penting untuk mengembangkan pemahaman menyeluruh tentang interaksi dan perilaku di lingkungan alami manusia. Peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih kaya dan lebih kontekstual dengan mengamati secara langsung fenomena sosial tanpa mengubah keadaan. Pendekatan ini meningkatkan akurasi pertanyaan penelitian yang dijawab. Saung Angklung Udjo dan Program Studi Angklung dan Musik Bambu, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni dan Budaya Indonesia Bandung, menjadi lokasi observasi ini.

Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi mengacu pada cara pengumpulan data ketika bahan utama untuk analisis diambil dari berbagai sumber yang sudah berupa dokumen atau arsip. Teks, foto, video, catatan, laporan, surat, buku, artikel, dan konten digital seperti media sosial dan situs web semuanya dapat disertakan dalam dokumen-dokumen ini. Dengan menggunakan catatan tertulis atau visual yang sudah ada atau dibuat selama penyelidikan, metode ini membantu untuk memahami kejadian atau peristiwa tertentu. Karena menawarkan bahan yang sudah ada sebelumnya yang dapat diambil kembali dan diperiksa secara menyeluruh, dokumentasi merupakan sumber data yang penting untuk penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi merupakan sumber informasi yang berharga dan signifikan untuk

memahami fenomena historis, sosial, dan budaya. Melalui pemeriksaan berbagai format dokumen, para sarjana dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang keadaan, prinsip, dan interaksi yang membentuk fenomena tersebut. Meskipun dokumentasi memiliki keterbatasan, terutama yang berkaitan dengan aksesibilitas dan prasangka, penggunaannya yang tepat dan bijaksana dapat memberikan kontribusi yang substansial untuk memahami fenomena sosial yang rumit. Untuk melengkapi dokumentasi ini, berbagai sumber gambar dan foto terkait Angklung Toel dikumpulkan.

ISI

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah memiliki arti “perantara” atau pengantar (Miarso, 1986). Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT), media ialah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Dan menurut Education Association, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional (Sabri, 2005). Selain itu, media adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (komunikator) ke penerima pesan (komunikan) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Wahidin, 2017).

Menurut Zakiah Daradjat, media pendidikan atau pembelajaran adalah suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa (Daradjat, 1995). Sedangkan menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman, dalam bukunya yang berjudul “Media Pendidikan” menjelaskan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Asnawir & Usman, 2002).

Adapun kata pembelajaran adalah memiliki akar kata “belajar”. Belajar yaitu kegiatan berproses yang memiliki unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis jenjang pendidikan. Di samping itu, ada pula orang yang memandang belajar sebagai latihan belaka seperti yang tampak pada latihan membaca dan menulis (Wahab Rosyidi & Ni'mah, 2011). Dalam bukunya Hintzman “*The Psychology of Learning and Memory*”, dalam Yudhi Munadi, berpendapat bahwa “*learning is a change in organism to experience vetch can affect the organism's behavior*”, suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut (Munadi, 2008).

Ada definisi khusus dan umum untuk kata "media pendidikan." Secara umum, media pendidikan mengacu pada setiap individu, sumber daya, atau kesempatan yang memberi siswa kesempatan untuk mempelajari keterampilan, sikap, dan pengetahuan baru. Adapun definisi secara singkat, media pendidikan adalah media non-personal (non-manusia) yang digunakan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengajaran. Meskipun terdapat sejumlah perspektif yang berbeda mengenai media pembelajaran, terdapat beberapa kesamaan yang dapat diamati, yaitu kemampuan siswa untuk menerima dan mengingat informasi ketika informasi tersebut disajikan kepada mereka secara efektif dan efisien. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pendidikan dapat dianggap sebagai alat atau metode yang digunakan sebagai perantara atau alat komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk pengetahuan dari berbagai sumber kepada penerima pesan atau informasi.

Media pendidikan memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran ingatan/penyimpanan (*retention role*) (Rosyidah, 2008). Peran media pendidikan yang lain adalah sebagai penyalur pesan dalam proses pembelajaran, dapat menarik perhatian siswa, dan dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pendidikan yang kreatif, inovatif dan bervariasi, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal dan berorientasi pada prestasi belajar. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan

pembelajaran akan mengembangkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang diberikan guru kepada siswa dapat diserap dengan baik. Media pembelajaran sangat penting bagi pendidikan dan proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga membantu siswa berkembang di kelas dengan memfasilitasi penyerapan informasi dan materi yang diberikan guru dengan baik.

