

**MODEL *COOPERATIVE LEARNING*
DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
KARAWITAN JAWA
DI SMP NEGERI 12 YOGYAKARTA**

NASKAH PUBLIKASI ILMIAH

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai kelulusan Sarjana S1
pada Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan



Oleh:
Anarbuka Kukuh Prabawa
1510049017

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

Model *Cooperative Learning* Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Karawitan Jawa di SMP Negeri 12 Yogyakarta

Anarbuka Kukuh Prabawa¹ (mahasiswa)

¹*Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta*

Email : enkafourside@gmail.com

Drs. Untung Muljono, M.Hum.² (Dosen pembimbing I)

²*Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta*

Dr. Budi Raharja, M.Hum.³ (Dosen Pembimbing II)

³*Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta*

Email : budi_raharja@hotmail.com

ABSTRAK

Permasalahan kurang efektifnya pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta yang disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar serta kemampuan siswa dalam bekerja kelompok, dilakukan perubahan pada model pembelajaran sebelumnya dengan model *cooperative learning*. Peneliti akan mengkaji proses penerapan model *cooperative learning* tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP negeri 12 Yogyakarta dengan model *cooperative learning*.

Metode penelitian yang digunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tersebut dilakukan dalam tiga tahapan siklus, dan setiap siklusnya terdapat empat kali pertemuan. Lokasi penelitian yaitu di SMP Negeri 12 Yogyakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dokumentasi. Penerapan model pembelajaran *cooperative learning*, guru membagi siswa menjadi empat kelompok instrumen yakni (1) kelompok *Pencon I*, (2) kelompok *Pencon II*, (3) kelompok *Balungan*, (4) kelompok *Kendhang*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas proses kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta mulai menunjukkan kenaikan, dibuktikan dengan hasil penilaian pada masing-masing siswa dalam perkembangan tiap siklusnya. Siklus pertama hingga siklus ketiga menunjukkan kenaikan nilai siswa, artinya motivasi siswa dan kemampuan siswa dalam belajar menabuh *gamelan* meningkat, serta kerjasama antar kelompok semakin baik. Hal ini membuktikan bahwa proses penerapan model *cooperative learning* berhasil dalam meningkatkan efektifitas pada kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta.

Kata Kunci : model *cooperative learning*, kegiatan ekstrakurikuler, *karawitan Jawa*

ABSTRACT

The problem of the ineffectiveness of learning javanese karawitan extracurricular activities in Yogyakarta State Junior High School 12 caused by lack of learning motivation and students' ability to work in groups, made changes to the previous learning model with cooperative learning models. The researcher will examine the process of applying the cooperative learning model. The purpose of this study was to describe the process of javanese karawitan extracurricular activities in state junior high school 12 Yogyakarta with a cooperative learning model. The research method used was the Classroom Action Research (CAR). The research was conducted in three stages of the cycle, and each cycle had four meetings. The location of the research is in SMP Negeri 12 Yogyakarta. The technique of collecting data uses observation, interviews, questionnaires, documentation. The implementation of cooperative learning learning models, the teacher divides students into four instrument groups namely (1) Pencon I group, (2) Pencon II group, (3) Balungan group, (4) Kendhang group. The results showed that the effectiveness of the javanese karawitan extracurricular activities in Yogyakarta State Middle School 12 began to show an increase, as evidenced by the results of the assessment on each student in the development of each cycle. The first cycle until the third cycle shows an increase in student grades, meaning that student motivation and students' ability to learn to beat gamelan increases, and cooperation between groups is getting better. This proves that the process of implementing cooperative learning models succeeded in increasing the effectiveness of Javanese karawitan extracurricular activities in Yogyakarta State Middle 12.

Keywords: model cooperative learning, extracurricular activities, Javanese music.

PENDAHULUAN

Keberhasilan tujuan pembelajaran tidak terlepas dari peran utama guru dan siswa. Interaksi antara guru dan siswa secara aktif menjadikan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu contoh adalah dengan merencanakan model pembelajaran. Pada dasarnya model pembelajaran dapat diterapkan ke seluruh mata pelajaran, termasuk salah satunya yaitu mata pelajaran seni budaya.

Seni budaya dalam perkembangannya sudah menjadi mata pelajaran wajib dalam pembelajaran di sekolah-sekolah. Setiap lembaga pendidikan atau sekolah mempunyai wadah untuk untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki oleh peserta didik. Lembaga pendidikan tidak hanya mendidik peserta didiknya untuk menjadi seorang siswa yang cerdas, namun juga untuk membangun kepribadianya agar memiliki rasa cinta terhadap tanah air, bermoral, beretika, termasuk melestarikan kebudayaan dan kesenian tradisi yang berasal dari daerahnya. Perlu diadakan kegiatan pembinaan dan pengembangan khusus oleh pihak lembaga sekolah. Kegiatan tersebut dilakukan untuk memberikan bekal dan pengalaman siswa untuk masa mendatang. Guna mendapatkan pengalaman maka peserta didik haruslah

melakukan kegiatan yang positif. Salah satu wadah untuk menyalurkan pembinaan dan pengembangan potensi diri siswa di sekolah yaitu melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran, dilaksanakan di sekolah atau di luar sekolah untuk memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan atau kemampuan peningkatan nilai atau sikap dalam rangka menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran dalam kurikulum (pedoman Depdikbud 1990: 11).

Salah satu kegiatan yang dimuat dalam kegiatan ekstrakurikuler adalah budaya lokal. Kegiatan ekstrakurikuler dapat dijadikan penerapan rasa cinta budaya lokal yaitu seni musik tradisi dari Jawa atau seni *karawitan*.

Berkurangnya minat generasi muda yang mempelajari gamelan (*karawitan*) sangat memperhatikan, hal tersebut karena pengaruh modernisasi dan globalisasi tidak terkecuali musik barat. Hal tersebut terjadi karena tidak adanya interaksi antara budaya asing yang masuk ke Indonesia menjadikan sikap generasi muda cenderung tidak peduli terhadap budayanya sendiri.

