

Integrasi Lagu Dolanan *Jaranan* dalam Pembelajaran Gamelan untuk Penguatan Keterampilan Sosial Emosional Siswa SMP melalui Model Project-Based Learning

Ahmad Muzaqqi¹, Amelia Hertha Cahyani², Citra Dyah Arsari³, Farida Yudhiani Putri⁴,
Eko Widayani⁵

^{1,2,3}Pendidikan Seni Budaya, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

^{4,5}SMPN 1 Surabaya, Surabaya, Indonesia

ahmadmuzaqqi.23002@mhs.unesa.ac.id; ameliashertha13@gmail.com; Citraarsari89@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Social Emotional Learning (SEL) siswa melalui aransemen lagu dolanan *Jaranan* yang dikemas dalam pembelajaran musik berbasis Project Based Learning (PjBL). Kegiatan ini mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal melalui gamelan sebagai sarana edukatif untuk menanamkan norma sosial dan mengembangkan soft skills bagi para peserta didik. Penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Surabaya dengan melibatkan 35 peserta didik kelas VIII sebagai partisipan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) dengan tiga siklus, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan ansambel gamelan menggunakan metode demonstrasi, drill, eksplorasi, dan evaluasi partisipatif, yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses kreatif musik tradisional. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek sosial-emosional peserta didik, terutama dalam kepercayaan diri, keterampilan komunikasi, serta kemampuan kolaborasi. Secara motorik, siswa mengalami peningkatan koordinasi halus yang tercermin dari teknik menabuh yang semakin halus dan selaras. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi SEL dalam pembelajaran musik tradisional dapat menjadi pendekatan efektif untuk membentuk pendidikan karakter dan melatih keterampilan peserta didik dalam menghadapi tantangan akademis dan sosial di masa depan.

Kata kunci: Gamelan; Keterampilan; Nilai; Pembelajaran Sosial Emosional.

Integration of Jaranan Folk Songs in Gamelan Learning to Strengthen Middle School Students' Social-Emotional Skills through a Project-Based Learning Model

Abstract

This study aims to improve students' Social Emotional Learning (SEL) through the arrangement of the traditional song *Jaranan* packaged in Project Based Learning (PjBL) music lessons. This activity integrates local cultural values through gamelan as an educational tool to instill social norms and develop soft skills for students. The research was conducted at SMPN 1 Surabaya, involving 35 eighth-grade students as participants. The research method used was Collaborative Classroom Action Research (PTKK) with three cycles, namely the planning, implementation, observation, and reflection stages. The learning process was carried out through gamelan ensemble activities using demonstration, drill, exploration, and participatory evaluation methods, which allowed students to be directly involved in the creative process of traditional music. The results showed a significant improvement in the socio-emotional aspects of the students, especially their fine motor coordination. This improvement was particularly evident in their self-confidence, communication skills, and collaboration skills. Motorically, students experienced an improvement in their fine motor coordination. The improvement in students' fine motor coordination was evident in their increasingly refined and harmonious drumming techniques. These findings indicate that the integration of SEL in traditional music learning can be an effective approach to shaping character education and training students' skills in facing future academic and social challenges.

Keywords: Gamelan; Skills; Values; Social-Emotional Learning

PENDAHULUAN

Usia anak pada jenjang Sekolah Menengah Pertama merupakan fase transisi yang sangat penting dalam perkembangan individu, di mana setiap peserta didik mulai memasuki tahap pencarian jati diri dan pembentukan karakter (Symonds et al. 2024). Pada masa ini, mereka mulai menunjukkan ketertarikan terhadap berbagai hal di sekitar mereka dan berupaya menggali minat serta potensi yang ada dalam diri masing-masing. Proses ini merupakan bagian dari upaya aktualisasi diri, karena pada fase ini peserta didik cenderung memiliki dorongan yang kuat untuk mempelajari hal-hal baru yang dianggap menarik, menantang, dan memberi mereka ruang untuk diakui serta dihargai keberadaannya (Andrievskaya and Russian 2024; Vertel et al. 2023). Mereka tidak hanya membutuhkan stimulus intelektual, tetapi juga membutuhkan dukungan emosional dan sosial agar tumbuh rasa percaya diri dan motivasi untuk terus berkembang.

Di sisi lain, kebutuhan mereka untuk bermain masih tergolong tinggi, karena bermain merupakan bagian alami dari proses pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif, afektif, dan sosial mereka (Anning and Edwards 2006). Melalui aktivitas bermain yang bermakna dan terarah, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, empati, kerja sama, dan kreativitas, yang semuanya merupakan pondasi penting dalam pembelajaran holistik di era pendidikan modern. Aktivitas bermain telah terbukti memfasilitasi pembelajaran yang mendalam pada anak – anak dengan mengintegrasikan nilai-nilai intelektual, fisik, moral, dan spiritual. Selain itu, bermain juga telah terbukti mendorong komitmen untuk belajar, dan tumbuh kembang anak (Kolb and Kolb 2010).

Bermain musik merupakan salah satu media untuk menyalurkan minat dan bakat

anak, seperti pada kesenian karawitan (gamelan) yang menjadi wadah dalam pembentukan karakter dan pengolahan emosional, yang lambat laun akan membentuk perasaan estetis bagi yang memainkannya (Widodo and Kholid 2019; Vertel et al. 2023). Konsep perasaan estetis mencakup gagasan keterkaitan, baik dalam konteks fenomena alam maupun kohesi kreasi artistik (Rosala 2016). Gamelan (karawitan) sebagai warisan budaya nusantara bukan sekadar bentuk ekspresi musikal yang indah dan harmonis, melainkan juga merupakan media pembelajaran yang kaya akan nilai-nilai kehidupan, seperti kedisiplinan, gotong royong, dan penghargaan terhadap perbedaan (Sulistiyawati and Putro 2024; Dzakia et al. 2024).

Dalam praktiknya, gamelan mengajarkan peserta didik untuk mendengarkan satu sama lain, menghormati peran masing-masing instrumen, serta membangun rasa tanggung jawab kolektif dalam mencapai keharmonisan suara. Berbasis pada prinsip kebersamaan, keseimbangan, dan keselarasan, gamelan sangat sesuai untuk dikembangkan dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguatan karakter, kolaborasi, kreativitas, serta empati antar individu. Dengan demikian, integrasi gamelan dalam proses pendidikan tidak hanya melestarikan budaya bangsa, tetapi juga menjadi sarana strategis dalam membentuk generasi yang berjiwa inklusif, adaptif, dan memiliki kecerdasan sosial serta emosional yang tinggi.

Kesenian musik tradisional Jawa yang disebut dengan karawitan (gamelan) telah terbukti efektif dalam membentuk kepekaan estetika, sosial, dan emosional (Astuti et al. 2023). Hal ini selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Jamalus (1988), pada intinya tujuan pengajaran musik di sekolah adalah untuk: (1) menumbuhkan kepekaan artistik yang halus pada setiap anak melalui

pengembangan kesadaran musik, kapasitas untuk menanggapi musik, dan kemampuan untuk mengekspresikan diri melalui musik, dengan demikian menumbuhkan kepekaan terhadap dunia di sekitar mereka; (2) pengembangan kapasitas untuk mengevaluasi musik secara intelektual dan artistik sesuai dengan norma-norma budaya bangsa; dan (3) pemanfaatan sebagai fondasi untuk studi berkelanjutan yang mengarah ke pendidikan musik yang lebih tinggi. Pada penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa kesenian karawitan (gamelan) dalam proses pembelajarannya mampu meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan sosial peserta didik (Ramadhani et al., 2025). Pembelajaran karawitan (gamelan) pada konteks ini dituangkan kedalam bentuk aransemen lagu dolanan yang familiar bagi peserta didik.

