Jurnal SENI MUSIK
Vol. 14, No. 2 Oktober 2022 page: 31 - 46
DOI: dx.doi.org/xx.xxxxxx/jsm.v1i1.xxx
P-ISSN: 1829-8990 E-ISSN: 2580-5371

# Meninjau Penerapan Model Pembelajaran Gamelan Jawa Tingkat Sekolah Menengah Pertama Berdasar Kurikulum 2013

**Haryo Wikantomo**
Universitas Pelita Harapan
haryo.wii658@gmail.com

**Dhany Yufisa Wibowo**
Universitas Pelita Harapan
dhany.yufisa@uph.edu

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai penerapan model pembelajaran gamelan dalam kegiatan intrakurikuler untuk tingkat SMP. Dalam Kurikulum 2013 yang diterapkan, pembelajaran musik tradisional lebih banyak dipelajari secara teori saja sehingga pembelajaran instrumen gamelan sebagai salah satu instrumen musik tradisional di tingkat sekolah menengah jarang ditemui dan kurang mendapat perhatian. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengambilan data wawancara ahli dan studi literatur. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran gamelan di tingkat SMP melalui model pembelajaran *project-based, problem-based* dan *discovery learning* belum diterapkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran sesuai Kurikulum 2013. Dari ketiga model tersebut, model pembelajaran *project-based* dinilai paling mudah untuk diterapkan. Dismpulkan juga factor-faktor yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran antara lain kompetensi guru, waktu pembelajaran yang terbatas, teknis model pembelajaran, minat belajar siswa, dan fasilitas yang memadai.

**Kata kunci**: Model pembelajaran, musik, gamelan Jawa, Sekolah Menengah Pertama

# Reviewing the Implementation of the Javanese Gamelan Learning Model at the Junior High School Level Based on the 2013 Curriculum

**Abstract**

This study aims to provide an overview of the application of the Gamelan learning model in intracurricular activities for the junior high school. In the 2013 Curriculum that is applied, traditional music learning is mostly studied in theory, so that learning gamelan instruments as one of the traditional musical instruments at the secondary school level is rarely encountered and receives less attention. This study uses a descriptive qualitative method with expert interview data collection techniques and literature studies. The conclusion of this study is that the application of gamelan learning models at the junior high school level through project-based, problem-based, and discovery learning models has not been fully implemented in the learning process according to the 2013 Curriculum. Of the three models, the project-based learning model is considered the easiest to implement. It is also concluded that the factors that become obstacles in the learning process include teacher competence, limited learning time, technical learning models, student interest in learning, and adequate facilities.

**Keywords:** Learning Model, Music, Javanese Gamelan, Junior High School

## Pendahuluan

Gamelan merupakan salah satu kesenian tradisional asli Indonesia. Tercatat bahwa masyarakat Indonesia telah mengenal dan mengembangkan kesenian gamelan semenjak masa pra-sejarah (sebelum tulisan ditemukan). Kini, kesenian yang berupa seperangkat instrumen musik yang terbuat dari bahan dasar logam tersebut tersebar perkembangannya pada tiga daerah pusat yaitu Jawa, Bali, dan Sunda. Seturut dengan perkembangannya, pembelajaran gamelan juga berevolusi. Secara tradisional, pendidikan gamelan berpusat pada komunitas atau paguyuban pada kalangan masyarakat yang diajarkan secara lisan. Pembelajaran dilakukan dengan cara pengamatan terhadap teknik permainan gamelan, mendengarkan, dan menghafalkan karya gendhing yang dimainkan (Sumarsam, 2018).

Pembelajaran gamelan menjadi salah satu contoh dan bagian dalam pembahasan pelaksanaan pembelajaran seni dan budaya yang diajarkan dalam lembaga pendidikan formal di Indonesia. Pembelajaran ini didasari atas penerapan Kurikulum 2013 yang telah ditetapkan melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 79 tahun 2014. Dalam pembelajaran Seni Budaya, khususnya untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs),

musik daerah menjadi bahan ajar untuk siswa tingkat VII. Kompetensi dasar dalam pembelajaran tersebut termasuk mengidentifikasi, menampilkan, dan mengaransemen jenis lagu daerah setempat (Permendikbud, 2014). Kurikulum 2013 menekankan pendekatan secara saintifik dan berpusat pada siswa dengan model pembelajaran yang dianjurkan untuk digunakan yaitu *problem-based learning*, *project-based learning*, dan *discovery learning*.

