

**PENGARUH BERMAIN GAMELAN
TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK
DI SEKOLAH DASAR UNGARAN 1
YOGYAKARTA**



TESIS
PENGKAJIAN SENI

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister dalam bidang Seni,
Minat Utama Seni Musik

Ayu Sarah Yanty Pasaribu
2121397412

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

TESIS
PENGKAJIAN SENI

**PENGARUH BERMAIN GAMELAN TERHADAP
PERILAKU PROSOSIAL ANAK DI SEKOLAH DASAR
UNGERAN 1 YOGYAKARTA**

Oleh:

**Ayu Sarah Yanty Pasaribu
NIM. 2121397412**

Tesis ini telah dipertahankan dalam ujian pada tanggal 27 Juni 2023
Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima
Oleh tim penilai yang terdiri dari:

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli


Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.
NIP.197210232002122001


Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si.
NIP.197302052009122001

Ketua Penguji,


Dr. Octavianus Cahyono Privanto, Ph.D.
NIP. 197010172005011001

Yogyakarta,

12 JUL 2023

Direktur,



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.
NIP. 197210232002122001

PENGARUH BERMAIN GAMELAN TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK DI SEKOLAH DASAR UNGARAN 1 YOGYAKARTA

TESIS

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Oleh Ayu Sarah Yanty Pasaribu

ABSTRAK

Perilaku prososial adalah perilaku berbagi sesuatu dengan orang lain, memberikan kesediaan untuk berkerja sama, membantu dan menghibur seseorang dalam kesusahan. Beberapa penelitian pernah menggunakan musik dan kemampuan perilaku prososial, diketahui bahwa dengan musik menjadi sarana yang efektif untuk membina komunitas dan interaksi sosial. Meskipun, musik yang digunakan adalah musik seni Barat. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh musik gamelan terhadap perilaku prososial anak. Dan, Faktor yang mempengaruhi perilaku prososial anal pada saat bermain gamelan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 31 orang siswa Sekolah Dasar kelas 2-5. Teknik pengumpulan data menggunakan kusioner *Scenario-Base Prosocial Intention Questionnaire* (SBPIQ). Teknik analisis data yang digunakan adalah SPSS 15 for windows untuk melihat hasil dokumen kuesioner.

Hasil Penelitian diperoleh dari kuesioner dengan menggunakan *Output SPSS* yaitu kategori menolong (nilai minimum 12 dan nilai maximum 24), kategori berbagi (nilai minimum 9 dan nilai maximum 20), kategori menghibur (niali minimum 23 dan nilai maximum 36), kategori kerjasama (nilai minimum 8 dan nilai maximum 16). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain gamelan dapat mempengaruhi perilaku prososial anak.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah faktor yang mempengaruhi perilaku prososial anak adalah faktor gender, usia anak, pendidikan ayah, pendidikan ibu, pekerjaan ayah dan pekerjaan ibu. Dan, nilai-nilai prososial yang terkandung dalam bermain gamelan, antara lain: kerjasama, bertanggung jawab, konsentrasi, kepemimpinan, mengendalikan dirim rasa, sopan dan hormat.

Kata kunci: Gamelan, Perilaku Prososial, Kuseioner *Scenario-Base Prosocial Intention Questionnaire* (SBPIQ).

THE INFLUENCE OF GAMELAN PLAYING ON PROSOCIAL BEHAVIOR OF ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN AT UNGARAN 1 YOGYAKARTA

THESIS

Postgraduate Program, Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta

By Ayu Sarah Yanty Pasaribu

ABSTRACT

Prosocial behavior refers to behaviors such as sharing with others, willingness to cooperate, and helping and comforting someone in distress. Previous studies have used music and its impact on prosocial behavior, indicating that music serves as an effective means to foster community and social interaction. However, these studies mainly focused on Western art music. This research aims to investigate the influence of gamelan music on children's prosocial behavior and to identify factors influencing prosocial behavior during gamelan playing.

This study employed a mixed methods research approach. This participant consisted of 31 elementary school students from grade 2 to 5. Data collection was using the Scenario-Based Prosocial Intention Questionnaire (SBPIQ). Data analysis was using SPSS 15 for Windows to examine the questionnaire results.