Aransemen lagu dolanan yang digunakan dalam penelitian ini adalah lagu Jaranan. Lagu tersebut dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki kedekatan emosional dan kultural dengan peserta didik. Lagu dolanan memiliki sifat repetitif, sederhana, dan mudah diingat, sehingga memudahkan proses pengolahan ide dalam pembelajaran berbasis proyek. Jaranan dipilih karena memiliki struktur ritmis yang khas dan nilai simbolis dalam budaya Jawa yang merepresentasikan semangat gotong royong dan dinamika kelompok. Lagu ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi gagasan kreatif dalam menyusun aransemen bersama, melatih komunikasi, kerja tim, serta empati terhadap pendapat orang lain, dan semuanya merupakan bagian dari kompetensi sosial emosional.

Pemahaman tentang cara mengajar yang berlandas pada *Social Emosional Learning* (SEL), bagi seorang guru tentunya harus mengetahui karakteristik peserta didik dan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan belajar mereka (Saiful Bahri and Yovita Suryarini 2022; Sucipto 2025). Seperti pada penelitian ini pembelajaran dilakukan dengan berpusat pada

peserta didik (*student centred learning*) dan menggunakan model pembelajaran PJBL (*Project-Based Learning*). PJBL mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok (Sadiyah 2024; Fauzan Yusman and Suhaili 2020). Hal ini sejalan dengan keterampilan penting yang dibutuhkan di abad ke-21 yaitu *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Creativity* (Kreativitas), *Communication* (Komunikasi), dan *Collaboration* (Kolaborasi) (Sadiyah 2024; Fauzan Yusman and Suhaili 2020).

Model PJBL dicirikan dengan peserta didik yang didorong untuk terlibat aktif dan berkolaborasi dengan teman sebayanya, serta merefleksikan pembelajaran mereka. Pendekatan ini mendorong pengembangan keterampilan pemecahan masalah praktis (Nurhidayah, Wibowo, and Astra 2021). Sedangkan Hosnan mengatakan Project-Based Learning (PJBL) adalah model pedagogi yang menggunakan proyek atau aktivitas sebagai media pembelajaran (Hosnan 2014). Pendapat lain mengenai PJBL yang dikemukakan oleh (Wena and Sugandi 2019) Project Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran inovatif yang berfokus pada pembelajaran kontekstual melalui kegiatan yang kompleks.

Project Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang memfasilitasi integrasi kerja proyek ke dalam lingkungan kelas, sehingga memberdayakan para pendidik untuk mengelola pembelajaran dengan cara yang dinamis dan inovatif (Saiful Bahri and Yovita Suryarini 2022; Sucipto 2025). Berdasarkan perspektif yang disebutkan di atas, dapat dikatakan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang relevan dengan perkembangan dan kebutuhan abad 21, yang menekankan pada pembelajaran kontekstual dan pencapaian puncak pembelajaran melalui hasil yang nyata (Hendrawati, Winanto, and Kristanti 2024).

Bagaimana Gamelan sebagai sumber pembelajaran yang kontinu dan konvergen dengan segala upaya pemertahanan serta pendekatan transdisiplin penelitian ilmiah, (Purnama and Satoto 2024) dalam artikelnya mengemukakan Karawitan merupakan media pembelajaran yang sering digunakan untuk menanamkan berbagai nilai dalam kehidupan. karena hal tersebut pentingnya pembelajaran dengan media gamelan pada jenjang menengah sebagai upaya penanaman keterampilan pemecahan masalah, sosial emosional, serta nilai dan norma yang tidak tertulis dalam masyarakat. Hal tersebut dianggap penting dikarenakan bukan hanya sekedar mengasah kreativitas tetapi juga penanaman nilai yang terkandung dalam gamelan (karawitan) sebagai penunjang keterampilan sosial dan mengolah sosial emosionalnya.

Disrupsi informasi yang terjadi di era digital sekarang ini, menyebabkan banyak media pembelajaran bisa diakses dan dimanfaatkan secara luas kapan pun dan di mana pun, sehingga pentingnya pengalaman secara langsung terhadap peserta didik dianggap masih relevan untuk pengembangan sosial emosional guna menunjang keterampilan nonteknis dan keterampilan interpersonal yang bisa diasah dari berbagai aktivitas. Keterampilan sosial emosional ini dianggap penting, karena menunjang keterampilan berkepanjangan dengan istilah Soft Skill, didefinisikan sebagai kompetensi, bakat, dan karakteristik yang berkaitan dengan kepribadian dan sikap perilaku, yang berlawanan dengan pengetahuan formal atau teknis (Mahasneh and Thabet 2015).

SEL didefinisikan sebagai proses di mana anak-anak dan remaja menentukan dan secara efektif menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk memahami dan mengatur emosi menetapkan tujuan positif merasakan atau menunjukkan empati kepada orang lain (Casel 2015). Definisi yang senada dikemukakan oleh (Usakli 2018), yang mencirikan SEL sebagai proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, kemampuan, dan

keyakinan dalam memproses dan mengidentifikasi emosi. SEL juga didefinisikan sebagai pengajaran yang berfokus pada pengembangan perilaku yang dapat diterima secara sosial serta pemahaman dan pengaturan emosi (Peterson 2018). Pada intinya, SEL dapat didefinisikan sebagai kombinasi keterampilan akademik dan sosial-emosional, yang diintegrasikan dalam program pembelajaran di sekolah (Martinsone 2016).

Integrasi SEL dalam program pembelajaran mampu mendukung perkembangan karakter dan soft skill peserta didik secara berkelanjutan. Oleh karena itu, gamelan sebagai aktivitas musikal berbasis kelompok dinilai relevan dan strategis untuk mengembangkan SEL karena sifatnya yang menuntut kolaborasi, harmoni, serta keselarasan antar pemain. Soft skill didefinisikan sebagai kompetensi, bakat, dan karakteristik yang berkaitan dengan kepribadian dan sikap perilaku, yang berlawanan dengan pengetahuan formal atau teknis (Mahasneh and Thabet 2015). Dari sudut pandang sosiologis, istilah soft skill identik dengan konsep Emotional Intelligence Quotient (Rahayu and Anna 2013). Kompetensi utama soft skill dinilai dari komunikasi yang sukses, penyampaian presentasi bisnis yang efektif, kerja sama tim yang efektif, dan manajemen waktu yang efektif (Karthi and Mahalakshmi 2014).

Seni sebagai sumber pembelajaran akan sangat menarik untuk dikaji dari berbagai sudut pandang, termasuk bagaimana proses kreatif dalam sebuah pembelajaran yang berbasis proyek akan memberikan sebuah temuan yang menarik. Dalam hal ini, aransemen lagu dolanan Jaranan dipilih secara strategis sebagai media utama untuk mendorong pengembangan sosial emosional siswa, sekaligus menjadi sarana untuk mengasah berbagai soft skill seperti komunikasi, kolaborasi, empati, dan kemampuan menyelesaikan masalah, baik secara langsung dalam aktivitas bermain musik, maupun secara tidak langsung melalui interaksi

dan dinamika kelompok yang terbentuk selama proses belajar.

