

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Profil Pengembangan *Social Learning* Dimensi Imitasi pada Ekstrakurikuler Karawitan Sekolah Dasar

Khusnul Mutiara Wardani¹, dan Karsono².

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Email penulis korespondensi: khusnulmutiara.wrd@student.uns.ac.id

Dikirim: 1 Oktober 2025

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1>

Direvisi: 1 November 2025

Diterima: 1 Desember 2025

Kata Kunci:	Abstrak
Karawitan; imitation dimension; social learning; social skill; extracurricular; elementary school;	<i>This study aims to describe the development of imitation dimensions in karawitan learning in extracurricular activities at elementary school based on a social learning perspective. This study uses a qualitative method with observation, interview, and documentation techniques. The results of the study indicate that the four aspects of the imitation dimension have developed well, namely imitation of physical movements, sound patterns and rhythms, social and collective actions, and expressions in gamelan playing. The imitation process is seen in the way students imitate playing techniques from coaches and peers, adjust the tempo in groups, and apply habits and ethics of playing gamelan. This imitation-based learning not only helps students master musical skills, but also forms cooperation, discipline, and respect for culture. The implications of this study confirm that gamelan learning can be an effective medium in developing social skills through the process of observation and interaction in groups.</i>



PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Karawitan memiliki sejarah panjang dalam pewarisan budaya di Indonesia. Sejak tahun 1920-an, seni ini mulai diajarkan secara terbuka di Museum Radyapustaka, Surakarta, yang dikelola oleh Keraton Surakarta. Awalnya, istilah karawitan mencakup berbagai seni seperti pedalangan, tatah sungging, ukir, dan tari, namun kemudian lebih spesifik merujuk pada seni musik gamelan dengan laras slendro dan pelog. Perkembangannya semakin pesat dengan berdirinya Konservatori Karawitan Indonesia (KOKAR) pada 1950-an, yang kemudian diikuti oleh lembaga serupa di berbagai daerah (Supanggah, 2002).

Saat ini, pembelajaran karawitan semakin luas dan dapat diakses melalui pendidikan formal maupun nonformal, seperti sanggar seni (Purnama & Winarko, 2022). Sekolah seni memasukkan karawitan dalam kurikulum, sementara sekolah umum mengenalkannya melalui ekstrakurikuler. Melalui ekstrakurikuler, siswa dari berbagai latar belakang memiliki kesempatan untuk mempelajari dan melestarikan seni karawitan (Perwitasari, 2024).

Pembelajaran ekstrakurikuler merupakan program yang diselenggarakan di luar jam pelajaran utama oleh lembaga pendidikan, dengan tujuan untuk mengembangkan minat, bakat, hobi, kepribadian, serta kreativitas siswa. Program ini juga berfungsi sebagai acuan dalam mengenali potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik (Aini et al., 2025). Ekstrakurikuler karawitan memberi kesempatan bagi siswa untuk mempelajari dan mengembangkan keterampilan dalam memainkan gamelan. Selain melatih kemampuan musikal, kegiatan ini juga membentuk karakter siswa dengan menanamkan nilai disiplin, toleransi, dan tanggung jawab. Lebih dari itu, ekstrakurikuler ini berperan dalam pelestarian seni tradisional serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya daerah (Fatmawati & Kaltsum, 2022).

Masalah Penelitian

Meskipun memiliki banyak manfaat, penyelenggaraan ekstrakurikuler karawitan menghadapi beberapa tantangan. Keterbatasan alat gamelan yang mahal dan sulit dipindahkan menjadi kendala utama (Nisa & Susanto, 2022). Selain itu, tidak semua sekolah memiliki tenaga pengajar yang kompeten, sehingga perlu mendatangkan pelatih dari luar yang berpotensi menambah biaya operasional. Kurangnya minat generasi muda terhadap karawitan, yang dianggap sebagai seni tradisional yang kurang relevan dengan perkembangan zaman, juga menjadi tantangan tersendiri (Widhiastuti et al., 2024). Padahal, bermain gamelan mengajarkan kerja sama dan kebersamaan, yang merupakan nilai penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Keadaan Terkini Penelitian

