

# Profil kemampuan peserta didik kelas v sekolah dasar dalam mengklasifikasi ragam instrumen gamelan jawa di kota Surakarta

Mahawi Marsudi<sup>1\*</sup>, Karsono<sup>2</sup>, Peduk Rintayati<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

\*[mahawimarsudi28@student.uns.ac.id](mailto:mahawimarsudi28@student.uns.ac.id)

**Abstract.** This research aims to determine the profile of class V students' abilities in classifying various Javanese gamelan musical instruments in the city of Surakarta in 2024. This research uses a quantitative approach with a survey method. The population of this study was fifth grade students of state elementary schools in the city of Surakarta in 2024. The sampling technique used was purposive sampling combined with cluster random sampling. The data collection technique uses multiple choice tests. The validity of this research instrument uses content validity using the Aiken's V formula, while for reliability it uses the Cronbach's Alpha formula. The data analysis technique in this research uses descriptive statistical analysis. This data analysis technique is carried out to find the number, median, mode, standard deviation, minimum and maximum. The results of this research are that the ability of class V students to classify based on how to play and the materials for making Javanese gamelan instruments is in the "low" category with an average score of 69.42 out of a maximum score of 100.

**Kata kunci:** ability, learners, elementary school, classifying, javanese gamelan.

## 1. Pendahuluan

Gamelan sebagai salah satu kesenian yang mendapatkan pengakuan *intangible culture heritage* dari *United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO) pada tahun 2021 [1]. Tentunya keberadaan juga harus mendapat perhatian agar keberlanjutannya tetap terjaga. Secara khusus istilah gamelan sesungguhnya kesenian yang tumbuh di lingkungan keraton Jawa, khususnya keraton yang berada di Surakarta dan Yogyakarta. Artinya, Surakarta merupakan pusat pertumbuhan dan perkembangan gamelan di Jawa. Jika merujuk pada tanggung jawab konservasi sebagai konsekuensi logis dari pengakuan UNESCO maka Surakarta idealnya bertanggung jawab penuh terhadap kelestarian kesenian tersebut. Bentuk tanggung jawab dapat diwujudkan dalam kebijakan-kebijakan pemerintah kota untuk memberikan support system terhadap aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan gamelan Jawa, misalnya dukungan terhadap keberadaan ruang-ruang bermain gamelan Jawa, dukungan dalam bentuk adanya aktivitas yang melibatkan gamelan Jawa, dukungan terhadap sanggar-sanggar yang melatih gamelan pada generasi muda, dukungan berupa penguatan modal ekonomi pada kantong-kantong produsen gamelan, dan tak lupa untuk pengembangan apresiasi terhadap gamelan melalui pendidikan.

Dalam konteks pendidikan upaya konservasi terhadap gamelan diwujudkan pemerintah melalui integrasi pengetahuan gamelan pada pelajaran muatan lokal dan seni budaya. Sayangnya materi mengenai gamelan tersebut harus berbagi dengan bidang seni lain dalam proses pengajarannya.

Tantangan ini diperumit dengan kenyataan bahwa tidak setiap sekolah mampu mengadakan perangkat gamelan secara fisik akibat mahalnnya harga satu set perangkat gamelan. Selain itu, sekolah-sekolah juga menghadapi tantangan perihai terbatasnya personal yang dapat melatih dan mengajarkan. Di tengah situasi dan kondisi tersebut penting untuk melihat kenyataan dan pemahaman peserta didik khususnya sekolah dasar di kota Surakarta terhadap gamelan Jawa.

Sejauh penelusuran pustaka ditemukan penelitian yang pernah dilakukan oleh Sasanadjati et al. (2023) dengan hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa e-gamelan efektif untuk meningkatkan kemampuan solfegio peserta didik dengan menunjukkan persentase sejumlah 90% lebih unggul dari pada menggunakan instrumen yang sesungguhnya tercatat 80% [2]. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Kusuma et al. (2023) dengan hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa masih rendahnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran notasi karawitan Bali yang diketahui hanya 31% saja [3]. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Triaji (2021) dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa perancangan dan pembuatan aplikasi Augmented Reality (AR) dalam rangka mengenalkan alat musik gamelan Jawa yang dapat menampilkan objek tiga dimensi serta audio di klaim efektif untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap gamelan Jawa [4]. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Sumantri & Sari (2022) dengan hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa ada hubungan antara alat musik gamelan Jawa dengan pembelajaran matematika, yang memungkinkan alat musik ini digunakan sebagai media alternatif dalam belajar matematika [5].