Permainan gamelan, jika dilihat secara kasat mata, mungkin tampak hanya sebagai aktivitas teknis memainkan sebuah sajian lagu atau gending secara terpola. Namun, di balik praktik musikal yang tampak sederhana itu, tersembunyi nilai-nilai luhur yang sarat makna, seperti kedisiplinan, kepekaan terhadap ritme dan harmoni, toleransi terhadap perbedaan peran, serta sikap menghargai proses bersama dalam mencapai satu kesatuan bunyi yang padu. Nilai-nilai ini tidak selalu dapat dijelaskan secara verbal, namun tersirat dalam praktik dan pengalaman yang dijalani peserta didik. Oleh karena itu, penting untuk menjadikan pengalaman musikal semacam ini sebagai bahan kajian ilmiah yang mendalam, agar makna-makna tersembunyi tersebut dapat diungkap, dikaji, dan dijadikan dasar dalam merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dan transformatif. Dengan demikian, seni musik tradisional seperti gamelan dan lagu dolanan tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga wahana strategis untuk pembentukan karakter, penanaman nilai budaya, serta pengembangan potensi diri peserta didik secara holistik.

Penggunaan media gamelan serta kegiatan mengaransemen sebuah lagu dolanan pada penulisan ini merupakan sebuah pendekatan strategis dalam proses pembelajaran yang tidak hanya bertujuan untuk melestarikan budaya, tetapi juga sebagai sarana efektif dalam mengembangkan nilai-nilai sosial dan emosional peserta didik. Melalui proses aransemen lagu dolanan, peserta didik dilibatkan secara aktif dalam aktivitas yang menuntut kerja sama, komunikasi terbuka, pengambilan keputusan bersama, serta kemampuan untuk memahami dan menghargai pendapat orang lain.

Dalam prosesnya, peserta didik diajak untuk berdiskusi, merumuskan ide-ide kreatif, menentukan pembagian peran, serta menyusun langkah-langkah konkret dalam menciptakan

aransemen lagu dolanan yang orisinal dan mencerminkan karakter mereka. Situasi ini menuntut adanya komunikasi interpersonal yang efektif, kesepahaman dalam mencapai tujuan bersama (goal setting), dan kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul secara kolektif. Dengan demikian, kegiatan mengaransemen lagu dolanan berbasis gamelan bukan sekadar praktik musikal, tetapi merupakan proses pendidikan yang menyeluruh, yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara seimbang. Harapannya, peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai kehidupan yang akan membentuk mereka menjadi pribadi yang tangguh, kolaboratif, dan berkarakter.

Pada penelitian sebelumnya oleh Wijayanto menjelaskan bahwa gamelan sebagai ansambel musik tradisi Jawa bermanfaat sebagai terapi seni yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif, motorik, dan interaksi sosial. Selanjutnya penelitian oleh Ramadhani, et al (2025) tentang ekstrakurikuler karawitan dapat meningkatkan kecerdasan emosional peserta didik kelas IV SDN 1 Ketro. Keduanya berfokus pada gamelan (karawitan) sebagai ansambel musik tradisional Jawa yang dapat meningkatkan SEL, yang mana fokus tersebut sudah banyak dilakukan. Namun penelitian dengan fokus aransemen lagu daerah pada permainan gamelan (karawitan) yang dikaitkan dengan Sosial Emosional peserta didik masih jarang dilakukan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian, sehingga penting untuk mengkaji bagaimana pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) dengan media aransemen lagu dolanan dapat berkontribusi pada penguatan soft skill peserta didik, terutama dalam hal kolaborasi, komunikasi, pengambilan keputusan, dan empati.

Dengan demikian, penelitian ini menjadi relevan dan memiliki urgensi untuk dilakukan sebagai upaya mengintegrasikan nilai-nilai sosial emosional ke dalam praktik pembelajaran berbasis seni tradisional. Gamelan, sebagai

warisan budaya yang hidup, diangkat tidak hanya sebagai objek estetika, tetapi juga sebagai media edukatif yang membentuk karakter dan kompetensi sosial emosional peserta didik melalui proses kreatif dan kolaboratif dalam pembelajaran berbasis proyek.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK) yang berfokus memperbaiki proses pembelajaran melalui siklus tindakan nyata di kelas, yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilakukan pada kelas 8C di SMPN 1 Surabaya dengan jumlah partisipan sebanyak 35 peserta didik dan dilaksanakan dalam rentang waktu selama 2 bulan. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya peningkatan dan pengembangan keterampilan manajemen sosial emosional peserta didik yang diselenggarakan atas kerja sama dengan BPPG Universitas Negeri Surabaya, dengan proyek aransemen lagu daerah yang terbagi dalam dua siklus dengan desain model putaran spiral (Akbar 2010). Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan (observasi), serta refleksi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil pengamatan (observasi) didapat dari catatan yang menggambarkan aktivitas peserta didik dalam *Collaboration Skill* pada saat memainkan gamelan. Selanjutnya, pada teknik wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk menggali pemahaman dan pengalaman peserta didik terkait dengan ansambel musik tradisi. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap gamelan dan motivasi mereka dalam mempelajari musik tradisional. Setelah wawancara, peserta didik dibagi ke dalam kelompok dan diberikan satu lagu dolanan untuk dianalisis dan diaransemen secara kolaboratif, kemudian dipraktikkan pada mata pelajaran Seni Budaya.

Dokumentasi diperoleh dari dokumen yang digunakan dalam penulisan ini berupa praktik dan latihan dari peserta didik yang mencakup catatan observasi, lembar kerja, hasil refleksi peserta didik, serta dokumentasi audio-visual yang merekam keterlibatan mereka dalam kegiatan mengaransemen lagu dolanan berbasis gamelan. Seluruh data tersebut menjadi sumber utama dalam menganalisis perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif maupun afektif. Secara khusus, perubahan sikap peserta didik pada setiap pertemuan menjadi fokus penting dalam proses analisis data yang menjadi luaran penelitian ini, berupa *Soft Skill* seperti keterampilan sosial mengenai berkolaborasi (kerja sama), komunikasi, tanggung jawab, pengelolaan emosi, menghargai pendapat orang lain, serta pembelajaran dari teman sebaya, dikarenakan hal tersebut mencerminkan dinamika pembelajaran yang terjadi secara nyata di dalam kelas.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Dari data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data yaitu dengan cara memilah-milah data, setelah dipilah selanjutnya masuk pada tahap penyajian data yang disajikan dalam hasil penelitian dan pembahasan, kemudian pada tahap akhir adalah penarikan kesimpulan.

Teknik sampling yang diterapkan adalah *Cluster Sampling*, dimana peserta didik yang menjadi populasi dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa kelompok (cluster), kemudian seluruh anggota dalam kelompok tersebut dijadikan sampel saat berlangsungnya pembelajaran Seni Budaya kelas 8C di SMPN 1 Surabaya dengan guru pamong.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perancangan Aransemen

Kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan dalam penelitian ini diawali dengan tahap perancangan aransemen lagu dolanan berjudul *Jaranan*. Lagu ini dipilih karena popularitasnya yang tinggi di kalangan peserta

didik, serta struktur melodinya yang sederhana namun kaya nuansa dengan laras pelog, sehingga memungkinkan fleksibilitas dalam eksplorasi musik dan pengolahan kreativitas peserta didik. Lagu *Jaranan* sudah familiar di kalangan masyarakat sehingga mudah untuk diingat. Lagu ini juga merepresentasikan nilai-nilai budaya lokal yang kuat dan mengandung unsur naratif yang erat kaitannya dengan kehidupan sosial masyarakat Jawa. Dengan begitu peserta didik bukan hanya mendapatkan hiburan yang menyenangkan tetapi juga bisa mengambil pesan moral, pemahaman tentang kebudayaan serta menjadi sarana untuk melestarikan budaya lokal.

