



PANDUAN
SEMINAR NASIONAL
PEMAPARAN HASIL PENELITIAN
HIBAH BERSAING VIII
Jakarta, 27 - 29 Juli 2004



Direktorat Pembinaan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Departemen Pendidikan Nasional
2004

**DAFTAR NAMA PENELITI DAN JUDUL RINGKASAN HASIL PENELITIAN
HIBAH BERSAING KE-VIII PERGURUAN TINGGI**

**KELOMPOK II (DUA)
Bidang Ilmu: Sosial dan Humaniora**

NO.	KETUA PENELITI	JUDUL PENELITIAN	PERGURUAN TINGGI
II-01	R. Cecep Eka Permana, M.Si	Kajian Arkeologi mengenai Keraton Surosowan, Banten lama, Banten	UNIVERSITAS INDONESIA
II-02	Drs. Ketut Atmajaya Jony Artha, M.Kes	Model pemberdayaan anak jalanan Melalui pendekatan konsistensi	UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
II-03	Drs. Sarwit Sarwono, M.Hum	Penyusunan Katalogus Naskah-Naskah Ka-Ga-Nga di Indonesia sebagai Sarana Meningkatkan Apresiasi dan Pengkajian terhadap Naskah Ka-Ga-Nga	UNIVERSITAS BENGKULU
II-04	Dr. Nengah Bawa Atmaja, MA	Manajemen konflik pada desa adat multietnik di Kabupaten Buleleng, Bali	IKIP NEGERI SINGARAJA
II-05	H. Amiruddin Ahmad D. Imani, SH., MH	Model penyelesaian sengketa antar etnik berdasarkan Hukum adat di lokasi transmigrasi kabupaten tulang bawang provinsi Lampung	UNIVERSITAS PADJADJARAN
II-06	Drs. Akmal, M.Si	Model sosialisasi undang-undang hak asasi manusia (UU. No. 39 Tahun 1999) dalam rangka pemberdayaan masyarakat daerah Sumatra Barat	UNIVERSITAS NEGERI PADANG
II-07	Drs. Warto, M.Hum.	Pengembangan Wisata Pedesaan Dalam Menumbuhkan Sadar Wisata dan Interpretasi yang Tepat Terhadap Lingkungan Daerah Tujuan Wisata di Surakarta	UNIVERSITAS SEBELAS MARET
II-08	Dra. Rara Sugiarti, M Tourism	Model pengembangan pariwisata yang aksesibel untuk penyandang cacat dan kelompok masyarakat lain yang memiliki keterbatasan kemampuan fisik	UNIVERSITAS SEBELAS MARET
II-09	Drs. Slamet Subiyantoro, A.,Md., M.Si	Penemuan model perekat sosial sebagai usaha mengeliminasi jarak sosial dan mengatasi konflik antar etnik dalam rangkla munjuIntegrasi sosial yang kokoh (Studi Kasus Golongan Etnik Cina dan Jawa di Surakarta)	UNIVERSITAS SEBELAS MARET
II-10	Drs. Tri Marhaeni Pudji Astuti, M.Hum	Redefinisi Eksistensi Perempuan Desa Sebagai Model Pemberdayaan Perempuan Migran	UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
II-11	Dra. Yai Suryo Prabandari, M.Si	Pelatihan Keterampilan Pencegahan Perilaku Penyalahgunaan Narkoba bagi Para Remaja dan Remaja di Kota Yogyakarta	UNIVERSITAS GADJAH MADA
II-12	Ir. H. Sambas Basuni, MS.	Peningkatan Efektifitas Proteksi Biodiversitas Kawasan Lindungan Melalui Pendekatan Kebijakan Penggunaan Lahan dan Kelembagaan Daerah Penyangga	INSTITUT PERTANIAN BOGOR

II-13.	Dra. Oksiana Jatiningsih, M.Si	Pengembangan model pendidikan gender di SD: studi untuk peningkatan pemahaman gender pada anak menuju tatanan masyarakat Egalitarian	UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
II-14	Dr. Y. Sumandiyo Hadi, S. S. T., SU	Studi Eksperimen Model Pembelajaran Gerak Olah Tubuh (Tari) sebagai Terapi Bagi Anak-anak Tunagrahita	ISI YOGYAKARTA
II-15	<u>Drs. Budi Rahardja,</u> <u>M.Hum</u>	Perancangan Gamelan Anak-Anak: Sebuah Strategi Pengenalan Gamelan Pada Anak Usia Prasekolah	ISI YOGYAKARTA

RINGKASAN

GAMELAN ANAK-ANAK:
Media Pembelajaran Musik Terpadu
Children (Gamelan: Media Teaching Learning Integrated Music
Oleh:
Budi Raharja, Puji Astuti, Andono, dan Wagimin

Kami merancang gamelan yang ukuran, tinggi nada, teknik permainan, bentuk instrumen, dan ornamennya disesuaikan dengan tingkat perkembangan fisik dan jiwa anak didik pendidikan prasekolah. Gamelan tersebut lebih kecil dan bernada lebih rendah dibanding gamelan konvensional dan menggunakan instrumen mudah ditabuh, dengan bentuk instrumen binatang dan kendaraan. *Gending* atau lagunya disesuaikan dengan tema-tema Garis-baris Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak, misalnya pengenalan angka dan huruf, serta tema-tema lainnya. Pengenalan dilakukan dengan menggali kebiasaan-kebiasaan menghafal huruf di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Sinduadi – tempat penelitian berlangsung – kemudian dijadikan lagu dan dimainkan dalam gamelan. Lagu-lagu tersebut misalnya ABC (untuk menghafal huruf A hingga Z), *Cara Naca* (latihan membaca huruf hidup), AIUEO (menghafal bentuk huruf), *Ngejo* (latihan menggabung huruf), dan ditambah lagu-lagu yang sudah ada, misalnya *Aku Wis Sekolah*, dan lain-lain.