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah “bagaimana profil kemampuan peserta didik kelas V sekolah dasar dalam mengklasifikasi ragam instrumen gamelan jawa di kota Surakarta ?” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik kelas V sekolah dasar dalam mengklasifikasi ragam instrumen gamelan jawa di kota Surakarta. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena belum ditemukan sebetuk riset yang menghasilkan pemetakan mengenai kemampuan mengklasifikasi peserta didik di kota Surakarta terhadap ragam instrumen gamelan jawa.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei. Metode survei merupakan penelitian yang dilakukan untuk menghimpun data atau informasi yang dilakukan dengan mengajukan serangkaian pertanyaan atau pernyataan kepada responden [6]. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V sekolah dasar negeri di kota Surakarta sebesar 4.255. Sampel dalam penelitian ini sepuluh sekolah dasar yaitu SD Negeri Setono, SD Negeri Sayangan, SD Negeri Karangasem 3, SD Negeri Dukuh Kerten, SD Negeri Pajang III, SD Negeri Pajang 1, SD Negeri Bratan 1 Surakarta, SD Negeri Mangkuyudan, SD Negeri Sondakan, SD Negeri Mangkubumen Kidul, dan SD Negeri Mangkubumen Lor sejumlah 366 peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan purposive sampling yang dikombinasi dengan cluster random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Validitas instrumen untuk penelitian ini menggunakan validitas isi dengan formula Aiken's V, sedangkan untuk reliabilitas menggunakan formula Cronbach Alpha. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Teknik analisis data ini dilakukan untuk mencari sum, median, modus, standard deviation, minimum, dan maximum [7].

## 3. Hasil dan Pembahasan

Setelah mengumpulkan data peneliti melakukan analisis statistik deskriptif terhadap hasil data yang telah diperoleh. Proses perhitungan data dalam analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel 2020. Hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

Statistik	
N	366
Mean	69,42
Median	72,73
Mode	81,82
Std, Deviation	16,49

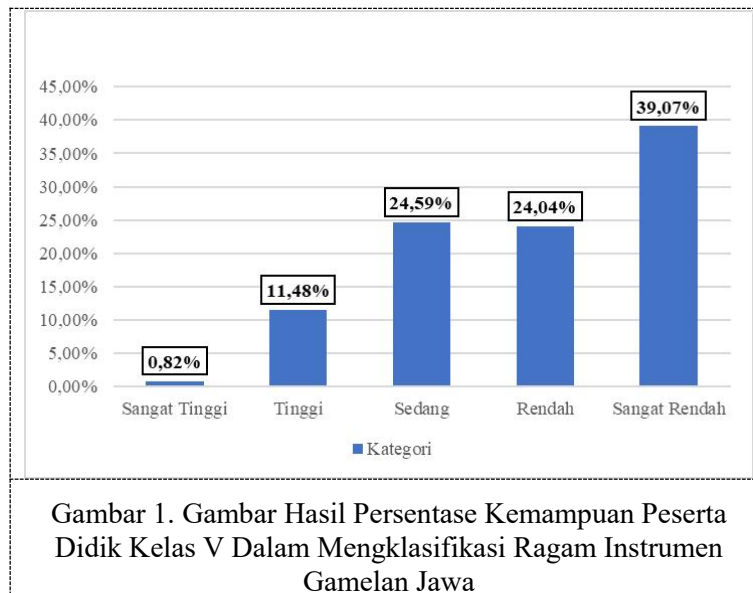
Minimin	9,09
Maximum	100,00
Sum	25.409,09

Tabel 1 menunjukkan hasil deskriptif statistik data hasil penelitian aspek mengklasifikasi tentang profil pemahaman peserta didik kelas V terhadap ragam instrumen gamelan jawa di kota Surakarta diperoleh rata- rata (mean) 69,42, nilai tengah (median) 72,73, nilai sering muncul (mode) 81,82, standar deviasi 16,49, nilai terendah (min) 9,09, nilai tertinggi (max) 100,00, dan sum 25.409,09.

