

METODE *JIGSAW* DALAM PEMBELAJARAN KARAWITAN DI SANGGAR KARAWITAN SETYO MANUNGGAL KABUPATEN MOJOKERTO

Indra Yohana

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
indra.17020134073@mhs.unesa.ac.id

Dra. Noordiana, M.Sn

Dosen Jurusan Sendratasik
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
noordiana@unesa.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan dunia digital di era sekarang sangatlah pesat. Salah satu aspek yang terpengaruh dari adanya perkembangan dunia digital sekarang adalah Seni. Seni yang dulu dikenal akan nilai tradisi dan kuatnya daya magis karena nilai leluhur yang sangat besar seketika berubah menjadi nilai modern yang menjangkau semua kalangan. Apalagi di era pandemi Covid-19 seperti sekarang, semua kebutuhan dan kegiatan dilakukan melalui digital yaitu virtual guna memutus rantai penyebaran virus. Musik adalah salah satunya. Di Sanggar Karawitan Setyo Manunggal adalah salah satu tempat musik tradisi khususnya Karawitan di Mojokerto yang berkembang. Dengan adanya perkembangan dunia digital dan menghindari penularan virus maka pembelajaran karawitan di sini dilakukan melalui saluran virtual dengan monitoring langsung melalui perangkat digital seperti laptop dan perlengkapan audio video lainnya. Untuk pengumpulan data dilakukan dengan wawancara secara online dan informasi yang diberikan berupa file atau tulisan lainnya dari pemilik sanggar dan sumber lainnya. Penilaian yang dilakukan melalui praktik langsung secara online diakhir pertemuan pembelajaran karena sistem yang digunakan yaitu 3 kali pertemuan untuk pembahasan materi dan praktik mandiri (Zoom&Aplikasi E-Gamelan) + satu kali praktik langsung. Untuk teknik analisis data dilakukan secara kompleks dengan mengumpulkan data sebanyak banyaknya kemudian menyaringnya untuk dipilih sesuai kebutuhan kemudian disajikan dengan simpulan terakhir.

Kata Kunci: Karawitan, Virtual Monitoring, Aplikasi Digital

ABSTRACT

The development of the digital world in this era is very rapid. One of the aspects affected by the development of the digital world today is art. Art that was once known for its traditional values and strong magical powers due to enormous ancestral values has suddenly changed into modern values that reach all walks of life. Especially in the era of the Covid-19 pandemic like now, all needs and activities are carried out digitally, namely virtual in order to break the chain of virus spread. Music is one of them. In Sanggar Setyo Manunggal is one of the places where traditional music, especially Karawitan in Mojokerto is Growing.

With the development of the digital world and avoiding virus transmission, Karawitan learning here is carried out through virtual channels with direct monitoring through digital devices such as laptop and other audio video equipment. For data collection is done by interviewing online and offline and the information provided in in the form of files or other writings from sanggar owners and other sources. The assessment is carried out through offline direct practice at the end off the lesson because the system used is 3 meetings with material discussion (E-Gamelan&Zoom Application) and one hands-on practice. For data analysis techniques, it is carried out in a complex manner by collecting as much data as possible and then filtering it to be selected as needed and then presented with the final conclusion

Keywords : Karawitan, Virtual Monitoring, Digital Application

PENDAHULUAN

Menurut Sanjaya (2010: 147) Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode sendiri diterapkan pada suatu rancangan kegiatan dengan penyesuaian yang tertata supaya pada penerapannya dapat mendapat hasil yang sesuai dan bagus. Guna dari Metode sendiri ialah memberi tingkat keberhasilan yang tinggi pada suatu kegiatan dan nantinya dapat menjadi acuan bagi kegiatan lain. Dalam hal ini yang digunakan ialah Metode Jigsaw. Menurut Rusman (2011), Metode Jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok peserta didik dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam peserta didik dan peserta didik tersebut bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Zaini (2008: 56) menjelaskan bahwa Pembelajaran Jigsaw merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan dari strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain. Metode Jigsaw dipilih untuk digunakan dalam Pembelajaran Karawitan ini karena dirasa cocok dengan keadaan Pembelajaran yaitu Daring yang memungkinkan anak-anak dapat belajar secara mandiri materi-materi yang diberikan di rumah masing-masing. Dalam penerapannya, Metode ini nyatanya bisa mendorong anak-anak lebih kreatif dan meningkatkan improve mereka dalam Pembelajaran Karawitan secara Daring/ Online.

