

**Peran Guru Dalam Pembelajaran Musik Gamelan Untuk Menanamkan Nilai
Kerja Sama Pada Siswa SMPN 12 Semarang**

Untari_1, Widodo _2,
Program Magister Pendidikan Seni (¹Universitas Negeri Semarang)
Program Magister Pendidikan Seni (²Universitas Negeri Semarang)
Alamat e-mail : (1untarimusik21@students.unnes.ac.id),
Alamat e-mail : (2Widodo_bsejati@mail.unnes.ac.id),

ABSTRACT

The role of a teacher plays a very important role in supporting the success of the learning process in determining the success of education. The role of the teacher includes various aspects such as curriculum management, use of methods, and utilization of teaching media, especially in learning music, such as gamelan music. This study aims to identify the learning process of gamelan music at SMPN 12 Semarang to instill the value of cooperation in students. The research is a supporter of character education development, as well as explores teacher creativity in learning gamelan music at the school. The research used a descriptive qualitative approach with pedagogical, child psychology, and musicology. The data analysis concluded that the role of the teacher is an important factor in the success of the gamelan music teaching and learning process, including aspects of personality, process, motivation, and product. In addition, values in addition, values in cooperation are applied in the learning. These values are very relevant and in line with the Indonesian government's efforts to strengthen character education at the school level.

Keywords: role; teacher; gamelan music; cooperation

ABSTRAK

Peran seorang guru memegang peranan yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Peran guru tersebut meliputi berbagai aspek seperti pengelolaan kurikulum, penggunaan metode, dan pemanfaatan media ajar, khususnya dalam pembelajaran seni musik, seperti musik gamelan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran guru dalam proses pembelajaran musik gamelan di SMPN 12 Semarang untuk menanamkan nilai kerja sama pada siswa. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan landasan pedagogik, psikologi anak, dan musikologi. Analisis data penelitian ini menyimpulkan bahwa peran guru merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar musik gamelan mencakup aspek kepribadian, proses, motivasi dan produk. Selain itu, nilai-nilai dalam kerja sama diterapkan dalam pembelajaran. Nilai-nilai ini sangat relevan dan sejalan dengan upaya pemerintah Indonesia dalam memperkuat pendidikan karakter di tingkat sekolah.

Kata Kunci: peran; guru; musik gamelan; kerja sama

A. Pendahuluan

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran musik gamelan. Keberhasilan Pendidikan sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam mengajar. Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan budi pekerti, kemampuan intelektual, dan fisik peserta didik sehingga dapat mencapai kesempurnaan hidup yang seimbang dengan lingkungannya. Gamelan, sebagai musik tradisional khas Jawa, terus berkembang dalam komunitas masyarakat Jawa. Musik gamelan memiliki dua sistem tangga nada utama yaitu pelog dan slendro. Awalnya gamelan hanya dimainkan dalam acara-acara khusus di lingkungan keraton, namun saat ini penggunaannya telah meluas, termasuk dalam pembelajaran pada kurikulum merdeka untuk mendukung pendidikan karakter. Menurut Ramli Abdullah (2016) kreativitas adalah potensi bawaan manusia yang menjadi bagian dari proses aktualisasi diri. Secara umum, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam menghasilkan ide-ide baru yang nantinya dapat diwujudkan menjadi sebuah produk. Sementara itu, Abdul Karim (2012) menyatakan

bahwa kreativitas merupakan kapasitas seseorang untuk memanfaatkan imajinasi serta berbagai kemungkinan yang didapatkan melalui interaksi dengan ide, orang lain, dan lingkungan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan hubungan baru serta menghasilkan sesuatu yang memiliki nilai dan makna. Kreativitas adalah istilah yang merujuk pada fenomena ketika menyampaikan konsep baru yang dihasilkan sebuah produk. Rhodes membagi kreativitas ke dalam empat dimensi utama yaitu person (pribadi), product (produk), process (proses) dan press (tekanan atau pengaruh lingkungan). Kreativitas dapat terus berkembang jika diasah secara konsisten. Pendidikan yang tepat berperan penting dalam mengenali dan meningkatkan kreativitas. Dalam konteks pembelajaran, pendidik dapat menjadi sumber kreativitas bagi siswa. Kreativitas tidak terbatas pada situasi atau individu tertentu, melainkan dapat muncul di mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja. Sebagai bidang kajian yang kompleks, kreativitas memunculkan beragam pandangan, terutama terkait cara mendefinisikannya. Definisi kreativitas sangat bergantung pada fokus dan

dasar teori yang digunakan sebagai acuannya.