The results obtained from the questionnaire, analyzed using SPSS output, categorized helping (with a minimum score of 12 and a maximum score of 24), sharing (with a minimum score of 9 and a maximum score of 20), comforting (with a minimum score of 23 and a maximum score of 36), and cooperation (with a minimum score of 8 and a maximum score of 16). The findings of this study indicate that playing gamelan can influence children's prosocial behavior.

In conclusion, the factors influencing children's prosocial behavior are gender, age, father's education, mother's education, father's occupation, and mother's occupation. Furthermore, prosocial values inherent in gamelan playing include cooperation, responsibility, concentration, leadership, self-control, politeness, and respect.

Keywords: Gamelan, Prosocial Behavior, Scenario-Based Prosocial Intention Questionnaire (SBPIQ).

Kata Pengantar

Segala puji dan syukur penulis persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan kemurahan-Nya senantiasa telah membimbing dan menyertai penulis sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas tesis dengan baik. Tesis ini berjudul Pengaruh Bermain Gamelan Terhadap Perilaku Prososial Anak di Sekolah Dasar Ungaran 1 Yogyakarta, diajukan kepada Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana S-2. Proses menyelesaikan tesis ini penulis merasa mendapat banyak pengetahuan dan tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak yang turut membantu menyelesaikan tugas tesis ini.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu proses penulisan tesis ini, sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih dengan tulus diucapkan kepada:

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si, selaku Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta dan pembimbing yang telah bersedia membimbing, mengarahkan, dan memberikan banyak ilmu serta solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan pada penulisan tesis ini.
2. Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum, selaku dosen wali yang senantiasa memberikan banyak arahan selama proses perkuliahan dari awal hingga akhir.
3. Eko, S.Sn, selaku narasumber dan praktisi penganjar ekstrakurikuler karawitan di Sekolah Dasar Ungaran 1 Yogyakarta.
4. Kusytiar, S.Pd, selaku koordinator ekstrakurikuler karawitan di Sekolah Dasar Ungaran 1 Yogyakarta.

5. Kepala Sekolah Dasar Ungaran 1 Yogyakarta, yang sudah menerima peneliti untuk melakukan penelitian.

6. Gisela Pasaribu, S.Psi, dan Surli Sipangkar , S.E selaku teman yang sudah membantu dalam memberikan arahan dalam penulisan tugas akhir ini.

7. Shanty Sri Rezeki S.Sn, Tabita Trisanta Simanungkalit S.Sn, Hana Simanjuntak S.Sn, Gazwani Altrisa S.Sn, Adin S.Sn dan Mira Hitabarat selaku teman terdekat penulis yang sudah memberikan dukungan semangat dan doa.

8. Among dan Mama, selaku orang tua dalam penulisan ini yang memberikan bentuk perhatian kasih sayang, semangat serta doa yang tiada hentinya mengalir demi kelancaran perkuliahan dan penelitian.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak kekurangan yang ada didalamnya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik dari para pembaca demi penyempurnaan tesis ini. Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi bagi para pembaca.

Yogyakarta

Penulis

Ayu Sarah Yanty Pasaribu

2121397412

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	5
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
A. Tinjauan Pustaka	8
B. Landasan Teori	20
1. Anak Usia Sekolah Dasar	20
2. Gamelan	21
3. Perilaku Prososial	24
4. Musik dan Perilaku Prososial	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Tipe Penelitian	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
C. Sampel Penelitian	32
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Instrumen Penelitian	34
E. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian.....	38
B. Pembahasan	58
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63
DAFTAR LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

TABEL 1.....	36
TABEL 2.....	38
TABEL 3.....	39
TABEL 4.....	40
TABEL 5.....	41
TABEL 6.....	42
TABEL 7.....	43
TABEL 8.....	45
TABEL 9.....	46
TABEL 10.....	47
TABEL 11.....	48
TABEL 12.....	49



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1..... 55
GAMBAR 2..... 56



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik adalah suatu kebutuhan penting bagi setiap individu, musik bisa mengakibatkan setiap individu merasa senang, gembira serta tenang. Musik sebagai wadah untuk mengekspresikan suasana diri setiap individu. Musik dapat memberikan perubahan pada diri individu manusia, bahkan dapat membentuk karakter manusia. Musik memiliki bentuk yang khas, baik dari sudut struktural maupun jenisnya.