Seiring berjalannya waktu untuk mempertahankan kesenian tradisi khususnya

karawitan, lembaga pendidikan formal atau sekolah mengadakan kegiatan ekstrakurikuler mulai dari SD, SMP, SMA. *Karawitan Jawa* hendaknya mulai diperkenalkan kepada generasi muda sejak dini agar *karawitan Jawa* tetap eksis dan terjaga keberadaannya. SMP Negeri 12 Yogyakarta, adalah salah satu sekolah yang menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa*. Kegiatan tersebut sudah berjalan sekitar dua tahun, dengan peminat yang cukup banyak, namun kemampuan belum sesuai yang diharapkan. Nampak dari kegiatan tersebut bahwa model pembelajaran yang terjadi belum efektif.

Terbukti dari model pembelajaran tersebut belum memperlihatkan hasil yang maksimal, seperti seharusnya siswa mampu untuk memainkan seluruh instrumen ricikan gamelan yang diajarkan yaitu, *Kendhang, Bonang Barung, Bonang Penerus, Slenthem, Saron, Demung, Peking, Gong, Kempul, Kenong, Kethuk*.

Hal tersebut disebabkan oleh pemilihan materi yang belum sesuai. Materi yang diajarkan hendaknya disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa pada tahap pemula. Sebagai contoh pertama kali belajar *karawitan*, siswa diajarkan mulai dari cara memegang tabuh, cara menabuh atau memukul, dan memainkan bentuk *gendhing* yang paling sederhana. Paling sederhana

dimulai misalnya bentuk *Gangsaran*, bentuk *Lancaran*, bentuk *Ketawang* dan seterusnya.

Bertolak dari permasalahan di atas akan dilakukan penerapan model *cooperative learning* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta. Namun penerapan *cooperative learning* tidak semata dijalankan oleh peneliti sendiri, melainkan tetapi dijalankan oleh guru ekstrakurikuler tersebut, sedangkan peneliti hanya mengamati dan mendeskripsikan proses penerapan tersebut. Guru ekstrakurikuler *karawitan Jawa* sangat setuju serta mendukung penuh atas usulan penerapan dengan model *cooperative learning* yang belum pernah diterapkan sebelumnya untuk memperbaiki proses kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta yang belum efektif.

Menurut Wina Sanjaya (2013: 241) model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pembelajaran kelompok dilakukan dengan mengelompokkan siswa satu dengan siswa lain agar pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara efektif. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu (1)

adanya peserta dalam kelompok, (2) adanya aturan kelompok, (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai. Model *cooperative learning* ini adalah sebuah model pembelajaran yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil.

Karakteristik pembelajaran *cooperative* dapat dijelaskan sebagai berikut: Pembelajaran secara tim, kemauan untuk bekerja sama, keterampilan bekerja sama. Ciri-ciri model *cooperative learning* adalah sebagai berikut : Belajar bersama dengan teman, Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman, Saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok. belajar dari teman yang berbeda kelompok, belajar dalam kelompok kecil, produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat, keputusan tergantung pada siswa sendiri, siswa aktif. Oleh karena itu dengan menggunakan *cooperative learning* maka siswa akan lebih aktif di dalam kelas, komunikasi antar sesama siswa maupun siswa dengan guru akan berlangsung secara baik.

Roger dan David dalam Agus (2009: 58) mengungkapkan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Demi mencapai hasil yang maksimal, terdapat lima unsur dalam model

pembelajaran kooperatif harus diterapkan.

Lima unsur tersebut adalah sebagai berikut :

- 1). *Positive Interdependence* (Saling Ketergantungan Positif). Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, memperelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut. Dengan demikian, masing-masing anggota kelompok berusaha untuk memahami tugas yang diberikan. 2). *Personal Responsibility* (Tanggung Jawab). Pertanggungjawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tujuan *cooperative learning* adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. 3). *Face to Face Promotive Interaction* (Interaksi Promotif). Unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif. Ciri-ciri interaksi promotif adalah saling membantu secara efektif dan efisien, saling memberikan informasi dan sarana yang diperlukan, memroses informasi bersama secara efektif dan efisien, saling mengingatkan, saling membantu dalam merumuskan dan

mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan terhadap masalah yang dihadapi, saling percaya, dan saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama. 4). *Interpersonal Skill* (Komunikasi Antar Anggota). Untuk mengkoordinasikan kegiatan siswa dalam pencapaian tujuan siswa adalah wajib mengenal dan mempercayai, mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius, saling menerima dan saling mendukung, serta mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif. 5). *Group Processing* (Pemrosesan Kelompok). Pemrosesan mengandung arti menilai. Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Siapa di antara anggota kelompok yang sangat membantu dan siapa yang tidak membantu. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok. Ada dua tingkat pemrosesan yaitu kelompok kecil dan kelas secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) bertujuan menyelesaikan

masalah pembelajaran melalui penerapan langsung di kelas (Masnur 2009: 7). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan menggunakan tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat pertemuan, setiap pertemuan pembelajaran durasi waktu 2 jam/120 menit. Siklus pertama yaitu siswa dituntut mampu memainkan dan menguasai minimal satu instrumen *gamelan* dalam satu sub kelompok instrumen. Siklus kedua siswa akan ditukarkan dengan siswa sub kelompok instrumen *gamelan* yang berbeda namun masih dalam satu kelompok instrumen *gamelan*. Siklus ketiga siswa akan dirotasi dipindahkan pada siswa kelompok instrumen yang lain atau kelompok *ricikan gamelan* yang berbeda sub kelompok dan beda kelompok, sebagai contoh yang awalnya bertempat pada kelompok *Balungan* akan ditukar pada kelompok *Pencon I*. Langkah penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui model *cooperative learning* dalam kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta yaitu dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dari keseluruhan siswa yang ikut serta lalu disesuaikan dengan kelompok instrumen *gamelan (ricikan)*.

Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 12 Yogyakarta. Data yang diperoleh meliputi, tujuan, perencanaan, pelaksanaan,

pengamatan dan refleksi pada peningkatan efektivitas pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler di SMP negeri 12 Yogyakarta dengan menggunakan model *cooperative learning*.

Menurut Wina Sanjaya (2013: 44) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Perlakuan tersebut dapat berupa penerapan model pembelajaran yang tepat untuk kelas dengan masalah yang sesuai. Ketika perlakuan tersebut tidak sesuai maka tidak akan terjadi peningkatan maupun perubahan yang diinginkan. Tujuannya dilakukan perencanaan yang disesuaikan dengan situasi nyata adalah sebagai pedoman agar dalam pelaksanaan tidak mengalami kendala yang berarti.

Menurut Suharsimi Arikunto (2009) setiap pelaksanaan siklus melalui empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hal tersebut tertuang sebagai berikut: 1). Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*) dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan

tersebut dilakukan. Dengan kata lain menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Secara lebih rinci dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) mengidentifikasi dan menganalisis masalah, (2) menetapkan alasan mengapa penelitian tersebut dilakukan, (3) merumuskan masalah secara jelas, (4) menetapkan cara yang akan dilakukan untuk menemukan jawaban, berupa rumusan hipotesis tindakan, (5) menentukan cara untuk menguji hipotesis, dan (6) membuat secara rinci rancangan tindakan. 2). Pelaksanaan Tindakan (*Action*) Tahap kedua adalah pelaksanaan yang implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu peneliti melakukan tindakan di kelas dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* dalam kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa*. Peneliti harus mentaati semua yang telah dirumuskan pada perencanaannya atau rancangan, tetapi harus berlaku wajar, tidak dibuat-buat. 3). Pengamatan (*Observing*) Tahap ketiga adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Sebenarnya sedikit kurang tepat jika tahap ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan

karena pengamatan harus dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi, keduanya berlangsung di dalam waktu yang sama. Hal yang menjadi fokus dalam tahap pengamatan adalah efektivitas proses kegiatan ekstrakurikuler berlangsung, meliputi semangat kerjasama antar siswa dan interaksi dengan guru. 4). Refleksi (*Reflection*) Tahap keempat ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian menilai implementasi rancangan tindakan atau dengan kata lain mengevaluasi diri. Hal yang menjadi fokus dalam kegiatan ini adalah pada semangat keaktifan siswa, hasil kemampuan teori dan praktisiswa, serta performa guru atau peneliti dalam proses kegiatan ekstrakurikuler melalui model pembelajaran *cooperative learning*. Dari hasil refleksi baru bisa dinilai apakah pembelajaran yang telah dilakukan itu berhasil atau tidak.

Sumber data guru ekstrakurikuler, dan siswa. Peneliti berperan sebagai pengumpul data utama. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Keabsahan data yang digunakan adalah teknik triangulasi sumber. Analisis data pada penelitian ini

adalah dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Terdapat tiga siklus yang akan dilakukan untuk penelitian yaitu siklus I akan dilakukan dalam kurun waktu satu bulan, jadi ada empat pertemuan yang dilakukan dalam siklus I, yang dimulai dari bulan Februari sampai dengan Maret 2019. Siklus II dilakukan pada bulan Maret sampai dengan April. Siklus III dilakukan pada bulan April sampai dengan bulan Mei setelahnya hasil proses dari penelitian ketiga siklus tersebut akan dioalah dan ditarik kesimpulan dari penelitian model pembelajaran *cooperative learning* dalam kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta.

HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran tatap muka, dilaksanakan di sekolah atau di luar sekolah untuk memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan atau kemampuan peningkatan nilai atau sikap dalam rangka menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran dalam kurikulum (pedoman Depdikbud 1990: 11).

Proses pembelajaran ekstrakurikuler *karawitan Jawa* telah berjalan dengan baik dan lancar. Terbukti dengan sebagian besar siswa yang pada awal pembelajaran belum

bisa memainkan alat musik *gamelan* menjadi bisa memainkan alat musik *gamelan* dengan baik dan benar, serta dapat menyajikan satu bentuk *gendhing* sesuai dengan pola irama. Hal ini mengindikasikan bahwa, untuk mencapai tahapan-tahapan tersebut, diperlukan adanya proses kerjasama tim, atau dengan model pembelajaran dengan secara *cooperative learning* yang melibatkan komponen-komponen pembelajaran, antara lain: Tujuan Pembelajaran Ekstrakurikuler *karawitan Jawa* bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan gambaran awal kepada siswa mengenai seni *karawitan Jawa*. Terlebih dahulu pelatih menjelaskan kepada siswa bahwa seni *karawitan* merupakan kesenian yang dibawakan secara berkelompok, suatu proses pembelajaran yang menerapkan kerjasama dalam sebuah tim, sehingga dalam memainkan alat musik *gamelan* siswa harus dapat saling bekerjasama.

Guru ekstrakurikuler *karawitan Jawa* atau tenaga pengajar ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta adalah Bapak Makin, yang juga menjabat sebagai guru mata pelajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 12 Yogyakarta, dengan latar belakang pendidikan S-1 Bahasa Jawa Universitas Negeri Yogyakarta. Kemampuan Bapak Makin dalam melatih

ekstrakurikuler *karawitan Jawa* diperoleh melalui pengalamannya, karena beliau tergabung dalam *Paguyuban Karawitan Taruna Budaya Mulyodadi* dan juga *Paguyuban Karawitan Langen Abdi Budaya Bantul*, selain itu juga masih tergabung dalam *Paguyuban Karawitan Swara Gangsa Bambanglipura*. Hobi serta kecintaan terhadap kesenian tradisional terutama seni *karawitan*, dan dengan segala kemampuan yang dimiliki oleh Bapak Makin tersebut dapat menggerakkan serta mampu menunjang proses kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta.