Peran guru dalam pembelajaran musik gamelan dimulai dengan pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep musikologi dalam gamelan Jawa. Berdasarkan teori psikologi kognitif istilah-istilah khas Jawa yang terkandung dalam konsep-konsep tersebut dapat berfungsi sebagai stimulus untuk membantu siswa lebih cepat menguasai musik gamelan. Dalam konteks penguatan pendidikan karakter pada kurikulum pendidikan

Pemerintah telah menetapkan sejumlah tema yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan proses pembelajaran diferensiasi yang relevan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, guru yang kreatif harus mampu menggunakan metode dan media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan zaman. Harapannya, pembelajaran ini dapat menghasilkan peserta didik dengan karakter yang sesuai dengan pendidikan karakter sebagaimana diamanatkan dalam kurikulum.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif, mengandalkan data verbal untuk menggali informasi yang berasal dari informasi para narasumber, tulisan, dan foto. Moleong mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai suatu proses pengumpulan data yang menghasilkan informasi deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan berkaitan dengan tindakan atau kebijakan (Moleong,2002, dalam

Subandi,2011, hlm.176). Penelitian ini juga melibatkan pendekatan pedagogis dan psikologis yang menghasilkan deskripsi menyeluruh, kontekstual, dan bermakna mengenai peristiwa atau kegiatan yang diteliti. Teknik pengumpulan data tentang pembelajaran musik gamelan pengumpulan data dilakukan dengan berbagai Teknik, seperti mengamati,mewawancarai, mengumpulkan dokumen, dan membaca buku (Subandi,2011, hlm.176). Informasi dikumpulkan secara intensif melalui kegiatan pengamatan langsung dan bertanya langsung kepada guru mata Pelajaran Seni Budaya. Untuk memastikan data yang diperoleh benar dan dapat dipercaya, peneliti memeriksa data dari berbagai sudut pandang dengan cara membandingkan data dari berbagai sumber menggunakan metode yang berbeda dan melihatnya dari sudut pandang teori yang berbeda peneliti, serta tinjauan ulang oleh informan (Sutopo, 2002, dalam Subandi,2011, hlm. 177).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peran Guru Dalam Pembelajaran

Istilah “kreativitas” berasal dari kata dasar “kreasi” (kata sifat). Secara etimologis, istilah ini berakar dari bahasa Inggris “create” yang berarti mencipta, dan memiliki hubungan dengan bahasa latin. Mencipta mengacu pada proses membuat sesuatu yang sebelumnya tidak ada menjadi ada atau mengubah sesuatu hingga tampak lebih baru. Kreativitas mencakup elemen inovatif, yaitu menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru melalui proses berpikir. Oleh karena itu, kemampuan untuk

berinovasi sangat bergantung pada kecerdasan individu. Pada dasarnya, inovasi adalah perubahan yang bersifat lebih terbatas pada aspek tertentu. Pembaharuan memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan inovasi, bahkan dapat mencakup perubahan total atau menyeluruh (Iriansyah, prosiding, tanpa tahun). Hal ini dapat diamati melalui cara seseorang menyelesaikan masalah atau menemukan solusi. Dalam konteks tulisan ini, "keaktivitas" merujuk pada pendekatan baru dalam metode, bentuk, dan tindakan pembelajaran gamelan. Kaplan (2019) mengatakan bahwa teori kreativitas telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam membantu siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran kreatif dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang berfokus pada upaya guru untuk memfasilitasi aktivitas belajar secara optimal. Sehingga menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif, memungkinkan transformasi pembelajaran berlangsung dengan efektif. Peran guru dalam mengajarkan musik gamelan di SMPN 12 Semarang bertujuan untuk menjaga minat dan kegembiraan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian siswa termotivasi untuk tetap berkomitmen dalam memahami materi yang diajarkan sekaligus terus menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi yang sedang dipelajari. Kreativitas adalah ekspresi unik dari keseluruhan kepribadian individu, yang merupakan hasil interaksi antara perasaan sikap, dan perilakunya. Guiford (1957) serta Jackson dan Meseicks (1965), seperti yang