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) untuk melakukan proses pembelajaran (Gerlach & Ely, 1971). Tiga ciri media tersebut meliputi: (1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*). Sifat ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, mengawetkan, dan merekonstruksi suatu kejadian atau objek. Suatu kejadian atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, pita video, pita audio, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah difoto (direkam) dengan kamera atau kamera video dapat dengan mudah diperbanyak dengan mudah setiap kali diperlukan. Dengan sifat fiksatif ini, media memungkinkan rekaman suatu kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu dapat dipindahkan tanpa memperhatikan waktu. Sifat ini sangat penting bagi guru karena kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Kejadian yang hanya terjadi satu kali (bisa satu dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang kompleks dapat direkam dan disusun untuk diperbanyak sebanyak yang diperlukan. Demikian pula aktivitas siswa dapat direkam untuk dianalisis dan dikritik oleh sesama siswa, baik secara individu maupun kelompok. (2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*). Kemampuan media untuk memanipulasi memungkinkan perubahan suatu peristiwa atau objek. Dengan menggunakan teknik perekaman selang waktu, peristiwa yang berlangsung sehari-hari dapat ditunjukkan kepada murid hanya dalam dua atau tiga menit. Misalnya, bagaimana teknik perekaman kamera dapat mempercepat transformasi larva menjadi kepompong, yang kemudian menjadi kupu-kupu. Saat meminta keluaran rekaman video, suatu peristiwa dapat dipercepat dan diperlambat. Kekuatan manipulasi media memungkinkan pengamatan proses seperti reaksi kimia atau lompat galah. Demikian pula, kamera

dapat merekam gerakan untuk mengambil gambar. Peristiwa dalam rekaman gambar langsung (video, gambar bergerak) dapat diputar ulang dalam urutan terbalik. Media (rekaman audio atau video) dapat diedit sehingga guru hanya memutar ulang bagian yang paling penting dari pidato, ceramah, atau rangkaian peristiwa. Kemampuan media untuk memanipulasi peristiwa menuntut pertimbangan yang cermat, sebab jika alur waktu disusun ulang secara tidak tepat atau rincian tertentu dihilangkan, hal ini dapat menyebabkan salah tafsir yang dapat membingungkan atau bahkan menyesatkan dan dapat memengaruhi opini pemirsa secara tidak baik. (3) Ciri Distributif (*Distributive Property*). Suatu objek atau peristiwa dapat dipindahkan melalui ruang berkat sifat distributif media, dan pada saat yang sama, sejumlah besar murid dapat terpapar pada peristiwa tersebut dengan stimulasi pengalaman yang hampir sama. Saat ini, pendistribusian media tidak terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas di lembaga tertentu; sebaliknya, media—seperti berkas audio, disket komputer, dan rekaman video—dapat dikirim kapan saja dan di mana saja di lokasi yang diinginkan. Informasi dapat diproduksi sebanyak yang dibutuhkan dan digunakan sesering mungkin di satu lokasi atau secara bersamaan di beberapa lokasi setelah direkam dalam format media apa pun. Harus dipastikan bahwa informasi yang direkam sama konsistennya atau mendekati aslinya.

Salah satu alat musik yang menjadi media pendidikan musik adalah angklung. Ketika angklung digoyangkan atau digetarkan dapat menghasilkan bunyi dari "badannya sendiri". Ada dua bagian penting yang menghasilkan bunyi, yaitu sumber nada (bambu) dan resonator (udara dalam bambu). Resonator dan sumber nada harus sama agar dapat menghasilkan bunyi yang baik. Prinsip bunyi angklung pada alat musik Angklung *Toel* tetap sama. Agar dapat memainkan beberapa nada secara bersamaan, memainkan Angklung *Toel* berbeda dari segi teknik menggetarkan angklungnya. Angklung *Toel* termasuk dalam kategori alat musik yang dalam teori akustik dikenal sebagai *idiofon*, yaitu alat musik yang sumber bunyinya berasal dari badan alat musik.