Siswa yang menjadi peserta pada kegiatan ekstrakurikuler seni *karawitan Jawa* ditentukan oleh pihak sekolah, yaitu terdiri dari siswa kelas VII dan VIII. Pihak sekolah memiliki pertimbangan bahwa pengenalan seni *karawitan Jawa* dan pencarian bibit-bibit yang berbakat perlu digali sedini mungkin untuk agar tetap menjaga kelestarian seni daerah. Daya serap siswa yang ditunjang pula dengan tingginya minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam penerimaan materi yang pada prosesnya diharapkan akan dapat saling bekerjasama

untuk memainkan instrumen gamelan dengan selaras dan harmonis.

Bapak Makin mengungkapkan bahwa kemampuan siswa dalam bidang akademis yang beragam berpengaruh pula terhadap cepat-lambat penerimaan materi oleh siswa. Dalam kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* siswa yang pandai dalam bidang akademis memungkinkan dalam penerimaan materi yang diberikan oleh guru dapat diserap secara cepat. Selain itu, terdapat siswa dengan kemampuan bidang akademisnya kurang, tetapi memiliki semangat dan minat yang tinggi turut memacu kemampuan siswa dalam menerima materi.

Penempatan siswa awal dalam memainkan alat musik *gamelan* berdasarkan pilihan siswa, atau dengan kata lain tidak ditetapkan oleh guru. Pada awal kegiatan, siswa menempati dan memainkan instrumen *gamelan* yang diminati. Akan tetapi, dalam proses pembelajarannya guru membagi kelompok mengadakan pergantian penempatan siswa dalam memainkan alat musik *ricikan gamelan*, hal ini bertujuan untuk mengenalkan semua instrumen *gamelan* kepada siswa, sehingga siswa dapat memainkan segala jenis alat musik *ricikan gamelan*. Setelah semua siswa mendapat giliran untuk memainkan instrumen

gamelan, kemudian guru mengadakan pendekatan lebih lanjut terhadap masing-masing siswa, dengan mendalami karakteristik setiap siswa. Hal ini bertujuan untuk menetapkan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* sehingga siswa dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

Mata pelajaran teori sangat penting disampaikan kepada siswa sebagai bekal dasar untuk siswa dalam memahami pengetahuan *karawitan* dalam konteks kebudayaan. Materi yang disampaikan oleh guru berisikan mengenai pemahaman pengetahuan dasar *karawitan Jawa*, mengenal instrumen *ricikan gamelan*, cara menabuh, sikap menabuh dan tingkatan materi dalam *karawitan Jawa*.

Karawitan berasal dari kata *rawit* yang memiliki arti halus, rumit, kecil-kecil dan indah, seperti juga halnya dengan kesenian yang berurusan dengan perasaan halus. *Rawit* artinya halus, lembut, lunglit, sedangkan untuk *karawitan* artinya kehalusan rasa yang diwujudkan dalam media instrumen *gamelan*. Ilmu *karawitan* artinya pengetahuan tentang *karawitan*. *Karawitan Jawa* merupakan ansambel musik tradisional asli dari Jawa yang bersifat halus dengan pola tabuhan dan cara memukulnya bermacam-macam dan

berbeda-beda, kalau didengarkan akan terasa indah.

Istilah *gamelan* di Barat tidak hanya digunakan untuk menunjuk sebagian atau seperangkat alat musik (*gamelan*), tetapi juga meliputi berbagai aspek, musikal, dan kultural yang terkait dengan keberadaan dan penggunaan alat-alat musik *gamelan* tersebut. (Supanggah 2002: 12-13). Sedangkan di kalangan masyarakat Indonesia, terutama para praktisi, istilah *gamelan* biasa digunakan hanya untuk menyebut sejumlah atau seperangkat *ricikan* atau alat musik, dengan jenis dan jumlah tertentu yang sudah memenuhi syarat untuk memenuhi kebutuhan atau keperluan tertentu. *Gamelan* merupakan seperangkat *ricikan* yang sebagian besar terdiri dari alat musik pukul atau perkusi, yang dibuat dari bahan utama logam (perunggu, kuningan, besi, atau bahan lain), dilengkapi dengan *ricikan-ricikan* dengan bahan kayu dan atau kulit maupun campuran dari kedua atau bahkan ketiga bahan tersebut, meliputi (1) *Rebab* (*rebab ponthang* untuk *slendro* dan *rebab byur* untuk *pelog*) (2). *Kendhang* (*kendhang ageng*, *kendhang ketipung*, *kendhang penunthung*, *kendhang ciblon*, dan *kendhang wayangan*) (3) *Gendèr* (*gendèr slendro* dan *gendèr pelog*) (4) *Gendèr penerus* (*gendèr slendro*, *gendèr pelog nem*, dan *gendèr pelog barang*) (5) *Bonang barung*

(*bonang barung slendro*, dan *bonang barung pelog*, masing-masing dengan 10 atau 12 *pencon*) (6) *Bonang penerus* (*bonang penerus slendro*, dan *bonang penerus pelog*, masing-masing dengan 10 atau 12 *pencon*), (7) *Gambang* (*gambang slendro* dan *gambang pelog*), (8) *Slenthem* (*slenthem slendro* dan *slenthem pelog*), (9) *Demung* (*demung slendro* dan *demung pelog*), (10) *Saron barung* (*saron barung slendro* dan *saron barung pelog*), (11) *Saron penerus* (*saron penerus slendro* dan *saron penerus pelog*), (12) *Kethuk-kempyang*, (13) *Kenong*, (14) *Kempul*, (15) *Gong suwukan*, (16) *Gong ageng* atau *gong besar*, (17) *Siter* atau *celempung*, (18) *Suling* (Sumarsam 2002: 15)..

