

PEMBELAJARAN EKSTRAKURIKULER SENI KARAWITAN BERBASIS PROYEK DI SDN SATU ATAP 2 DONGKO KABUPATEN TRENGGALEK

Mustika Maulany Sabilla Putri

Program Studi S1 Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
mustika.17020134037@mhs.unesa.ac.id

Joko Winarko

Program Studi S1 Seni Musik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
jokowinarko@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui langkah-langkah dan hasil pembelajaran berbasis proyek dalam proses pelaksanaan ekstrakurikuler seni karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara kepada narasumber dan studi dokumentasi yang dimiliki oleh sekolah. Tindakan analisis dilakukan dengan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Keabsahan data yang diperoleh menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Berdasarkan hasil dan diskusi penelitian, pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dalam ekstrakurikuler seni karawitan ini menggunakan tahapan yang sesuai dengan kurikulum 2013. Untuk menunjang model pembelajaran tersebut guru menggunakan metode pembelajaran seperti metode ceramah, drill dan demonstrasi guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hasil pembelajaran tersebut dapat dikatakan berhasil. Terbukti dengan hasil perolehan nilai ketrampilan peserta didik yang mendapatkan nilai di atas rata-rata. Sejumlah 47,82% peserta didik memperoleh nilai 80, sebanyak 39,13% memperoleh nilai 82-84, dan 13,04% memperoleh nilai 85-86. Hasil pembelajaran ini juga berpengaruh terhadap sikap sosial peserta didik seperti kedisiplinan peserta didik terhadap waktu dan peraturan yang ada. Melalui kegiatan ekstrakurikuler ini juga memberikan hasil yang baik dalam hal prestasi, terbukti dengan hasil kejuaraan dan penghargaan yang diraih oleh ekstrakurikuler seni karawitan ini.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek, ekstrakurikuler, karawitan.

ABSTRACT

The objectives of this study are to know the steps and outcomes of project-based learning in the process of implementing extracurricular musical arts at SDN Satu Atap 2 Dongko. The research method used is qualitative. The data was collected through interview with respondents and study documentation owned by the school. The analysis is carried out in three stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The validity of the data obtained

using triangulation of sources and techniques. Based on the results and discussion of research, in the implementation of project-based learning in extracurricular musical arts using stages based on written in the 2013 curriculum. To support this learning model, teacher uses learning methods such as lecture, drill and demonstration to create effective and efficient learning. The learning process is success. It is proven by the results of the acquisition of students' skill scores is above average. 47.82% students is scored 80, 39.13% is scored 82-84, and 13.04% scored 85-86. The results of this learning process affect students' social attitudes such as discipline towards time and existing regulations. Through this extracurricular activity, it also gives good results in terms of achievement, as many of championships and awards are achieved by extracurricular of musical arts.

Keywords: *Project-Based Learning, extracurricular, karawitan.*

PENDAHULUAN

Seni Karawitan merupakan kesenian tradisional yang didalamnya mengandung tentang nilai-nilai ajaran hidup dalam budaya jawa, misalnya ajaran tentang keindahan dan kehalusan perasaan, kepercayaan, ataupun juga perihal kemanusiaan, terkandung didalam sajian teks musikal ataupun juga dalam konteks penyajian seni karawitan. Seperti yang diungkapkan oleh Bahari (dalam Romadhon 2016:23) Karawitan adalah kesenian yang meliputi segala cabang seni yang mengandung unsur-unsur keindahan, halus, serta ruwet (rumit). Dari unsur-unsur tersebut, seni karawitan dapat menjadi diskripsi dari nilai-nilai luhur dalam kebudayaan Jawa.

Nilai luhur dari budaya jawa juga tercermin melalui unsur-unsur yang terdapat dalam seni karawitan, misalkan Gamelan, *Gendhing*, dan Pengrawit. Supanggih mengungkapkan bahwa: "Gamelan merupakan seperangkat ricikan berlaras Slendro dan Pelog dengan yang sebagian besar terdiri dari alat musik pukul atau perkusi yang terbuat dari bahan logam (perunggu, kuningan, besi ataupun yang lain), dan dilengkapi dengan ricikan dengan bahan kayu atau kulit maupun campuran dari ketiganya (2002:17). Dari keragaman instrumen Gamelan dalam seni karawitan dapat mencerminkan kepentingan nilai persatuan sebagai sebuah capaian keharmonisan. Perbedaan yang tampak dalam keragaman baik kelompok instrumen, ragam bahan ataupun kemudian keragaman teknik sajian merupakan cermin bahwa kebudayaan jawa memiliki nilai gotong royong sebagai wujud dari sikap toleransi, kerjasama dan keterbukaan pendapat.

Gendhing sebagai wujud dari komposisi dalam sajian seni karawitan dapat dijadikan cermin dari nilai-nilai pengalaman dan perasaan yang diekspresikan melalui teks dan teknik komposisi. Hal ini sebagai gambaran kepekaan perasaan dalam memahami berbagai hal kehidupan yang kemudian diekspresikan secara personal, namun masih memperhatikan tatanan/norma kehidupan bermasyarakat. Sedangkan pemain/penyaji yang memainkan *gendhing* secara personal ataupun

kelompok disebut pengrawit, dan untuk pengrawit yang menyajikan vokal sering disebut *Wiraswara* (putra) dan *Wiraswarawati* (putri).

Pengrawit sebagai pelaku dalam seni karawitan juga digolongkan melalui kepentingan fungsi musikalitas dalam seni karawitan. Ada dua penggolongan pengrawit yaitu pengrawit instrumen utama dan pengrawit instrumen pendukung. Penggolongan pengrawit instrumen utama atau yang dianggap sebagai pengrawit penting memiliki tugas utama untuk mewujudkan keindahan dan capaian makna dari gendhing yang disajikan. Kelompok pengrawit instrumen utama kemudian memiliki strata musikal paling tinggi dan penting. Penggolongan pengrawit instrumen pendukung bertugas untuk melengkapi keindahan dan capaian makna dari gendhing yang disajikan. Sehingga sering juga disebut sebagai pengrawit pelengkap sajian. Kebiasaannya, pengrawit instrumen pelengkap memiliki strata lebih rendah dari pengrawit instrumen utama. Hal ini merupakan gambaran dari nilai strata sosial yang berlaku dalam kebudayaan Jawa. Sikap diri untuk dapat menghormati yang lebih tinggi ataupun yang lebih penting juga sebagai gambaran sikap saling menghormati. Dari jabaran tersebut menguatkan bukti bahwa seni karawitan dapat menjadi bagian dari pendidikan dasar dalam kehidupan budaya dalam masyarakat Jawa, sehingga menjadi relevan ketika seni karawitan menjadi bagian dari sistem pendidikan di lembaga sekolah. Begitu halnya yang dilakukan oleh SDN Satu Atap 2 Dongko Kabupaten Trenggalek Propinsi Jawa Timur.