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam Pembelajaran dengan Metode Jigsaw menurut Wena (2009) adalah sebagai berikut:

1. Pembentukan kelompok asal
2. Pembelajaran pada kelompok asal
3. Pembentukan kelompok ahli
4. Diskusi kelompok ahli
5. Diskusi kelompok asal
6. Diskusi kelas
7. Pemberian kuis
8. Pemberian penghargaan kelompok

Dengan langkah-langkah tersebut nantinya Pembelajaran dengan Tipe Jigsaw dapat menghasilkan Pembelajaran yang variatif dan bisa memunculkan ide-ide baru dari kreatifitas anak-anak saat berlangsungnya Pembelajaran tersebut karena Tipe Pembelajaran ini secara tidak langsung memancing ide-ide anak-anak yang terlibat di dalamnya untuk berpikir secara optimal dengan kreatif yang mereka miliki.

Pembelajaran menurut Hernawan (2013: 9) ialah suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran digunakan pada saat akan ada suatu kegiatan belajar dengan suatu ketetapan dimana ada proses belajar yang nantinya akan menghasilkan sesuatu yaitu hasil di akhir proses belajar tersebut. Alasan Pembelajaran dilakukan supaya proses belajar anak-anak memiliki arah yang jelas dan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Apalagi dalam Pembelajaran Karawitan secara Daring seperti ini sangatlah penting ditunjang dengan tipe Pembelajaran yang baik.

Menurut Martopangrawit (1975: 32), seni Karawitan adalah sebagai seni suara vokal dan instrumen yang menggunakan nada-nada berlaras Slendro dan Pelog. Karawitan sendiri digolongkan dalam musik ansambel atau gabungan dari beberapa instrumen yang menjadi satu kesatuan dan biasanya dimainkan dalam suatu acara agung atau acara-acara sakral terutama di lingkungan kerajaan. Di dunia seni musik, Karawitan dikenal sebagai jenis musik yang unik dan berbeda karena ragam instrumennya yang berbeda-beda serta memiliki nada atau laras sendiri dimana nada tersebut hanya dimiliki oleh Gamelan yaitu Pelog dan Slendro. Pembelajaran Karawitan secara Daring ini dilakukan di Sanggar Karawitan Setyo Manunggal yang terletak di Ds. Bedog Ds. Mlaten Kec. Puri Kabupaten Mojokerto. Pengertian Sanggar Karawitan adalah tempat dimana anak-anak yang ingin belajar banyak tentang Karawitan baik dari materi hingga cara nabuhnya secara baik dan benar dengan dibimbing langsung oleh guru atau pelatih yang ada di tempat tersebut. Sanggar Karawitan memiliki suatu program yang akan dilaksanakan dalam periode tertentu layaknya Sanggar Seni lainnya dan memiliki harapan bisa berhasil di akhir periode tersebut dengan capaian anak-anak Sanggar mampu menyerap materi dengan baik dan menerapkannya dengan baik.

Di Sanggar Karawitan Setyo Manunggal yang terletak di Kabupaten Mojokerto ini menjadi salah satu Sanggar Karawitan yang menerapkan Pembelajaran secara Daring karena masa Pandemi yang melanda belum juga usai. Hal ini dilakukan supaya anak-anak tetap dapat belajar Gamelan dan tidak ada kevakuman yang dapat memperparah keadaan dan membuat situasi semakin membosankan. Dalam pengaplikasiannya dengan Metode Jigsaw dapat diterapkan dengan cukup baik dan dapat diterima dengan cukup baik meskipun kendala-kendala seperti sinyal dan cuaca cukup menghambat namun tidak mengurangi semangat anak-anak dalam belajar.