Setelah disosialisasikan di lima Taman Kanak (tiga di kecamatan Mlati dan masing-masing satu di kecamatan Mantriweron dan Depok) gamelan tersebut digemari anak. Reaksi pertama mereka menaiki – kaya layaknya mainan mereka yang lain – kemudian mencoba memukulnya. Dalam 8 hingga 10 kali latihan - masing-masing 1 jam bersama guru - anak-anak sudah dapat memainkan tiga lagu (*Baris Rampak*, *Aku Wis Sekolah*, dan *ABC*) secara mandiri. Kemampuan tersebut dapat dipacu lagi hingga dapat mengiringi permainan drama teman-temannya (*Dolanan Anak-anak*), misalnya anak didik TK Pertiwi sudah dapat mengiringi bertema “Rekreasi” setelah berlatih selama tiga bulan.

Kegiatan ini ternyata mempunyai fungsi ganda, selain memberikan keterampilan bermain gamelan, juga membantu pengenalan angka dan huruf serta pengembangan kemampuan lainnya. Peran kegiatan gamelan mengembangkan kemampuan anak tersebut misalnya melatih anak berbicara, bermain peran, mengemukakan pendapat, memberikan pemahaman irama – tempo – tangga nada, mendorong anak belajar membaca dan menulis, mempercepat penguasaan bahasa, menambah keterampilan motorik, mempercepat pemahaman konsep bilangan, mendidik mandiri, dapat merasakan irama dan tempo serta mengenal tangga nada gamelan Jawa. Dengan bermain sandiwara diringi gamelan anak didik tidak terasa sudah berlatih semua kegiatan itu dengan senang atau tanpa paksaan.

Di sisi lain pernacangan ini belum sempurna, karena anak belum dapat bermain kendang sebagaimana mestinya, sebagai pemimpin irama. Anak TK baru dapat bermain kendang mengikuti melodinya. Kemampuan ini kemungkinan dapat ditingkatkan, karena dalam sosialisasi dijumpai seorang anak yang kemampuan hampir mendekati permainan kendang yang sebenarnya. Selain itu repertoar ini kemungkinan hanya cocok untuk anak didik dari masyarakat Jawa; namun untuk daerah lain syair dapat menyesuaikan keadaan sekolah setempat.

**SEMINAR NASIONAL PEMAPARAN HASIL PENELITIAN
HIBAH BERSAING VIII
JAKARTA, 27 – 30 JULI 2004**

**GAMELAN ANAK-ANAK:
Latar Belakang Penciptaan, Hasil, dan Tanggapan Anak**



**Oleh:
Budi Raharja**

**DIREKTORAT PEMBINAAN PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN TINGGI
DAPERATEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
2004**

GAMELAN ANAK-ANAK:

Latar Belakang Penciptaan, Hasil, dan Tanggapan Anak

Oleh:

(Budi Raharja, Institut Seni Indonesia Yogyakarta)

A. Latar Belakang Perancangan

Ide perancangan Gamelan Anak-anak ini muncul ketika penulis melihat proses pembelajaran musik di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta. Dalam pembelajaran tersebut sekelompok anak menyanyikan lagu dolanan anak-anak diiringi sekelompok anak memainkan kentongan bambu ditempelkan pada papan bertali berbentuk gitar. Kentongan dikalungkan pada leher anak, seperti memainkan gitar, dipukul bergantian membentuk pola ritme *kothekan*, digunakan sebagai pedoman tempo kelompok penyanyi membawakan lagu.

Permasalahan muncul dalam pembelajaran tersebut. Anak merasa tidak nyaman dan terpaksa. Teknik memukul kentongan dipinggul dan permainan ritme *kothekan* merupakan pemaksaan bagi anak usia prasekolah, karena keduanya merupakan materi untuk anak remaja atau orang dewasa. Akibatnya anak tidak bisa menikmati, mudah lelah, dan tertekan.

B. Perancangan

Perancangan ini berusaha menjawab permasalahan tersebut. Cara pertama yang dilakukan adalah mengadakan diskusi dengan guru-guru di sekolah tersebut. Dalam diskusi tersebut muncul permasalahan sebagai berikut:

1. Guru ingin mengajarkan gamelan Jawa kepada naka didiknya.
2. Pembelajaran gamelan itu hanya dapat diajarkan dalam kegiatan ekstrakuler.
3. Guru menginginkan kegiatan gamelan juga menunjang kegiatan intrakulernya.
4. Guru mendapat tekanan dari masyarakat agar mengajarkan membaca dan menulis serta berhitung. Tujuannya adalah setelah anak-anak mereka lulus

supata dapat diterima di Sekolah Dasar favorit, karena ujian masuk pada sekolah tersebut melalui tes di antaranya adalah membaca dan menulis.