Proses pendidikan di SDN Satu Atap 2 Dongko adalah memasukkan kegiatan pembelajaran seni karawitan menjadi bagian pendidikan ekstrakurikuler. Selain sebagai penguatan karakter pendidikan, hal ini juga sebagai media untuk menguatkan nilai keluhuran dan budi pekerti peserta didik. Hal ini juga sekaligus sebagai langkah mewujudkan visi dan misi dari SDN Satu Atap 2 Dongko yaitu “Unggul Prestasi Luhur Budi” yang dijabarkan dalam Tujuan Sekolah pada point G yaitu peserta didik memiliki jatidiri yang kuat tentang budaya dan karakter bangsa. Melalui kegiatan ekstrakurikuler seni karawitan, selalu menciptakan sikap kedisiplinan, gotong royong dan saling menyayangi. Hal ini sebagai upaya dalam mewujudkan karakter bangsa yang sekaligus juga termuat dalam karakter budaya jawa.

Prestasi yang juga menjadi visi dan misi dari sekolah SDN Satu Atap 2 Dongko juga dapat diwujudkan melalui kegiatan Ekstrakurikuler Seni Karawitan, yaitu selalu aktif mengikuti ajang perlombaan seni. Dan dari berbagai ajang perlombaan yang telah diikuti, ekstrakurikuler seni karawitan SDN Satu Atap 2 Dongko telah memperoleh banyak prestasi baik tingkat lokal Kabupaten Trenggalek, Provinsi Jawa Timur ataupun juga prestasi tingkat Nasional. Prestasi yang pernah diraih adalah Juara 1 Seni Musik Tradisi dalam Pekan Seni Pelajar Kabupaten Trenggalek Tahun 2018, Juara Kategori Perunggu PPST Usia 7-12 Tahun Provinsi Jawa Timur 2018, Juara 3 Seni Musik Tradisi Usia 7-12 Tahun Provinsi Jawa Timur 2019, Juara umum dalam acara Temu Dalang Bocah se-Jawa, DKI dan DIY di Taman Budaya Surakarta Tahun 2006 dan masih banyak

lagi. Dalam Fenomena ini dapat mengindikasikan bahwa guru atau pembina Ekstrakurikuler telah menerapkan satu model pembelajaran dalam praktik pembelajarannya. Hal ini dikarenakan model pembelajaran merupakan penerapan metode yang mencakup teknis atau varian pembelajaran, sebagai penunjang keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Sehingga pemilihan model pembelajaran sering disesuaikan dengan beberapa pertimbangan, misalkan kondisi lingkungan sekolah, kondisi peserta didik, ataupun juga kesesuaian dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah dan lain sebagainya.

Peraturan Pemerintah Nomor 81 A Tahun 2013 dalam tulisan Hidayatunnisa menyatakan bahwa: “proses pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, dapat mengembangkan kreativitas anak, bermuatan nilai etika, estetika, logika dan kinestetika, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, serta menyediakan pengalaman belajar yang beragam” (2015:1). Jabaran tersebut menjadi penguat indikasi bahwa guru ekstrakurikuler di SDN Satu Atap 2 Dongko telah menerapkan dan menyesuaikan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi budaya ataupun juga situasi peserta didik. Melalui pembelajaran seni menjadi sarana penguatan nilai budaya dan sekaligus juga sebagai media pencapaian prestasi yang juga telah tertera dalam visi dan misi SDN Satu Atap 2 Dongko.

Proses pembelajaran Ektrakurikuler Seni Karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko dengan melibatkan peserta didik ke dalam sebuah kegiatan. Kegiatan yang dilakukan merupakan satu proyek kegiatan yang mencakup beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan kegiatan, tahap pelatihan materi kegiatan dan juga tahap pelaksanaan kegiatan. Peserta didik telah dilibatkan mulai dari proses perencanaan, misalkan tahap pemilihan koordinator peserta didik, pemilihan tempat, dan juga media pelatihan. Kemudian dalam proses pelatihan materi kegiatan, peserta didik terlibat langsung dalam penyiapan materi kegiatan. Dalam pelaksanaan kegiatannya, peserta didik merupakan pelaku utama kegiatan yang dilakukan. Dari jabaran ini menjelaskan bahwa SDN Satu Atap 2 Dongko telah menerapkan model pembelajaran berbasis proyek, yaitu pembelajaran nilai budaya dan juga pencapaian prestasi melalui tahapan-tahapan kegiatan/proyek langsung yang melibatkan langsung baik guru dan peserta didik. Hal ini sesuai dengan definisi model pembelajaran berbasis proyek yang dijelaskan oleh Stoller dalam Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, yaitu: “pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan” (2016:62). Peserta didik melakukan kegiatan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Sehingga pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan oleh SDN Satu Atap 2 Dongko merupakan salah satu pendekatan konstruktivisme yaitu pembelajaran yang berfokus pada peserta didik melalui beberapa langkah atau

sintaks proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh Lefudin dalam Rahmadhani bahwa:

Model pembelajaran memiliki sintaks (pola urutan tertentu) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran (2019:18).

Definisi dari Sintaks (pola urutan) yang dijabarkan oleh Rahmadani dapat dijadikan sebagai sarana untuk menemukan data tentang kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh SDN Satu Atap 2 Dongko, yaitu berupa ragam tahapan yang dilakukan. Sedangkan tahapan-tahapan yang dilakukan dapat dianalisa melalui 6 (enam) tahapan/sintaks yang dijabarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu: 1) Penentuan proyek, 2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, 3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, 4) Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru, 5) Penyusunan laporan & presentasi proyek/publikasi hasil proyek, 6) Evaluasi proses dan hasil proyek (2016:65-67). Penjabaran tahapan sintaks ini dapat sebagai rujukan untuk meneliti proses pembelajaran Ekstrakurikuler Seni Karawitan yang dilakukan di SDN 2 Satu Atap Dongko.