Pembelajaran gamelan, khusunya gamelan Jawa, di Indonesia tidak luput dari beberapa permasalahan. Secara umum, gamelan dipandang sebagai suatu seni yang kuno, dimainkan oleh orang dewasa, sehingga kurang diminati anak-anak usia sekolah. Jumlah penelitian yang membahas tentang manfaat gamelan bagi kecerdasan anak secara kognitif, afektif, dan psikomotor juga masih minim. Praktisi pendidikan masih bertahan pada tata aturan yang sudah dianut sejak lama sehingga menghambat inovasi pendidikan seni gamelan. Tantangan tersendiri bagi pelestarian budaya musik tradisi gamelan menyebabkan pembelajaran gamelan hanya bisa ditemui dalam sekolah-sekolah tertentu. Hal tersebut menyebabkan minat dan kesadaran masyarakat mengenai pembelajaran gamelan menjadi relatif rendah.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk menelaah proses pembelajaran Gamelan Jawa sebagai kegiatan intrakurikuler di tingkat SMP khususnya dari segi model pembelajaran yang diterapkan. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk menjelaskan berbagai hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran gamelan. Penelitian ini berfungsi sebagai dokumentasi pelaksanaan pembelajaran gamelan berdasarkan Kurikulum 2013.

## Gamelan Jawa

Akar kata gamelan berasal dari kata dalam Bahasa Jawa "gamel" yang berarti memukul (Sumarsam, 1988). Hal ini tentunya merujuk para cara permainan gamelan yaitu dengan cara dipukul, menandakan gamelan adalah alat musik yang sifatnya perkusif. Istilah gamelan bisa merujuk pada alat musik *metallophone* dan juga rebab, kendhang, dan gong. Instrumen-instrumen gamelan tersebut dimainkan dengan cara bersama-sama. Secara umum kata gamelan digunakan untuk mendefinisikan musik tradisional Jawa yang terdiri dari sekumpulan gong dan instrumen lain menyerupai xilofon (Becker, 1980) Instrumentasi, struktur musik, dan bentuk lagu (*form*) juga menjadi unsur internal yang mendefinisikan gamelan (Sumarsam, 1988).

Instrumentasi merupakan salah satu aspek penting dalam gamelan. Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, sebagian besar instrumen dalam seperangkat gamelan adalah *metallophone* dengan beberapa pengecualian. Dilihat dari bentuk, instrumen musik gamelan memiliki dua bentuk umum. Pertama ada golongan instrumen yang berbentuk seperti gong. Golongan instrumen

tersebut memiliki wujud menyerupai ketel dengan tonjolan di tengah yang dinamakan pencon. Selain itu ada juga golongan instrumen yang terbentuk dari susunan bilah-bilah logam seperti xilofon. Golongan instrumen ini biasanya memainkan melodi utama (balungan) dalam sebuah karya gendhing. Instrumen lainnya yang dipakai dalam gamelan yang tidak terbuat dari logam adalah kendhang, gambang, rebab, dan siter (Becker, 1980).

Notasi dalam musik gamelan merupakan salah satu pengaruh budaya barat pada kesenian Indonesia. Notasi mulai berkembang pada pertengahan abad ke-19 dan terjadi dalam lingkungan Keraton Yogyakarta dan Surakarta. Pengembangan notasi untuk gamelan mulanya dilatar belakangi atas perlunya sebuah media untuk mendokumentasi karya-karya gamelan agar tidak hilang dimakan waktu karena sebelumnya gendhing-gendhing gamelan diturunkan secara lisan. Beberapa model notasi dicetuskan dalam rentang tahun 1886 hingga 1942 (Becker, 1980).

Salah satu dari sistem notasi tersebut dikenal sebagai sistem notasi Kepatihan yang kini menjadi dasar segala sistem notasi kontemporer gamelan. Sistem Notasi Kepatihan mulai dikembangkan pada tahun 1890 oleh Raden Mas Tumenggung Wreksadiningrat, seorang bangsawan yang tinggal di Kepatihan Surakarta (Becker, 1980). Sistem notasi tersebut menggunakan angka untuk mewakili setiap titinada dalam sebuah laras. Selain untuk mendokumentasikan gending, notasi juga berguna dalam bidang pendidikan gamelan. Guru gamelan biasanya akan memulai pengajaran dengan menuliskan notasi balungan sebuah gendhing. Notasi memiliki peran yang lebih besar untuk mengajar instrumen-instrumen gamelan yang lebih rumit seperti rebab, gender, dan kendhang (Sumarsam, 2018).

## Model Pembelajaran

Model pembelajaran bisa didefinisikan sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas (Rusman, 2012). Model pembelajaran yang diterapkan di unit pendidikan didasari oleh prinsip edukasi, teori psikologi, sosiologis, analisis sistem, dan teori lain yang mendukung. Guru diberikan kebebasan untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai guna melaksanakan proses pembelajaran dengan baik.

Proses belajar bisa dipahami sebagai proses interaksi seseorang terhadap segala situasi yang terjadi di sekitarnya. Proses interaksi yang dimaksud di sini adalah melihat, mengamati, dan memahami. Perubahan tingkah laku adalah apa yang diharapkan dari sebuah proses pembelajaran. Guru dan peserta didik menjadi subjek dalam sebuah proses pembelajaran (Rusman, 2012).