Permasalahan-permasalahan di atas digunakan sebagai dasar penyelesaian masalah. Sedangkan kegiatan-kegiatannya meliputi mencari ukuran, bentuk, dan ornamen gamelan yang cocok untuk anak didik prasekolah. Langkah pertama adalah mengajak anak bermain gamelan orang dewasa. Mereka senang bermain akan tetapi mudah capai, karena ukuran instrumennya terlalu besar. Anak tidak dapat memainkan gamelan besar dengan nyaman karena mereka harus jongkok, berat alat pemukulnya terlalu berat, dan tangga nadanya terlalu tinggi.

Setelah diketahui permasalahan itu selanjutnya memodifikasi ukuran instrumen, tinggi rendah nada, desain, ornamen, dan kebutuhan lagu untuk pendidikan prasekolah. Perancangan ini diintegrasikan dengan pembelajaran di Taman Kanak-kanak, misalnya pengenalan angka dan huruf, belajar membaca dan menulis, serta tema-tema lainnya.

Pengenalan angka dilakukan dengan praktek langsung menabuh. Caranya guru menyebut nada-nada gamelan (ji, ro, lu, ma, nem) dan anak disuruh menabuh nada-nada yang disebutkan guru pada instrumen yang telah diberi tanda angka 1 sampai dengan 7. Pertama-tama guru menyebutkan nada-nada itu secara berurutan (ji ro lu ma nem ji); kemudian meloncat-loncat hingga anak lancar. Tujuannya, selain untuk mengetahui letak nada-nada dalam gamelan, anak juga dilatih menghafal angka-angka.

C. Uji Coba

Langkah awal kegiatan bermain peran dalam gending adalah memberikan peran kepada masing-masing anak, misalnya pemain balungan (demung, saron, dan saron penerus), kenong, kempul, gong, kendang, dan kentongan. Untuk latihan digunakan ketukan yang menggunakan hitungan dari satu sampai delapan. Contoh:

. . . N . P . N . P . N . P . GN¹
 sa tu du a ti ga em pat li ma e nam tu juh la pan

Pelatihan dilakukan dengan menggunakan hitungan tersebut secara *ajeg* (konstan) dan anak disuruh mengikuti dengan alat seadanya. Setelah *ajeg*, pada hitungan-hitungan tertentu anak disuruh menabuh instrumen sesuai perannya, kenong pada hitungan a – pat – nam – pan; kempul: ga – ma – juh ; dan gong pada pan.

Cara yang sama dapat digunakan untuk mengajarkan kendangan.

P P P P P B P P P B P P P B P P²
 sa tu du a ti ga em pat li ma e nam tu juh la pan

Langkah terakhir adalah penggabungan antara tabuhan instrumen dengan lagu. Pertama-tama guru mengelompokkan anak didik menjadi dua kelompok, kelompok pemain instrumen dan penyanyi. Guru menuliskan teks lagu yang dilengkapi dengan notasi tabuhan instrumen.

Contoh:

Instrumen :	. 6 .	7 . 6 . 7 .	6 . 7 . 6 . 5
Lagu vokal.	7 . 7 7 7 ..	6 5 7 . 6 . 5	
	Ba	ris rampak	sing u rut kacang

Setelah anak lancer bermain gamelan kemudian lagu ditambahkan. Lagu-lagu tersebut misalnya ABC (untuk menghafal huruf A hingga Z), *Cara Naca* (latihan membaca huruf hidup), AIUEO (menghafal bentuk huruf), *Ngejo* (latihan menggabung huruf), dan ditambah lagu-lagu yang sudah ada, misalnya *Aku Wis Sekolah*, dan lain-lain. Langkah terakhir adalah membuat sandiwara berjudul rekreasi dengan iringan gamelan tersebut.

¹ N adalah tanda tabuhan kenong, P kempul, dan G gong.

² P suara thung dan B dhah.

C. Hasil Efektivitas Gamelan

Dari perbandingan diketahui bahwa untuk bidang pembentukan perilaku, pengembangan bahasa, daya pikir, dan jasmani untuk kelompok eksperimen lebih unggul. Berdasarkan data di atas persentase pembentukan perilaku kelompok eksperimental mencapai 85,2 % dan kelompok kontrol hanya 83,9 %; bidang pengembangan bahasa kelompok eksperimen 81, 8 % dan kelompok kontrol 65, 6 %; sedangkan bidang pengembangan daya pikir kelompok eksperimen 80, 5% dan kelompok kontrol 71, 8%.

Prestasi ini merupakan pengaruh kegiatan gamelan. Hubungan timbal balik tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut. Kegiatan gamelan yang dirancang dengan konsep belajar sambil bermain tersebut berpengaruh langsung pada pembentukan perilaku, pengembangan bahasa dan pengembangan daya pikir. Dengan bermain gamelan, anak tidak terasa sudah mengalami proses pembentukan perilaku dan pengembangan kepribadiannya. Dengan melaksanakan kegiatan gamelan secara langsung anak mudah mempraktekan kembali kemampuan bersosialisasinya.

Untuk prestasi bidang pengembangan keterampilan (81,9% - 79,7%) dan jasmani (82,9% - 82,7%) kelompok eksperimen lebih. Hal ini merupakan dampak dari banyaknya peserta didik (21 anak).