Tabel 4. Kriteria Penilaian

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
92 – 100	Sangat Tinggi	3	0,82%
83 – 91	Tinggi	42	11,48%
75 – 82	Sedang	90	24,59%
66 – 74	Rendah	88	24,04%
≤ 65	Sangat Rendah	143	39,07%
Jumlah		366	100,00%

Tabel 2 menunjukkan kemampuan peserta didik kelas V dalam mengklasifikasi ragam instrumen gamelan jawa di Surakarta menunjukkan bahwa 0,82% (3 peserta didik) berada pada kategori “sangat tinggi”, 11,48% (42 peserta didik) pada kategori “tinggi”, 24,59% pada kategori “sedang” (90 peserta didik), 24,05% (88 peserta didik) pada kategori “rendah”, dan 39,07% (143 peserta didik) pada kategori “sangat rendah”.



Gambar 1 menunjukkan bahwa persentase tertinggi kemampuan mengklasifikasi peserta didik kelas V terhadap ragam instrumen gamelan jawa di Surakarta berada di kategori sangat rendah sebesar 39,07%.

Tabel 5. Nilai Rata-Rata Setiap Sekolah Dasar

No	Sekolah	Mean
1	SD Negeri Setono	62,94
2	SD Negeri Sayangan	53,18
3	SD Negeri Dukuh Kerten	65,73

4	SD Negeri Pajang III	72,73
5	SD Negeri Pajang I	71,68
6	SD Negeri Bratan 1 Surakarta	63,64
7	SD Negeri Mangkuyudan	82,95
8	SD Negeri Sondakan	74,78
9	SD Negeri Mangkubumen Kidul	75,17
10	SD Negeri Mangkubumen Lor	75,87
11	SD Negeri Karangasem 3	68,70

Tabel 3 menunjukkan hasil nilai rata-rata setiap sekolah dasar yaitu SD Negeri Setono sebesar 62,94, SD Negeri Sayangan sebesar 53,18, SD Negeri Dukuhan Kerten sebesar 65,73, SD Negeri Pajang III sebesar 72,73, SD Negeri Pajang I sebesar 71,68, SD Negeri Bratan 1 Surakarta sebesar 63,64, SD Negeri Mangkuyudan sebesar 84,09, SD Negeri Sondakan sebesar 74,78, SD Negeri Mangkubumen Kidul sebesar 75,17, SD Negeri Mangkubumen Lor sebesar 77,50, dan SD Negeri Karangasem 3 sebesar 68,70.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengidentifikasi peserta didik kelas V terhadap ragam instrumen gamelan Jawa di Surakarta tergolong pada kategori “rendah” dengan nilai rata-rata sebesar 69,42. Kemampuan mengklasifikasi diawali dari peserta didik sering mengenal, mengetahui, dan memainkan alat musik gamelan padahal aktivitas serta pengalaman bermain gamelan setiap sekolah tidaklah sama. Dari data yang diperoleh, sekolah yang melaksanakan praktek gamelan memiliki nilai rata-rata yang cukup baik dibandingkan dengan sekolah yang tidak melaksanakan aktivitas gamelan. Sebagai contoh SD Negeri Mangkuyudan dengan nilai rata-rata 82,95 yang menunjukkan bahwa mereka mampu mengklasifikasi dengan baik karena adanya praktek gamelan di sekolah tersebut. Sekolah yang secara teratur mengadakan aktivitas gamelan dan memiliki pelatih, secara alami pengalaman-pengalaman tersebut membentuk kemampuan mengklasifikasi. Dengan demikian, mengenal, mengetahui, dan pengalaman langsung memiliki kontribusi pada peserta didik dalam memberikan jawaban terhadap proses mengklasifikasi.