dikutif oleh Kemendikbud (2011:37), menjelaskan bahwa kreativitas mencakup tiga sapek utama: dorongan, proses, dan produk. Dalam konteks ini, kreativitas melibatkan aktualisasi psikologi individu dalam hubungannya dengan lingkungan, di mana kreativitas memadukan elemen-elemen yang sudah ada untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Guru berperan penting dalam mendorong siswa agar kreatif melalui bimbingan selama proses pembelajaran. Lingkungan sosial di sekolah juga harus mendukung dengan menyediakan peluang yang merangsang siswa untuk mendapatkan pengalaman baru. Pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman inilah yang kemudian dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa, yang berguna dalam berbagai aspek kehidupan di masa depan. Kreativitas sebagai sebuah proses merujuk pada upaya menciptakan sesuatu yang baru. Proses kreatif mencakup munculnya tindakan yang menghasilkan produk baru, yang berakar pada keunikan individu sekaligus dipengaruhi oleh peristiwa, hubungan dengan orang lain, dan situasi kehidupannya. Kreativitas dalam proses ini mencerminkan kemampuan berpikir dan bertindak dengan lancar serta orisinal. Fokus utamanya terletak pada kebaruan produk kreatif yang dihasilkan melalui interaksi antara individu dan lingkungannya. Proses pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran musik gamelan adalah sebagai berikut:

Metode ceramah dilakukan oleh guru dengan menyampaikan materi secara verbal, disertai

dengan senyuman yang menarik perhatian. Ceramah merupakan salah satu metode pembelajaran di mana guru menyampaikan materi secara monolog di depan kelas. Dalam pembelajaran seni musik gamelan, guru menggunakan video yang diakses melalui tautan youtube untuk memberikan gambaran kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari. Selain itu, guru juga memanfaatkan media presentasi seperti powerpoint untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Guru mengelompokkan siswa berdasarkan bakat dan minat siswa serta menerapkan diferensiasi dalam proses pembelajaran dan isi materi untuk mendukung kebutuhan belajar yang beragam.



Gambar 1. Pembelajaran Musik Gamelan

(Dokumentasi Untari,2025)

Guru berperan dalam pembelajaran dengan dengan mengadopsi pendekatan Problem Based Learning dalam pembelajaran musik gamelan dengan bantuan teknik menghitung ketukan menggunakan tepukan tangan. Metode demonstrasi yang diterapkan bersifat komunikatif, sehingga memungkinkan terjalinnya hubungan yang baik dan mudah dipahami peserta didik. Selain itu metode drill juga

digunakan untuk membantu siswa yang masih menghadapi kesulitan dalam memainkan instrumen gamelan. Pendekatan komunikatif ini juga tercermin dalam proses menyanyikan lagu yang akan dimainkan bersama dalam gamelan, dilakukan dengan penuh rasa percaya diri. Pemilihan lagu untuk praktik gamelan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sekaligus mengandung nilai-nilai yang memperkuat pembentukan karakter seperti lagu “Gugur Gunung” atau tema kerja bakti yang menanamkan karakter gotong royong dan kerjasama.



Gambar 2. Produk karya FLS2N 2021 juara I Tk kota Semarang

(Dokumentasi Untari,2025)



Gambar 3. Produk karya FLS2N 2022 juara I Tk kota Semarang

(Dokumentasi Untari,2025)

Kreativitas sebagai produk merupakan upaya untuk mendefinisikan kreativitas dengan berfokus pada hasil karya yang dihasilkan individu, baik berupa sesuatu yang baru atau orisinal

maupun kombinasi inovatif dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Guru seni musik gamelan yang mampu menciptakan aransemen baru yang disesuaikan dengan bakat dan minat peserta didik. Aspek yang paling penting dalam kreativitas sebagai produk adalah orisinalitas dari karya tersebut. Sebuah karya dapat dikategorikan sebagai kreatif jika merupakan hasil ciptaan, baik berupa kreasi yang sepenuhnya baru maupun hasil penggabungan dari elemen-elemen yang sudah ada. Sebagai contoh, berikut adalah salah satu aransemen notasi "Gugur Gunung" yang telah diaransemen guru agar pembelajaran lebih menarik.