Kajian mengenai bagaimana pembelajaran karawitan berpengaruh terhadap keterampilan sosial peserta didik telah banyak dilakukan oleh para ahli dan praktisi pendidikan. Kurniawati dkk. menyatakan bahwa metode bermain karawitan Jawa dapat meningkatkan kerja sama anak-anak dan memperkenalkan seni budaya daerah di sekolah (Kurniawati et al., 2021). Anak-anak lebih terbiasa merespons arahan dengan baik, berpartisipasi aktif dalam kelompok, serta lebih mudah bergabung dalam permainan bersama. Sementara itu, Selawati dkk. menemukan

bahwa dalam ekstrakurikuler karawitan, terdapat tiga karakter kerja sama yang berkembang, yaitu ketergantungan positif, hubungan interpersonal, dan proses kelompok (Selawati et al., 2024). Tiga aspek ini membentuk siswa menjadi individu yang memiliki keterampilan sosial lebih baik, percaya diri, serta memiliki sikap toleransi dan kepedulian terhadap sesama.

Secara khusus, dimensi imitasi dalam pembelajaran karawitan menjadi faktor utama dalam pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Buana & Arisona mengungkapkan bahwa melalui proses meniru dalam bermain gamelan, siswa tidak hanya belajar teknik permainan, tetapi juga nilai-nilai seperti kebersamaan, kesabaran, kedisiplinan, serta konsentrasi dalam mengikuti pola yang dimainkan oleh pelatih dan teman sebaya (Buana & Arisona, 2022). Imitasi dalam pembelajaran karawitan memungkinkan siswa memahami peran mereka dalam kelompok, menyesuaikan permainan dengan anggota lain, serta meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap harmoni ansambel.

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian & Tujuan

Namun, penelitian sebelumnya belum secara spesifik mengkaji dimensi imitasi dalam pembelajaran karawitan berdasarkan teori *social learning* dari Albert Bandura. Sebagian besar studi lebih banyak membahas pembelajaran di jenjang pendidikan menengah, sementara penerapan imitasi dalam pembelajaran karawitan di sekolah dasar masih jarang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada bagaimana dimensi imitasi dalam ekstrakurikuler karawitan di SDN Sumber 6 dapat mendukung pembelajaran sosial, khususnya dalam membentuk keterampilan sosial siswa melalui proses observasi, peniruan, dan interaksi dalam kelompok.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif jenis studi kasus (*case study*). Metode ini digunakan sebab objek yang diteliti dibiarkan dalam kondisi alami, tanpa manipulasi oleh peneliti, sehingga situasi saat peneliti memasuki, berada, dan meninggalkan objek penelitian cenderung tetap tidak berubah (Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan selama bulan Januari hingga Februari di Kelurahan Sumber, tempat SDN Sumber 6 No. 255 Surakarta melaksanakan program ekstrakurikuler karawitan. Penelitian melibatkan pelatih karawitan, peserta didik ekstrakurikuler karawitan, dan guru penanggung jawab.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan secara pasif (*passive participation*) sehingga peneliti tidak terlibat dalam kegiatan (Sugiyono, 2022). Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan pelatih, peserta didik, dan guru penanggung jawab. Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto, video, dan catatan yang berkaitan dengan kegiatan ekstrakurikuler ini. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai subjek penelitian, sementara triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman.

HASIL

1. Tabel Pengembangan Dimensi Imitasi

Tabel 3.1 Pengembangan Dimensi Imitasi

Dimensi	Indikator	Muncul/Tidak Muncul
Imitasi	Peniruan Gerak Fisik	Muncul
	Peniruan Pola Suara dan Ritme	Muncul
	Peniruan Tindakan Sosial dan Kolektif	Muncul
	Peniruan Ekspresi dan Interpretasi	Muncul

Tabel 1 memperlihatkan hasil bahwa proses pembelajaran karawitan di SDN Sumber 6 No.255 telah mengembangkan dimensi imitasi dengan baik. Imitasi adalah proses kognitif untuk meniru tindakan yang dilakukan oleh model [12]. Imitasi sendiri melibatkan tindakan meniru, baik itu gerakan, postur, atau situasi yang telah dialami. Indera ikut terlibat sebagai penerima rangsangan dan menggunakan keterampilan persepsi untuk memproses informasi dari rangsangan tersebut, serta kemampuan untuk melakukan gerakan motorik [13].