Ada hubungan erat antara kegiatan gamelan dengan pembentukan perilaku anak. Dari hasil pengamatan anak didik Taman Kanak-kanak Pertiwi III Sinduadi yang mendapatkan kegiatan bermain gamelan terjadi proses sosialisasi yang sangat baik antara sesama anak didik dan hal ini tidak terjadi pada kegiatan lain. Hubungan-hubungan itu dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kegiatan Gamelan Membentuk Rasa Gotong Royong

Kegiatan bermain gamelan adalah sebuah kegiatan yang hanya dapat dikerjakan secara kelompok. Dalam prakteknya kegiatan ini memancing anak didik untuk bekerja kelompok dan hal itu tidak disadari anak. Contoh ketika seseorang anak menabuh instrumen keliru anak lainnya membetulkan sehingga dicapai harmonisasi

atau suara yang harmonis. Hal ini dikarenakan keindahan suara gamelan ditentukan oleh harmonisasi suara instrumen yang bermacam-macam.

Konsep harmonisasi suara instrumen gamelan ini telah mendorong anak untuk berbuat gotong royong, toleransi, dan tenggang rasa. Sikap gotong royong itu muncul tidak hanya pada saat bermain gamelan, akan tetapi juga ketika mereka mengusung instrumen gamelan bersama. Kegiatan mengusung gamelan ini dilakukan ketika anak selesai berlatih; semua instrumen dimasukkan dalam tempat penyimpanan. Oleh karena instrumen tersebut berat maka satu instrumen diusung dua orang. Mereka dengan suka rela mengusungnya, karena gamelan tersebut menjadi permainan paling disukai di antara alat musik lain, misalnya snare drum, simbal, atau instrumen lain drum band.

Ada dua hal yang menyebabkan mereka menyenangi gamelan. Berdasarkan penelitian sebelumnya (perancangan gamelan anak) anak sangat menyenangi gamelan karena bentuk tempat instrumen atau rancakannya menyerupai kendaraan dan binatang. Selain itu, instrumen dan suara gamelan yang telah akrab dengan mereka juga merupakan alasan lain. Indikator nampak ketika melihat instrumen kempul langsung menirukan gamelan iringan kudang, karena dalam iringan tersebut kempul merupakan unsur penting dan menonjol. Untuk masyarakat di sekitar sekolah ini, musik sejenis itu masih sering terdengar dan bahkan anak sering diajak melihat pertunjukan kuda lumping tersebut.

Pembentukan sikap gotong royong juga terjadi ketika mereka bermain gamelan tanpa bimbingan guru. Pada suatu saat bermain gamelan (demung, saron, dan saron penerus) yang diletakkan di tempat bermain anak. Mereka mengulangi lagu-lagu yang telah diberikan dengan cara menabuh bersama-sama tiga instrumen (demung, sarong, dan saron penerus). Dalam latihan tersebut ada anak (bagian menyanyi) belum bisa menabuh dengan benar. Salah seorang dari mereka yang sudah hafal menuntun mereka dengan sabar. Dalam menuntun ini tidak jarang tangan temannya itu dipegang, kemudian ditunjukkan bilah-bilah yang ditabuh sehingga terjadi sosialisasi yang sangat akrab. Inilah salah satu proses pembentukan rasa gotong royong yang terjadi dalam belajar gamelan.

Selain itu dalam bermain gamelan juga terjadi pembentukan perilaku tenggang rasa. Sikap ini terbentuk ketika mereka menanti giliran menabuh, karena jumlah instrumennya terbatas maka mereka menabuh secara bergilir. Anak yang menunggu giliran menanti sambil memperhatikan temannya (lihat gambar 2).

Selain itu pembentukan tenggang rasa ini juga dibentuk oleh tabuhan instrumen bergantian antara instrumen yang satu dengan yang lain (kenong-kempul-gong). Seperti diketahui seluruh gending Jawa selalu menggunakan teknik tabuhan ini, termasuk di dalamnya gending bentuk lancar yang digunakan dalam gending dolanan anak-anak. Tabuhan bergantian kenong, kempul bergantian, dan gong secara tidak langsung telah melatih anak memperhatikan teman sambil menunggu giliran menabuh.

Perubahan tingkah laku ini juga terjadi di semua sekolah yang digunakan untuk sosialisasi. Dari hasil pengumpulan data lewat kuesioner dan wawancara, guru semuanya menyebutkan ada perubahan tingkah gotong royong dan tenggang rasa pada anak didiknya setelah mendapat pelatihan gamelan. Ferdinan, anak didik Taman Kanak-kanak ABA Pringwulung, tidak lagi nakal setelah mendapatkan pelatihan gamelan³. Anak tersebut mulai dapat menerima temannya sebagai *partner* bermain. Demikian juga halnya dengan anak didik di T K lain yang digunakan sosialisasi gamelan.

2. Kegiatan Gamelan Melatih Anak Berbicara

Kegiatan gamelan anak-anak juga meningkatkan kemampuan anak berbicara. Kasusny demikian, kegiatan bermain gamelan yang diselenggarakan di Taman Kanak Pertiwi III Sinduadi yang dirangkai dalam cerita memancing anak untuk berbicara. Cerita yang dibawakan oleh anak secara kelompok telah melatih anak bercerita atau berbicara. Contoh pada percakapan awal dari tema rekreasi.

³ Wawancara dengan Hidayati, guru TK ABA Pringwulung, tanggal 12 Januari 2002.

Nada : *wah wis jam wolu, sepure wis teka kanca-kanca kok durung teka*
(wah sudah jam delapan, kereta apinya sudah datang teman-teman
belum pada datang)

Ade, Fitra, Sari: *mbak nada, sepure wis teka durung* (mbak nada, kereta apinya sudah
dantang belum?)