Mengklasifikasi adalah keahlian dalam mengelompokkan fakta atau informasi berdasarkan sifat atau karakteristik yang serupa [8]. Mengklasifikasi tergolong salah satu keterampilan penting yang harus diajarkan kepada peserta didik sebab ini merupakan langkah awal bagi mereka untuk mulai berpikir secara logis [9]. Mengklasifikasi termasuk salah satu kata kerja operasional memahami ranah kognitif tingkat dua dalam taksonomi Bloom. Artinya, untuk mencapai kemampuan mengklasifikasi yang baik diperlukan sebuah pemahaman. Dengan kata lain, pemahaman mencakup dimensi yang lebih luas daripada pengetahuan. Menurut Bloom dalam Saputra (2022) pemahaman didefinisikan suatu kemampuan dalam membentuk makna dari beragam jenis fungsi, baik melalui bentuk lisan maupun tulisan [10]. Pemahaman (*understanding*) mempunyai pembeda dengan pengetahuan (*knowledge*) [11]. Pemahaman merupakan suatu konstruksi mental yang dibangun oleh pikiran manusia untuk meraih pemahaman terhadap berbagai aspek pengetahuan. Dengan kata lain, pemahaman mencakup dimensi yang lebih luas daripada pengetahuan. Seseorang yang memiliki pemahaman diyakini dapat membuktikan pemahamannya dengan menunjukkan pengetahuan yang dimilikinya, sementara individu yang hanya memiliki pengetahuan belum tentu memahami konteks dari pengetahuan tersebut. Pemahaman dikatakan sebagai sejauh mana kemampuan peserta didik dalam menerima, menyerap, dan memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Selanjutnya untuk mengasah kemampuan mengklasifikasi terdapat beberapa cara. Dalam penelitian Ulandari et al. (2018) mengemukakan kemampuan mengklasifikasi mulai dapat diasah dengan menggunakan objek konkret yang dikelompokkan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, namun juga bisa didasarkan pada kesamaan ciri, jenis, atau kombinasi dari kriteria tersebut [12]. Kemampuan mengenal seperti mengklasifikasi dapat menjadi dasar pengetahuan yang bertahap bagi peserta didik [13]. Mengetahui dapat dibentuk dari pengalaman pribadi maupun dari luar, seringnya mempelajari atau menggunakan, dan sebagainya. Sejalan dengan hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Tanjung & Marta (2019) bahwa kemampuan mengenal peserta didik dapat dilakukan dengan langkah konkret atau mengamati secara langsung [14]. Setelah mengenal, peserta didik akan menemukan dan menyimpulkan

konsep. Konsep inilah akan mengantarkan peserta didik untuk dapat membedakan dan mengelompokkan. Diperkuat dengan pernyataan Arini & Fajarwati (2020) yang menyatakan bahwa kemampuan mengklasifikasi sangat penting untuk dikembangkan sebab kemampuan ini dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan untuk mengenali dan membedakan [15]. Selain itu, menurut penelitian Mahfud et al. (2020) mengemukakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dapat dilakukan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang interaktif [16]. Penelitian lain yang dilakukan Rahmawati et al (2022) mengemukakan untuk mencapai suatu pemahaman yang baik perlu adanya minat dan motivasi dalam belajar [17]. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan Herminingsih (2020) mengemukakan bahwa untuk meningkatkan pemahaman peserta didik perlu adanya metode pembelajaran yang variatif [18].

#### 4. Kesimpulan

Simpulan penelitian ini adalah kemampuan peserta didik kelas V sekolah dasar dalam mengidentifikasi ragam instrumen gamelan Jawa di Surakarta masuk dalam kategori “rendah” dengan nilai rata-rata sebesar 69,42 dari skor maksimum 100. Peserta didik belum memiliki kemampuan mengklasifikasi yang optimal dalam membedakan bahan pembuatan dan cara memainkan instrumen. Implikasi teoritis dalam penelitian ini untuk mencapai kemampuan mengklasifikasi yang baik, peserta didik memerlukan intensitas atau seringnya berinteraksi, pengalaman di luar kelas, dan kurikulum yang terprogram. Implikasi praktis dalam penelitian ini adalah tingkat mengenal memiliki kontribusi erat terhadap tingkat pemahaman. Berdasar dari hal tersebut, sangat penting untuk meningkatkan kemampuan mengenal peserta didik dalam belajar.