Rokhman (2019) juga telah melakukan penelitian berjudul Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya. Fokus penelitian yang diteliti adalah model pembelajaran berbasis proyek dalam Mata Pelajaran Seni Budaya yaitu fokus pembelajaran bidang instrumen Piano jenjang Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini menjabarkan 6 (enam) sintaks dalam proses menciptakan lagu anak, yaitu; 1) Penentuan proyek, 2) perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, 3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, 4) Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru, 5) Penyusunan laporan & presentasi proyek/publikasi hasil proyek, 6) Evaluasi proses dan hasil proyek. Sintaks dalam model pembelajaran berbasis proyek di SMP Islam Al-Azhar ini dapat menjadi referensi guna menganalisa data yang ditemukan dalam proses pembelajaran Ekstrakurikuler Seni Karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko. Hal ini oleh karena pembelajaran Ekstrakurikuler Seni Karawitan berbasis proyek di SDN Satu Atap 2 Dongko juga satu kegiatan penciptaan karya yang melibatkan peserta didik dan guru dalam sebuah kegiatan baik perencanaan kegiatan, penyelesaian atau pelatihan kegiatan dan juga presentasi atau pelaksanaan kegiatan. Dari proses pembelajaran yang dilakukan memberikan dampak positif baik terhadap lembaga maupun peserta didiknya, seperti prestasi yang diraih dari tingkat lokal hingga nasional, pelestarian kesenian melalui kegiatan khususnya Seni Karawitan. Serta penanaman nilai-nilai karakter budaya luhur seperti kedisiplinan, kejujuran, gotong-royong dan lain sebagainya. Sehingga melalui sintaks dalam proses pembelajaran berbasis proyek juga dapat memberikan pengaruh terhadap sikap peserta didik untuk menjadi pribadi yang berkarakter dan berbudi luhur

Aji (2017) juga telah melakukan penelitian berjudul Strategi Pembelajaran Karawitan di SD Taman Muda TamanSiswa Yogyakarta. Fokus penelitian yang

diteliti yaitu strategi pembelajaran karawitan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran karawitan. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa guru menggunakan pembelajaran berbasis *cooperative* dengan menggunakan dua model pembelajaran yaitu model *cooperative learning* dan *project based learning* (PjBL). Persamaan dari kedua penelitian ini yakni terletak pada topik bahasan apa yang diteliti yaitu sama-sama membahas tentang pembelajaran karawitan. Perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu model pembelajaran yang digunakan. Penelitian terdahulu selain menggunakan model pembelajaran berbasis proyek juga menggunakan model *cooperative learning*. Sedangkan penelitian ini hanya menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada ekstrakurikuler seni karawitan.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian berjudul Penguatan Aspek Kreativitas Melalui Pembelajaran Menulis Teks Narasi Dengan Model Berbasis Proyek oleh Alwi,dkk (2021). Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat 6 langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yaitu; 1) penentuan proyek, 2) perencanaan langkah-langkah penentuan proyek, 3) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, 4) penyelesaian proyek, 5) penyusunan laporan dan presentasi, 6) evaluasi proses dan hasil proyek. Adapun langkah-langkah tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan ini. Perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada obyek yang diteliti. Obyek penelitian tersebut yaitu pembelajaran menulis teks narasi sedangkan obyek penelitian ini adalah pembelajaran ekstrakurikuler seni karawitan.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dalam proses pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler seni karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko, juga bagaimana hasil dari pembelajaran berbasis proyek yang digunakan selama proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi pihak sekolah maupun masyarakat. Salah satunya yaitu dapat digunakan sebagai sarana menemukan nilai-nilai luhur budaya yang diterapkan dalam proses pembelajaran dengan berbasis proyek dalam lingkungan sekolah. Sehingga dapat digunakan untuk referensi dalam penelitian lain yang relevan dengan pembelajaran seni berbasis proyek.

METODE PENELITIAN

Penelitian Pembelajaran Ekstrakurikuler Seni Karawitan Berbasis Proyek di SDN Satu Atap 2 Dongko Kabupaten Trenggalek ini merupakan penelitian kualitatif. Sugiyono mengungkapkan bahwa: "Penelitian kualitatif memandang obyek sebagai sesuatu yang dinamis, hasil konstruksi pemikiran dan interpretasi terhadap gejala yang diamati, serta utuh (holistik), karena setiap aspek dari obyek itu mempunyai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan" (2011:10). Pendekatan ini dipilih karena tujuan dari penelitian adalah mengungkapkan fakta kejadian dengan penjelasan sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan. Sehingga,

penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis. Obyek dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis proyek dalam ekstrakurikuler seni karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko Kabupaten Trenggalek. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah Suparman, S.Pd. selaku Kepala Sekolah dan Suluh Kurniadi, S.Pd. selaku pembina ekstrakurikuler seni karawitan.

Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer merupakan data utama yang digunakan dalam pengumpulan data. Adapun sumber data primer diperoleh dari hasil studi dokumentasi melalui arsip-arsip atau dokumen yang dimiliki oleh sekolah dalam pembelajaran ekstrakurikuler seni karawitan. Sedangkan sumber data sekunder merupakan data yang digunakan untuk mendukung kelengkapan data yang diperoleh dari sumber data primer. Sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara kepada narasumber yaitu Suparman S.Pd. selaku Kepala Sekolah dan Suluh Kurniadi S.Pd. selaku Guru Pembina Ekstrakurikuler.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015:38) yaitu sebagai berikut: 1) Reduksi Data, dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari obyek yang akan diteliti, yaitu Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Ekstrakurikuler Seni Karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko. Informasi diperoleh dengan studi lapangan yang meliputi wawancara dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan pada tanggal 23 febuari 2021 di SDN Satu Atap 2 Dongko, studi pustaka tentang segala hal yang berkaitan dengan penelitian ini. 2) Penyajian Data dalam penelitian ini merupakan deskripsi mengenai fakta yang terjadi di lapangan sehingga informasi yang disusun merupakan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. 3) Penarikan kesimpulan merupakan hasil penelitian yang menjawab fokus penelitian berdasarkan hasil analisis data. Setelah melalui serangkaian tahapan, diharapkan penelitian yang telah disusun ini menghasilkan simpulan dari informasi yang didapatkan dan bisa dipertanggungjawabkan.