**Lancaran Gugur Gunung
Asli**

67 67 35 76
 27 27 65 23
 56 56 23 65
 23 23 65 32

Aransemen Gugur Gunung

3 5 6 7 3 5 6 7 7 . 5 3
 5 7 5 6
 2 . 2 7 2 . 2 7 7 . 6 5
 7 6 5 3
 6 6 6 . 6 6 6 . 6 6 5 2
 3 7 6 5
 . 3 3 . 3 2 4 3 2 3 5 6
 7 5 3 2

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam berpikir kreatif. Guru yang kreatif mampu menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, guru kreatif juga mampu menyelesaikan metode pembelajaran dengan karakteristik masing-masing siswa. Dengan demikian setiap siswa dapat belajar secara optimal dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Guru memainkan peran penting dalam pembelajaran musik gamelan yang berkarakter dengan memilih lagu yang memuat nilai-nilai karakter, menulis notasi lagu, serta menganalisis pesan karakter dalam lagu tersebut. Pengelolaan Pendidikan karakter dimulai dengan mengatur posisi duduk siswa secara berpasangan antara yang mahir dan pemula, menyisipkan nilai karakter saat latihan karawitan, serta melatih siswa untuk mengembalikan tabuh ke tempatnya tanpa diperintah. Kreativitas guru juga berperan penting dalam mempercepat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep musikal dalam gamelan. Dengan pendekatan teori psikologi kognitif, istilah-istilah dalam Bahasa Jawa digunakan sebagai stimulus untuk membantu siswa lebih cepat menguasai permainan gamelan. Guru inovasi dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai alat komunikasi selama proses belajar. Media pembelajaran mencakup perangkat yang digunakan dan pesan yang disampaikan. Dalam penggunaannya, diasumsikan tidak ada hambatan komunikasi antara guru dan siswa, yang disebut sebagai faktor eksternal. Media pembelajaran berbentuk audio visual seperti video merupakan pilihan yang strategis. Penggunaan

media ini dapat membuat pembelajaran gamelan menjadi lebih efektif, interaktif, dan menarik. Visualisasi yang bergerak memiliki pengaruh cepat terhadap perilaku siswa. Menurut Jogiyanto, sebagaimana dikutip oleh Doni (2017, p.16) perilaku adalah tindakan nyata yang muncul karena seseorang memiliki keinginan tertentu. Dalam konteks pembelajaran berbasis audio visual perubahan perilaku siswa bahkan dapat terjadi secara langsung.

Musik Gamelan

Gamelan adalah alat musik tradisional Jawa yang unik karena menggunakan dua jenis tangga nada utama yaitu slendro dan pelog. Mempelajari gamelan tidak hanya sekadar memainkan alat musik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, dan kreativitas yang sejalan dengan pendidikan karakter. Musik gamelan yang kaya akan nilai sosial, dan spiritual dapat mengasah rasa keindahan dan kesantunan seseorang. Seperti yang dikatakan oleh Trimanto, bermain gamelan dapat membentuk karakter yang lebih baik, karena seseorang akan terbiasa dengan kerja sama tim, sopan santun, dan sikap yang halus.

Belajar musik gamelan itu seperti bekerja dalam tim. Untuk mencapai hasil yang baik, semua anggota kelompok harus bekerja sama. Guru yang kreatif dalam mengajarkan gamelan akan selalu menekankan pentingnya kerjasama, saling mengenal, dan berkomunikasi dengan baik. Selain itu, guru juga akan mendorong siswa untuk percaya diri, peduli

terhadap teman, dan lebih suka bekerjasama daripada bersaing.