Pembelajaran secara Daring ini sesuatu yang mungkin masih jarang digunakan di Sanggar Karawitan di daerah Mojokerto dan Sanggar Karawitan Setyo Manunggal menjadi salah satu yang menjalankan karena tuntutan keadaan. Dengan bantuan beberapa media pembelajaran sebagai penunjang seperti Zoom

Meeting dan E-Gamelan maka Pembelajaran ini dapat berjalan dan diterima anak-anak. E-Gamelan menjadi aplikasi pengganti Gamelan asli di Sanggar yg digunakan anak-anak untuk mempelajari materi-materi yang diberikan oleh guru Sanggar. Metode Jigsaw digunakan sebagai dasar acuan teori saat anak-anak diberikan tugas mempelajari materi-materi seperti Jula-Juli dan Srepeg Suroboyo secara individu di rumah dengan aplikasi E-Gamelan dan hasilnya nanti mereka memainkan materi yang sudah dipelajari secara bergantian lewat Zoom. Dengan Metode seperti ini maka peluang untuk munculnya kemampuan improve anak semakin besar karena mereka secara tidak langsung dituntut kreatif untuk improve dari materi yang sudah ada. Berikut langkah-langkah Pembelajaran Karawitan dengan Metode Jigsaw yang ada di Sanggar Karawitan Setyo Manunggal:

1. Pemberian Materi
2. Pembagian materi ke anak-anak
3. Anak mempelajari secara individu
4. Presentasi

Mengutip dari Skripsi HJ. Fatmawati dari Universitas Negeri Makassar Tahun 2015 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Tari) Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonomulyo” bahwa Metode Jigsaw cukup dirasa efektif untuk Pembelajaran Seni karena mampu menciptakan suatu hal baru dan meningkatkan tingkat kreatif pada siswa-siswi atau anak-anak dalam belajar. Satu lagi kutipan Artikel Ida Bagus Adi Baskara yang berjudul “Proses Pembelajaran Seni Karawitan Di Sekolah Dasar Negeri 1 Wanasari Tabanan” menjadi tambahan referensi jika Pembelajaran Karawitan itu bisa dilakukan dengan Metode-Metode tertentu dan dapat berjalan dengan baik apabila dapat saling bersinergi antara guru dan siswa. Dari 2 kutipan tersebut dapat dikatakan jika Metode Jigsaw bisa menjadi salah satu cara untuk Pembelajaran Karawitan dan dapat berjalan dengan cukup baik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Analisis Deskriptif dimana metode penelitian ini nantinya dapat memberikan gambaran secara rinci mengenai penelitian yang dilakukan. Menurut Sugiyono (2017), Analisis Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Pada dasarnya penelitian ini memiliki tujuan untuk memberi deskripsi bagaimana pembelajaran Karawitan melalui Virtual atau Daring di Sanggar Karawitan Setyo Manunggal ini dapat berjalan baik berjalan lancar ataupun kurang lancar.

Untuk Media pembelajaran yang digunakan yaitu Whatsapp, Zoom, dan E-Gamelan. Subjek dalam penelitian ini adalah anggota Sanggar Karawitan Setyo Manunggal yang rata-rata masih anak SD hingga SMP. Pengumpulan data atau penghimpunan data dilakukan melalui 2 cara yaitu wawancara dan observasi berupa tulisan dan data valid. Wawancara dilakukan melalui 2 Metode 1 Media yaitu melalui Video Call dan Chat Massage melalui Whatsapp serta wawancara secara langsung ke rumah beliau. Untuk tulisan diberikan oleh pemilik Sanggar yaitu Bapak Mulyadi dan Ibu Resmiati. Beberapa aspek atau perihal yang ditanyakan saat wawancara untuk input data yaitu: (1) apakah para anggota Sanggar siap untuk pembelajaran Karawitan secara Virtual/ Daring. (2) bagaimana respon para anggota tentang pembelajaran Karawitan secara Virtual/ Daring apakah efektif atau sulit. (3) kendala apa saja yang dirasakan selama pembelajaran.

Bagian Analisis data dilakukan dengan Metode Analisis dari Miles & Huberman (1992: 16) yang terdiri dari 3 tahapan yaitu, reduksi data, display data/ penyajian data, serta penarikan dan verifikasi simpulan. Tahap reduksi data adalah tahap untuk mengumpulkan seluruh data dan informasi yang dibutuhkan dari hasil wawancara lalu dikelompokkan datanya dalam beberapa sub yang dibutuhkan. Tahap display data adalah tahap menampilkan data yang diperlukan dalam penelitian dan tidak diperlukan untuk dipisahkan. Tahap akhir yaitu tahap penarikan dan verifikasi simpulan adalah tahap interpretasi data penelitian untuk

ditarik simpulan berdasarkan fenomena atau sebuah kejadian yang didapatkan saat pembelajaran.