Nada : *uwis, lha kae.* (sudah, itu ...) dan seterusnya⁴.

Percakapan itu terjadi dalam suasana senang dan tanpa beban, karena disesuaikan dengan situasi ketika anak bermain. Itulah sebabnya mereka membawakannya tanpa beban dan hal ini menyebabkan anak didik tidak terasa sudah berlatih berbicara. Latihan berbicara atau percakapan ini selalu muncul setiap saat, tidak hanya dalam pertunjukan, akan tetapi juga pada kesempatan lain, misalnya di kelas. Pada saat itu anak tidak hanya mengulang dialog, akan tetapi sudah dikembangkan sesuai dengan situasinya dan sesuai dengan kata-kata pilihannya sendiri.

Demikian juga halnya dengan percakapan lain. Percakapan itu misalnya ketika seseorang anak meminta penabuh gamelan dengan aba-aba “*ayo saiki nembang baris rampak* (ayo sekarang menyanyi baris rampak); kemudian dijawab *yoooo* (mari) diganti dengan *ayo konco-konco saiki pada maem* (ayo teman-teman sekarang kita makan). Percakapan demikian ini secara tidak langsung telah melatih anak berbicara sesuai dengan lingkungan.

Latihan tersebut secara tidak disengaja telah membentuk perilaku anak menjadi lancar berbicara. Ketika anak menerima tugas dalam proses belajar mengajar tentang bercerita tentang kejadian sekitarnya, memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal, dan menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk atau menurut cirri-ciri/sifat tertentu maka anak dengan mudah melaksanakannya.

3. Kegiatan gamelan dan latihan membaca

⁴ Informasi lebih jauh lihat lampiran (Video Compact Disk)

Pengaruh kegiatan gamelan pada latihan membaca dapat dijelaskan sebagai berikut. Cara-cara mengenal huruf, latihan membaca, latihan mengucapkan huruf dikemas dalam bentuk tembang menjadikan anak mudah menghafal. Hal ini diakibatkan oleh beberapa saraf (saraf pendengaran dan penglihatan) yang bekerja bersama mendorong anak mudah menangkap pesan yang disampaikan.

Hal ini memang menjadi tujuan utama penelitian ini. Salah satu tujuan direncangkannya gamelan ini adalah untuk membantu belajar membaca; oleh karena itu beberapa lagu yang dicipta ditujukan untuk mempercepat proses belajar membaca anak. Lagu-lagu tersebut misalnya menghafal huruf a – z dengan lagu (lagu ABC), menghafal bentuk dengan lagu (lagu PDB), latihan mengeja dengan lagu (lagu Cangkriman), dan latihan membaca huruf hidup (Lagu Cara Maca)

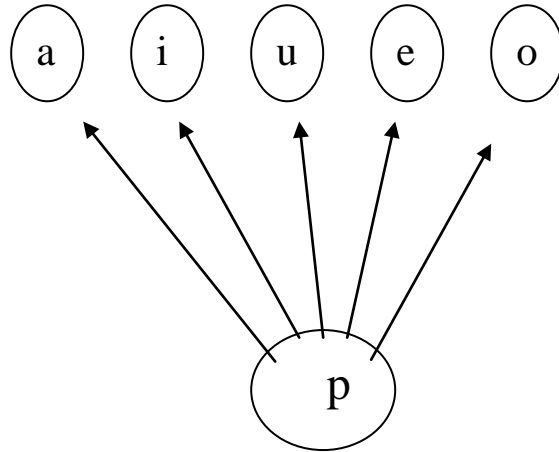
Kegiatan ini dapat meningkatkan minat belajar membaca anak. Indikasinya setelah anak diberi lagu-lagu tersebut beberapa anak langsung mengambil majalah yang di dalamnya terdapat gambar huruf. Mereka mencari satu persatu huruf yang dikenal sambil *nembang*, dan setelah ditemukan mereka belajar mengeja dengan temannya.

Selain itu kegiatan gamelan telah mendorong anak belajar mengenal bentuk huruf di rumah. Langgeng, salah seorang anak didik, setelah mendapatkan tembang Cangkriman, di rumah memberi tebak-tebakan kepada ibunya tentang bentuk huruf, *angka siji duwe bathuk ki apa bu?* (angka satu punya dahi itu apa bu?). Ibunya menjawab tidak tahu. Pada keesokan harinya orang tua tersebut menceritakan peristiwa itu kepada gurunya⁵. Peristiwa ini merupakan salah satu indikator bahwa kegiatan berlatih gamelan membangkitkan minat baca anak.

Selain itu simulasi cara membaca huruf gabungan juga disenangi anak. Lagu Ngejo yang syairnya berisi cara membaca gabungan huruf atau *ngejo* oleh Puji Astuti (guru TK Pertiwi III dan juga tim peneliti) dibuatkan simulasi dengan merangkai huruf mati dengan huruf hidup, Caranya di papan bagian atas dibuat lingkaran lima buah dan di bawahnya satu buah. Di dalam lingkaran lima buah tersebut masing-

⁵ Isi syair salah satu tembang untuk tembang yang diciptakan adalah teka-teki bentuk huruf. Contoh *angka siji duwe bathuk batangane P* (angka satu punya dahi tebakannya P).

masing diberi huruf hidup a i u e o secara urut, sedangkan lingkaran di bawah diisi dengan huruf mati sesuai pilihan anak.