Perencanaan dilakukan dengan membagi satu kelas menjadi dua kelompok besar. Setiap kelompok diberikan lagu yang sama, yaitu *Jaranan*, dan ditugaskan untuk mempelajari, mengidentifikasi, serta merancang ulang aransemen lagu tersebut dengan media gamelan. Tahap awal dimulai dengan kegiatan observasi dan eksplorasi lagu melalui media sosial, seperti YouTube, untuk memahami versi asli lagu tersebut. Peserta didik diminta mengidentifikasi unsur-unsur musikal seperti ritme, melodi, instrumen pengiring, dan dinamika vokal. Setiap peserta didik tentunya memiliki kreatifitas masing-masing dalam perancangan ulang lagu *Jaranan*, maka diharapkan dalam satu kelompok peserta didik dapat menuangkan berbagai macam ide dan mendiskusikannya untuk memilih dan memilih mana yang terbaik, sehingga tidak ada peserta didik yang pasif dan semua ikut berkontribusi dalam menuangkan ide. Kegiatan ini bertujuan memantik rasa ingin tahu, membangun pemahaman awal, dan mengaktifkan keterlibatan kognitif.

Dari pemantik tersebut, peserta didik kemudian diberikan sebuah refleksi pemahaman bahwasanya lagu daerah dapat diaransemen ke dalam beragam bentuk musik, baik musik tradisi seperti karawitan (gamelan) maupun dengan alat musik barat (modern). Dalam kesempatan ini penulis dan tim melakukannya menggunakan media gamelan

yang bisa melibatkan dan mencakup banyak orang, dan upaya mengenalkan Gamelan.

Peserta didik diberikan kesempatan untuk melihat, memegang, dan mencoba secara langsung gamelan yang sudah disediakan, peserta didik dapat mendengarkan setiap bunyi alat musik gamelan yang ditabuh agar mereka memiliki gambaran dan dapat memacu munculnya ide untuk peserta didik berkreatifitas dalam perancangan ulang lagu *Jaranan*.

Pada tahap awal, peserta didik dikenalkan dengan notasi kepatihan sebagai sistem penulisan musik gamelan. Guru menjelaskan simbol-simbol dasar yang digunakan dan memberikan contoh-contoh aplikatif melalui instrumen sederhana terlebih dahulu seperti saron, kempul, maupun kenong. Adapun simbol-simbol dasar yang digunakan disajikan pada tabel 1.

Tabel 1: simbol not kepatihan

Simbol	Bunyi
t	tak
p	thung
ꦠꦭꦒ	tlang
•	tok
⌒	Gong Suwuk
0	Gong Besar
˘	Kempul
ˆ	kenong

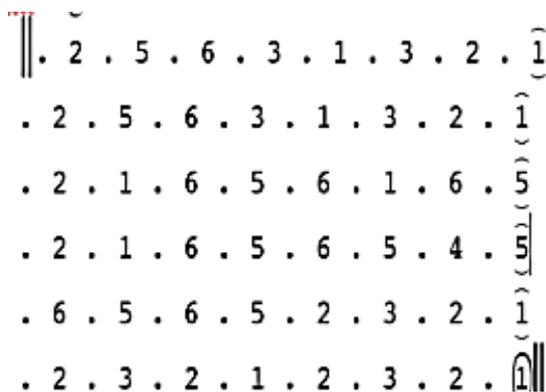
Peserta didik diberikan materi membaca notasi kepatihan guna sarana pengingat jalannya lagu (gending), sebagai pemantik dalam mengasah psikomotorik, kognitif, dan afektif mereka. Pada permainan musik karawitan (gamelan) juga mencakup kerja sama, kesabaran, dan ketelitian dalam mendengarkan tiap – tiap instrumen guna menjadikan harmoni yang selaras dengan

teknik tabuh dan jalannya tempo. Beberapa kesulitan yang dialami peserta didik dalam bermain karawitan diantaranya adalah membaca notasi, notasi karawitan berbeda dengan notasi musik barat, tidak semua peserta didik mampu membaca notasi dengan lancar. Memainkan Bonang, Saron, Gender atau Kendang juga membutuhkan koordinasi motorik tangan dan pendengaran yang baik.

Menghafal struktur gendhing juga terhitung sangat rumit terutama bagi pemula karena satu gendhing bisa memiliki bagian-bagian yang rumit seperti ayak-ayakan, merong, minggah, ompak serta panjang gendhing yang bisa mencapai puluhan menit dan pergantian tempo dan dinamikanya. Karawitan menggunakan sistem irama cyclical yang berpola, jadi ritme dan ketepatan dalam memasuki gong ageng dan kenong juga harus diperhatikan, hal-hal seperti ini akan menjadi kendala pada saat peserta didik membuat perancangan, apalagi di zaman sekarang generasi muda sebagian besar lebih menyukai musik modern dari pada musik tradisional. Selain itu, dilatih untuk menyatukan visi dengan perbedaan teknik tabuh dan karakteristik tiap – tiap instrumen gamelan.

Peserta didik diberi kesempatan membuat notasi awal berupa struktur balungan lagu. Proses ini tidak hanya melibatkan kegiatan musikal, tetapi juga melatih kerja sama dalam diskusi kelompok, pengambilan keputusan bersama, serta manajemen konflik jika terjadi perbedaan pendapat.

Balungan lagu:

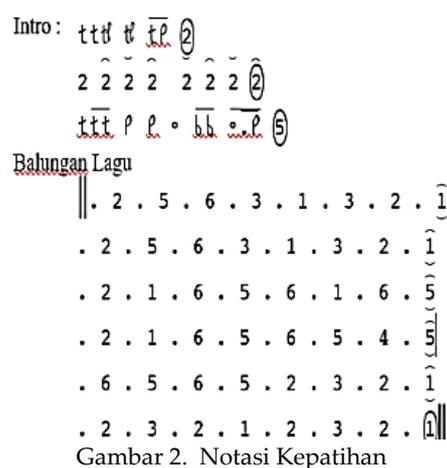


Gambar 1. Notasi Kapatihan

Tahap selanjutnya adalah pembentukan intro aransemen dan pengorganisasian struktur balungan lagu dengan diberikan lirik lagu Jaranan untuk penyesuaian. Intro sangat penting dalam suatu perancangan lagu, intro harus dibuat dengan pertimbangan yang baik supaya dapat menarik pendengar untuk mau mendengarkan keseluruhan lagu, jadi diharapkan intro dapat membuat pendengar menjadi penasaran, selain itu intro juga bisa berfungsi sebagai pembentuk suasana dan emosional pendengar melalui pilihan instrumen, tempo, dinamika dan harmoni, sehingga pendengar mengetahui lagu tersebut memiliki suasana yang sedih, gembira atau suasana yang lainnya.

Setiap kelompok mengusulkan ide kreatif mereka yang kemudian diuji coba bersama. Proses ini berlangsung secara interaktif, sehingga siswa melakukan penyesuaian berdasarkan hasil evaluasi guru maupun rekan sejawat. Intro ini di maksudkan memberikan nuansa dan pemahaman peserta didik bahwasanya gamelan itu memiliki keluwesan akan kemajuan jaman, dan bisa pula mengasah kemampuan musikal, dengan penyesuaian lirik lagu sebagai berikut:

Lirik : Jaranan – jaranan jarane jaran teji
 Jaranan – jaranan jarane jaranteji
 Sing numpak ndara bei
 Sing Ngiring para mentri
 Je' je' nong je' je' nong
 Jarane kedebuk krincing
 kedebuk krincing
 Pro' pro' kedebuk jedder



Gambar 2. Notasi Kapatihan

Kemudian, dilanjutkan dengan pembuatan Interlude Lagu yaitu bagian tengah dari sebuah lagu yang berfungsi sebagai peralihan dari satu bagian ke bagian lainnya. Interlude juga memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan dinamika serta keseimbangan dalam sebuah musik, fungsi interlude diantaranya adalah sebagai penyegar pendengar untuk menghindari kebosanan yang biasanya muncul karena mendengar pengulangan bagian yang sama, interlude ini memberikan ruang jeda kepada pendengar sebelum melanjutkan ke bagian utama, pada interlude ini juga bisa dimanfaatkan untuk mengeksplorasi melodi sekreatif mungkin.