Menurut Sugiyono: “Validitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan ukuran suatu instrumen terhadap konsep yang diteliti (2006:267)”. Dalam proses penelitian ini untuk dapat menemukan data yang benar-benar valid, maka peneliti menggunakan uji kredibilitas data triangulasi. Adapun triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi teknik dan sumber. Triangulasi teknik ini merupakan teknik yang digunakan selama proses pengumpulan data. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan wawancara kepada Narasumber dan melakukan studi dokumentasi terhadap berkas-berkas maupun arsip yang dimiliki oleh sekolah. Setelah memperoleh data dan informasi, kemudian peneliti mengecek kembali kebenaran data tersebut dengan melakukan studi dokumentasi yang dimiliki oleh sekolah dalam proses pembelajaran ekstrakuriler karawitan. Sehingga dalam penelitian ini

peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda terhadap obyek yang diteliti.

Triangulasi Sumber dalam penelitian ini digunakan untuk menguji keabsahan data dengan cara melakukan pengecekan data/ informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda. Data yang diperoleh dari hasil wawancara kepada narasumber akan diteliti dengan data yang diperoleh peneliti dalam bentuk dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini. Setelah melakukan pengecekan data, maka peneliti melakukan pengkategorian data dan informasi sehingga akan dapat memperjelas pengkajian dan mengoreksi mana data yang valid dan bukan.

HASIL DAN DISKUSI PENELITIAN

Pelaksanaan Ekstrakurikuler Seni Karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan tambahan yang dilakukan di luar jam pembelajaran. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 tahun 2014 pasal 1 tentang kegiatan ekstrakurikuler menyatakan bahwa: “Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik diluar jam belajar intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler dibawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan”. Kegiatan ekstrakurikuler dilakukan untuk memperluas pengetahuan serta meningkatkan kreatifitas dan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik di sekolah ini.

SDN Satu Atap 2 Dongko ini memiliki 3 kegiatan Ekstrakurikuleryaitu: 1) Pramuka, 2) Diniyah, dan 3) Seni Tradisi. Di dalam ekstrakurikuler seni tradisi ini terdapat beberapa cabang salah satunya yaitu Seni Karawitan. Dimasukkannya ekstrakurikuler seni karawitan di sekolah ini atas dasar visi dan misi dari sekolah ini yaitu “Unggul Prestasi Luhur Budi”. Sehingga melalui nilai-nilai keluhuran yang terkandung dalam seni karawitan dirasa mampu untuk dijadikan sebagai salah satu upaya mewujudkan visi dan misi sekolah tersebut. Hal itu sesuai dengan tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 2 Tahun 1985 yang menyatakan bahwa:

Tujuan Pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya, yaitu bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, sehat jasmani dan rohani, memiliki budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian yang mantap, bertanggung jawab terhadap bangsa.

Proses awal yang dilakukan dalam kegiatan ekstrakurikulerseni karawitan ini peserta didik harus melewati tahap seleksi terlebih dahulu. Tahap seleksi dilakukan mulai dari kelas bawah, yaitu kelas 3 sampai dengan kelas 5 karena untuk kelas 1 dan 2 dirasa masih belum mampu dan kelas 6 sudah cukup mahir. Proses seleksi dilakukan oleh guru dengan cara memberikan sebuah materi kemudian dimainkan oleh setiap peserta didik yang akan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler secara acak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Sehingga setelah melewati tahap seleksi peserta didik akan

dikelompokkan menjadi 3 kelas yaitu: kelas Pemula, Sedang, dan Mahir. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses kegiatan pembelajaran dalam ekstrakurikuler seni karawitan tersebut.

Selama proses pembelajaran ekstrakurikuler ini guru menggunakan beberapa metode guna menciptakan suasana belajar yang efektif juga efisien sehingga tujuan dari pembelajaran ini dapat terlaksana dan terwujud dengan maksimal. Adapun metode yang digunakan yaitu; 1) Metode ceramah yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan beberapa materi pembelajaran hingga penyampaian motivasi belajar, 2) Metode demonstrasi digunakan untuk memberikan contoh secara langsung kepada peserta didik yang dirasa belum mampu menerima maksud ataupun tujuan pembelajaran dan, 3) Metode drill ini digunakan untuk memberikan pelatihan secara berulang-ulang untuk mewujudkan hasil pembelajaran secara maksimal.

Pelaksanaan Pembelajaran Ekstrakurikuler Seni Karawitan Berbasis Proyek di SDN Satu Atap 2 Dongko

Proses pembelajaran ekstrakurikuler seni karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko ini meliputi beberapa tahapan. Sesuai dengan panduan pembelajaran Kemendikbud terdapat 6 (enam) tahapan atau langkah-langkah dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Hal tersebut juga sesuai dengan proses pembelajaran ekstrakurikulerseni karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko ini. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Penentuan Proyek

Proses kegiatan ekstrakurikuler seni karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko ini terdapat 2 (dua) proyek. Pertama yaitu proyek tetap yang berisi materi-materi dasar selain materi yang digunakan untuk suatu kegiatan ataupun perlombaan, misalnya *gangsan, lancar kebo giro, lancar manyar sewu* dan sebagainya. Ke dua yaitu *event project*/perlombaan dimana dalam proyek ini berisi materi-materi garap yang dilakukan oleh pelatih dan pembina.

Pada proyek tetap peserta didik memilih/menentukan sendiri proyek yang akan dikerjakan bersama dengan guru yang nantinya dipresentasikan dan diberikan penilaian diakhir semester. Selanjutnya guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok sesuai dengan hasil seleksi di awal kegiatan ekstrakurikuler ini yaitu kelompok kelas pemula, sedang, dan mahir. Sehingga proyek yang telah dipilih diselesaikan oleh peserta didik bersama kelompok yang telah ditentukan.