Terdapat empat komponen yang mendasari suatu sistem pembelajaran yaitu tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut juga menjadi penentu model pembelajaran yang dipilih guru.

Strategi, metode, pendekatan, dan model pembelajaran memiliki hubungan yang erat. Keempatnya diimplementasikan dalam sebuah proses pembelajaran dan memiliki tujuan yang hampir sama yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk memahami definisi dari model pembelajaran, penting untuk mengerti juga arti dari strategi, metode, dan pendekatan dalam proses pembelajaran. Pendekatan merujuk pada perspektif terhadap proses pembelajaran. Perspektif ini dapat dibagi menjadi dua jenis berdasarkan pusatnya. Terdapat pendekatan yang berpusat pada guru, ada pula yang menjadikan murid sebagai pusatnya. Pendekatan dalam proses pembelajaran menghasilkan strategi pembelajaran yang berbeda. Strategi pembelajaran merujuk pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan murid sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Rusman, 2012).

Strategi pembelajaran juga bisa dimengerti sebagai perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama agar pembelajaran bisa berhasil. Untuk melaksanakan strategi pembelajaran memerlukan satu atau beberapa metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah sebuah instruksi yang bisa digunakan untuk merealisasikan strategi. Jadi dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah perencanaan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran sedangkan metode adalah cara mencapai tujuan tersebut.

## Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013

Dalam kurikulum 2013 terdapat tiga model pembelajaran yang melandasi penyusunan kurikulum tersebut yaitu model pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), dan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*). Pada model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran ini berpusat pada sebuah skenario masalah yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran ini dirancang berdasarkan teori belajar konstruktivisme sebagai teori utamanya. Selain itu model pembelajaran ini juga berhubungan dengan teori belajar bermakna (Ausubel), teori belajar Vigotsky, dan teori belajar Jerome S. Bruner (Rusman, 2012).

Melalui model pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), siswa diharapkan untuk bisa berpikir kritis, mengembangkan kemampuan penalaran, komunikasi dan koneksi dalam memecahkan sebuah masalah. Kemampuan tersebut dilatih melalui beberapa metode seperti kerja kelompok yang sistematis. Masalah yang menjadi poin keberangkatan dari proses pembelajaran

haruslah memiliki makna, relevansi, dan konteks yang sesuai dengan yang ada di dunia nyata. Alur pembelajaran sesuai model berbasis masalah terbagi ke dalam lima tahap. Kelima tahap itu adalah (1) menentukan masalah; (2) analisis masalah dan isu belajar; (3) pertemuan dan laporan; (4) penyajian solusi dan refleksi; dan (5) kesimpulan, integrasi, dan evaluasi. Dalam setiap tahapan tersebut terjadi proses pembelajaran pengarahan diri (Rusman, 2012).

Pada model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), proses belajar dilaksanakan dengan menggunakan proyek tertentu yang ditugaskan kepada siswa untuk dapat memahami pembelajaran (www.pblworks.org). Pusat dari model pembelajaran ini terletak pada peserta didik, sedangkan guru berfungsi sebagai motivator dan fasilitator. Proyek yang ditugaskan pada siswa berlangsung selama jangka waktu yang panjang (satu minggu hingga satu semester) dan bertujuan untuk melibatkan siswa dalam pemecahan masalah yang berbasis pada kehidupan nyata. Siswa diharapkan agar bisa mengembangkan pemahaman yang dalam melalui logika terapan, kolaborasi, kreativitas, dan kemampuan komunikasi.

Dalam pelaksanaannya, terdapat tujuh elemen dasar dalam model pembelajaran berbasis proyek (www.pblworks.org), yaitu :

1. Pertanyaan atau permasalahan yang menantang kemampuan peserta didik.
2. Penyelidikan yang berkelanjutan (*sustained inquiry*).
3. Keaslian (*authenticity*).
4. Kebebasan siswa dalam memilih dan bersuara.
5. Refleksi.
6. Kritik dan revisi.
7. Publikasi hasil proyek.

Pada model pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*), pembelajaran ini menekankan siswa untuk dapat menemukan sendiri pemecahan terhadap suatu persoalan. Dalam prosesnya siswa diberikan sebuah materi pembelajaran, materi tersebut menjadi acuan untuk siswa mencari pemecahan sebuah persoalan. Diharapkan dalam model pembelajaran ini, peserta didik bisa mengatur solusi, tahapan, dan gaya belajar sehingga berhasil untuk menguasai materi. Dalam menerapkan model pembelajaran berbasis penemuan terdapat beberapa langkah-langkah yang harus dijalankan, sebagai berikut (Darmawan & Wahyudin, 2012) :

1. Menentukan sebuah objektif dari proses pembelajaran;
2. Mengidentifikasi karakteristik murid berdasarkan kemampuan awal, minat, dan gaya belajar;
3. Menentukan bahan ajar;

4. Menyusun topik-topik yang akan dipelajari oleh siswa secara induktif;
5. Mengembangkan materi pembelajaran berbentuk contoh-contoh ilustrasi;
6. Memberikan tugas sebagai penunjang pembelajaran peserta didik;
7. Mengurutkan topik pembelajaran dari yang sederhana hingga rumit;
8. Memberikan evaluasi hasil belajar peserta didik.

## Pelaksanaan Pembelajaran Gamelan di Tingkat SMP

Pembelajaran yang tepat akan menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam menentukan model pembelajaran yang akan dipakai terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan (Rusman, 2012). Dalam kurikulum 2013 terdapat tiga model pembelajaran yang melandasi penyusunan kurikulum tersebut yaitu model pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), dan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*).

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia diatur dalam berbagai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) dan mengacu pada Kurikulum 2013. Permendikbud Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Dalam Kurikulum 2013, pembelajaran musik daerah tradisional bisa masuk ke dalam muatan lokal seni budaya. Muatan lokal seperti yang telah di atur dalam adalah bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya (Permendikbud no. 79, 2014). Terdapat lima cabang pembelajaran muatan lokal yaitu seni budaya, prakarya, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, bahasa, serta teknologi. Dalam pembelajaran seni budaya, musik daerah tradisional dipelajari pada kelas VIII. Kompetensi dasarnya meliputi memahami dan memainkan teknik permainan alat musik tradisional perorangan dan kelompok.

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif dipilih karena beberapa alasan. Pertama, masalah penelitian masih belum jelas.

Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, peneliti akan secara langsung melakukan eksplorasi terhadap suatu objek sehingga masalah dapat ditemukan dengan jelas. Kedua, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan teori. Setelah melakukan eksplorasi akan dikumpulkan data yang mendalam sehingga dapat ditemukan hipotesis yang berupa hubungan antargejala. Terakhir adalah untuk meneliti sejarah perkembangan. Dengan menggunakan data dokumentasi dan wawancara mendalam maka sejarah perkembangan suatu topik mampu dilacak (Sugiyono, 2016).

Data penelitian didapatkan dari hasil wawancara para ahli. Hasil laporan dibuat dalam bentuk deskripsi detail, kutipan langsung dari proses wawancara, dan komentar interpretatif. Teknik yang digunakan merupakan wawancara semi-terstruktur. Wawancara semi-terstruktur mengacu pada pedoman wawancara, namun membuka kesempatan bagi narasumber untuk memberikan opini atau gagasan pribadi. Penelitian ini melibatkan empat orang ahli pada bidang pendidikan gamelan yang sudah berpengalaman, baik sebagai penampil maupun pengajar gamelan. Latar belakang dari narasumber terkait tersebut antara lain adalah :

1. Narasumber pertama: Seorang guru gamelan salah satu SMP di Yogyakarta dengan pengalaman mengajar selama 20 tahun.
2. Narasumber kedua: Seorang staf Balai Besar Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi Seni Budaya Yogyakarta (sebelumnya dikenal sebagai Pusat Pengembangan dan Penataran Guru Seni Budaya) yang bekerja dalam bidang sektor karawitan.
3. Narasumber ketiga: Seorang dosen di Universitas Pendidikan Indonesia, Departemen Pendidikan Seni Musik, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain.
4. Narasumber keempat: Seorang dosen di Universitas Pendidikan Indonesia, Departemen Pendidikan Seni Musik, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain. Sudah pernah mempublikasikan karya ilmiah berkaitan dengan model pembelajaran musik tradisional

## Pembahasan

## Penerapan Model Pembelajaran Gamelan Jawa di Tingkat SMP

*Problem-based, Project-based*, dan *Discovery learning* merupakan tiga model pembelajaran yang melandasi Kurikulum 2013. Ketiga model pembelajaran tersebut dipilih berdasarkan prinsip-prinsip yang sudah disusun dalam kurikulum. Selain itu, ketiga model tersebut memfasilitasi pembelajaran Kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan saintifik berbasis keilmuan. Narasumber pertama menjelaskan bahwa ketiga model pembelajaran tersebut sebenarnya dapat diterapkan dalam pembelajaran gamelan, namun masih dirasa cukup sulit.

Dalam proses pembelajaran secara umum di sekolah tempat narasumber pertama mengajar, model pembelajaran masih menggunakan cara yang "turun-temurun". Menurutnya, cara mengajar yang sering diterapkan hanya sebatas ceramah, memberikan contoh, lalu mempersilahkan peserta didik untuk menirukan contoh yang diberikan. Setelah sebuah gendhing dapat dimainkan dengan lancar oleh peserta didik, maka pembelajaran akan dilanjutkan dengan karya lain yang tingkat kesulitannya lebih tinggi.

Dari ketiga model pembelajaran, narasumber pertama hanya memberikan contoh penerapan project-based learning. Model pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan dengan memberikan tugas berupa makalah atau karya tulis kepada siswa dengan tenggat waktu tertentu. Tema proyek ini dapat terkait dengan teori atau sejarah karawitan. Selain itu, siswa juga bisa mendapatkan proyek untuk membuat komposisi gendhing yang sederhana. Namun, sebelum tugas diberikan, sebaiknya guru terlebih dahulu mengajarkan materi kontekstual agar siswa tidak terbebani pada saat mengerjakan proyek.

Dari hasil pernyataan narasumber pertama tersebut, model pembelajaran yang tertuang dalam Kurikulum 2013 dapat diterapkan pada pembelajaran gamelan, namun belum mudah dan luas untuk diimplementasikan. Pembelajaran gamelan tingkat SMP yang ada masih menggunakan model pembelajaran lama yang tidak asing lagi bagi guru. Guru masih menggunakan model metode ceramah dan demonstrasi. Dari antara tiga model sesuai Kurikulum 2013, project-based learning menjadi model pembelajaran yang menurutnya masih lebih mudah untuk dapat digunakan. Model pembelajaran tersebut bisa dilaksanakan dengan memberikan tugas karya tulis kepada siswa yang tingkat kesusahannya telah disesuaikan untuk peserta didik SMP.

Narasumber kedua menjelaskan bahwa ketiga model pembelajaran yang melandasi Kurikulum 2013 masih dapat diterapkan, namun kurang diminati oleh guru dalam pembelajaran gamelan. Ada guru-guru yang telah menerapkan dan ada juga yang belum. Permasalahan ini tidak hanya terjadi dalam proses pembelajaran gamelan, melainkan juga terjadi pada mata pelajaran yang lainnya. Dari ketiga model pembelajaran yang mendasari Kurikulum 2013, narasumber kedua menjelaskan bahwa project-based learning masih dapat diterapkan dalam pembelajaran gamelan. Dalam penerapannya, guru dapat memulai pembelajaran dengan memberikan *leading story* kepada siswa. *Leading story* berfungsi untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Siswa kemudian dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diberikan pertanyaan yang akan didiskusikan. Siswa kemudian diberikan waktu untuk berdiskusi dan menjawab masalah tersebut. Hasil diskusi siswa kemudian dipresentasikan.

Dari hasil pernyataan narasumber kedua, masih terdapat pengajar yang enggan menerapkan model *project-based, problem-based*, dan *discovery learning* pada pembelajaran gamelan tingkat SMP.

Namun, setiap guru telah diberikan kesempatan yang bebas untuk mengembangkan ketiga model pembelajaran di atas. Menurutnya, model *project-based learning* merupakan model pembelajaran yang paling mudah diterapkan. Penerapannya bisa menggunakan *leading story* pemberian tugas kelompok yang dipresentasikan dalam bentuk penampilan gamelan.

Narasumber ketiga menjelaskan bahwa *project-based learning* bisa diterapkan dalam pembelajaran gamelan. Namun contoh yang diberikan lebih kepada kegiatan pembelajaran non-intrakurikuler. Narasumber ketiga menjelaskan hal tersebut bisa dilaksanakan saat sekolah sedang mempersiapkan pertunjukkan gamelan untuk acara tertentu. Acara tersebut antara lain adalah kenaikan kelas, upacara perpisahan, bahkan dalam rangka lomba atau festival. Biasanya dalam mempersiapkan pertunjukkan tersebut kelompok siswa yang ditunjuk akan membuat jadwal latihan tambahan di luar jam sekolah. Sehingga menurutnyau, pada mumnya guru akan memilih model *project-based learning* dalam pembelajaran gamelan tingkat SMP. Narasumber ketiga menjelaskan bahwa semua model pembelajaran pada dasarnya bisa diterapkan dalam pembelajaran gamelan. Penerapan model pembelajaran tersebut bergantung pada kesiapan dan kompetensi guru dalam mengembangkan model yang ada. Meskipun begitu, Yudi Sukmayadi juga menjelaskan bahwa masih ada guru yang melaksanakan pembelajaran gamelan dengan model yang tradisional.

Dari keempat narasumber hanya narasumber keempat yang dapat memberikan contoh penerapan dari tiga model pembelajaran. *Problem-based learning* dapat dilaksanakan dengan cara memberi pertanyaan atau permasalahan kepada peserta didik saat pembelajaran di dalam kelas. Pertanyaan yang diajukan disesuaikan dengan materi atau gendhing yang sedang diajarkan. Contohnya seperti pertanyaan mengenai alasan dibalik pola tabuhan instrumen yang berbeda satu sama lain, atau juga alasan dibalik sinden (atau instrumen lain) yang biasanya membuka sebuah gendhing. *Project-based learning* dapat diterapkan dengan memberikan tugas tertentu kepada siswa. Contoh tugas yang diberikan adalah menganalisis suatu teknik tabuhan hingga siswa dapat menerapkannya.

Senada dengan pendapat narasumber pertama dan ketiga, yang menjelaskan bahwa guru perlu mempertimbangkan tingkat kesulitan proyek yang diberikan kepada siswa, guru harus dapat memformulasikan proyek yang diberikan dalam bahasa yang mudah dipahami, sehingga relevan dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Narasumber keempat juga memberikan contoh penerapan model *discovery learning*. Dalam model pembelajaran ini, siswa diberikan kebebasan untuk menemukan pemecahan terhadap permasalahan tertentu. Contoh dari permasalahan tersebut dapat berupa fungsi dari masing-masing instrumen gamelan dalam sebuah karya dan kekhasannya.

Berkenaan dengan model pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013, keempat narasumber menjawab bahwa semua atau setidaknya salah satu dari ketiga model tersebut dapat

diterapkan dalam kegiatan intrakurikuler gamelan tingkat SMP. Dari hasil analisis wawancara yang dilakukan, menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan penerapan pembelajaran berbasis masalah dapat dilaksanakan dengan melaksanakan diskusi sebuah topik di dalam kelas. Pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan dengan pemberian tugas berupa analisis topik tertentu yang relevan dengan pembelajaran gamelan tingkat SMP. Terakhir, pembelajaran berbasis penemuan dapat dilaksanakan dengan menugaskan siswa mencari fungsi instrumen maupun topik lain melalui permainan gamelan.

*Project-based learning* adalah model pembelajaran yang paling mudah diterapkan dibandingkan dua model yang lain. Meskipun ketiga model dapat diterapkan dalam pembelajaran gamelan tingkat SMP, terdapat beberapa kesulitan dalam pelaksanaannya yang menyebabkan belum semua guru menerapkan model pembelajaran tersebut. Masih ada guru yang menerapkan model pembelajaran lain di luar dari ketiga model yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Beberapa model tersebut bersifat tradisional dan telah dikenal guru secara turun-temurun.

## Permasalahan dalam Penerapan Model Pembelajaran Gamelan

Dari hasil wawancara, didapati beberapa jawaban narasumber yang hampir sama mengenai permasalahan yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran gamelan. Permasalahan tersebut dapat dikelompokkan ke dalam lima faktor yaitu kompetensi guru, alokasi waktu pembelajaran, teknis model pembelajaran, minat belajar dan eksternal. Berikut pengelompokan jawaban narasumber berdasarkan lima faktor permasalahan tersebut, antara lain:

### 1. Kompetensi guru

Kompetensi dan kemampuan mengajar guru menjadi salah satu faktor permasalahan penerapan pembelajaran gamelan. Beberapa guru belum mengerti mengenai penerapan model pembelajaran. Akibatnya, beberapa guru melaksanakan pembelajaran tanpa pelaksanaan maupun model yang terstruktur. Dengan begitu, tidak bisa dipastikan bahwa tujuan model pembelajaran tersebut bisa tercapai secara baik.

Guru masih belum mampu untuk menerapkan pendekatan saintifik yang menjadi tuntutan dari Kurikulum 2013. Permasalahan secara spesifik terletak pada pusat pembelajaran yang masih terletak pada guru dan kurang melibatkan siswa. Latar belakang pendidikan guru juga menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam merencanakan langkah pembelajaran berdasarkan kurikulum karena tidak memiliki latar belakang

pendidikan seni. Selain itu beberapa guru melaksanakan pembelajaran secara monoton sehingga minat belajar siswa rendah.

**2. Alokasi waktu pembelajaran**

Waktu yang diberikan dalam kegiatan intrakurikuler gamelan tingkat SMP terbatas dan kurang memadai. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, gamelan adalah pembelajaran yang mengembangkan keterampilan motorik dan praktikal peserta didik. Dalam mengembangkan keterampilan tersebut dibutuhkan waktu yang relatif lebih lama karena memerlukan proses latihan. Oleh karena itu waktu yang terbatas dalam kegiatan intrakurikuler gamelan dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif.

**3. Faktor teknis model pembelajaran**

Model *problem-based*, *project-based*, dan *discovery learning* lebih fokus pada pengembangan kemampuan kognitif peserta didik. Itulah mengapa ketiga model pembelajaran di atas meskipun bisa dilaksanakan, namun susah untuk diterjemahkan dalam pembelajaran gamelan yang fokus ke aspek motorik dan praktikal siswa.

**4. Faktor minat belajar peserta didik**

Minat belajar siswa yang mulai menurun untuk mempelajari budaya daerah. Hal yang menyebabkan masalah tersebut antara lain globalisasi dan perkembangan teknologi yang mempermudah akses informasi termasuk mengenai budaya asing. Beberapa siswa menganggap budaya asing lebih menarik sehingga minat dan motivasi belajar gamelan menjadi berkurang.

**5. Faktor fasilitas pembelajaran dan regulasi pelaksanaan pembelajaran yang diatur dalam kurikulum serta silabus**

Kurangnya fasilitas pembelajaran berupa instrumen gamelan dan ruangan yang memadai yang juga sudah tentu akan menjadi penghambat utama dalam proses pembelajaran. Fasilitas yang dibutuhkan dalam pembelajaran seni budaya antara lain adalah ruangan (studio musik, panggung teater, dan sebagainya) dan peralatan (instrumen musik, peralatan seni rupa, dan sebagainya). Dalam beberapa sekolah, kompetensi dasar tidak bisa dicapai karena fasilitas yang tidak memadai.

## Pembaharuan Model Pembelajaran Gamelan Jawa di tingkat SMP

Metode *drill* and *practice* telah umum diterapkan dalam pembelajaran gamelan meskipun terkadang guru juga tidak memahami nama model pembelajaran yang mereka pakai. Penerapan model tersebut bisa dimulai dengan guru menuliskan atau memberikan notasi sebuah gendhing. Pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan ceramah disertai dengan memberikan stimulus pada peserta didik. Setelah itu guru memberikan contoh yang kemudian ditirukan oleh murid. Setelah itu murid berlatih gendhing secara berulang-ulang hingga akhirnya menguasai.

*Drill and Practice* merupakan salah satu teknik mengajar yang didasari oleh teori behavioristik. Dalam pembelajaran ini, peserta didik akan diberikan materi yang sama berulang-ulang hingga materi tersebut dikuasai. Repetisi materi tersebut yang menjadi ciri khas dari *drill and practice*. Melalui teknik *drill and practice*, peserta didik diharapkan bisa mengembangkan kemampuan mereka dan juga kecepatan dalam mengerjakan suatu tugas ataupun permasalahan. Teknik mengajar tersebut ini umum ditemui dalam pembelajaran musik.

Pembaharuan dapat terjadi dalam beberapa aspek pembelajaran, antara lain pada media penyampaian materi. Teknologi informasi yang semakin berkembang dapat dimanfaatkan dalam penyampaian materi. Contohnya melalui video, aplikasi komunikasi jarak jauh, dan sebagainya. Namun materi yang bisa disampaikan secara efektif hanya terbatas pada pengetahuan kontekstual seperti teori, sejarah, filosofi, dan komposisi. Materi utama gamelan berupa praktik instrumen tetap harus dilaksanakan secara tatap muka. Agar pembelajaran bisa berjalan dengan efektif maka peserta didik perlu berhadapan langsung dengan instrumen gamelan dan sesama pemain.

Guru harus dapat selalu memperbaharui cara mengajar mereka. Pendapat tersebut didasari pada perubahan yang terjadi di masyarakat termasuk dalam aspek budaya. Hal ini dapat dilihat pada penampilan wayang dan gamelan yang semakin berkembang. Dewasa ini mulai muncul dalang-dalang yang lebih ekspresif dan eksperimental dalam menyelenggarakan pagelaran wayang. Merespons hal tersebut guru gamelan bisa menyesuaikan dengan memasukkan gendhing-gendhing yang sudah terlebih dahulu diaransemen sebagai materi ajar mereka. Jadi, materi pembelajaran tidak terpaku pada gendhing-gendhing klasik saja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para narasumber, terkait perlunya pembaharuan model pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua kategori. Berikut merupakan penjelasan dari dua kategori tersebut antara lain:

**1. Kebutuhan untuk memperbaharui pembelajaran gamelan**

Terdapat kebutuhan untuk memperbaharui atau setidaknya mengubah proses pelaksanaan pembelajaran gamelan pada tingkat SMP. Pembaharuan tersebut diperlukan agar pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan seni budaya dan masyarakat. Pembaharuan bisa terjadi dalam berbagai aspek pengajaran. Teknologi informasi bisa digunakan untuk media penyampaian materi yang bersifat teori. Selain itu, materi pembelajaran gendhing bisa disesuaikan dengan tren pertunjukkan gamelan saat ini yang lebih eksperimentatif. Pembelajaran gamelan juga dapat diubah pelaksanaannya dengan cara terjun langsung ke masyarakat dengan kerja sama sekolah dan komunitas budaya atau lembaga lain yang berhubungan.

**2. Kebutuhan untuk melestarikan pembelajaran gamelan**

Dalam pelaksanaan pembelajaran gamelan, terdapat beberapa hal yang tidak dapat diubah dan harus dilestarikan. Narasumber menekankan bahwa nilai-nilai tradisi yang diajarkan dalam pembelajaran gamelan harus tetap dipertahankan. Dalam penyampaian materi praktik masih perlu menggunakan metode tradisional tatap muka dan siswa berhadapan langsung dengan instrumen yang akan dimainkan.

Pada akhirnya, keputusan untuk melaksanakan dan merencanakan pembelajaran terletak pada guru. Gamelan tidak hanya dianggap sebagai seni namun juga mengandung beberapa nilai-nilai filosofi yang melekat pada bangsa Indonesia contohnya seperti gotong royong atau kerja sama dalam harmoni. Oleh sebab itu, timbul suatu kebutuhan untuk melestarikan keaslian nilai-nilai tersebut agar jati diri bangsa Indonesia tetap bertahan. Di sisi lain, pembelajaran gamelan di Indonesia telah berevolusi selama bertahun-tahun. Mulai dari pembelajaran tradisional yang dilaksanakan dalam komunitas seni dalam lingkup desa kemudian berkembang dalam pembelajaran bersifat formal bahkan perguruan tinggi.

Kurikulum pembelajaran Indonesia juga selalu diperbarui dalam siklus waktu tertentu. Setiap kurikulum disusun dengan seksama dengan memperhatikan kebutuhan dan perkembangan sosial, budaya, teknologi, budaya, dan aspek kehidupan masyarakat lainnya. Dalam Kurikulum 2013, setiap lulusan satuan pendidikan diharapkan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik. Selain itu, terdapat juga tuntutan guru untuk memanfaatkan perkembangan teknologi

informasi sebagai sarana pembelajaran. Oleh karena itu, ada juga kebutuhan pembelajaran untuk selalu menyesuaikan perkembangan yang terjadi dalam masyarakat. Berdasarkan pembahasan tersebut maka kedua aspek konservasi dan pembaharuan tetap harus bisa dilaksanakan secara seimbang dalam pembelajaran gamelan. Guru harus secara terstruktur merencanakan pembelajaran dengan mempertimbangkan perkembangan yang terjadi dalam masyarakat. Pada intinya, sekolah mempersiapkan siswa agar bisa menghadapi kehidupan nyata dalam masyarakat

## Kesimpulan

Penerapan pembelajaran gamelan di tingkat SMP saat ini masih dapat dilakukan, namun masih memiliki beberapa hambatan. Para guru telah berusaha melaksanakan dan menyusun model pembelajaran dengan baik guna memenuhi tujuan pembelajaran yang ada. Standar kompetensi dan indikator pencapaian kompetensi sudah disusun dengan baik dan dilaksanakan dalam tingkat SMP secara umum, akan tetapi tidak semua guru menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013 terutama dalam pelaksaan pembelajaran gamelan.

Penerapan ketiga model pembelajaran yaitu *project-based, problem-based* dan *discovery learning* belum merata. Dari ketiga model tersebut model pembelajaran berbasis proyek dinilai paling mudah untuk diterapkan. Meskipun begitu implementasi ketiga model pembelajaran tersebut masih kurang sesuai dengan ketentuan Kurikulum 2013 terutama dalam langkah-langkah penerapannya. Selain ketiga model pembelajaran di atas, model pembelajaran drill and practice merupakan salah satu alternatif yang masih umum dilaksanakan oleh banyak guru gamelan.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan model *project-based, problem-based,* dan *discovery learning* belum dilaksanakan secara maksimal dalam pelaksanaan pembelajaran gamelan tingkat SMP. Faktor pertama berkaitan dengan kompetensi guru yang kurang untuk bisa menerapkan model pembelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013. Kemudian, alokasi waktu yang terbatas menyebabkan penyampaian materi kurang efektif. Selain itu, secara teknis ketiga model pembelajaran yang melandasi Kurikulum 2013 lebih memfokuskan pada perkembangan kognitif siswa yang kurang sesuai untuk pembelajaran gamelan. Dari segi peserta didik, minat belajar gamelan mulai berkurang, dan kesulitan sekolah yang tidak memiliki sarana dan prasarana memadai untuk melaksanakan pembelajaran gamelan secara ideal.

Penelitian ini merupakan hasil tinjauan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013 yang telah dilaksanakan. Maka dari itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi rujukan dan bahan pertimbangan pada pelaksanaan pembelajaran yang akan datang, melalui kurikulum nasional yang baru, yaitu Kurikulum Merdeka. Pada penelitian ini, tentu ada keterbatasan dalam

pelaksanaannya, antara lain kurangnya literatur terkini mengenai pelaksanaan pembelajaran gamelan. Maka dari itu, diharapkan akan adanya penelitian-penelitian serupa, agar dapat menjadi sumber referensi dalam mengembangakan pengetahuan tentang pembelajaran Gamelan Jawa.

## Daftar Pustaka

Becker, J. (1980*). Traditional Music in Modern Java: Gamelan in a Changing Society*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Darmawan, D. & Wahyudin, D. (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

PBL Works. "What is PBL?" Buck Institute for Education PBL Works. https://www.pblworks.org/what-is-pbl

PBL Works. "Gold Standard PBL: Essential Project Elements." Buck Institute for Education PBL Works. https://www.pblworks.org/what-is-pbl/gold-standard-project-design

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebuayaan Republik Indonesia No. 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013 Pasal 2 ayat (1).

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumarsam. (2018). *Memaknai Wayang dan Gamelan: Temu Silang Jawa, Islam, dan Global.* Yogyakarta: Penerbit Gading.

Sumarsam. (1988). *Introduction to Javanese Gamelan*. Wesleyan University. https://sumarsam.web.wesleyan.edu/Intro.gamelan.pdf