Sikap maupun cara menabuh instrumen *ricikan gamelan* juga tidak hanya asal pukul, harus dengan tatanan atau aturan tertentu. Cara memukul *gamelan* juga tidak selalu dengan pukulan keras, namun dirasakan kapan pada saat harus keras kapan harus menabuh dengan lirih atau pelan, juga harus peka dengan pemimpinnya yaitu *kendhang*, artinya instrumen selain *kendhang* harus memperhatikan dan mendengarkan pukulan *kendhang*, kapan akan berhenti dan kapan akan mengajak tempo cepat maupun mengajak lirih. Jadi penguasaan teknik dasar maupun teori dasar harus telah dikuasai.

Selanjutnya untuk sikap menabuh yaitu cara yang harus dilakukan siswa secara benar dalam memainkan instrumen *ricikan gamelan*, untuk siswa laki-laki diwajibkan untuk posisi sikap duduk bersila sedangkan untuk siswi perempuan posisi duduk dilakukan dengan *timpuh*, lalu untuk teknik memegang tabuh juga diajarkan secara benar, siswa harus *memathet* bilah logam pada instrumen *gamelan* saat setelah tabuh dipukulkan pada salah satu bilah nada namun tempo harus stabil bersamaan dengan bilah nada selanjutnya yang akan ditabuh.

Mempelajari *karawitan* dimulai dari mengenali bentuk-bentuk dalam *gendhingnya*, dan dalam setiap bentuk *gendhing* terdiri dari banyak jenis *gendhing*. Adapun bentuk *gendhing* tersebut yaitu antara lain bentuk *lancaran*, *ketawang*, *ladrang*. Sedangkan jenis *gendhing* dalam setiap bentuknya diantaranya : Jenis *gendhing* bentuk *lancaran* yaitu *Gendhing lancaran bindri* (1 gong), *Gendhing lancaran suwe ora jamu* (2 gong), *Gendhing lancaran singa nebah* (3 gong), *Gendhing lancaran manyar sewu* (4 gong) dan sebagainya. Jenis *gendhing* bentuk *ketawang*: *Ketawang Puspawarna*, *Ketawang Wahyu*, *Ketawang Subakastawa*. Jenis *gendhing* bentuk *ladrang* antara lain yaitu *Ladrang Wiujeng*, *Ladrang Santi Mulya*.

Belajar *karawitan Jawa* khususnya bagi tingkat pemula hendaknya diajarkan materi bentuk *gendhing lancaran* mulai dari satu *gong* (*gangsaran*), dua *gong*, dan seterusnya. Hal tersebut karena bentuk *gendhing lancaran* (*gangsaran*) merupakan pola yang paling sederhana dengan satu unsur nada. Berikut bentuk *lancaran* (*gangsaran*) satu unsur nada dalam satu *gong*-an :

* * ^ * ~ * ^ * ~ * ~ *
5 5 5 5 5 5 5 5 5

Setelah mempraktikan dan memahami bentuk *gendhing lancaran* (*gangsaran*), selanjutnya mulai diajarkan materi bentuk *gendhing lancaran* dengan pola yang sama yaitu, 8 ketukan dalam satu *gong*-an, namun unsur nada didalamnya terdapat lebih dari satu. Contohnya *Lancaran Bindri* :

* * ^ * ~ * ^ * ~ * ~ *
6 5 2 1 2 1 6 5

Pada tahapan berikutnya setelah menguasai bentuk *gendhing lancaran* (*gangsaran*), *lancaran bernada* (melodi dan lagu) serta dengan teknik menabuh yang benar, selanjutnya diajarkan materi bentuk *gendhing ketawang*. Bentuk *ketawang* merupakan bentuk *gendhing* yang memiliki 16 ketukan dalam satu *gong*-an.

Perbedaan bentuk *ketawang* dengan *lancaran* terletak pada ketukan *gongnya* yaitu jika bentuk *lancaran* terletak pada ketukan

ke-8, sedangkan bentuk *ketawang* terletak pada ketukan ke-16. Selain itu perbedaannya terletak pada pukulan instrumen kolotomik yakni *kenong, kethuk dan kempulnya*.

Selanjutnya bentuk *gendhing ladrang* jumlah ketukanya dua kali lipat daripada bentuk *ketawang*, yaitu terdapat 32 ketukan dalam satu *gong-an*, dengan instrumen kolotomik *kenong, kethk dan kempul* berbeda dengan bentuk *lancaran* dan *ketawang*.

Gendhing dalam arti umum adalah lagu. Sedangkan *gendhing* dalam arti khusus adalah nama dari suatu lagu tertentu, misalnya: *Gendhing Gambirsawit*. Dalam seni gamelan, macam *gendhing* digolongkan menjadi tiga, yaitu: 1) *gendhing alit*, 2) *gendhing madya*, dan 3) *gendhing ageng* (Sumarto dan Suyuti 1978: 25). Bentuk *Gendhing* ketukanya dua kali lipat daripada bentuk *ladrang* yaitu *ladrang* ketukanya berjumlah 32 ketukan dalam satu *gong-an*, sedangkan *gendhing* terdapat 64 ketukan dalam satu *gong-an*.

Melihat hal di atas tingkat materi ajar yang digunakan dalam *cooperative learning* ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta diawali dengan pola dasar *gangsaran* tersebut lalu sampai dengan pola *lancaran*. Setelah pola *gangsaran* lancar dilanjutkan dengan materi pola bentuk *lancaran*, materi diawali dari *lancaran Bindri laras slendro pathet sanga*, pemilihan materi

lancaran bindri didahulukan karena bentuknya sederhana, notasinya juga diulang-ulang, gatra-nya (larik) hanya satu dan diulang terus menerus, sehingga mudah dipahami oleh siswa dasar atau siswa awam yang mempelajari *karawitan Jawa*.