Penentuan proyek untuk *event project*/perlombaan disesuaikan dengan pertimbangan-pertimbangan antara lain target yang hendak dicapai misalkan tingkatan jenis acara ataupun perlombaan, kemampuan sumber daya peserta didik maupun alat dan bahan yang tersedia. Sehingga pada tahapan ini guru melakukan pemikiran terhadap ide gagasan yang akan dituangkan dalam membentuk materi perlombaan, pemilihan peserta misalnya pada saat ekstrakurikuler seni karawitan ini akan mengikuti perlombaan di tingkat provinsi maka sumberdaya peserta didik

yang diikutsertakan dalam proyek yaitu peserta didik yang tergabung dalam kelas mahir. Juga pemilihan instrumen gamelan dilakukan sebagai langkah penuangan ide garapan komposisi serta pertimbangan terhadap keunikan yang menjadi keunggulan materi perlombaan. Setelah langkah persiapan pelatihan dilakukan maka kemudian melakukan pelatihan sebagai wujud pelaksanaan program yang telah dipersiapkan.

Perancangan Langkah-Langkah Penyelesaian Proyek

Pada tahap ini peserta didik mulai merancang langkah-langkah penyelesaian proyek yang akan dikerjakan dengan didampingi oleh guru. Adapun langkah-langkah yang disusun oleh peserta didik yaitu; 1) peserta didik menentukan materi yang akan dipilih sebagai proyek presentasi, 2) peserta didik bersama kelompok masing-masing melakukan pembagian tugas, 3) setiap kelompok menyusun strategi penyelesaian proyek, 4) setiap kelompok menentukan jadwal kegiatan selama proses penyelesaian proyek yang akan dikerjakan, dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan masing-masing kelompok. Pada tahap ini guru melakukan pendampingan dan memberikan motivasi peserta didik dalam kerjasama antar anggota kelompok.

Guru menggunakan metode ceramah untuk memudahkan dalam memberikan motivasi terhadap peserta didik. Metode ceramah merupakan metode yang sederhana dengan cara penyampaiannya satu arah secara lisan dari guru kepada peserta didik. Penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko ini bertujuan untuk mempermudah guru dalam memberikan motivasi belajar, pengenalan ataupun gambaran awal mengenai seni karawitan, hingga tujuan/target prestasi yang hendak dicapai dari proses pembelajaran ini.

Selain penyampaian motivasi belajar, pada tahap ini juga guru memberikan pemahaman terhadap tata tertib dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seni karawitan. Hal ini disampaikan untuk melatih peserta didik agar bisa menumbuhkan sikap disiplin terhadap aturan yang telah disepakati. Hal ini butuh kesabaran dari guru pembina dan pelatih karena perbedaan karakter dari masing-masing peserta didik. Setelah motivasi dan tata tertib disampaikan oleh guru, selanjutnya menyampaikan gambaran atau pengenalan seni karawitan. Pembelajaran diawali dengan pengenalan instrumen yang meliputi pengenalan instrumen bentuk bilah seperti: Demung, Saron, Peking, Slentem, Gambang, dan Gender. Juga instrumen bentuk pencon seperti: Bonang Barung, Bonang Penerus, Kethuk, Kenong Kempul dan Gong. Kemudian pemberian materi lanjutan secara bertahap diantaranya yaitu: pengenalan *laras* dalam seni karawitan, mengenal *gendhing*, kemudian juga diberikan bagaimana cara menabuh atau memaikan instrumen karawitan dengan baik dan benar, membaca notasi dan ketepatan tempo. Semua materi tersebut diberikan oleh guru secara bertahap dari yang tingkat kesulitan rendah hingga tinggi.

Hal ini dilakukan agar peserta didik termotivasi dengan baik dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain itu juga dapat memberikan bekal ketrampilan pada setiap peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seni karawitan ini. Sehingga hasil dari kegiatan tersebut dapat dijadikan sebagai bahan penilaian ketrampilan pada peserta didik dan proses pembelajaran ini dapat dilakukan sesuai dengan target yang hendak dicapai.

Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Penyusunan jadwal pelaksanaan pembelajaran ini dibagi menjadi 2 tahapan. Tahapan pertama yaitu penyusunan jadwal rutin dimana dalam tahap ini menggunakan jadwal yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler seni karawitan dilakukan 2 kali dalam seminggu dengan durasi minimal 2 jam setiap hari Kamis dan Sabtu. Kegiatan ekstrakurikuler ini dilaksanakan pada pukul 13.00-15.00 WIB.

Tahapan yang Ke dua yaitu jadwal yang digunakan pada penyelesaian *event project* yang memiliki target atau capaian yang lebih sulit. Misalnya proyek untuk mengikuti sebuah perlombaan ataupun untuk mengisi sebuah acara baik di tingkat lokal hingga nasional. Untuk jadwal pada *event project*/perlombaan ini jika dirasa pertemuan satu kali dalam seminggu tidak cukup untuk materi yang akan disajikan maka proses kegiatan ini dijadwalkan setiap hari. Bahkan jika durasi setiap pertemuan masih kurang mencukupi ditambahkan lagi jadwal pada malam hari yang mana jadwal tersebut merupakan hasil kesepakatan antara peserta didik dan juga guru yang terlibat. Dalam tahapan ini guru menggunakan metode *drill* yang mana proses pelatihan dilakukan secara berulang-ulang dengan menggunakan waktu yang lebih banyak daripada jadwal pelatihan biasa. Seperti yang diungkapkan oleh Sudjana dalam tulisan Sumanty bahwa: “Metode drill merupakan suatu kegiatan untuk melakukan hal yang sama, secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk menyempurnakan suatu ketrampilan secara permanen” (2020:6). Sehingga dalam tahapan ini peserta didik diuji akan konsistensinya dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini sebagai langkah untuk mengatur waktu dan mempertimbangkan capaian materi perlombaan. Sehingga kedisiplinan dalam mengikuti acara pelatihan sangat penting disadari oleh semua pihak yang terlibat.

Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring Guru

Pada tahapan ini guru memberikan monitoring ataupun pengarahan dalam proses pelatihan dengan menggunakan metode ceramah dan metode demonstrasi. Metode demonstrasi dilakukan agar peserta didik dapat dengan mudah menerima penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini diperkuat oleh Huda dalam Ibrahim menjelaskan bahwa:

Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun tiruan

yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain di depan seluruh siswa (2021:52).

Cara yang dilakukan dalam metode demonstrasi ini yaitu guru memeragakan dan memberikan contoh kepada peserta didik baik berupa teknik bermain ataupun teknik-teknik yang lain seperti bagaimana cara membaca dan menghafal notasi hingga bagaimana ekspresi pada saat bermain instrumen dalam seni karawitan. Berdasarkan penjelasan bapak Suluh, tidak dapat dipungkiri bahwa biasanya peserta didik mengalami sedikit kendala atau kesulitan dalam proses pembelajaran dan akan meminta bantuan kepada guru maupun pelatih. Sehingga pada tahap inilah proses monitoring guru dalam pembelajaran ekstrakurikuler dilakukan secara maksimal dan dapat mengatasi kendala atau kesulitan tersebut.