PEMBAHASAN

Dimensi imitasi memiliki 4 aspek untuk menggambarkan fenomena social learning pada pembelajaran karawitan. Aspek pertama, yaitu peniruan gerak fisik tampak ketika peserta didik dengan saksama mengamati pelatih yang mendemonstrasikan cara menabuh instrumen gamelan, termasuk posisi tangan dan teknik memukul. Pelatih tidak hanya memberikan contoh, tetapi juga langsung membagi peserta didik ke dalam kelompok berdasarkan instrumen yang akan mereka mainkan. Pembagian ini disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan kemampuan masing-masing peserta didik. Mereka yang berada di tingkat kelas rendah diberikan instrumen dengan pola permainan yang lebih sederhana dan berulang, seperti saron dan demung, agar lebih mudah memahami dasar-dasar gamelan. Sebaliknya, peserta didik yang lebih mahir, terutama dari kelas yang lebih tinggi, mendapat instrumen yang lebih kompleks, seperti bonang, gong, atau kendang, yang memerlukan koordinasi lebih baik serta pemahaman mendalam tentang dinamika permainan.

Setelah mengamati demonstrasi dari pelatih, peserta didik mulai meniru gerakan tersebut secara perlahan. Ada yang dapat langsung mengikuti dengan baik, sementara yang lain memerlukan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri. Dalam proses ini, pelatih berperan aktif dalam memberikan bimbingan tambahan, baik dengan mengoreksi posisi tangan maupun memberikan latihan pengulangan. Latihan berulang dalam karawitan dikenal dengan metode *drill*, yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami dan menginternalisasi pola permainan dengan lebih baik (Wicaksono & Handyaningrum, 2021). Semakin sering pengulangan dilakukan,

semakin terbiasa mereka dengan gerakan yang dipelajari, sehingga ketepatan serta kelancaran dalam bermain gamelan pun meningkat (Karlince et al., 2025).

Selain meniru gerakan fisik, peserta didik juga perlu meniru pola suara dan ritme yang dimainkan oleh pelatih. Untuk membantu mereka menyesuaikan permainan dengan instrumen lainnya, pelatih menggunakan berbagai metode, seperti ketukan tongkat di papan tulis atau tepukan tangan sebagai panduan tempo. Dalam prosesnya, beberapa peserta didik terkadang memainkan pukulan terlalu cepat atau terlalu lambat, sehingga menyebabkan ketidakseimbangan dalam permainan. Saat hal ini terjadi, pelatih memberikan arahan dan mengingatkan mereka untuk lebih memperhatikan irama kelompok serta menyesuaikan tempo agar permainan tetap harmonis. Seiring waktu dan latihan yang berulang, peserta didik mulai memahami kapan harus mempercepat atau memperlambat pukulan sesuai dengan perubahan tempo yang diberikan oleh pelatih.

Selain mengasah teknik permainan, pembelajaran karawitan juga melatih kerja sama dan interaksi sosial melalui peniruan tindakan sosial dan kolektif. Pelatih sering meminta peserta didik yang mengalami kesulitan untuk memperhatikan teman sebaya yang lebih mahir. Hal ini menunjukkan bahwa model dalam suatu pembelajaran tidak selalu berasal dari guru, tetapi juga dari teman sebaya yang lebih kompeten. Model yang menarik, seperti teman yang lebih mahir dalam bermain, cenderung meningkatkan perhatian dan motivasi pengamat (Ansani & Samsir, 2022).