HASIL DAN DISKUSI PENELITIAN

Proses Pembelajaran Karawitan Dengan Metode Jigsaw

Pembelajaran dilakukan dengan 4x pertemuan melalui Zoom secara Daring dengan waktu 2x30 menit. Ada 8 anak dari Sanggar Setyo Manunggal yang dipilih untuk mengikuti Pembelajaran Karawitan dengan Metode Jigsaw ini.

NO	NAMA	KELAS
1	Ridho Agil	5
2	Risky Aditya	5
3	Muhammad Farrel	5
4	Maulana Rafka	5
5	Fakhri Febrian	5
6	Muhammad Rizki Ilahi	5
7	Airlangga Dewa	4
8	Wildan Eki	4

Media Pembelajaran

Media yang digunakan adalah Zoom Meeting sebagai Media Pembelajaran Virtual dan Whatsapp sebagai Media komunikasi Virtual. Untuk perangkat pendukung, E-Gamelan digunakan sebagai penunjang praktik secara individu beberapa materi yang diberikan.

Metode Pembelajaran

Pembelajaran dilakukan dengan waktu 1 jam setiap pertemuan atau 2x30 Menit dengan menggunakan Metode Jigsaw dimana akan ada pembagian materi untuk setiap anak dan menjadi tanggung jawab mereka masing-masing. Berikut langkah-langkah Pembelajaran yang diterapkan pada anak-anak Sanggar Karawitan Setyo Manunggal:

Pertemuan pertama

Anak-anak mengikuti pembelajaran melalui Zoom Meeting dengan materi pertama yaitu Jula-Juli. Langkah pertama anak-anak menyimak presentasi dari pengajar tentang materi Jula-Juli melalui screen. Isi screen yaitu Notasi Jula-Juli beserta lengkap dengan Ornamen lainnya seperti Notasi Kempul, Kenong, Suwuk, dan Gong, kemudian anak-anak diharuskan membaca Notasi tersebut dengan suara mereka atau mengeja dengan laras Slendro. Tapi sebelum itu, anak-anak diberitahu tentang simbol-simbol yang ada dalam penulisan notasi dan cara membacanya supaya paham tentang penulisan Notasi Karawitan, kemudian pengajar membagi setiap Notasi per Instrumen untuk masing-masing anak untuk dihafalkan dan dipraktikkan secara mandiri menggunakan Aplikasi E-Gamelan yang sudah di instal di masing-masing HP anak. Anak-anak diberi waktu 5 menit untuk memahami tentang Notasi tersebut. Setelah mereka sudah memahami maka ditunjuk satu persatu untuk membaca dan memainkan Notasi tersebut dengan benar. Langkah awal ini bertujuan untuk merangsang kepekaan mereka terhadap Laras Notasi Gamelan Slendro. Setelah semuanya sudah paham maka evaluasi dan pesan disampaikan untuk perbaikan pertemuan 1. Di akhir pertemuan, pengajar memberikan sedikit review materi untuk pertemuan kedua supaya anak-anak memiliki kesiapan dan belajar.

Pertemuan kedua

Sama seperti pertemuan pertama namun kali ini berbeda materi. Di pertemuan pertama, materi yang diajarkan adalah Jula-Juli tapi di pertemuan kedua ini materinya sedikit lebih berat yaitu Srepeg Suroboyo dan Ayak 8 untuk merangsang naluri mereka di nuansa Jawa Timuran sesuai tujuan awal Pembelajaran. Langkah awalnya sama, anak-anak menyimak screen yang berisi

Notasi Srepeg Suroboyo dan Ayak 8 lalu diberi waktu 10 menit untuk memahami Notasi tersebut. Setelah mereka sudah paham maka mereka harus memberikan hasil pemahaman mereka. Satu persatu anak memainkan Notasi Srepeg Suroboyo dan Ayak 8 dengan menggunakan Aplikasi E-Gamelan sesuai pembagian Instrumen di pertemuan pertama. Setelah semua sudah menunjukkan hasil pemahaman mereka, evaluasi dilakukan untuk memberi beberapa catatan dan saran dalam pertemuan kedua. Setelah evaluasi, pengajar review tentang pertemuan ketiga.

Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga adalah pertemuan rangkuman dari 2 pertemuan sebelumnya dan merupakan pertemuan untuk merangkum materi secara ringkas guna memberikan kemudahan untuk praktik terakhir di pertemuan terakhir. Notasi Jula-Juli, Srepeg Suroboyo, dan Ayak 8 diulang kembali untuk menyegarkan ingatan anak-anak. Di akhir pertemuan dilakukan evaluasi dan motivasi untuk anak-anak supaya semangat mereka tetap tinggi dan tidak jenuh.

Pertemuan keempat/ Pertemuan terakhir

Pertemuan ini adalah pertemuan terakhir dimana akan ada penilaian untuk anak-anak dan bermain secara kelompok dengan Aplikasi E-Gamelan dengan 3 materi yang sudah dipelajari secara Daring. Spesifikasi Instrumen yang dimainkan anak-anak sebagai berikut:

- | | | |
|-------------------|---|----------|
| 1. Ridho Agil | - | Demung |
| 2. Risky Aditya | - | Saron 1 |
| 3. M. Farrel | - | Saron 2 |
| 4. Maulana Rafka | - | Peking |
| 5. Fakhri Febrian | - | Slenthem |
| 6. M. Rizki | - | Kempul |
| 7. Airlangga Dewa | - | Bonang |

8. Wildan Eki - Kenong

Waktu untuk pertemuan terakhir ini yaitu 2x60 menit karena praktik secara langsung 3 materi sekaligus yang pastinya membutuhkan waktu cukup lama. Setelah anak-anak menuntaskan praktik semua materi, evaluasi dilakukan untuk catatan Sanggar dan sebagai acuan Pembelajaran di masa mendatang karena Pembelajaran Karawitan secara Daring dengan Metode Jigsaw seperti ini dirasa memiliki nilai tersendiri dan dapat dilakukan di Ranah Seni khususnya Karawitan. Pembelajaran Karawitan dengan Metode Jigsaw ini nantinya juga dapat dijadikan acuan Pembelajaran Karawitan di Sanggar-Sanggar Karawitan lain terutama di Mojokerto karena Pembelajaran ini juga masih cukup jarang digunakan di area Mojokerto. Dengan selesainya Pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi sebuah data/ cara untuk para pengajar memiliki referensi untuk mengajar di kondisi Pandemi dan memiliki opsi baru supaya anak-anak Sanggar mereka tidak vakum.

Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran

Berdasarkan hasil praktik di pertemuan terakhir pembelajaran, dapat ditarik sebuah penilaian sebagai berikut:

NO	Nama	Hafalan	Praktik Nabuh	Kepekaan	Keterangan
1	Ridho Agil	A	A	A	Sangat Baik
2	Risky Aditya	A	A	A	Sangat Baik
3	Muhammad Farrel	A	A	A	Sangat Baik
4	Maulana Rafka	A	A	A	Sangat Baik
5	Fakhri Febrian	A	B	B	Baik
6	M. Rizki Ilahi	A	B	B	Baik
7	Airlangga Dewa	C	C	C	Cukup Baik

8	Wildan Eki	C	C	C	Cukup Baik
---	------------	---	---	---	------------

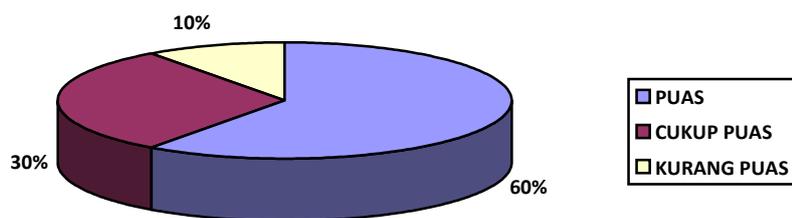
Di bawah ini adalah keterangan tentang nilai yang didapat anak-anak setelah mengikuti praktik terakhir:

Nilai	Keterangan Nilai
A	Mampu memahami materi dengan sangat baik dan mampu menerapkan materi dengan sangat baik
B	Mampu memahami materi dengan baik dan mampu menerapkan materi dengan baik
C	Mampu memahami materi cukup baik dan mampu menerapkan materi cukup baik



Dari 8 anak yang mengikuti praktik, 4 anak memiliki hafalan sangat baik dan praktik sangat baik, 2 anak memiliki hafalan yang sangat baik dan praktiknya baik, dan 2 anak sisanya hafalannya cukup baik dan praktiknya cukup baik. Melihat hasil tersebut dapat dijadikan indikasi jika Pembelajaran ini cukup berhasil dan berjalan baik. Catatan-catatan tentang Pembelajaran ini akan dijadikan pemilik Sanggar untuk bahan Evaluasi di Sanggar Karawitan Setyo Manunggal untuk berlangsungnya pembelajaran serupa dikemudian hari.

Berikut Statistik tingkat kepuasan anak-anak terhadap pembelajaran Karawitan Virtual Monitoring:



SIMPULAN DAN SARAN

Melihat statistik yang didapatkan dari Pembelajaran Karawitan secara Daring dengan Metode Jigsaw yang sudah dilakukan oleh Sanggar Karawitan Setyo Manunggal Kabupaten Mojokerto maka bisa disimpulkan jika Pembelajaran ini cukup berhasil dan dapat menjadi acuan baru Pembelajaran Karawitan di Sanggar-Sanggar Karawitan khususnya di daerah Mojokerto. Keadaan yang tidak memungkinkan di situasi Pandemi membuat para pelaku seni terutama para pengajar harus berpikir keras untuk membuat sebuah cara baru supaya Pembelajaran untuk anak-anak tetap dapat berlangsung dan tidak terjadi kevakuman yang dapat mengakibatkan adanya kejenuhan dan kebosanan yang cukup mengganggu mental anak. Dengan adanya Pembelajaran Karawitan Metode Jigsaw ini diharapkan mampu mendorong keberlangsungan Pembelajaran Karawitan untuk masa mendatang. Pembelajaran Karawitan dengan Metode Jigsaw ini juga memungkinkan adanya sebuah terobosan baru yang dapat dicoba seperti Pembelajaran Karawitan Berbasis Proyek atau yang lain dimana dapat menjadi mini konser secara virtual namun khusus Karawitan Jawa Timuran. Hal ini dapat dikatakan menjadi opsi baru karena melihat tingkat keberhasilan Pembelajaran Karawitan dengan Metode Jigsaw yang cukup tinggi. Diharapkan Pembelajaran-Pembelajaran terobosan baru seperti ini dapat menjadi motivasi dan tambahan moril untuk para pelaku seni terutama para pengajar untuk semakin semangat dan tidak patah arah. Untuk Sanggar Karawitan Setyo Manunggal diharapkan di masa mendatang dapat dijadikan tempat penelitian kembali terutama untuk aspek lain seperti bagaimana pengaruh sosial Pembelajaran Karawitan Setyo Manunggal untuk masyarakat sekitar atau pengaruh komunikasi

tentang Musik Karawitan Setyo Manunggal untuk masyarakat sekitar. Besar harapan penelitian-penelitian tersebut bisa terealisasi di waktu yang akan datang.

DAFTAR RUJUKAN

- Bagus Adi Baskara, Ida. 2016. *Proses Pembelajaran Seni Karawitan Di Sekolah Dasar Negeri 1 Wanasari Tabanan*. Denpasar: ISI Denpasar
- Fatmawati. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Tari) Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonomulyo*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Hernawan, A. B. 2013. *Pengaruh Partisipasi Kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah dan Kecerdasan Emosional Terhadap Kreativitas Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Jakarta
- Hisyam, Zaini. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri
- Made, Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Martopangrawit. 1975. *Pengetahuan Karawitan I*. Surakarta: ASKI Surakarta
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/825> diakses pada tanggal 15 Mei 2021
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. 1992. *Analisa Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Setiawan, Aris. 2013. "Konfigurasi Karawitan Jawatimuran." *Gelar/ : Jurnal Seni Budaya* 11 (1): 1-14. <https://doi.org/10.33153/GLR.V11I1.1427>.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.