Gambar 1. Proses monitoring guru.
(Dok. Instagram SDN Satu Atap 2 Dongko)

Penyusunan Laporan dan Presentasi Hasil Proyek

Presentasi hasil proyek yang dilakukan oleh peserta didik yaitu dengan menampilkan hasil kerja masing-masing baik presentasi hasil pelatihan rutin maupun hasil proyek untuk perlombaan. Hasil presentasi dari proyek tetap/pelatihan rutin dilakukan oleh peserta didik dengan tampil sesuai dengan kelompok masing-masing yang kemudian diberikan penilaian secara individu oleh guru. Untuk hasil *event proyek*/perlombaan dipublikasikan melalui unggahan di media sosial yang dimiliki oleh sekolah tersebut setelah perlombaan itu terlaksana hal itu digunakan agar tidak ada kebocoran ide yang digunakan untuk perlombaan.

Dalam tahapan ini penyusunan laporan dilakukan oleh peserta didik dan juga guru pembina yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan evaluasi hasil

dari proses pembelajaran tersebut. Adapun penyusunan laporan yang dilakukan oleh peserta didik yaitu menyusun daftar anggota kelompok beserta tugas masing-masing dan materi/proyek yang dikerjakan dengan bimbingan guru. Sedangkan yang dilakukan oleh guru yaitu dengan merekap seluruh hasil kegiatan ekstrakurikuler karawitan meliputi daftar hadir peserta didik, hasil penilaian dan kumpulan materi-materi yang diajarkan selama pembelajaran bahkan juga daftar prestasi yang telah diraih.

Evaluasi Proses dan Hasil Proyek

Evaluasi pembelajaran ekstrakurikuler seni karawitan berbasis proyek ini dilakukan untuk mengukur keberhasilan sejauh mana kemampuan peserta didik dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Teknik evaluasi yang dilakukan pada kegiatan ekstrakurikuler ini melalui 2 tahapan yaitu melalui tes dan non tes. Untuk tahapan tes dilakukan pada akhir semester dengan cara guru memberikan materi yang kemudian dimainkan oleh seluruh peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler meliputi *pithetan*, *jangkah* atau tempo, hafalan notasi dan ekspresi yang dituangkan ke dalam nilai secara individu berupa angka. Untuk penilaian non tes guru melakukan pengamatan terhadap bagaimana sikap peserta didik seperti bagaimana disiplin terhadap waktu ataupun peraturan dan sebagainya. Selain memberikan evaluasi terkait dengan penilaian dalam tahapan ini guru juga memberikan apresiasi dan penghargaan terhadap hasil yang telah dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seni karawitan tersebut.

Untuk proyek dalam mengikuti pelombaan khususnya pada saat menjadi perwakilan dari kabupaten untuk menuju ke tingkat provinsi sebelum pemberangkatan lomba dilakukan evaluasi hasil proyek. Dalam hal ini evaluasi dilakukan dengan mendatangkan perwakilan dari pihak Dinas untuk melihat seberapa jauh persiapan yang akan dilakukan untuk mengikuti perlombaan. Sehingga dalam tahapan ini selain dilakukan evaluasi dari pihak sekolah juga dilakukan evaluasi dari pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Trenggalek.

Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Ekstrakurikuler Seni Karawitan Berbasis Proyek di SDN Satu Atap 2 Dongko Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek.

Hasil dari proses pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dalam ekstrakurikuler seni karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko ini salah satunya yaitu Penciptaan Karya Musik dengan Judul "Tekad". Terciptanya proyek ini pada saat ada sebuah event Pekan Seni Pelajar Kabupaten Trenggalek Tahun 2018 yang diikuti oleh peserta didik ekstrakurikuler karawitan ini. Selain itu proyek yang dihasilkan dari pembelajaran ekstrakurikuler karawitan di sekolah ini antara lain; 1) Teater tradisi "*Bengkeng*", 2) Teater tradisi "*Temon*", 3) Musik tradisi "*Tekad*" dan masih banyak lagi.

Melalui pembelajaran berbasis proyek dalam ekstrakurikuler seni karawitan ini memberikan hasil yang membanggakan. Selain berupa karya-karya yang telah

dipaparkan, ekstrakurikuler ini juga memberikan hasil baik dari segi ketrampilan, perilaku peserta didik dan tentunya juga perolehan prestasi. Sehingga melalui pembelajaran ekstrakurikuler ini memberikan banyak manfaat baik untuk lembaga sekolah maupun untuk peserta didik itu sendiri.

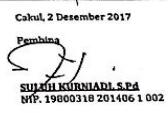
Hasil Pembelajaran dari Segi Ketrampilan

Hasil pembelajaran ekstrakurikulerseni karawitan dalam segi ketrampilan di SDN Satu Atap 2 Dongko yaitu melalui ketrampilan peserta didik dalam memainkan gamelan sesuai dengan tata cara permainan alat musik gamelan. Adapun teknik penilaian yang dilakukan oleh guru dari segi ketrampilan yaitu dengan melakukan tes melalui materi yang telah diberikan kemudian dilakukan penilaian secara individu di setiap akhir semester. Penilaian yang dilakukan meliputi: *pithetan*, hafalan notasi, *jangkah*/tempo, dan ekspresi. Sehingga melalui pembelajaran ekstrakurikulerseni karawitan ini peserta didik dibekali ketrampilan yang berguna untuk meningkatkan kreativitasnya dalam bermusik khususnya seni karawitan.