Bambu merupakan bahan utama angklung. Meskipun bambu hitam biasanya digunakan, jenis bambu lain seperti bambu putih atau bambu bergaris, juga digunakan pada beberapa instrumen. Bambu berfungsi sebagai rangka dasar utama untuk dua seri pertama Angklung *Toel*,

yang juga dikenal sebagai Angklung *Toel* Klasik. Sebaliknya, dua seri Angklung *Toel* berikutnya, Angklung *Toel Great* dan Angklung *Toel Converter*, menggunakan kayu dan besi untuk rangka dasar angklung. Kepraktisan, kekokohan, dan daya tarik estetika instrumen semuanya dipengaruhi oleh tujuan rangka yang tidak terkait dengan sumber suara yang dihasilkan. Komponen tuas pada edisi pertama menggunakan kayu sengan, tetapi versi *Great* dan *converter* menggunakan bambu dengan lapisan spons.

Angklung *Toel* didesain untuk dimainkan seorang diri (solois) secara berdiri. Namun dalam pelaksanaannya, pemain dapat mempergunakan bangku jika diperlukan. Pada Angklung *Toel* unit klasik perangkat instrumen terdiri dari satu bidang, sementara pada Angklung *Toel* Unit *Great*, perangkat instrumen telah terbagi menjadi dua bagian dengan wilayah oktaf yang berbeda. Angklung *Toel* lahir untuk menyempurnakan permainan angklung yang membutuhkan kecepatan tinggi dan juga dimainkan secara solo. Angklung *Toel* dikembangkan untuk melahirkan pemain – pemain Angklung profesional yang dapat mempergunakan angklung sebagai instrumen yang dapat bersanding dengan instrumen lainnya. Dari awal penemuannya di tahun 2008 hingga kini, telah diluncurkan tiga jenis unit angklung *Toel* dengan seri / varian yang berbeda-beda, yang memiliki keunggulan dan kelebihan masing-masing, meliputi Unit Angklung *Toel* Klasik dengan seri 1 dan seri 2, Unit Angklung *Toel Great* dengan seri 1, seri 2, dan seri 3 serta *Converter* Angklung.

Unit Angklung *Toel* Klasik

Unit Angklung *Toel* Klasik dibuat paling perdana yang dihasilkan pada rentang 2008 – 2010 memiliki dua seri yaitu seri 1 dan seri 2. Angklung *Toel* Klasik seri 1 terdiri dari 31 buah angklung dari wilayah nada G hingga nada c^{'''}. Penyusunan angklung disusun menjadi dua tingkat, dengan nada-dada kromatis berada di posisi lebih tinggi. Angklung *Toel* Klasik memiliki ukuran 92 cm x 120 cm dengan berat sebesar 28kg.



Gambar 1. Angklung *Toel* Klasik Seri 1 Tampak Depan dan
Tampak Samping
(Sumber: Yayan Udjo, 2023)

Angklung *Toel* Klasik seri 2 memiliki 31 bilah angklung dengan wilayah nada G hingga nada c''' Perbedaan dengan seri 1 terletak dalam penyusunan angklung. Di seri ini angklung diurutkan sejajar. Perbedaan notasi kromatis terletak pada tuas yang lebih pendek Angklung *Toel* Klasik Seri memiliki ukuran 92 cm x 140 cm dengan berat bersih sebesar 24 kg.



Gambar 2. Angklung *Toel* Klasik Seri 2 Tampak Depan dan
Tampak Samping
(Sumber: Yayan Udjo, 2023)

Unit Angklung *Toel Great*

Pada rentang 2010 – 2020, Yayan Udjo melakukan eksperimen menyempurnakan bentuk tampilan dan fungsi Angklung *Toel*. Diciptakanlah Angklung *Toel* jenis *Great* yang memiliki perbedaan mendasar dalam jenis tuas Angklung dan ukuran yang dapat dipisah sehingga memiliki area ruang gerak yang lebih ramping.

Angklung *Toel Great* Seri 1 terbagi menjadi dua bagian dengan pembagian nada G hingga f' untuk Angklung *Toel* bagian kiri dan nada fis'/ges' hingga c''' untuk Angklung *Toel* bagian kanan. Penempatan Angklung tidak diposisikan terbalik sehingga menambah pola estetis yang lebih kokoh. Dimensi ukuran berada sebesar 90 x 105 Dengan berat sebesar 26kg.