Pelatih menekankan pentingnya kekompakan agar tercipta harmoni dalam permainan. Peserta didik diarahkan untuk memperhatikan permainan teman di sebelahnya agar mereka dapat menyesuaikan tempo secara bersama. Tidak ada yang diperbolehkan menabuh terlalu cepat maupun terlalu lambat, karena setiap komponen harus bekerja sama untuk menghasilkan permainan yang harmonis. Hal ini sejalan dengan konsep *mat-sinamat*, di mana setiap pengrawit harus memberikan ruang bagi instrumen lain agar terdengar seimbang, sehingga tidak ada satu elemen pun yang mendominasi (Ayu & Utami, 2023).

Setiap peserta didik diharapkan mendengarkan permainan teman satu kelompok, memahami pola tabuhan instrumen lain, dan menyesuaikan diri agar tercipta keselarasan dalam ansambel gamelan. Dengan demikian, mereka tidak hanya belajar teknik bermain gamelan, tetapi juga memahami prinsip kerja sama dan keseimbangan dalam kelompok. Prinsip ini menegaskan bahwa karawitan bukanlah permainan individu, melainkan penyajian kolektif yang menekankan keharmonisan (Afryanto, 2022). Secara tidak langsung, peserta didik belajar tentang pentingnya hidup bersama dan berbudaya, di mana setiap individu memiliki peran masing-masing, tetapi tetap harus berkoordinasi demi mencapai tujuan bersama (Andhini et al., 2024).

Pelatih juga menanamkan kebiasaan bermain gamelan yang mencerminkan penghormatan terhadap instrumen dan etika dalam latihan. Sejak awal pembelajaran, peserta didik diajarkan untuk duduk bersila, tidak melangkahi gamelan, serta menutup instrumen setelah selesai latihan. Seiring waktu, kebiasaan ini mulai diterapkan secara otomatis tanpa perlu diingatkan (Saffana et al., 2021). Bahkan, beberapa peserta didik terlihat saling mengingatkan teman mereka yang

belum menerapkan kebiasaan tersebut dengan benar. Kebiasaan ini tidak hanya menjadi bagian dari etika bermain karawitan, tetapi juga mencerminkan proses internalisasi nilai disiplin dan tanggung jawab dalam diri peserta didik.

Keempat aspek dalam dimensi imitasi, yaitu peniruan gerakan fisik, pola suara dan ritme, tindakan sosial dan kolektif, serta ekspresi dalam bermain gamelan, telah muncul dengan baik dalam pembelajaran karawitan di SDN Sumber 6 No.255 Surakarta. Hal ini menunjukkan bahwa proses imitasi tidak hanya membantu peserta didik dalam menguasai keterampilan teknis memainkan gamelan, tetapi juga mendorong kerja sama, kekompakan, penghormatan terhadap tradisi budaya yang mereka pelajari. Dengan demikian, pembelajaran karawitan yang berfokus pada dimensi imitasi tidak hanya membantu peserta didik dalam menguasai keterampilan musikal, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter serta membangun kebiasaan mereka dalam berlatih dan berinteraksi dalam kelompok, sejalan dengan prinsip teori social learning yang dikemukakan oleh Albert Bandura.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran karawitan di SDN Sumber 6 No.255 Surakarta telah mengembangkan dimensi imitasi dengan baik, meliputi peniruan gerakan fisik, pola suara dan ritme, tindakan sosial, serta ekspresi dalam karawitan. Proses ini tidak hanya membantu peserta didik dalam menguasai keterampilan musikal, tetapi juga membentuk disiplin, kerja sama, dan penghormatan terhadap budaya. Pelatih dapat mengoptimalkan metode pembelajaran berbasis pengamatan dan latihan berulang, peserta didik diharapkan lebih aktif berlatih dan bekerja sama, sementara sekolah dapat mendukung kegiatan ini dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta menjalin kerja sama dengan pihak eksternal untuk menjaga keberlangsungannya. Implikasi teoretis dari temuan ini berkontribusi dalam memperluas pemahaman tentang aplikasi *social learning* dalam ranah pendidikan seni budaya, yang selama ini mungkin lebih banyak dibahas dalam konteks pembelajaran umum atau keterampilan motorik dasar. memperkuat teori *social learning* Bandura, menunjukkan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengamatan dan interaksi sosial. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan gambaran nyata tentang bagaimana pembelajaran karawitan dapat berlangsung secara efektif melalui proses sosial, seperti pengamatan terhadap pelatih, peniruan gerakan dan ritme, pemberian umpan balik secara langsung, hingga penggunaan model atau teladan dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afryanto, S. (2022). Membumikan pendidikan karakter melalui pembelajaran seni gamelan Sunda. *Seminar Institut Kesenian Jakarta*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.52969/semnasikj.v1i1.39>
- Aini, A. N., Marmoah, S., & Budiarto, T. (2025). Standar mutu pengelolaan pembelajaran karawitan: Studi kasus di sekolah dasar ekstrakurikuler. *Didaktika Dwija Indria*, 10(4), 49–53. <https://doi.org/10.20961/ddi.v13i1>
- Andhini, R. F., Karsono, & Rintayati, P. (2024). Profil pengembangan literasi budaya dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) di kelas V SD N