Dalam pembelajaran musik gamelan, terdapat berbagai instrumen dengan nama-nama tertentu, yang secara keseluruhan disebut gamelan. Instrumen gamelan dibuat dari logam, yaitu campuran tembaga (cuprum) dan timah (rejasa atau atannum), singkatan "ga" dan "sa" yang sering didengar merupakan bentuk singkat dari istilah yang lebih panjang. Pada awalnya, istilah lengkap ini digunakan untuk menyebut suatu jenis logam atau campuran logam yang memiliki karakteristik tertentu dalam pembuatannya, namun di Jawa, istilah "gangsra" kini digunakan sebagai sebutan halus. Yohan (2005) menjelaskan bahwa gamelan Jawa merupakan sebuah ansambel musik yang terdiri dari berbagai jenis instrumen, masing-masing memiliki kontribusi unik dalam menghasilkan suara yang khas. Berbagai instrumen yang ada dengan fungsinya antara lain. Kendang misalnya disebut *pamurba irama* dan berperan dalam menentukan struktur komposisi, mengatur irama, dan mengarahkan perkembangan melodi, menghentikan (mandeg), serta membuka gendhing. Keyhuk kamyang yang juga sebagai pemangku irama, kenong, memiliki fungsi mendukung kendang dalam menentukan bentuk gendhing dan mengidentifikasi jenis irama yang dimainkan. Selain itu kenong juga berfungsi sebagai penanda batas-batas gatra dalam sebuah gendhing. Gong juga *pemangku irama* berfungsi memperkuat kendang dalam menentukan bentuk gendhing dan menandai

akhir lagu. Bonang yang disebut pemangku lagu berfungsi memperindah lagu dan membuka gendhing. Slenthem, demung, dan saron disebut pemangku lagu yang berperan dalam menciptakan pola lagu atau balungan, sementara peking juga pemangku lagu, berfungsi menunjukkan jenis-jenis irama.

Perbedaan antara gamelan laras slendro dan laras pelog terletak pada sistem notasi dan pembagian patetnya (Purwadadi, 2006). Laras pelog memiliki tujuh notasi sistem notasi dalam gamelan Jawa menggunakan angka 1 sampai 7 untuk mewakili nada-nada. Tangga nada pelog memiliki tujuh nada pokok, sedangkan slendro memiliki lima nada pokok. Pembagian gendhing berdasarkan laras dan pathet menciptakan beragam karakteristik musikal dalam gamelan Jawa. Instrumen gamelan seperti bonang, saron, slenthem, demung, peking, kenong, kempul, dan kethuk kamyang dimainkan dengan cara dipukul. Sementara itu kendhang dimainkan dengan teknik menabuh menggunakan tangan.

Nilai Kerja Sama

Nilai merupakan konstruksi mental yang bersifat abstrak dan ideal. Tidak seperti fakta yang dapat diverifikasi, nilai lebih pada penilaian subjektif tentang apa yang dianggap berharga atau tidak diinginkan (Gazalba, 1981). Hal ini sejalan dengan pandangan Scheler sebagaimana dikutip oleh Frondizi (2001), hlm. 115 yang menyatakan bahwa nilai adalah kualitas independen yang tidak terikat pada benda. Ketidakbergantungan nilai ini menunjukkan bahwa nilai

bersifat tetap dan tidak berubah. Nilai memiliki sifat absolut tidak bergantung pada tindakan tertentu, dan tidak mempertimbangkan hakikatnya. Nilai-nilai yang diyakini bisa terbentuk dari berbagai faktor, meskipun pemahaman dan penafsiran terhadap nilai bisa berbeda-beda namun nilai dasar seperti kejujuran, kedisiplinan, kerja sama bisa bersifat mutlak dan diakui secara universal. Karakter terdiri atas beberapa aspek penting. Menurut Lickona (1991), karakter memiliki tiga dimensi utama intinya ada tiga hal yang membentuk moral seseorang: pemahaman tentang apa yang benar dan salah, perasaan terhadap hal yang benar dan salah, serta tindakan yang sesuai dengan pemahaman dan perasaan tersebut. Karakter mencakup kemampuan memahami apa yang baik, keinginan untuk melakukannya, serta tindakan nyata yang didasari pemikiran dan emosi positif. Ketiga aspek tersebut memberikan panduan moral yang dapat membentuk kedewasaan seseorang dalam bersikap. Selain itu karakter melibatkan sikap, perilaku, motivasi, serta keterampilan individu (Musfiroh, 2008). Pendidikan karakter sendiri merupakan upaya sistematis penelitian ini bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman, kepedulian, dan tindakan individu berdasarkan prinsip-prinsip etika (Yaumi, 2014).

Menurut Lickona sebagaimana dikutip oleh Megawangi (2002) pendidikan karakter adalah proses pembentukan kepribadian seseorang melalui pengembangan budi pekerti yang tampak dalam perilaku nyata, seperti bertindak

jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain, dan melakukan kebaikan lainnya. Aristoteles juga menegaskan bahwa karakter berkaitan erat dengan kebiasaan yang tercermin sehari-hari (Kusumawati dalam perilaku, 2013,hlm,2-3). Lickona mengidentifikasi sembilan karakter yang kuat dibangun dari fondasi nilai-nilai universal seperti cinta kasih, kepercayaan diri, dan toleransi. Pembentukan karakter sejak dini sangat penting agar individu dapat memahami, menghargai, mengimplementasi nilai-nilai luhur dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kajian para ahli, karakter manusia terdiri dari tiga komponen utama: kognisi moral (pemahaman), afeksi moral (perasaan), dan perilaku moral (tindakan). yang bersama-sama memberikan pengalaman hidup bermoral dan membantu individu menjadi dewasa dalam menghadapi berbagai situasi.

E. Kesimpulan

Peran guru dalam pembelajaran musik gamelan untuk menanamkan nilai kerja sama siswa dianalisis melalui empat elemen: (1) pribadi (personal), (2) proses (procces), (3) pendorong (press), (4) hasil (product). (1) pribadi (personal) guru yang mengajar dalam musik. Sedangkan faktor internal faktor dari dalam guru tersebut. Yang berkaitan dengan bakat (2) Proses (procces), guru dalam pembelajaran sangat aktif sebagai seniman dan pengajar. Sebagai seniman merupakan kemampuan dirinya dalam menerapkan cara-cara dalam memainkan instrument gamelan. Sebagai seorang

pengajar mempunyai keahlian yang sangat penting dengan melakukan pembelajaran berdiferensiasi yang disesuaikan bakat dan minat siswa dalam praktik musik gamelan. Pendekatan kompetensi sosial emosional dalam pembelajaran siswa menjadi salah satu strategi untuk memperkuat pendidikan karakter. Hal ini diwujudkan melalui pemilihan materi pembelajaran yang relevan dan mendukung penguatan nilai-nilai tersebut, serta melalui karya-karya inovatif seperti pembuatan aransemen lagu. (3) pendorong (press) adalah faktor eksternal merupakan elemen penting dari luar diri siswa yang mendukung kelangsungan proses pembelajaran. Salah satu faktor utama adalah keluarga yang memainkan peran yang signifikan dalam keberhasilan pembelajaran musik gamelan. Selain itu guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam mendukung pendidikan karakter melalui penerapan metode dan teknik pengajaran yang tepat. Kepribadian guru, pengetahuan yang dimilikinya serta cara mengajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan motivasi, tetapi juga oleh faktor eksternal seperti ketersediaan dan kualitas sarana serta prasarana sekolah yang mencakup segala hal yang secara langsung mendukung kelancaran proses pembelajaran. (4) hasil (product) segala sesuatu yang dihasilkan dalam proses pembelajaran yang bisa dinikmati khalayak ramai.

Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini menganalisis kurikulum merdeka