#### 5. Referensi

- [1] P. Priyanto, “Exploring Leadership Values in Javanese Gamelan Art,” dalam *Proceedings*, MDPI, 2023, hlm. 66.
- [2] J. D. Sasanadjati, B. Sugito, A. Hidajad, dan S. Yanuartuti, “The E Gamelan Media Sulfegio Dalam Meningkatkan Keterampilan Praktik: Pembelajaran musik tradisi melalui E Gamelan,” *GETER: Jurnal Seni Drama, Tari dan Musik*, vol. 6, no. 2, hlm. 46–59, 2023.
- [3] I. P. B. S. Kusuma, I. K. Sudirga, dan I. W. D. Putra, “Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar Berbasis Metode Inovatif Notasi Dingdong Pada Sekaa Gong Mredhu Kumara,” *PENSI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, vol. 3, no. 2, hlm. 88–98, 2023.
- [4] A. Triaji, “Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan Jawa Berbasis Android,” *Jurnal Multi Media dan IT*, vol. 5, no. 2, hlm. 15–22, Des 2021, doi: 10.46961/jommit.v5i2.418.
- [5] G. Sumantri dan A. F. K. Sari, “Eksplorasi etnomatematika pada Gamelan Jawa sebagai media belajar matematika,” dalam *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2022.
- [6] R. Rachman dan R. Oktavianti, “Pengaruh Kepercayaan Konsumen terhadap Loyalitas Pelanggan dalam Penggunaan Sistem Pembayaran Online (Survei Pengguna Produk UniPin),” Mar 2021. doi: <https://doi.org/10.24912/pr.v5i1.8200>.
- [7] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- [8] Y. Withasari, “Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Mengklasifikasi Pada Anak Usia Dini,” 2019.
- [9] U. Yampap dan R. R. Bay, “Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar,” *Musamus Journal of Primary Education*, hlm. 57–64, Okt 2020, doi: 10.35724/musjpe.v3i1.3201.
- [10] H. Saputra, “Kemampuan Pemahaman Matematis,” 2022. Diakses: 22 Januari 2024. [Daring]. Tersedia pada: Diambil dari [https://www.researchgate.net/publication/363839120\\_Kemampuan\\_Pemahaman\\_Matematis](https://www.researchgate.net/publication/363839120_Kemampuan_Pemahaman_Matematis).
- [11] I. M. D. Atmaja, “Koneksi indikator pemahaman konsep matematika dan keterampilan metakognisi,” *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, vol. 8, no. 7, hlm. 2048–2056, 2021.
- [12] V. Ulandari, S. Saparahyuningsih, dan Yulidesni, “Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi Melalui Bermain Konstruktif Sifat Padat,” *Jurnal Ilmiah Potensia*, vol. 3, no. 2, hlm. 127–132, 2018.

- [13] R. Ni'mah, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Banyak Sedikit Pada Anak Usia 3-4 Tahun Dengan Metode Demonstrasi," 2016.
- [14] N. Tanjung dan E. S. Marta, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Puzzle Jam Anak Usia 4-5 tahun Di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru," 2019. doi: <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v2i02.2496>.
- [15] I. Arini dan A. Fajarwati, "Media Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kemampuan Klasifikasi Pada Anak Usia Dini," *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, vol. 15, no. 2, hlm. 117–126, Des 2020, doi: 10.21009/jiv.1502.3.
- [16] H. Mahfud, F. P. Adi, I. R. W. Atmojo, dan R. Ardiansyah, "Penggunaan Model Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peraturan Perundangan Tingkat Pusat dan Daerah," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 2, 2020.
- [17] D. N. Rahmawati, R. Rukayah, dan R. Ardiansyah, "Analisis minat baca dan motivasi dalam kemampuan membaca pemahaman literal pada teks cerita narasi pada peserta didik kelas V sekolah dasar," *Didaktika Dwija Indria*, vol. 10, no. 2, hlm. 13–18, 2022.
- [18] I. Herminingsih, "Peningkatan keterampilan membaca pemahaman melalui metode preview, questions, read, reflect, recite, review (PQ4R) pada peserta didik sekolah dasar di Surakarta.," *Didaktika Dwija Indria*, vol. 8, no. 3, 2020.