Dalam simulasi ini anak menghubungkan huruf pilihannya dengan huruf hidup di atas yang disesuaikan dengan isi syair lagunya. Adapun syair tembang itu adalah *p karo a pa; p karo i pi; p karo u pu; p karo e pe; p karo o po; pa pi pu pe po*. Pada saat syair lagu tepat pada *p* tangan anak berada di huruf *p* kemudian membuat garis penghubung menuju ke salah satu huruf hidup (misalnya *a*), bersamaan dengan syair *karo a*. Begitu seterusnya dan ketika syair telah sampai. *pa-pi-pu-pe-po* anak diam atau tidak menunjuk apa-apa atau kembali ke tempat duduknya. Tembang ini disukai anak. Sehabis pelajaran mereka menyanyikan sambil mencari huruf-huruf yang dinyanyikan itu dalam majalah anak secara berkelompok. Setelah itu mereka saling tebak-tebakan huruf dalam majalah tersebut dan tidak jarang mengeja bersama-sama.

Dalam pentasan dengan gamelan bentuk simulasinya berbeda. Salah seorang memegang huruf konsonan dan berdiri di depan gamelan, sedangkan lima teman lainnya masing-masing membawa huruf hidup (*a i u e o*) maju bergantian di samping pembawa huruf mati dengan mengikuti syair, seperti simulasi yang telah dijelaskan. Ketika syair *pa* atau *pi* atau *pu* atau *pe* atau *po* tangan kedua anak yang membawa huruf tersebut diangkat bersama-sama. Banyak model permainan yang dapat dikembangkan dengan lagu ini; kreativitas guru sangat menentukan keberhasilan permainan ini.

Kegiatan ini secara tidak langsung melatih anak membaca. Satu hal yang perlu mendapat perhatian adalah anak senang dan tidak merasa sedang belajar membaca; oleh karenanya kegiatan ini selanjutnya akan berdampak pada lancarnya anak menjawab tugas yang diberikan guru dalam hal mengucapkan suku kata dalam nyanyian: la – la – la, ma – ma – ma, ti – ti – ti, mengenal suara huruf awal dari kata-kata yang berarti, dan membuat sebanyak-banyaknya kata dari suku kata awal yang disediakan dalam bentuk lisan.

4. Kegiatan gamelan dan penahaman konsep bilangan

Kegiatan latihan gamelan juga memperdalam pemahaman konsep bilangan. Keterkaitan antara kegiatan tersebut dengan pemahaman konsep bilangan ini nampak pada akibat digunakannya hitungan satu sampai delapan untuk mempermudah anak menabuh gamelan. Caranya untuk mempermudah melatih anak menabuh kenong, kempul, dan gong, guru membuat ketukan *ajeg* dengan hitungan satu sampai delapan (*siji – loro – telu – papat – lima - enem – pitu – wolu*). Pada ketukan tertentu anak disuruh menabuh kenong, kempul, dan gong: kenong pada suku kata *ro, pat, nem, lu* dari *wolu*); kempul pada suku kata *lu* dari *telu, ma, dan tu*; dan gong pada *lu* dari *wolu* dan bersamaan dengan tabuhan kenong keempat.

Cara ini sangat efektif, karena dalam waktu singkat (10 – 15 menit) anak sudah bisa bermain tiga instrumen secara bersama. Setelah anak dapat memainkan, anak disuruh menghitung sendiri sambil mengingat-ingat tabuhan instrumennya. Secara tidak langsung kegiatan ini melatih anak memahami konsep bilangan satu sampai delapan, masing-masing hitungan tersebut mempunyai nilai tidak sama, misalnya hitungan terakhir bersamaan dengan tabuhan gong secara tidak langsung dapat merasakan konsep bilangan bahwa angka yang terakhir berbeda dengan yang pertama, selain merasakan keindahan tabuhan instrumen yang ditabuh.

Campbell berpendapat irama yang tetap dapat mengantarkan anak ke keterampilan-keterampilan mendengar, mengolah informasi visual, mengatur gerak,

dan menyadari dirinya dalam ruang dan waktu⁶. Pendapat Compbell ini memperkuat pengaruh musik pada pengembangan pemahaman konsep bilangan. Dalam penelitian ini belum ditemukan perubahan perilaku yang kongkrit, akan tetapi data akhir tahun prestasi daya pikir kelompok ekperimental 80,52%; sedangkan kelompok kontrol hanya 71,8% atau meningkat 8,26%.

5. Kegiatan gamelan dan memahami bentuk angka

Kegiatan bermain gamelan juga memperdalam pemahaman bentuk angka. Khusus pemain balungan (demung, saron, dan saron penerus) angka merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan menabuh. Pemain instrumen-instrumen ini sebelum menabuh harus diperkenalkan dengan tanda-tanda yang digunakan untuk nada gamelan, yaitu angka Arab (1 2 3 4 5 6 7). Angka-angka ini dibaca dalam bahasa Jawa yang diambil suku kata terkahir, kecuali angka 7⁷.

Setelah mengetahui hal tersebut guru menyebut nada 1 hingga 7 secara perlahan, berurutan dan anak menirukan dengan cara menabuh bilah instrumen sesuai dengan nada yang dimaksud guru. Pada langkah selanjutnya dibalik, guru menyebut nada 7 hingga 1 dan anak mendapat tugas sama, menabuh instrumen. Latihan diakhiri dengan guru menyebut nada secara acak dan anak disuruh menabuh sesuai dengan nada yang disebut guru.

Latihan selanjutnya adalah memainkan lagu. Pada tahap ini anak disuruh menabuh dua nada yang disesuaikan dengan lagu yang ada, misalnya nada 6 dan 7 tiga kali dengan tempo *ajeg* (kira-kira setengah perpukulan). Setelah hafal disambung dengan nada lain hingga selesai satu lagu.

Cara pembelajaran ini secara tidak langsung telah melatih anak memahami bentuk angka. Perintah guru mencari nada-nada dalam gamelan membuat anak lebih akrab dengan angka tersebut. Keakraban anak dengan angka ini mengakibatkan anak

⁶ Compbell, *Efek Mozart bagi Anak-anak, Meningkatkan Daya Pikir, Kesehat\an, dan Kreativitas Anak Melalui Musik*, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama, 2001, p. 224.

⁷ *Ji* untuk 1; *ro* untuk 2; *lu* untuk 3; *pat* untuk 4; *ma* untuk 5; *nem* untuk 6; dan *pi* untuk 7.

dapat menyelesaikan tugas mencontoh dan menulis angka 1 – 10 yang diberikan guru kepadanya.

6. Kegiatan gamelan dan pembentukan rasa musikal

Kegiatan bermusik, termasuk di dalamnya gamelan Jawa, berdampak akhir pada pertumbuhan rasa musikal pemainnya. Demikian juga halnya dengan kegiatan bermain gamelan di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Sinduadi. Rasa musikal tersebut misalnya mengenal tempo, mengenal tangga nada, merasakan lagu, mengenal irama, dan lain-lain.

Kemampuan-kemampuan yang telah dicapai anak didik kelompok eksperimental. Kelompok tersebut telah dapat mengikuti irama lagu atau gending dolanan yang dimainkan oleh temannya. Contoh ketika gamelan bermain lagu baris rampak, kelompok penari dapat menari mengikuti irama gamelan tersebut. Kemampuan ini secara tidak langsung akan mempermudah anak ketika mendapat tugas bergerak bebas sesuai dengan irama musik dan mengikuti berbagai macam permainan.

Selain perubahan perilaku yang telah disebut, anak didik kelompok eksperimental juga telah mengenal tangga nada gamelan. Mereka dapat membedakan tangga nada pelog dan slendro dengan cara merasakan tidak enak ketika memainkan lagu pada tangga nada yang tidak pas. Kasusya demikian, dalam pelatihan tersebut ada lagu ABC laras slendro; akan tetapi pada saat istirahat anak-anak memainkannya dalam instrumen berlaras pelog, karena instrumen yang tersedia hanya itu. Setelah menabuh sebagian lagu, tiba-tiba berhenti dan mengatakan *wah ora penak* (wah tidak enak). Setelah berhenti sejenak mereka mengulang kembali dan merasakan hal yang sama. Akhirnya mereka memainkan lagu laras pelog, yaitu gending baris rampak, laras pelog patet barang. Hal ini membuktikan bahwa anak sudah dapat merasakan tangga nada gamelan Jawa.

D. KESIMPULAN

Gamelan anak-anak sangat efektif dalam membantu pengenalan angka, huruf, dan etika Jawa. Efektivitas itu ditunjukkan dengan bermacam-macam bentuk, antara lain melatih anak berbicara, bermain peran, mengemukakan pendapat, memberikan pemahaman irama – tempo – tangga nada, mendorong anak belajar membaca dan menulis, mempercepat penguasaan bahasa, menambah keterampilannya, mempercepat pemahaman konsep bilangan, dan dapat merasakan irama dan tempo serta mengenal tangga nada gamelan Jawa.

Model ini dapat digunakan sebagai strategi pengenalan musik tradisi melalui pendidikan formal maupun nonformal. Strategi ini berhasil, karena anak kecil sangat peka terhadap hal-hal yang baru, termasuk di dalamnya mengenal tangga nada gamelan Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bramantyo, Triyono. *Lagu Dolanan Anak-anak*, Yayasan Untuk Indonesia, Yogyakarta, 2000.
- Campbell, Don, *Efek Mozart Bagi Anak-anak, Meningkatkan Daya Pikir, Daya Pikir, Kesehatan, dan Kreativitas Anak Melalui Musik*, Penerbit PT Gramedia Utama, Jakarta, 2001.
- Direktorat Pendidikan Dasar Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Petunjuk Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) Taman Kanak-kanak*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Proyek Pengembangan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1998.
- , *Petunjuk Pembuatan dan Penggunaan Saran Ialat Peraga) Taman Kanak-kanak*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1998-1999.
- , *Metodik Khusus Pengembangan Jasmanai di Taman Kanak-kanak*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1997/1998
- , *Metodik Khusus Pengembangan Daya Pikir di Taman Kanak-kanak*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1997/1998
- , *Pedoman Administrasi Program Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1997/1998
- , *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar di Taman Kanak-kanak*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1997/1998
- , *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1997/1998
- , *Program Kegiatan Belajar Mengajar di Taman Kanak-kanak, Pedoman Sarana*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1995/1996

- , *Program Kegiatan Belajar Mengajar di Taman Kanak-kanak, Landasan, Program dan Pengembangan Kegiatan Belajar*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1995/1996.
- , *Program Kegiatan Belajar Mengajar di Taman Kanak-kanak, Pedoman Kegiatan Belajar Mengajar*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1995/1996
- , *Program Kegiatan Belajar Mengajar di Taman Kanak-kanak, Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB)*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1995/1996
- , *Program Kegiatan Belajar Mengajar di Taman Kanak-kanak, Pedoman Bimbingan*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1995/1996.
- , *Program Kegiatan Belajar Mengajar di Taman Kanak-kanak, Pedoman Penilaian*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1995/1996
- , *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar di Taman Kanak-kanak Nomor 5 Tahun 1991/1992*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1991/1992.
- , *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar di Taman Kanak-kanak Nomor 6 Tahun 1991/1992*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1991/1992.
- , *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar di Taman Kanak-kanak Nomor 18 Tahun 1997/1998*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1997/1998.
- , *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*, Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1991/1992.

- Hughels, Richard and Rowe, Michael. *The Colouring, Bronzing, and Patination of Metals*, Thames and Hudson, London, 1995.
- Hainstock, Elizabeth G., *Metode Pengajaran Montessori Untuk Anak Pra-Sekolah*, Pustaka Delapratasa, Jakarta, 1999.
- Jatirahayu, Warih dan Pringgawidagda, Suwarna, *Mutayara Rinonce, Budi Pekerti ing Pewayangan*, Saudara Offset, Klaten, 2002.
- , *Puspa Sumekar, Budi Pekerti ing Lagu Dolanan Anak-anak*, Saudara Offset, Klaten, 2002.
- Kusumawardani, Dwi. “Alternatif Menumbuhkembangkan Kreativitas Tari Anak Usia 4-6 Tahun” dalam *Seni, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, No. VIII/02, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta, 2000.
- Madya, Suwarsih, *Panduan Penelitian Tindakan*, Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta, Yogyakarta, 1994.
- Patmodewo, Soemiarti, Dr., *Pendidikan Anak Prasekolah*, Penerbit Rineka Cipta dan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 2000.
- Panitia Penerbitan Buku Karya Ki Hadjar Dewantara, *Karya Ki Hadjar Dewantara, Bagian II A: Kebudayaan*, Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Jogjakarta, 1967.
- Sastrodarsono, Soekanto, *Tuntunan Nabuh Gamelan, Tataran Kawitan*, Jajasan Lektor Kesenian/Kebudayaan Nasional “Kemudawati”, Surakarta, 1960.
- Shinta, dkk. *Bermain Musik Bersama Anak-anak*. CV. Dharma Patria, Jakarta, 1982.
- Sindoesawarno, Ki. *Ilmu Karawitan: Laras Pelog dan Pathet*, Pengkajian Karawitan II Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan, Surakarta, t.t..
- Soeroso, *Lagu Dolanan Slendro Pelog*, Jurusan Musik ISI Yogyakarta, Yogyakarta, 1984
- Soetjipto, S., *Lagu Dolanan, Kangge Kelas 1 Sekolah Dasar*, Aneka Ilmu, Semarang, 1994.
- Soetjipto, S., *Lagu Dolanan, Kangge Kelas 2 Sekolah Dasar*, Aneka Ilmu, Semarang, 1994.
- Sri Hastjarja, Gunawan. *Macapat I, II, dan III*, Proyek Pengembangan IKI, Sub Bagian Proyek ASKI, Surakarta, t.t..
- Sudono, Anggani, M.A. *Alat Permainan dan Sumber Belajar*, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pendidikan Tenaga Akademik Jakarta, 1995.

- Suhaemi Adi, Ny. Hj., dkk. *Pedoman Pemeliharaan dan Perawatan Sarana dan Prasarana Taman Kanak-kanak*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1992/1993
- , *Pedoman Prasarana dan Sarana Taman Kanak-kanak*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1992/1993
- , *Pedoman Penggunaan Alat Peraga Taman Kanak-kanak*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1992/1993
- , *Petunjuk Teknis Disiplin dan Tata Tertib di Taman Kanak-kanak*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1992/1993
- , *Pedoman Standar Keperluan Saran Taman Kanak-kanak*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-kanak, Jakarta, 1992/1993
- Supanggah, Rahayu. "Karawitan Anak-anak: Gejala Perkembangan Karawitan Jawa Memprihatinkan". dalam *Seni Pertunjukan Indonesia, Jurnal Masyarakat Musikologi Indonesia*, Yayasan Masyarakat Musikologi Indonesia, Surakarta, 1990.
- Suratman, Dn. *Gending-gending Dolanan Anak-anak di Surakarta* (Laporan penelitian), Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 1985/1986.
- Susanta, BSD. Drs., dkk. *Ilmu Jiwa Anak Untuk Sekolah Pendidikan Guru SPG Gaya Baru*, Seribusatu, Sala, 1958.
- Trimanto, *Membuat Gamelan dan Merawat Gamelan*, Javanologi, Yogyakarta, 1983.
- Wulan Karahinan, Raden Bekel. *Gendhing-gendhing Mataraman Gaya Yogyakarta dan Cara Menabuhnya Jilid I*, K.H.P Krida Mardawa, Yogyakarta, 1991
- Yudoyono, Bambang. *Gamelan Jawa: Awal Mula, Makna Masa Depan*. PT Karya Unipres, Jakarta, 1984.