Pemberian materi kepada siswa berupa teori dasar pemahaman notasi serta cara menabuh telah dikuasi, maka selanjutnya dilakukan proses praktik menabuh *ricikan gamelan* dengan pembagian kelompok menggunakan model *cooperative learning*.

Slavin dalam Rusman (2014: 201), model *cooperative learning* menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Model *cooperative learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran *cooperative learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja belajar kelompok yang terstruktur. Hasil proses penerapan model *cooperative learning* yang dilakukan oleh SMP Negeri 12 Yogyakarta dalam kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* total siswa yang mengikuti sebanyak 22 siswa lalu dilakukan pembagian menjadi beberapa kelompok instrumen *ricikan gamelan*.

Total instrumen *ricikan* yang digunakan sejumlah sebelas, maka masing-masing siswa menempati satu instrumen *ricikan gamelan*,

dari 22 siswa dengan 11 instrumen akan tersisa 11 siswa, siswa tersebut masuk dalam kloter Siswa A. Sisa siswa yang tidak masuk dalam kloter siswa A tersebut ikut menempati setiap instrumen *ricikan gamelan* namun menyaksikan temanya siswa A dahulu, lalu mengikuti kloter kedua atau siswa B. Setelah temanya telah diberi contoh oleh guru selanjutnya akan dipraktikkan menabuh bersama-sama. Jika telah berhasil selanjutnya bergantian dengan siswa B. Siswa yang telah melakukan di awal atau Siswa A diperintahkan untuk mengajarkan kepada temanya atau siswa B. Jadi peran guru lebih mudah karena siswa juga dapat berperan seolah-olah menjadi guru bagi temanya sehingga komunikasi, interaksi dan kerja sama antar siswa akan terbangun, menjadikan siswa lebih aktif dalam suasana pembelajaran. Teknik pembelajarannya sebagai berikut :

Guru mengajar kelompok instrumen *pencon I* dengan urutan sub kelompok *gong, kempul, kethuk* yang pesertanya adalah siswa dari sub kelompok kloter A. Selanjutnya guru mengajar ke kelompok instrumen *pencon II* dengan urutan sub kelompok *bonang barung, bonang penerus, kenong* yang pesertanya adalah siswa-siswi dari sub kelompok tersebut. Pada saat yang sama siswa kelompok *pencon I* yang telah diberikan

materi tadi diperintahkan untuk mengajarkan kepada teman kelompoknya, atau siswa B.

Guru mengajar kelompok instrumen III yaitu kelompok *balungan* dengan urutan sub kelompok *demung, saron, peking, slenthem* yang pesertanya adalah siswa-siswi dari sub kelompok tersebut. Pada saat yang sama siswa-siswi kelompok *pencon I* dan *pencon II* yang telah diajarkan diperintahkan untuk mengajarkan teman yang lain dalam tiap kelompoknya, atau siswa kloter B pada masing-masing *ricikan gamelan*.

Selanjutnya guru berpindah ke kelompok instrumen IV yaitu kelompok instrumen *kendhang*, guru memberikan cara memainkan *kendhang* yang benar dan tepat kepada siswa perwakilan. Sedangkan siswa kelompok pertama yang telah selesai mengajarkan ke temanya, dihimbau untuk tetap tenang dan fokus memperhatikan teman lain yang masih sedang diberi pengajaran oleh guru.

Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, setiap siklus dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, serta untuk masing-masing pertemuan dilaksanakan dengan alokasi waktu 120 menit atau 2 jam. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan yang terakhir adalah refleksi atau perbaikan siklus. Adapun rincian setiap siklusnya adalah sebagai berikut : Siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan,

pengamatan, refleksi. Instrumen *gamelan* yang digunakan berjumlah 11 ricikan pembagian kelompok instrumen terbagi sebagai berikut : 1) Kelompok *Pencon I* = *Gong, Kempul, Kethuk*. 2) Kelompok *Pencon II* = *Bonang Penerus, Bonang Barung, Kenong*. 3) Kelompok *Balungan* = *Saron Barung, Saron Penerus, Demung, Slenthem* 4) Kelompok *Kendhang* = *Kendhang Alit dan Ageng*

Kelompok *pencon I* diatas masih terbagi menjadi sub kelompok instrumen *gong* terdapat dua orang siswa (siswa A dan siswa B), sub kelompok instrumen *kempul* dua orang siswa (siswa A dan siswa B), dan sub kelompok instrumen *kethuk* dua orang siswa (siswa A dan siswa B).

Kelompok *pencon II* juga terbagi menjadi sub kelompok *bonang barung* dua orang siswa (siswa A dan siswa B), sub kelompok *bonang penerus* dua orang siswa (siswa A dan siswa B), dan sub kelompok *kenong* juga dua orang siswa (siswa A dan siswa B).

Kelompok *balungan* terbagi ke dalam sub kelompok instrumen *ricikan saron barung* dua orang siswa (siswa A dan siswa B), sub kelompok *saron penerus* dua orang siswa (siswa A dan siswa B), sub kelompok *demung* dua orang siswa (siswa A dan siswa

B), dan sub kelompok *slenthem* juga terdapat dua orang siswa (siswa A dan siswa B).

Kelompok *kendhang* sesuai namanya juga terbagi dalam sub kelompok instrumen *kendhang* yang terdapat dua orang siswa (siswa A dan siswa B). Perpindahan atau rotasi pertama adalah pergantian antar siswa dalam sub kelompok atau perpindahan antar rekan dalam satu *ricikan* instrumen *gamelan*, siswa A dengan siswa B Misalnya

Siswa pertama (siswa A) sub kelompok instrumen *ricikan gong* dengan siswa kedua (siswa B) sub kelompok instrument *ricikan gong*. Siswa pertama (siswa A) sub kelompok *ricikan kempul* dengan siswa kedua (siswa B) sub kelompok *ricikan kempul*. Siswa pertama (siswa A) sub kelompok *ricikan kenong* dengan siswa kedua (siswa B) sub kelompok *ricikan kenong*. Siswa pertama (siswa A) sub kelompok *ricikan kethuk* dengan siswa kedua (siswa B) sub kelompok *ricikan kethuk*. Siswa pertama (siswa A) sub kelompok *ricikan bonang barung* dengan siswa kedua (siswa B) sub kelompok *ricikan bonang barung*. Siswa pertama (siswa A) sub kelompok *ricikan bonang penerus* dengan siswa kedua (siswa B) sub kelompok *ricikan bonang penerus*. Siswa pertama (siswa A) sub kelompok *ricikan demung* dengan siswa kedua (siswa B) sub kelompok *ricikan demung*. Siswa pertama (siswa A) sub kelompok *ricikan saron* dengan

siswa kedua (siswa B) sub kelompok *ricikan saron*. Siswa pertama (siswa A) sub kelompok *ricikan peking* dengan siswa kedua (siswa B) sub kelompok *ricikan peking*. Siswa pertama (siswa A) sub kelompok *ricikan slenthem* dengan siswa kedua (siswa B) sub kelompok *ricikan slenthem*. Siswa pertama (siswa A) sub kelompok *ricikan kendhang* dengan siswa kedua (siswa B) sub kelompok *ricikan kendhang*.

Siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi Rotasi kedua yaitu rotasi siswa antar sub kelompok atau antar instrumen *ricikan gamelan* namun masih dalam kelompok instrumen. Rotasi kedua terjadi antar anggota sub kelompok. Contohnya: Siswa pertama (siswa A) sub kelompok instrumen *ricikan gong* dirotasi dengan siswa pertama (siswa B) sub kelompok instrumen *ricikan kempul*. Siswa pertama (siswa A) sub kelompok instrumen *ricikan kempul* dirotasi dengan siswa pertama (siswa A) kelompok instrumen *ricikan kethuk*. Siswa pertama (siswa A) sub kelompok instrumen *ricikan kethuk* dirotasi dengan siswa pertama (siswa A) sub kelompok instrumen *ricikan gong*. Begitu juga dengan siswa kedua (siswa B) pada masing-masing sub kelompok instrumen *ricikan gamelan* dan kelompok instrumen.

Siklus III sama seperti siklus sebelumnya yaitu meliputi, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Rotasi ketiga terjadi antar siswa antar kelompok instrumen. Perpindahan dilakukan dengan berbeda instrumen *ricikan gamelan* dan juga berbeda kelompok instrumen. Contoh : Siswa pertama (siswa A) kelompok *gong* adalah termasuk dalam kelompok *pencon I* akan dirotasi dengan siswa pertama (siswa A) kelompok *bonang barung* yang termasuk dalam kelompok *pencon II*. Siswa pertama (siswa A) kelompok *kempul* dirotasi dengan siswa pertama (siswa A) kelompok *bonang penerus*. Siswa pertama (siswa A) kelompok *kethuk* dirotasi dengan siswa pertama (siswa A) kelompok *kenong*. Begitu juga seterusnya dengan siswa kedua (siswa B) di masing-masing sub kelompok dan kelompok instrumen. Bergiliran untuk mencoba belajar menabuh instrumen *ricikan gamelan* lain yang belum pernah dipelajari sebelumnya. Setelahnya praktik menabuh secara bersama.

Peningkatan efektivitas dari proses kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* dapat dilihat dari perubahan sikap siswa, keaktifan siswa, motivasi siswa, dan hasil catatan dalam angket serta nilai masing-masing individu dalam tiap siklusnya, penilaian tersebut disesuaikan berdasarkan pada masing-masing individu siswa meliputi

kemampuan dalam menabuh, memahami materi, sikap bekerja-sama dengan teman kelompok dan semangat keaktifan siswa. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan untuk mengetahui peningkatan efektivitas dalam kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta hasilnya menunjukkan peningkatan yang cukup baik.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah total nilai maksimal} &= \\ \text{jumlah nilai maksimal} \times \text{jumlah siswa} & \\ &= 80 \times 22 = 1760 \end{aligned}$$

$$\text{Rata-rata nilai \%} =$$

$$\frac{\text{Jumlah nilai total siswa tiap siklus} \times 100\%}{\text{Jumlah total nilai maksimal}}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata nilai persen\% siklus I} & \\ = \frac{1486}{1760} \times 100\% &= 84,43\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata nilai persen\% siklus II} & \\ = \frac{1545}{1760} \times 100\% &= 87,78\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata nilai persen\% siklus III} & \\ = \frac{1616}{1760} \times 100\% &= 91,81\% \end{aligned}$$

Data tabel nilai di atas terjadi kenaikan pada rata-rata per siklus, seperti pada siklus I menunjukkan angka 84,43 %. Siklus II mulai terjadi kenaikan pada angka 87,78 %, dan juga untuk siklus III terjadi kenaikan lagi mencapai angka 91,81% . Artinya dari tahapan siklus awal sampai siklus terakhir mengalami kenaikan yang hampir sama,

angka kenaikan antara siklus I ke siklus II tersebut sebesar 3,35%. Sedangkan angka kenaikan siklus II ke siklus III sebesar 4.03% Hasil tersebut menunjukkan peningkatan yang baik dalam capaian efektivitas kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta.

Secara garis besar proses pembelajaran menggunakan *cooperative learning* dalam tiga siklus tersebut mengalami peningkatan efektivitas. Nilai masing-masing siswa terjadi peningkatan dari awal siklus pertama sampai dengan siklus ketiga. Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan model *cooperative learning* dalam kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta dinyatakan berhasil. Penerapan model *cooperative learning* yang diterapkan oleh guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk selalu aktif dan mampu menjalin kerjasama kekompakan antar kelompok.