Interlude dapat membentuk struktur dan alur lagu, dengan adanya interlude ini membuat komposisi menjadi lebih terstruktur, dinamis, dengan adanya kemulusan pada transisi dibagian-bagian tertentu misalnya dari chorus ke bagian bridge, verse ke chorus, dan bagian yang lainnya. Interlude dapat berupa instrumental atau vokal, dan biasanya tidak memiliki lirik. Adanya interlude ini dapat memberikan kesan dramatis atau emosional dalam sebuah lagu. Hal ini juga sebagai upaya pembentukan karakter dari siswa – siswi untuk senantiasa kontrol akan emosi, melatih kepekaan terhadap lingkungan sekitar, baik yang paling dekat maupun yang paling jauh, dikarenakan kepedulian ini bisa dibentuk dan dilatih dari kebiasaan dari kepekaan panca indra, yang memengaruhi kerja otak untuk selalu mengingat dan fokus, sehingga kebiasaan ini akan mempengaruhi sosial emosional dari peserta didik dengan terbiasa berlatih untuk fokus dan merasakan dari sekeliling mereka.

Sosial emosional pada peserta didik sangat berpengaruh dalam kehidupan mereka, jika peserta didik bisa mengontrol dengan baik maka peserta didik dapat meminimalisir stress dan tidak mudah terbawa emosi yang bersifat negatif, selain itu peserta didik juga akan lebih mudah dalam mengekspresikan suasana hati yang mereka rasakan saat itu serta dapat meningkatkan rasa empati dan menjalin hubungan sosial yang baik dengan orang lain,

dengan begitu konflik dan perilaku negatif akan berkurang.

Interlude:

235. 653. 123. 5321
 235. 653. 123. 5321
 1116 561. 1116 545.
 665. 665. 123. 5321
 2321 2321 5.51 2321

Gambar 3. Notasi Kepatihan

Setelah mengetahui lirik lagu dan membuat aransemen intro, struktur balungan lagu, serta interlude pada lagu Jaranan, peserta didik diberi kesempatan untuk menggali kreativitasnya dan belajar membuat ending dari lagu tersebut dengan bediskusi dan bekerjasama dengan teman kelompoknya. Bagian ending dalam sebuah lagu memiliki peran yang sangat penting, ending ini sama halnya dengan kesan yang ditinggalkan kepada para pendengar, suasana hati pendengar akan terasa sangat kuat pada bagian ending suatu lagu, berbagai macam kesan yang ditimbulkan diantaranya adalah kesan sedih, marah, kecewa, bahagia, bersemangat ataupun suasana yang lain.

Kembali ke balaungan lagu

Ending
 1 1.1 2 2.2 3 3 5 6 3 1
 1111 2222 3333 5555
 .6 .3 .2 1 11 . 1

Gambar 4. Notasi Kepatihan

Tahap Pendalaman (Drill)

Setelah struktur awal aransemen disepakati, kegiatan masuk pada tahap drill, yaitu latihan berulang dengan bimbingan guru. Metode Drill merupakan salah satu metode pembelajaran yang banyak digunakan untuk memperkuat penguasaan suatu keterampilan dengan cara pengulangan secara terus menerus. Tujuan pendalaman metode Drill diantaranya adalah meningkatkan ketrampilan koordinasi dan

motoric, menambah percaya diri dalam emosi yang stabil, membuat kinerja menjadi lebih efisien dan lebih cepat, mengurangi terjadi kesalahan pada saat praktek, serta dapat membentuk dengan sendirinya saat melakukan teknik tertentu. Metode drill dianggap efektif dalam pendidikan musik karena menekankan pembentukan kebiasaan, peningkatan keterampilan teknis, serta pendalaman penghayatan musikal. Metode ini memfasilitasi asimilasi pengetahuan dan keterampilan, memastikan bahwa peserta didik sudah paham di luar kepala (Aji Purnama & Winarko, 2022).

Penggunaan metode drill pada peserta didik dalam pendalaman materi lagu dolanan memerlukan bimbingan guru sebagai instruktur untuk mengarahkan dan membimbing peserta didik melalui latihan materi lagu Jaranan yang telah mereka buat aransementnya, hingga disempurnakan dan dikonsolidasikan dengan penerapan teknik simulasi yang nyata pada musik karawitan (gamelan).

Dalam kegiatan Drill, diawal biasanya dilakukan pemanasan, pemanasan ini bisa dilakukan misalnya dengan memukul saron dengan pola yang sederhana 8x berulang dengan tujuan dapat melatih konsistensi tempo serta kekuatan pada pukulan, selanjutnya bisa dengan pola teknik yaitu dengan mengulang pola bonang barung 2 gatra selama kurang lebih 3 sampai dengan 5 menit, pola teknik ini bisa meningkatkan akurasi pukulan dan hafalan notasi, melatih fokus yaitu dengan Drill hanya dibagian yang sering salah, hal ini bisa memperbaiki kesalahan secara spesifik, Drill ulang dengan mengulang tempo dengan lebih cepat atau lambat.

Aspek pendukung keefektifan dalam metode drill diantaranya adalah Aspek Psikomotorik yaitu aspek yang melatih kekompakan fisik, presisi gerakan, dan kecepatan respon, Aspek Kognitif yaitu aspek yang membantu untuk memeperkuat memori jangka panjang terhadap materi dan teknik, Aspek Afektif yaitu aspek yang memiliki keberhasilan dalam pengulangan memberikan

rasa percaya diri dan kepuasan personal, dan yang terakhir adalah aspek Neurologis yaitu aspek dengan latihan yang berulang untuk menguatkan jalur saraf di otak atau neural pathways, sehingga gerakan atau tanggapan menjadi otomatis.

Supaya tidak menjadi latihan yang dirasa membosankan, hendaknya dalam pendalaman drill harus memiliki ciri-ciri diantaranya adalah memiliki tujuan yang jelas, yang dimaksud dengan memiliki tujuan yang jelas yaitu drill harus bisa difokuskan kepada satu aspek yang ingin dikuasai, contohnya ingin menguasai Kendhang maka peserta didik harus berlatih kendhang secara fokus secara terus menerus, untuk ciri-ciri yang lain yaitu memiliki gradasi kesulitan atau sifatnya bertahap, latihan dimulai dari teknik yang dirasa paling mudah lalu dilanjutkan ke tahap teknik yang sedang lalu susah, ciri-ciri selanjutnya yaitu harus konsisten tetapi juga harus fleksibel, artinya metode drill ini harus menyesuaikan gaya belajar peserta didik, setelah itu diberikan umpan balik kepada peserta didik, bisa dengan pujian atau kritik yang membangun supaya peserta didik dapat termotivasi dan dapat latihan dengan lebih baik lagi, yang terakhir adalah tidak monoton, Metode Drill dapat divariasikan dengan cara mengubah tempo, instrumen, atau suasana dan kondisi latihan supaya selalu menarik dan lebih menantang.