- 2 Drono tahun ajaran 2023/2024. *Didaktika Dwija Indria*, 75–80. <https://doi.org/10.20961/ddi.v13i1>
- Ansani, & Samsir, H. M. (2022). Teori pemodelan Bandura. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(7), 3067–3080. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i7.692>
- Ayu, R., & Utami, C. (2023). Nilai-nilai karakter dalam seni karawitan (studi deskriptif pada unit kegiatan mahasiswa PGRI Madiun). *Seminar Nasional Sosial Sains*, 2(2), 711–717. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Buana, Y. T., & Arisona, R. D. (2022). Internalisasi nilai-nilai kearifan lokal budaya karawitan sebagai upaya peningkatan sikap toleransi siswa MTs PGRI Gajah Sambit Ponorogo. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 2(2), 151–170.
- Fatmawati, R. A. D., & Kaltsum, H. U. (2022). Peran kegiatan ekstrakurikuler seni karawitan dalam mengembangkan karakter disiplin dan cinta tanah air siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4768–4775. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2929>
- Hanifah, A. N. (2020). The relationship between television shows and imitation behavior of children aged 4–5 years. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(1), 28. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i1.48301>
- Karlince, T. B., Timu, E., & Fitriah, F. (2025). Analisis praktik pembiasaan untuk menumbuhkan kebiasaan positif siswa di SMA Khatolik Caritas Maumere. *Edukasi Elit: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1228>
- Kurniawati, A., Akbar, M. R., & Iswahyudi, D. (2021). Metode bermain gamelan Jawa untuk meningkatkan kerjasama anak kelompok A di taman kanak-kanak. *Didactica: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 17–20. <https://doi.org/10.56393/didactica.v1i1.102>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Oktariana, R., Endang, A., Yanto, & Universitas Dehasen Bengkulu. (2024). Pengalaman imitasi budaya fashion streetwear Korea pada kaum remaja. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 3(3), 261–268.
- Perwitasari, L. A. (2024). Integration of musical arts to build cooperation skills of elementary school students. *Javanologi: International Journal of Javanese Studies*, 8(1), 34–45. <https://doi.org/10.20961/javanologi.v8i1.95090>
- Purnama, Y. A., & Winarko, J. (2022). Pembelajaran ekstrakurikuler seni karawitan di Sanggar Bajra Musthi SMPN 2 Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 11(1), 108–124.
- Saffana, Y. E. N., Slamet, S. Y., & Budiharto, T. (2021). Studi korelasional antara kebiasaan membaca dan penguasaan tata bahasa dengan keterampilan menulis deskripsi kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(1), 30–35. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i1.48782>
- Selawati, Sutisnawati, A., & Nurmeta, I. K. (2024). Analisis karakter kerjasama dalam

- ekstrakurikuler karawitan di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3537–3549.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Supanggih, R. (2002). *Bothekan karawitan I* (Vol. 1). Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Wicaksono, S. B., & Handyaningrum, W. (2021). Pembelajaran ekstrakurikuler karawitan Banyuwangi di SD Negeri Kepatihan Banyuwangi.
- Widhiastuti, R., Aeni, I. N., Rahmaningtyas, W., & Ananda, D. S. (2024). *Peran keterlibatan mahasiswa dalam proses*. CV Pradina Pustaka.