dengan mengacu pada studi sebelumnya dan kebijakan pemerintah. Temuan utama menunjukkan bahwa kurikulum merdeka ini memiliki karakteristik khas yaitu penggunaan perangkat pembelajaran sebagai panduan dalam mengajar. Penerapan metode proyek dalam kegiatan belajar serta penggunaan penilaian diagnostik untuk mengukur pemahaman siswa. Kurikulum dirancang untuk mengembangkan penguatan pendidikan karakter secara komprehensif. Perangkat pembelajaran berperan penting dalam merancang kegiatan kualitas pembelajaran yang tinggi akan berkontribusi secara signifikan terhadap pencapaian tujuan individu tersebut, dengan focus pada pengembangan nilai-nilai kerja sama dalam permainan musik gamelan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim. (2012). *Psikologi Kreativitas Anak*. Bandung: Alfabeta.
- Abdullah, R. (2016). *Kreativitas dalam Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Agustin, S. (2021). Peran kreativitas seni dalam proses pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1507–1511.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1127%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/1127/1010>
- Angga, R., Kusnanto, B., Lestari, W., & Cahyono, A. (2023). Diskursus Pendidikan Seni: Menumbuh Kembangkan Kreativitas Melalui Pembelajaran Seni. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA)*, 6(2), 868–873
- Aryanto, A. S. (2018). Gamelan Soepra: Konsep dan Perilaku Musikal untuk Mencapai Tujuan Pendidikan. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 1(1), 111–118.
<https://doi.org/10.31091/jomsti.v1i1.507>
- Desyandri. (2014). _Peran Seni Musik dalam Pendidikan Multikultural (Jurnal). *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, Vol 2 No., 1–12.
<file:///C:/Users/hp/Downloads/2613-7074-1-SM.pdf>
- Erviana, D. (2018). *Muatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Seni Gamelan melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah Dasar Negeri Kalisegoro*. 163.
- Guiford, J. . (1957). *The Nature Of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Hartanti, C. D. (2021). *Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Karawitan Jawa*. 3(1).
- Indah Dwi Martasari, Hardiman, I. G. M. (2019). Metode Pembelajaran Ekstrakurikuler. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 9(1), 36–47.
- Jogiyanto. (2017). *Teori Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: Andi.
- Kaplan, S. (2019). *Creativity in Education: Supporting Learning Through Innovation*. London : Routledge.
- Kristanto, A. (2020). The Urgency of Local Wisdom through Gamelan Music in the Context of Art Education in Era 4.0. *Musikolastika: Journal of Musical Performance and Education*, 2(1), 51–58.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.

- Linggasari, T. (2017). Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Musik di Taman Kanak-Kanak (TK) Kemala Bhayangkari 62 Boyolali. *Jurnal Seni Musik*, 6(2), 56–65.
- Malarsih, M. (2014). Creativity Education Model through Dance Creation for Students of Junior High School. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 14(2), 147. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v14i2.3296>
- Masyhudi, F., Ulfatmi, Samad, D., Alfurqan, & Yumna. (2020). *The Continuity of the Implementation of Family Education in Building Good Character Traits in the High-Achieving*. 491(Ijcah), 493–500. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201201.087>
- Mayenti, Y. S., & Wilodati, W. (2020). Enkulturasikan Pendidikan Karakter Nilai dalam Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Talang Mamak. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 2(2), 105–112. <https://doi.org/10.52483/ijsed.v2i2.34>
- Moleong L.J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Grasindo.
- Noor, Y. dkk. (2016). *Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Rangka Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Siswa Untuk Menjadi Warga Negara Yang Baik Di Sma Korpri*. No.16
- Okpatrioka, O., Sari, B. G. M., & Zhafirah, N. (2023). Inovasi Penanaman Karakter Gotong Royong Berbasis Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Jenjang Sekolah Dasar. *Garuda: Jurnal Pendidikan* Kewarganegaraan Dan Filsafat, 1(3), 105–118.
- Putri, E. (2024). Implementasi ekstrakurikuler karawitan dalam membentuk jiwa nasionalisme siswa sdn 1 senepo slahung ponorogo. *Skripsi IAIN Ponorogo*.
- Rahayu, E. D., & Arimbawa, A. A. G. R. (2024). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Reog Bulkiyo dalam Pendidikan Karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(5), 478–485. <https://doi.org/10.17977/um064v4i52024p478-485>
- Rhodes, M. (1961). *An analysis of creativity*. Phi Delta Kappan, 42 (7).
- Sofyan, A., & Susetyo, B. (2019). Penanaman Nilai Karakter Melalui Pembelajaran Seni Musik Di SMP Negeri 2 Semarang. *Jurnal Seni Musik*, 6(2), 1–8. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsm>
- Widiyono, Y. (2013). Nilai Pendidikan Karakter Tembang Campursari Karya Manthous. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(2), 231–239. <https://doi.org/10.21831/jpk.v2i2.1443>
- Widodo, & Ganap, V. (2017). Konsep Laras dalam Karawitan Jawa. *Skripsi ISI Yogyakarta*, 4.
- Yaumi, M. (2014). *Pendidikan Karakter: Landasan Pilar dan Implementasi*. Jakarta: Prenada Media.
- Yohan. (2005). *Gamelan Jawa: Harmoni dalam Tradisi*. Surakarta: UNS Press.