PENILAIAN
 Pengembangan Diri : Karawitan
 Tahun Pelajaran 2017/2018

Satuan Pendidikan : SDN SATU ATAP 2 DONGKO
 Semester : I

No	Nama	Kelas	Hafal Notasi	Pithetan	Jangkah / Tempo	Ekspresi	Jumlah Nilai	Rata-rata
1	Arri Ardi Yananta	III	80	84	84	84	328	82
2	Diana Dwi Agustin	III	78	80	82	80	320	80
3	Dwi Nur Aisyah	III	75	81	81	80	320	80
4	Eri Prichal Husna	III	80	80	80	79	319	80
5	Fikko Edhan Yhandan	III	85	86	85	84	340	85
6	Laylati Nia Ramadhani	III	78	80	81	81	320	80
7	Renly Putra Erdiyanto	III	80	79	81	80	320	80
8	Reza Kukuh Hari Mukti	III	86	84	84	85	339	85
9	Syahratus Shita	III	78	80	82	80	320	80
10	Arya Novica Priyatama	IV	85	84	84	83	336	84
11	Afri Beni Qoisaini	IV	84	84	85	83	320	81
12	Andika Pratama Wahyu	IV	80	78	82	80	320	80
13	Lia Nikmaturohmah	IV	80	80	80	80	320	80
14	Lugman Hakim	IV	85	84	82	85	336	84
15	Lybita Kurnia Ramadhani	IV	80	86	86	86	338	86
16	Muhammad Iqbal Santoso	IV	80	82	84	82	328	82
17	Natasa Andrian Dwi Andriani	IV	78	80	81	81	320	80
18	Rahmat Hilayat	IV	78	80	80	82	320	80
19	Raka Aditris Saputra	IV	85	80	84	83	328	82
20	Rista Dwi Ardianti	IV	78	80	80	82	320	80
21	Shahrifudin	IV	78	84	84	82	328	82
22	Syavira Rahmawati Putri Rintany	IV	80	84	80	84	328	82
23	Vanessa Silvi Azzita	IV	80	84	84	84	328	82



Gambar 2. Hasil penilaian ekstrakurikuler karawitan (Dok. Sekolah 2018)

Melalui gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek dalam ekstrakurikulerseni karawitan di sekolah ini secara garis besar dapat dikatakan berhasil. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perolehan nilai yang dihasilkan oleh peserta didik sebanyak 47,82% yang memperoleh nilai 80, sebanyak 39,13% peserta didik yang memperoleh nilai 82-84, dan sebanyak 13,04% peserta didik yang memperoleh nilai 85-86. Dimana standar minimal perolehan nilai dalam ekstrakurikuler karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko ini yaitu 75. Sehingga dengan perolehan

nilai peserta didik tersebut dapat menjadi ukuran bahwa proses pembelajaran ekstrakurikuler karawitan ini sudah berjalan dengan baik.

Hasil Pembelajaran dari Segi Sikap atau Perilaku

Selain memberikan bekal melalui ketrampilan, dalam pembelajaran ekstrakurikuler seni karawitan ini peserta didik diberikan pembelajaran nilai-nilai budi pekerti luhur sesuai unsur-unsur yang terkandung dalam karawitan. Nilai-nilai tersebut diantaranya adalah kedisiplinan baik disiplin aturan, waktu, dan sikap. Kemendiknas (2010:34) mengelompokkan indikator disiplin menjadi indikator kelas rendah dan indikator kelas tinggi. Indikator disiplin untuk kelas 1-3 diantaranya adalah sebagai berikut: 1) Datang ke sekolah tepat waktu. 2) Melaksanakan tugas-tugas kelas yang menjadi tanggung jawabnya. 3) Duduk pada tempat yang telah ditetapkan. 4) Menaati peraturan sekolah dan kelas. 5) Berpakaian rapi. 6) Mematuhi aturan permainan.

Indikator disiplin untuk kelas 4-6 adalah sebagai berikut: 1) Menyelesaikan tugas pada waktunya. 2) Saling menjaga dengan teman agar semua tugas-tugas kelas terlaksana dengan baik. 3) Selalu mengajak teman yang melanggar peraturan dengan kata-kata yang sopan dan tidak menyinggung. 4) Berpakaian sopan dan rapi. 5) Mematuhi aturan sekolah.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator karakter disiplin berkaitan dengan waktu, aturan, dan juga sikap. Dalam pembelajaran ekstrakurikuler seni karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko ini disiplin aturan salah satunya yaitu tidak boleh melompati gamelan sebagai bentuk cara menghormati gamelan yang merupakan warisan leluhur. Disiplin waktu dalam hal ini terkait dengan semua jadwal kegiatan yang telah disepakati. Kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler seni karawitan ini merupakan sebuah tim sehingga disiplin waktu sangat penting untuk seluruh pihak yang terlibat. Karena jika kurang 1 pemain saja latihan yang sudah diagendakan tidak bisa berjalan dengan baik.

Selain sikap kedisiplinan, juga diterapkan sikap gotong royong. Menurut Koentjaraningrat dalam tulisan Djamarri menjelaskan bahwa: "Gotong royong adalah kerjasama dalam upaya mencukupi kebutuhan dan menghadapi permasalahan secara bersama". (2016:2). Bermain gamelan dalam suatu kegiatan ekstrakurikuler seni karawitan harus mempunyai rasa kesatuan satu sama lain. Tidak ada yang menonjol satu sama lain, sikap gotong royong ini menjunjung tinggi rasa kerjasama. Peserta didik mampu saling tolong menolong satu sama lain. Rasa ego dalam diri masing-masing peserta didik juga dilatih untuk bisa dikendalikan. Hal ini juga terjadi ketika salah satu peserta didik belum mampu menghafal notasi dengan baik, maka peserta didik yang sudah lebih mampu turut serta dalam membantu proses pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Hasil Pembelajaran dari Segi Prestasi

Melalui pembelajaran ekstrakurikuler seni karawitan yang sudah ada sejak 2004 hingga sekarang ini telah memperoleh berbagai prestasi maupun

penghargaan baik di tingkat lokal kecamatan, kabupaten, provinsi bahkan sampai ke tingkat nasional. Selain perolehan prestasi dalam bentuk penghargaan/juara ekstrakurikuler ini juga telah dipercayai untuk tampil sebagai bintang tamu dalam beberapa acara yang diselenggarakan oleh beberapa instansi. Adapun beberapa instansi tersebut yaitu UPT Puskesmas Pandean Kecamatan Dongko, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Trenggalek dan lain sebagainya.