Musik dapat merangsang pertumbuhan otak serta mengaktifkan koneksi otak. Musik juga dapat memberikan pengaruh yang kuat pada otak dengan cara menstimulasi intelektual dan emosional. Musik tidak hanya memberikan pengaruh pada pengembangan otak kiri serta kanan tapi musik bisa memenuhi kebutuhan sosial. Menurut, (Creech, 2015) menyatakan bahwa musik bisa memenuhi kebutuhan sosial serta emosi yang berbeda-beda pada setiap anak.

Kegiatan musik seperti bernyayi, memainkan alat musik, dan mendengarkan musik dapat mempengaruhi perilaku prososial setiap individu. Studi (Greitemeyer, 2009) menunjukkan bahwa musik dan prososial dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Perilaku prososial adalah perilaku berbagi sesuatu dengan orang lain, memberikan kesediaan untuk bekerja sama,

membantu dan menghibur seseorang dalam kesusahan. Perilaku prososial merujuk pada perilaku sukarela dalam membantu seseorang (Beck, 2018).

Perlunya perilaku prososial dalam kehidupan sosial dilatarbelakangi oleh keinginan dalam diri seseorang untuk hidup berdampingan dengan orang lain, saling tolong menolong, memberi kebahagiaan dan kesejahteraan sehingga masing-masing orang dapat berfungsi dengan baik untuk kehidupan sosialnya. Respon atau *feedback* yang positif menggambarkan perhatian yang diberikan kepada seseorang sehingga dapat meningkatkan perilaku prososial. Aspek-aspek yang terdapat perilaku prososial, yaitu berbagi (*sharing*), kerjasama (*cooperative*), menyumbang (*donating*), menolong (*helping*), kejujuran (*honesty*), kedermawanan (*generosity*), serta mempertimbangkan hak dan kesejahteraan orang lain (Eisenberg, 1989).

Perilaku prososial dapat dilakukan dengan berbagai cara. Fenomena perilaku prososial dalam aktivitas musik terdapat dalam penelitian (Beck, 2018) menunjukkan bahwa metode bermain musik dapat mengembangkan perilaku prososial anak. Penelitian ini terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu: kelompok tidak bermain musik dan kelompok bermain musik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok bermain musik bersama pada anak-anak prasekolah dalam kegiatan bernyanyi bersama dan bermain alat musik perkusi dengan irama yang teratur dapat membantu gerakan motorik kasar anak. Studi ini membuktikan kelompok permainan musik bersama meningkatkan spontanitas anak-anak prasekolah dalam perilaku membantu dan berbagi daripada kelompok tidak bermain musik. Musik dapat menjadi sarana yang

efektif untuk membina komunitas dan interaksi sosial diantara anak-anak dan teman sebaya.

Fenomena selanjutnya, penelitian dari (Kirschner, 2010) menggunakan permainan musik untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak, permainan musik diantaranya adalah bernyanyi dan menari membuat perilaku prososial anak usia 4 tahun meningkat. Didalam bermusik, anak akan berinteraksi satu sama lain dengan cara dan tujuan yang sama, dan meniru gerakan satu sama lain. Beberapa penelitian diatas mengenai hubungan musik dan prososial menggunakan musik seni barat dan lagu yang mempengaruhi perilaku prososial, belum adanya hubungan perilaku prososial dengan musik lainnya, misalnya musik seni gamelan (musik karawitan).

Salah satu musik yang lahir dari budaya Indonesia adalah gamelan. Gamelan merupakan alat musik kebudayaan masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Jawa. Gamelan merupakan musik yang dimainkan secara bersama-sama (dimainkan secara *ansambel* musik). Secara praktis, musik gamelan adalah musik yang mengajarkan bekerjasama. Musik gamelan merupakan hasil kebudayaan masyarakat yang tidak lekang oleh perubahan zaman sekaligus menunjukkan ketangguhan akan sistem nilai yang melingkupi. Alat musik seperti musik gamelan bisa menjadi wadah pengenalan alat musik tradisional untuk anak (Rahmawati, 2017).

Musik gamelan memiliki elemen-elemen dasar yang sama dengan musik seni Barat, yaitu *timbre* (warna suara), *pitch* (tinggi-rendah suara), irama, waktu (*tempo*), dan dinamika (keras-lembut suara). Musik gamelan

memiliki lebih dari satu alat musik, membutuhkan banyak pemain untuk memainkannya, dan disertai pula pemain lain yaitu *sinden*. Gamelan berupa alat musik yang terbuat dari perunggu atau “gangsa”. Gangsa berasal dari kata “*gasa*” artinya perbandingan antara timah: tembaga adalah 3 (tiga): 10 (sedasa). Gamelan terbuat dari besi, pemain gamelan disebut “*pradangga*”, penyanyinya disebut “*waranggana*”. Gamelan Jawa terdiri dari instrumen berikut: kendang, bonang, bonang penerus, demung, saron, peking, kenong, kethuk, gender, gong, gambang, rebab, siter, dan suling. Bermain gamelan diperlukan kerjasama yang baik antara pemain satu dengan pemain lainnya (Sumarsam, 2003).

Gamelan dan musik seni Barat memiliki kesamaan, yaitu memiliki esensi musik itu sendiri, dan sebagai medium kolektif daya ungkap manusia. Perbedaan gamelan dan musik seni Barat terletak pada latar belakang budaya dan sistem yang mendasarinya. Latar belakang budaya seni Barat bersifat budaya kode dan tertulis, sedangkan latar belakang budaya gamelan bersifat budaya oral (Sukahardjana, 2004).

Berdasarkan hasil observasi sementara, Sekolah Dasar Ungaran 1 Yogyakarta memiliki ekstrakurikuler pembelajaran musik gamelan. Sekolah Dasar Ungaran 1 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang masih peduli tentang tradisi serta budaya. Sekolah Dasar Ungaran 1 Yogyakarta merupakan sekolah yang berstatus sekolah dasar negeri yang terbaik di Yogyakarta dan menjadikan alat musik gamelan menjadi salah satu kegiatan pembelajaran musik. Ektrakurikuler musik gamelan sudah berjalan selama 2 tahun. Jadwal

ektrakuliker musik gamelan dilaksanakan satu kali dalam seminggu. Jumlah siswa-siswi yang mengikuti ekstrakurikuler sebanyak 20 siswa dimulai dari kelas 3 dan 6 sekolah dasar.

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan diluar jam pelajaran untuk membantu perkembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat serta minat. Kegiatan ekstrakurikuler dilakukan oleh peserta didik dan tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berwenang di sekolah (Yanti, 2016). Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk mengembangkan potensi, talenta, minat kerjasama dan kemandirian peserta didik secara optimal. Ekstrakurikuler musik gamelan merupakan salah satu musik mempunyai aturan dan norma dalam memaminkannya.

Beberapa penelitian terdahulu, meneliti mengenai hubungan antara musik seni Barat dan perilaku prososial dapat mempengaruhi perilaku prososial seseorang, maka sebaliknya, musik gamelan diharapkan memiliki pengaruh dengan kemampuan perilaku prososial. Penggunaan musik seni Gamelan dipergunakan sebab warisan budaya masyarakat Indonesia dan lebih realistis dibandingkan dengan musik seni Barat (Djohan, 2007). Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh bermain musik gamelan terhadap perilaku prososial anak di Sekolah Dasar Ungaran 1 Yogyakarta.

B. Batasan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas, penulis melihat adanya sebuah permasalahan yaitu pengaruh bermain gamelan terhadap

kemampuan perilaku prososial anak, permasalahan berikutnya adalah faktor yang mempengaruhi perilaku prososial anak pada saat bermain gamelan dan norma atau aturan bermain gamelan dapat mempengaruhi perilaku prososial anak. Ketiga hal ini merupakan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka timbul pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh bermain gamelan dapat mempengaruhi perilaku prososial anak?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi perilaku prososial anak pada saat bermain gamelan?
3. Mengapa bermain gamelan dapat mempengaruhi perilaku prososial anak?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Mengacu pada permasalahan yang ada diatas yang telah diungkapkan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi pengaruh bermain gamelan terhadap perilaku prososial anak.
- b. Mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku prososial anak pada saat bermain gemaln.
- c. Mengidentifikasi dan membuktikan teori yang dikemukakan dalam penjelasan kemampuan perilaku prososial anak.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Aktivitas musik dapat mengasah dan meningkatkan kemampuan perilaku prososial anak.
- b. Menjadi model pembelajaran musik.
- c. Memberi informasi kepada tenaga pengajar musik tentang manfaat aktivitas musik terhadap kemampuan perilaku prososial anak.