Gambar 3. Angklung *Toel Great* Seri 1 Tampak Depan
(Sumber: Yayan Udjo, 2023)

Angklung *Toel Great* Seri 2 memiliki desain lebih berbeda dengan penonjolan estetis angklung yang lebih terbuka tidak menggunakan topi penutup. Bentuk susunan angklung disusun melingkar dengan rangka angklung toel yang didesain menggunakan besi berukir. Dimensi ukuran Angklung *Toel Great* Seri 2 yakni 90 x 120 cm dengan berat sebesar 30 Kg.



Gambar 4. Angklung *Toel Great* Seri 2 Tampak Depan
(Sumber: Yayan Udjo, 2023)

Angklung *Toel Great* Seri 3 secara sepintas mirip dengan Angklung *Toel* Klasik Seri 2. Namun bila kita telaah lebih seksama, tuas permainan dan rangka menggunakan bahan yang sangat berbeda. Tuas Angklung *Toel Grand* Seri 3 disusun dengan pola sentuh (tuts) dan rangka yang dibangun dari besi serta baja ringan. Angklung *Toel Great* Seri 3 memiliki ukuran sebesar 901 x 105 cm dengan berat sebesar 28 kg.

Konverter Angklung *Toel*

Konverter Angklung *Toel* dirancang agar metoda pelatihan angklung terutama di sanggar dan sekolah sekolah dapat meningkat, dari permainan untuk pendidikan musik menjadi permainan bagi para pemain di tingkat lanjut. Seringkali para pelatih ataupun sanggar yang telah memiliki angklung berkeinginan untuk memainkan angklung dengan gaya “*toel*” namun enggan untuk membeli angklung baru. Oleh karenanya, diciptakanlah unit konverter, sebuah rangka yang dapat mengubah angklung melodi yang dimiliki dapat dimainkan secara “*toel*”.



Gambar 5. Konverter Angklung *Toel* Tampak Depan dan
Tuas Angklung *Toel*
(Sumber: Yayan Udjo, 2023)

Media Angklung Toel dalam Pendidikan Musik Bambu

Pendidikan musik bambu adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan alat musik berbahan dasar bambu sebagai media untuk mengajarkan berbagai aspek musik, budaya, dan karakter. Bambu sebagai bahan dasar alat musik memiliki sejarah panjang dan penting dalam banyak kebudayaan di dunia, khususnya di Indonesia dan Asia Tenggara. Pendidikan musik bambu tidak hanya berfokus pada aspek teknis musik, tetapi juga melibatkan nilai-nilai budaya, kerjasama, kreativitas, dan pelestarian alam.

Pendidikan musik bambu memiliki beberapa tujuan yang tidak hanya berfokus pada pengajaran musik, tetapi juga pengembangan aspek lain dalam diri peserta didik. Beberapa di antaranya adalah: (1) Pelestarian Budaya. Melalui musik bambu, siswa dikenalkan pada alat musik tradisional dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya, sehingga generasi muda turut berperan dalam melestarikan warisan budaya nenek moyang. (2) Pembelajaran Musik. Siswa diajarkan berbagai elemen dasar musik seperti ritme, melodi, harmoni, dan dinamika melalui permainan alat musik bambu. Alat musik ini mudah dimainkan dan cocok digunakan dalam pendidikan musik untuk berbagai usia. (3) Pengembangan Kreativitas. Bermain musik bambu melibatkan proses kreatif dalam menciptakan komposisi musik atau aransemen baru. Siswa didorong untuk berkreasi dalam cara bermain dan bereksperimen dengan suara. (4) Pendidikan Karakter. Proses

belajar bermain alat musik bambu, terutama yang dimainkan secara berkelompok seperti angklung, mengajarkan kerjasama, disiplin, tanggung jawab, dan saling menghargai. (5) Pelestarian Lingkungan. Penggunaan bambu sebagai bahan alat musik turut mengajarkan siswa tentang pentingnya menjaga alam dan lingkungan, mengingat bambu adalah tanaman yang ramah lingkungan, cepat tumbuh, dan mudah didaur ulang.

Pembelajaran angklung toel di Program Studi Angklung dan Musik Bambu diimplementasikan pada mata kuliah Musik Dasar Angklung Mandri, Praktik Instrumen Pilihan Wajib Angklung 1 dan Praktik Instrumen Pilihan Wajib Angklung 2. Jenis Angklung *Toel* yang digunakan adalah jenis Angklung *Toel* Klasik Seri 1 dan Seri 2. Jenis Angklung *Toel* ini sementara ini dianggap cocok untuk pembelajaran di kelas. Namun tidak menutup kemungkinan jika jenis dan seri yang lain bisa dipergunakan. *Angklung Toel learning is an interaction between learners or students with educators or teachers and learning material* (Gumilar et al., 2024). Mahasiswa mendapatkan materi perkuliahan berupa teknik, etude, sampai membuat karya dengan angklung toel. Materi pendidikan ataupun bahan ajar merupakan hal yang penting bagi kelangsungan proses pembelajaran (Gumilar, 2024b). Bahan ajar merupakan salah satu faktor penting dalam keefektifan sebuah pembelajaran terlebih di tingkat Perguruan Tinggi (Arsanti, 2018). Bahan ajar memiliki beberapa karakteristik, yaitu *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly* (Widodo & Jasmadi, 2008).



Gambar 6. Pembelajaran Angklung *Toel*
(Sumber: Teguh, 2024)



Gambar 7. Pembelajaran Angklung *Toel*
(Sumber: Teguh, 2024)



Gambar 8. Pembelajaran Angklung *Toel*
Sumber: Teguh, 2024



Gambar 9. Pembelajaran Angklung *Toel*
Sumber: Teguh, 2024

PENUTUP

Angklung *Toel* memiliki jenis dan seri yang berbeda-beda, meliputi Unit Angklung *Toel* Klasik Seri 1 dan Seri 2, Unit Angklung *Toel Great* Seri 1, Seri 2, dan Seri 3 serta Konverter Angklung. Masing-masing jenis Angklung *Toel* tersebut memiliki ukuran, bentuk dan cara memainkan yang berbeda-beda serta memiliki kelebihan dan kekurangannya. Konverter Angklung dibuat untuk menjadikan angklung biasa bisa dimainkan secara *toel* sehingga bisa memudahkan untuk memainkan angklung secara *toel* tanpa harus memiliki unit angklung *toel*. Angklung *Toel* digunakan dalam pembelajaran musik, salah satunya di Program Studi Angklung dan Musik Bambu, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung. Angklung *Toel* menjadi media pembelajaran pada mata kuliah Musik Dasar Angklung Mandiri, Praktik Instrumen Pilihan Wajib Angklung 1 dan Praktik Instrumen Pilihan Wajib Angklung 2. Sementara ini, jenis Angklung *Toel* yang digunakan dalam pembelajaran adalah Unit Angklung *Toel* Klasik Seri 1 dan Seri 2. Secara umum, Angklung *Toel* sudah menjadi media pendidikan musik bambu yang digunakan dalam pendidikan formal maupun non formal.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 71–90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- Asnawir, & Usman, B. (2002). *Media Pemdidikan*. Press.
- Christiana, W., & Gumilar, T. (2022). TOMUBA Sajian Karya Seni Toleat dan Musik Bambu. *Panggung*, 32(2), 232–240. <https://doi.org/10.26742/panggung.v32i2.2056>
- Daradjat, Z. (1995). *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*. Bumi Aksara.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall.
- Gumilar, T. (2024a). *Angklung Sebagai Media Pembelajaran Musik*

- Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. 7(1), 460–469.
- Gumilar, T. (2024b). Kajian Materi Pendidikan Seni Musik Angklung. *Journal on Education*, 6(4), 20816–20827. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6204>
- Gumilar, T., Masunah, J., & Julia. (2024). The use of angklung toel as music learning media at SMP PGRI 1 Cimahi. *SHS Web of Conferences*, 197, 01009. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202419701009>
- Hudaepah, H. (2020). Transformasi Budaya Lokal Angklung Gubrag Di Desa Kemuning Kecamatan Krasak Kabupaten Tangerang. *Prosiding ISBI Bandung*, 74–86. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1294>
- Miarso, Y. (1986). *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Pustekkom dan CV Rajawali.
- Moleong, J. L. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pendidikan Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press.
- Rosyidah, U. (2008). *Active Learning Dalam Bahasa Arab*. UIN Maliki Press.
- Sabri, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Quantum Teaching.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.
- Wahab Rosyidi, A., & Ni'mah, M. (2011). *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN Maliki Press.
- Wahidin, U. (2017). Interaksi Komunikasi Berbasis Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 4(07), 197. <https://doi.org/10.30868/ei.v4i07.63>
- Widodo, S. C., & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Elex Media Komputindo.