Pengukuran efektifitas proses penerapan *cooperative learning* dalam kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta juga dilakukan dalam bentuk angket. Bentuk angket tersebut berisikan 15 pertanyaan. Berdasarkan skor jawaban angket siswa terdapat hasil dari total 15 soal yang harus dijawab. Siswa yang menjawab (setuju) semua pertanyaan (15)

berjumlah 12 siswa, siswa yang menjawab (setuju) 14 pertanyaan berjumlah 5 siswa, siswa yang menjawab (setuju) 13 pertanyaan berjumlah 5 siswa. Total pertanyaan skor yang dijawab (setuju) berjumlah 315.

Sedangkan untuk siswa yang menjawab (tidak setuju) 1 pertanyaan berjumlah 5 siswa, sedangkan siswa yang menjawab (tidak setuju) 2 pertanyaan berjumlah 10 siswa, jadi total pertanyaan skor yang dijawab (tidak setuju) berjumlah 15. Kesimpulannya bahwa yang menjawab (setuju) dan (tidak setuju) menunjukkan skor 315 : 15 artinya rata-rata lebih dari 95% menjawab setuju. Perhitungannya sebagai berikut : jumlah pertanyaan = 15 pertanyaan, jumlah siswa = 22 siswa, Jumlah total skor = 330. Jumlah skor siswa yang menjawab “Setuju” 315 sedangkan tidak setuju ada 15 siswa.

Rata-rata presentase % =

$$\frac{\text{Jumlah skor setuju}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100\%$$

Jumlah total skor

Skor siswa yang menjawab setuju

$$= \frac{315}{330} \times 100\% = 95,45\%$$

Skor siswa yang menjawab tidak setuju

$$= \frac{15}{330} \times 100\% = 4,55\%$$

Melalui angket tersebut bertujuan untuk menambah bukti sebagai pelengkap untuk menguatkan hasil penelitian yang dilakukan. Jawaban keseluruhan siswa menunjukkan

hasil cukup karena baik terdapat peningkatan dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler *karawitan Jawa*. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa model *cooperative learning* dapat meningkatkan efektifitas kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, kesimpulan hasil penelitian tentang Model *Cooperative Learning* dalam Kegiatan Ekstrakurikuler *Karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta yaitu dalam proses penelitiannya menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas atau (PTK). Proses penerapannya juga dilakukan menggunakan tiga tahapan siklus. Dalam setiap siklusnya terdapat empat kali pertemuan, dan dalam setiap pertemuan tersebut juga berisi empat tahapan yaitu 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap pengamatan, dan 4) tahap refleksi. Penerapan model *cooperative learning* dalam prosesnya yaitu guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Jumlah siswa yang ikut serta dibagi menjadi empat kelompok instrumen, yakni : kelompok *ricikan Pencon I (Gong, kempul, kethuk)*, kelompok *ricikan Pencon II (Bonang barung, boning penerus, kenong)*, kelompok *ricikan Balungan (Demung, saron, peking, slenthem)*, kelompok *Kendhang (kendhang alit kendhang*

ageng). Siswa diberikan pengetahuan atau teori dasar terlebih dahulu sebelum melakukan praktik menabuh, setelahnya guru memberikan contoh praktik memainkan instrumen *ricikan gamelan* terhadap salah satu siswa perwakilan kelompok, lalu selanjutnya siswa tersebut diperintahkan untuk mengajarkan kepada rekan satu kelompoknya, sesudahnya dicoba untuk menabuh bersama membawakan *gendhing* untuk pemula yaitu *lancaran*. Berdasarkan pertanyaan penelitian atau rumusan masalah kedua yang diajukan mengenai meningkatkan efektivitas proses pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler *karawitan Jawa* di SMP Negeri 12 Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa efektivitas sudah lebih meningkat dan membaik dilihat dari hasil skor penilaian untuk masing-masing siswa dalam tiap siklusnya. Terbukti pemahaman dan kemampuan siswa dalam mempraktikkan menabuh *ricikan gamelan* dengan membangun rasa kebersamaan dan kekompakan secara kelompok mulai terlihat. Kenaikan frekuensi nilai siswa antar siklusnya dari tahap ke tahap menunjukkan ada kenaikan yang cukup baik, yakni siklus I-siklus II sebesar 3.35% sedangkan siklus II-siklus III sebesar 4.03%. Artinya efektivitas pembelajaran mulai menunjukkan adanya

peningkatan, siswa mulai benar benar mengerti secara teori dan secara praktiknya.

Hal tersebut menjadikan bukti keberhasilan yang disinyalir bahwa model *cooperative learning* bagi siswa dalam mengenal serta mempelajari *karawitan Jawa* terasa jauh lebih mudah, karena cara belajarnya secara kelompok sehingga memungkinkan siswa yang belum mengerti dapat saling mengajarkan teman satu sama lain dalam kelompoknya. Peran siswa seolah-olah tidak hanya sekedar menerima materi saja, namun juga seolah-olah mampu berperan sebagai guru bagi teman-temannya.

REFERENSI

Kepustakaan

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Depdikbud. 1990. *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Masnur, Muslich. 2009. *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.

Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenadamedia Group.

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. London: Allyn and Bacon.

Sumarsam. 2002. *Hayatan Gamelan Kedalaman Lagu, Teori dan Perspektif*. Surakarta: STSI Press.

Supanggah, Rahayu. 2002. *Bothèkan Karawitan I*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suyuti dan Sumarto. 1978. *Karawitan Gaya Baru Jilid 1 dan 2*. Solo: Tiga Serangkai.

Informan

Makin, Chairi. Guru ekstrakurikuler karawitan Jawa SMP Negeri 12 Yogyakarta. Wawancara 4 Februari 2019 di SMP Negeri 12 Yogyakarta.