Jika Drill dilakukan dengan konsisten dan benar, maka akan banyak benefit yang didapatkan, yaitu menjadi lebih disiplin dan konsisten, menjaga kesabaran dan ketekunan, meningkatkan rasa tanggung jawab, rasa kekeluargaan yang hangat jika dilakukan dengan bersama-sama.

Proses drill dilakukan selama 8 minggu dengan frekuensi latihan satu kali per minggu. Setiap sesi latihan berdurasi 80 menit sesuai durasi waktu mata pelajaran seni budaya yaitu (2 JP x 40 menit) dengan melibatkan semua instrumen dalam satu set gamelan pelog. Guru berperan sebagai fasilitator sekaligus pelatih utama yang mengarahkan jalannya proses, memberikan umpan balik, serta mendorong

kolaborasi dalam kelompok. Peserta didik dilatih untuk menjaga tempo, mendengarkan antar-instrumen, serta menyesuaikan dinamika permainan dengan kelompoknya.

Umpan balik yang diberikan berkaitan dengan proses selama pembuatan rancangan hingga hasil akhir, umpan balik ini dilakukan supaya peserta didik mengetahui kelebihan dan kekurangan rancangan mereka, peserta didik akan mengetahui bagian-bagian mana yang harus diperbaiki dan diharapkan supaya peserta didik bisa lebih mengembangkan diri dalam berkreasi.



Gambar 5. Pendalaman Materi Metode Dirill (Dok. Amelia Hertha)

Proses penelitian serta proses latihan yang berjalan beriringan tampak perubahan di setiap hari, diawal penelitian tampak peserta didik merasa kesulitan dalam menabuh dan menganalisa irama dan mengontrol emosinya, banyak juga yang sulit dalam menentukan tempo, tetapi saat ini terlihat lebih baik dengan meningkatnya keterampilan dalam teknik tabuh, serta peserta didik mampu lebih tenang dan lebih terdorong dalam motivasi belajar. Selain itu, yang terpenting lagi ialah peserta didik menunjukkan perubahan dalam pengolahan emosinya dengan menunjukkan sikap lebih tenang dalam setiap alunan musik yang mereka mainkan sehingga, menciptakan harmoni yang diharapkan dalam aransemen lagu jaranan tersebut. Peserta didik menunjukkan kekompakan di setiap latihan yang dilakukan selama seminggu satu kali. Disini dapat dilihat bahwa setiap proses

berjalan dengan sangat baik dan dapat menekan emosional setiap peserta didik.



Gambar 6. Peserta Didik Menampilkan Aransemen Lagu Jaranan (Dok. Amelia Hertha)

Temuan selama proses menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis dan afektif. Seperti, peserta didik yang pada awalnya kesulitan memainkan ritme dasar, dalam minggu kelima sudah mampu memainkan pola-pola tabuh secara konsisten. Dari observasi perilaku, peserta didik juga menunjukkan perubahan positif dalam pengelolaan emosi, seperti lebih sabar saat menunggu giliran, serta mampu menyampaikan kritik dan masukan dengan cara yang konstruktif, disini peserta didik terlihat dapat mengekspresikan setiap opini yang mereka punya dengan baik. Dengan Beberapa sampel peserta didik seperti Nevan 8C, Raya 8C serta queen dari 8C cukup memberikan sebuah temuan yang signifikan.

Untuk mendukung temuan ini, dilakukan wawancara dengan guru pamong dan pengamatan selama proses latihan. Data observasi menunjukkan bahwa selama delapan minggu proses drill, peserta didik menunjukkan peningkatan bertahap dalam aspek fokus, kerja sama, dan percaya diri. Pada minggu pertama, peserta didik cenderung kurang fokus dan pasif, bahkan banyak dari mereka yang malah asik bercanda dan bergurau dengan temannya tanpa mau mendengarkan saat sedang diberikan materi dan intruksi, selain itu peserta didik juga masih kesulitan menjaga ritme dan menjalin komunikasi dalam kelompok, terjadi banyak miss komunikasi sehingga irama dan tempo

tidak berjalan dengan baik. Namun, mulai minggu keempat terlihat kemajuan signifikan yaitu peserta didik lebih konsisten dalam permainan, aktif berdiskusi, dan mulai saling memberi masukan, peserta didik mulai bisa menemukan irama dan tempo yang tepat pada saat memainkan gamelan walaupun terkadang masih kurang stabil, tetapi hasil tersebut sudah sangat signifikan.

Memasuki minggu kelima hingga kedelapan, suasana latihan menjadi lebih dinamis. Peserta didik mampu menjaga tempo secara mandiri, lebih sabar saat latihan, dan mulai terbuka dalam menyampaikan pendapat.

Jika sebelumnya irama dan temponya terkadang masih kurang stabil, pada minggu kelima peserta didik dapat menentukan tempo dan iramanya dengan lebih baik lagi. Guru mencatat adanya inisiatif dan kepemimpinan dari beberapa peserta didik, serta peningkatan dalam pengelolaan emosi dan sikap kolaboratif. Secara keseluruhan, metode drill terbukti efektif tidak hanya dalam meningkatkan keterampilan teknis bermain gamelan, tetapi juga dalam menumbuhkan keterampilan sosial-emosional melalui kerja kelompok yang intensif dan reflektif. Presentasi peningkatan soft skill disajikan pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Peningkatan Keterampilan Siswa Berdasarkan Observasi

Aspek	Deskripsi Perkembangan (Kualitatif)	Minggu ke-1	Minggu ke-8	Persentase Peningkatan
Fokus Latihan	Awalnya siswa mudah teralihkan, belum terbiasa dengan pola gamelan. Pada minggu ke-8, mereka mampu menjaga konsentrasi dan mengikuti irama secaramandiri.	52%	88%	+36%
Kerja Sama	Pada awalnya interaksi masih canggung. Menjelang minggu ke-8, terjadi pembagian peran yang natural dan komunikasi antaranggota berjalan lancar.	60%	95%	+35%
Percaya Diri	Siswatampak ragu dan kurang inisiatif di awal. Di minggu ke-8, siswa mulai aktif berdiskusi, memberi masukan, dan tamoil lebih terbuka	50%	80%	+30%

Selain penguasaan teknis, aspek sosial-emosional yang ingin dicapai melalui pembelajaran ini mulai terlihat hasilnya. Misalnya, terdapat perubahan sikap peserta didik yang sebelumnya pasif menjadi aktif berdiskusi, dari yang tadinya susah untuk mengutarakan pendapat, sekarang malah lebih mudah dan bersemangat untuk menyampaikan usulan-usulan yang mereka miliki. Seorang peserta didik bahkan menyatakan bahwa dirinya merasa lebih "tenang" dan "terhubung" saat memainkan gamelan, karena nuansa ritmis yang stabil dan kolaboratif. Pembiasaan melatih fokus dan merasakan yang ada di sekitar mereka termasuk bunyi – bunyi yang kecil.

Bermain gamelan bukan hanya sekedar memainkan alat musik tradisional, tetapi merupakan pelajaran tentang kepekaan rasa, kebersamaan, ketekunan, dan rasa salaing peduli, tidak dibenarkan jika hanya satu atau orang yang menonjol, apalagi dijadikan ajang untuk unjuk gigi supaya terlihat paling baik, tetapi gamelan harus dimainkan dengan bergotong royong, tidak ada yang lebih cepat atau lebih lambat, semuanya harus selaras, saling memahami dan melengkapi, saling mendengarkan satu sama lain, karena didalam gamelan terdapat keindahan lahir dari harmoni, bukanlah nada tunggal, dengan begitu akan menjadikan lagu yang indah didengar. Bermain

gamelan bukan hanya soal bisa atau tidak, tetapi juga kemauan untuk mendengar dan menyatu.

Selama proses berlangsung, banyak hal yang bisa diambil, tidak hanya belajar teknik saja, tetapi juga nilai-nilai yang melekat dalam tradisi ini. Kami belajar tentang arti kesabaran, karena tidak mungkin kita bisa menguasai hanya dalam satu kali percobaan. Kami juga belajar tentang pentingnya sebuah toleransi antar sesama, karena kami memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan tidak sama, tetapi semuanya harus bisa bersatu dalam satu suara. Yang terpenting adalah kami juga belajar tentang sebuah tanggung jawab, karena jika satu alat tidak dimainkan dengan tepat, seluruh irama bisa kacau.

Salah satu tantangan terbesar yang muncul selama proses latihan yaitu dari perbedaan tingkat kedisiplinan. Walaupun banyak peserta didik yang datang tepat waktu, bahkan datang sebelum jam latihan dimulai, tetapi ada beberapa dari peserta didik yang kurang disiplin dan datang lebih dari jam yang sudah ditentukan atau telat, padahal mereka harus mempersiapkan diri, terlebih dahulu sebelum siap berlatih. Tidak hanya itu, sebagian dari peserta didik ada juga yang bercanda secara berlebihan, atau bahkan lupa tugasnya pada

saat sedang latihan. Misalnya, ketika semua sudah siap memulai lagu, tetapi pemain kenong masih belum hadir atau belum menyiapkan alatnya, maka keseluruhan latihan menjadi terganggu. Dalam gamelan, satu alat yang tidak dimainkan dengan benar bisa membuat seluruh irama terasa janggal.

Refleksi

Tahap akhir setelah peserta didik menunjukkan penguasaan materi yang lebih baik, pada minggu kedelapan peserta didik menampilkan karya aransemen hasil kelompok yang disaksikan oleh pakar dari Universitas Negeri Surabaya yaitu Marsudi, kemudian Eko Widayani selaku Kepala Sekolah SMPN 1 Surabaya, dan Faridha Yudhiani Putri selaku Guru Pamong dalam mata pelajaran Seni budaya di SMPN 1 Surabaya. Dalam penampilan ini, masing-masing kelompok menampilkan interpretasi mereka terhadap lagu *Jaranan* dengan pembagian peran instrumen gamelan yang seimbang. Guru dan pengamat memberikan penilaian berdasarkan rubrik yang mencakup aspek musikal, kerja sama tim, serta presentasi akhir.

Tabel 3. Skor Penilaian Pementasan

Aspek Penilaian	Kelompok A	Kelompok B
Kualitas Musikal	85	83
Kekompakan Tim	95	90
Kreasi Aransemen	80	82
Presentasi Akhir	87	85

Rata-rata skor menunjukkan keberhasilan proyek dalam mencapai tujuan pembelajaran, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Berdasarkan refleksi guru, peserta didik menunjukkan ketertarikan lebih tinggi terhadap pembelajaran seni budaya setelah mengikuti proyek ini, dan beberapa

peserta didik menyatakan minatnya untuk melanjutkan eksplorasi musik gamelan dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

Bentuk refleksi peserta didik menyatakan, bahwa ia belajar untuk menahan emosi dan memilih berdiskusi ketimbang memaksakan kehendaknya saat menyusun bagian intro lagu.

Salah satu paparan dari Nevan 8C saat di lakukan refleksi refleksi peserta didik akan dalam setiap proses sebagai berikut: "Awalnya saya kesal karena bagian saya diubah oleh teman lain, tapi setelah dijelaskan kenapa harus begitu, saya mengerti dan merasa keputusan bersama lebih baik daripada ego sendiri".

Hasil dari pementasan ini akan tampak pada kesempatan yang sama saat mereka menghadapi panggung berikutnya, yang memberikan rasa percaya diri, serta akan memiliki ketenangan dalam situasi yang sama. Hal ini memperkuat bahwa proses aransemen bukan hanya tentang penciptaan musik, melainkan juga media internalisasi nilai SEL seperti kesabaran, empati, kerja sama, dan komunikasi. Hal inilah yang diharapkan dari penelitian ini, di mana membentuk soft skill peserta didik dalam menghadapi situasi, yang mengharuskan mereka harus tetap tenang, serta cara berkomunikasi dalam situasi yang dianggap penting dalam menghadapi lawan bicara.

SIMPULAN

Berdasarkan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media gamelan (karawitan), dapat disimpulkan bahwa proses drill secara bertahap memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan teknis dan sosial-emosional peserta didik. Temuan menunjukkan bahwa melalui latihan yang berulang, terstruktur, dan kolaboratif, peserta didik mengalami peningkatan yang nyata dalam hal fokus latihan, kemampuan bekerja sama, dan rasa percaya diri.

Selanjutnya, hal yang terpenting adalah bagaimana peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik dalam situasi apapun dan dengan siapa pun mereka berhadapan. Hal ini memberikan dampak yang cukup signifikan, namun harus dipahami bersama bahwa menanamkan sebuah nilai dan membentuk karakter yang positif pada peserta didik ibarat memelihara sebuah pohon, yang

akan tampak hasilnya mungkin beberapa tahun ke depan.

Perubahan yang paling menonjol terlihat pada aspek afektif, terutama kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi. Peserta didik yang awalnya tampak pasif dan kurang inisiatif, seiring waktu menunjukkan transformasi sikap yang positif: lebih aktif dalam berdiskusi, mampu memberikan dan menerima masukan, serta berani tampil dalam kelompok dengan perasaan percaya diri. Mereka tidak hanya berpartisipasi secara teknis, tetapi juga terlibat secara emosional dalam proses kreatif, yang terlihat dari cara mereka menjaga tempo, menyesuaikan dinamika permainan, dan menyelaraskan suara dengan teman sebaya.

Proses ini juga memberikan dampak dalam hal pembentukan karakter dan nilai-nilai sosial. Pembelajaran dengan media gamelan mendorong peserta didik untuk belajar mengatur emosi, menunjukkan sikap egaliter, dan mampu menahan diri demi keharmonisan kelompok. Ketukan demi ketukan dalam permainan gamelan menjadi metafora atas dinamika kehidupan sosial yang menuntut kehati-hatian, keselarasan, dan kebersamaan. Perubahan sikap peserta didik terlihat dalam cara mereka memaknai latihan bukan sekadar kewajiban, tetapi sebagai ruang ekspresi dan proses pertumbuhan diri.

Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya peran seni tradisional sebagai media pembelajaran kontekstual yang mampu membangun keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kreatif. Pembelajaran berbasis proyek dengan media lokal seperti gamelan tidak hanya memperkuat kompetensi dasar mata pelajaran, tetapi juga memperkuat identitas budaya peserta didik. Implikasi lainnya adalah pentingnya peran guru sebagai fasilitator aktif yang tidak hanya mengarahkan proses teknis, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang suportif, terbuka, dan mendorong refleksi diri.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas cakupan penelitian pada jenjang pendidikan lain dan konteks budaya berbeda,

serta menambahkan pendekatan longitudinal agar dampak jangka panjang dari penanaman nilai melalui seni dapat dianalisis lebih mendalam. Selain itu, juga disarankan eksplorasi peran orang tua dan komunitas dalam pembelajaran seni sebagai bentuk penguatan kolaborasi sekolah dan masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami haturkan terima kasih kepada keluarga Besar SMP Negeri 1 Surabaya yang telah memfasilitasi, memberikan kesempatan dan dukungan dengan melibatkan seluruh elemen yang ada di SMP Negeri 1 Surabaya. Selanjutnya, kepada Badan Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Surabaya, dan Dosen Pembimbing Lapangan kami selama menjalankan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) yakni Marsudi, M.Pd yang meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga demi kelancaran dan kesuksesan penelitian ini. Semoga kerja keras yang dilakukan dicatat oleh Tuhan Yang Maha Esa sebagai amal kebaikan, yang bermanfaat bagi Dunia Pendidikan.

REFERENSI

Akbar, Sa'dun. 2010. "Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi). (Hal. 8) Yogyakarta: CV." *Cipta Media*.

Andrievskaya, L. A., and A. V. Russian. 2024. "Age-Related Features of the Development of Cognitive Interests in Younger Schoolchildren in Primary School Lessons." In *ФИЛОСОФСКИЕ, СОЦИОЛОГИЧЕСКИЕ И ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ*, 154-57. ФГБОУ ВО «АлтГПУ». <https://doi.org/10.37386/2687-0576-2024-6-154-157>.

Anning, Angela, and Anne Edwards. 2006. *Promoting Children's Learning from Birth to Five: Developing the New Early Years*

Professional. McGraw-Hill Education (UK).

Astuti, Kun Setyaning, Fransisca Xaveria Diah Kristianingsih, Pujiwiyan Pujiwiyan Pujiwiyan, Cipto Budi Handoyo, and Lukas Gunawan Arga Rakasiwi. 2023. "Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Modulasi Sebagai Stimulus Kepekaan Musikalitas Anak." *Promusika* 11 (2): 75-81. <https://doi.org/10.24821/promusika.v11i2.10868>.

Casel, G. 2015. "Effective Social and Emotional Learning Programs." Chicago, IL: Middle and High School Edition, University of Illinois.

Dzakia, Shinta Nur, Indri Dewi Saputri, Rani Puspita Sari, and Kulsum Nur Hayati. 2024. "Contribution of Educational Institutions in the Preservation of Traditional Culture Karawitan Java." *Jurnal Smart Paud* 7 (2): 157-68. <https://doi.org/10.36709/JSPAUD.V7I2.162>.

Fauzan Yusman, Ahmad, and Neviyarni Suhaili. 2020. "Character Building of Students' Interests and Talents through Learning Pop Music in the Field of Cultural Arts." *Jurnal Sendratasik* 10 (1): 23. <https://doi.org/10.24036/JSU.V9I2.111013>.

Hendrawati, Ririn, Adi Winanto, and Hana Septina Kristanti. 2024. "Upaya Peningkatkan Collaboration Skills Peserta Didik SD Melalui Penerapan Project Based Learning (PjBL)." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 14 (01): 1-7. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p1-7>.

Hosnan, Muhammad. 2014. "Pendekatan Saintifik Dan Konstektual Dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013." *Bogor: Ghalia Indonesia* 242.

- Jamalus, Drs. 1988. "Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik." *Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Karthi, L, and M Mahalakshmi. 2014. "Softskills Through Elt Classrooms." *Research Journal of English Language and Literature* (3), 328–31.
- Kolb, Alice Y, and David A Kolb. 2010. "Learning to Play, Playing to Learn: A Case Study of a Ludic Learning Space." *Journal of Organizational Change Management* 23 (1): 26–50.
- Mahasneh, Jaser K., and Walid Thabet. 2015. "Rethinking Construction Curriculum: A Descriptive Cause Analysis for Soft Skills Gap among Construction Graduates." *51st ASC Annual International Conference Proceedings*, no. 1989: 1–8.
- Martinsones, Baiba. 2016. "Social Emotional Learning: Implementation of Sustainability-Oriented Program in Latvia." *Journal of Teacher Education for Sustainability* 18 (1): 57–68.
- Nurhidayah, I. J., F. C. Wibowo, and I. M. Astra. 2021. "Project Based Learning (PjBL) Learning Model in Science Learning: Literature Review." *Journal of Physics: Conference Series* 2019 (1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2019/1/012043>.
- Peterson, Aaron. 2018. "Connecting STEM Curriculum with Social Emotional Learning in Early Childhood." *Undergraduate Research Journal* 22 (1): 5.
- Purnama, Bayu, and Angga Bimo Satoto. 2024. "Peran Aransemen Gending Jagung-Jagung Dalam Meningkatkan Kemampuan Menabuh Gamelan : Sebuah Pendekatan Edukatif" 12: 66–76.
- Rahayu, Sri, and Yane Devi Anna. 2013. "Soft Skills Attribute Analysis in Accounting Degree for Banking." *International Journal of Business, Economics and Law* 2 (1): 115–20.
- Ramadhani, Nanik, Lina Erviana, and Heru Arif Pianto. 2025. "Ekstrakurikuler Karawitan Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Peserta Didik Kelas IV SD N 1 Ketro." *STKIP Pacitan*, 1–11.
- Rosala, Dedi. 2016. "Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar." *Ritme* 2 (1): 1–26.
- Sadiyah, Wafiq Wahidatus. 2024. "Implementasi Ekstrakurikuler Gamelan Dalam Menanamkan Nilai Karakter Anak Usia Dini." *Journal of Early Childhood and Character Education* 4 (1): 35–50. <https://doi.org/10.21580/JOECCE.V4I1.18740>.
- Saiful Bahri, Bachtiar, and Diah Yovita Suryarini. 2022. "The Effect of Learning Gamelan Art on Emotional Intelligence." *International Journal on Social Science, Economics and Art* 12 (1): 39–45. <https://doi.org/10.35335/IJOSEA.V12I1.65>.
- Sucipto, Sucipto. 2025. "Membangun Karakter Kebersamaan Siswa Melalui Permainan Angklung." *Deleted Journal* 2 (10): 796–802. <https://doi.org/10.55324/JGI.V2I10.247>.
- Sulistiyawati, Anita, and Ahmad Agung Yuwono Putro. 2024. "The Role of Karawitan Extracurricular in Cultivating the Character of Love for Culture Among Elementary School Students." *International Journal of Social Service and Research* 4 (9): 1–8. <https://doi.org/10.46799/ijssr.v4i9.926>.
- Symonds, Jennifer E., Divya Jindal-Snape, Charlotte Bagnall, Elizabeth F.S. Hannah, and William Barlow. 2024. "School Transitions." *Encyclopedia of Adolescence, Second Edition: Volumes 1-3*, January, 434–46. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-96023-6.00001-4>.

Usakli, Hakan. 2018. "Drama Based Social Emotional Learning." *Online Submission 1* (1): 1–16.

Vertel, Anton, Vitalii Rusalov, Olena Ryhina, Vira Syniakova, and Alla Kolodyazhna. 2023. "Peculiarities of Children's Development during the Transition Age and the Impact of This Period of Child Development on the Educational Process." *Cadernos de Educação Tecnologia e Sociedade* 16 (se2): 129–45. <https://doi.org/10.14571/BRAJETS.V16.NS.E2.129-145>.

Wena, Made, and Machmud Sugandi. 2019. "The Effectiveness of Activity-Based Learning to Improve Students' Self-Directedness in Learning."

Widodo, Tri Wahyu, and Muhammad Idham Kholid. 2019. "Develop Musicality of Teenager through Band Teaching and Learning: A Case Study." In *Proceedings of the 1st International Conference on Interdisciplinary Arts and Humanities*, 370–76. Yogyakarta: SCITEPRESS - Science and Technology Publications. <https://doi.org/10.5220/0008765003700376>.