Prestasi dalam bentuk kejuaraan yang telah diraih diantaranya adalah sebagai berikut: Juara I Pekan Seni Pelajar (PSP) Kabupaten Trenggalek Tahun 2018, Juara III Seni Musik Tradisi (kategori usia 7-12 tahun) dalam rangka Pekan Cipta Seni Provinsi Jawa Timur Tahun 2019, Pemangku Irama 5 terbaik no ranking Provinsi Jawa Timur tahun 2007, Juara Kategori Perunggu Usia 7-12 tahun PPST Provinsi Jawa Timur tahun 2018, Juara Umum Festival Dalang Bocah Provinsi Jawa Timur tahun 2008, Juara umum dalam acara Temu Dalang Bocah se- Jawa, DKI, dan DIY di Taman Budaya Surakarta Tahun 2006 dan masih banyak lagi.

Prestasi dan penghargaan yang paling berkesan bagi ekstrakurikuler seni karawitan SDN Satu Atap 2 Dongko ini adalah menjadi bintang tamu dalam acara Festival Dalang Bocah Tingkat Nasional di Istana Wapres tahun 2009. Selain itu, ekstrakurikuler seni karawitan ini juga telah dipercaya sebagai pengisi acara dalam berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh kecamatan, kabupaten bahkan provinsi. Beberapa acara yang telah mempercayakan ekstrakurikuler ini tampil dalam acara kegiatannya yaitu, Inovasi UKM “Selikur Dino” UPT Puskesmas Pandean Kecamatan Dongko di Balai Desa Cakul, Pembukaan Pertida Saka Bhakti Husada VI Jawa Timur tahun 2018 yang diselenggarakan di Pantai Prigi Trenggalek dan lain-lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan diskusi penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran ekstrakurikuler seni karawitan di sekolah ini telah menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan baik. Terbukti dengan 6 (enam) langkah-langkah proses pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan dalam ekstrakurikuler seni karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko Kabupaten Trenggalek sesuai dengan Kurikulum 2013. Yaitu; 1) Penentuan proyek, 2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, 3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, 4) Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru, 5) Penyusunan laporan & presentasi proyek/publikasi hasil proyek, 6) Evaluasi proses dan hasil proyek. Untuk menunjang model pembelajaran tersebut guru menggunakan metode-metode pembelajaran seperti metode ceramah, drill dan demonstrasi guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Hasil dari pembelajaran ekstrakurikulerseni karawitan di SDN Satu Atap 2 Dongko sudah berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang memuaskan. Terbukti dengan hasil penilaian ketrampilan yang diberikan oleh guru pembina

terhadap peserta didik mendapatkan nilai diatas rata-rata. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai peserta didik. Sejumlah 47,82% peserta didik memperoleh nilai 80, sebanyak 39,13% peserta didik yang memperoleh nilai 82-84, dan sebanyak 13,04% peserta didik yang memperoleh nilai 85-86. Tentunya melalui kegiatan ekstrakurikuler ini juga memberikan hasil yang baik dalam hal prestasi, ini dapat dibuktikan dengan hasil kejuaraan dan penghargaan yang telah diraih oleh ekstrakurikulersen seni karawitan ini. Berdasarkan hasil dan diskusi penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi pihak sekolah itu sendiri maupun untuk masyarakat umum. Salah satunya yaitu dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian lanjutan. Misalnya penelitian tentang kajian bentuk dan garap komposisi, visi dan misi kesenian sekolah, pembetulan karakter siswa melalui pembelajaran ekstrakurikuler karawitan, dan lain sebagainya.

DAFTAR RUJUKAN

- Aji, Ayodha Prabowo. 2017. Strategi Pembelajaran Karawitan di SD Taman Muda Taman Siswa Yogyakarta (Jurnal Gema). (online), Volume 6, Nomor 3.
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/musik/article/view/9630/9284> diunduh pada tanggal 19 juli 2021
- Alwi; Rozak, Abdul; Wiradinata, Rochanda. 2021. Penguatan Aspek Kreativitas Melalui Pembelajaran Menulis Teks Narasi Dengan Model Berbasis Proyek (Jurnal Tuturan). (online), Volume 10, Nomor 1.
<http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/jurnaltuturan/article/view/5227> diunduh pada tanggal 19 Juli 2021
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama. 2016. *Modul Pembelajaran untuk Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djamari. 2016. Penanaman Sikap Gotong Royong Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka di SDN 3 Kronggen Grobogan.
<http://eprints.ums.ac.id/44118/1/09%20PUBLIKASI%20ILMIAH.pdf> diunduh pada tanggal 21 Juni 2021
- Hanafiah, dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama. *Jurnal Publikasi Ilmiah*.
<https://123dok.com/document/oy84o4wz-pendahuluan-penanaman-gotong-kegiatan-ekstrakurikuler-pramuka-kronggen-grobogan.html> diunduh pada tanggal 19 Juni 2021
- Hidayatunnisa, Novianty. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran *Proyek Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Sekolah Indonesia Johor Bahru Malaysia. *Jurnal Repository UPI*. <http://repository.upi.edu/id/eprint/17566> diunduh pada tanggal 19 Juni 2021
- Ibrahim, dkk. 2021. Peningkatan Kemampuan Bermain Peran Menggunakan Metode Demonstrasi Berbatuan Multimedia Film. (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia). (online), Volume 1, Nomor 01.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JPBSI/article/view/32527> diunduh pada tanggal 17 Juni 2021

- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan: Jakarta.
- PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA Nomor 62 tahun 2014 Pasal 1 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- Rahmadhani, Arum Permata. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMK Islam Durenan Trenggalek pada Materi Fungsi Tahun Ajaran 2018/2019 (Jurnal). IAIN Tulungagung. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/10813/5/BAB%20II.pdf> diunduh pada tanggal 21 Juni 2021
- Rokhman, Afif Fadlul. 2019. Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya (Skripsi). Surabaya: Univeritas Negeri Surabaya.
- Romadhon, Taufik. 2012. Pembelajaran Musik Karawitan pada Anak Autis di SLB Bina Anggita Yogyakarta (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
<https://eprints.uny.ac.id/27515/1/Tofik%20Romadhon%2C%2006208244039.pdf> diunduh pada tanggal 7 April 2021
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Sumanty, Rusmi. 2020. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode *Drill*. (Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar). Volume 4, Nomor 3 <https://www.mendeley.com/reference-manager/reader/bcb455b2-3914-3f3d-9ce4-2a5c16722969/27045392-9c08-6adf-4296-affb88f38a25> diunduh pada tanggal 21 Juni 2021
- Supanggah, Rahayu. 2002. *Bothekan Karawitan 1*. Jakarta: Ford Foundation & Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia