

PENGGUNAAN MEDIA GAMELAN SARON PELOG MATERI TEMBANG DOLANAN UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MUSIKAL KELAS III SD KEMALA BHAYANGKARI 1 SURABAYA

Aulya Aniza Paramitha

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(aulya.20025@mhs.unesa.ac.id)

Heru Subrata

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(herusubrata@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media gamelan saron pelog materi tembang dolanan untuk melatih kemampuan musikal kelas III SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode mixed method yang menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan bantuan pengolah data MAXQDA dan SPSS 26. Hasil dari observasi yang didapatkan bahwa peserta didik akan lebih aktif dan tertib jika mendapatkan bimbingan yang intensif dari pada peserta didik yang tidak mendapatkan bimbingan. Hasil penelitian ini yakni dari penilaian hasil uji validasi ahli media dan validasi ahli materi dalam bentuk presentase. Hasil yang didapatkan dari uji validasi ahli media yakni 96,00 %, sedangkan uji validasi ahli materi yakni 96,00%. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni 22 siswa, Dimana terbagi menjadi dua kelompok yakni 11 siswa kelompok eksperimen dan 11 siswa kelompok kontrol. Hasil dari penelitian dari uji t untuk posttest antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol didapatkan $t_{hitung} = 5,287$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 1,725$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan dari hasil kemampuan musikal peserta didik antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, atau dengan kata lain perlakuan yang intensif dapat memberikan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa perlakuan intensif yang memiliki hasil yang lebih rendah. Hal tersebut diperkuat dengan adanya penyebaran angket dalam proses pembelajaran menggunakan media gamelan saron pelog memperoleh hasil presentase 96,36%, dengan itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamelan saron pelog materi tembang dolanan dapat diminati peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk belajar sambil bermain musik.

Kata kunci: Gamelan saron pelog, mixed method, tembang dolanan

Abstract

This study aims to describe the use of gamelan saron pelog media for dolanan song material to train grade III musical skills at SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. This research uses a mixed method method that combines qualitative and quantitative research with the help of MAXQDA and SPSS 26 data processors. The results of the observations obtained that students will be more active and orderly if they get intensive guidance than students who do not get guidance. The results of this study are from the assessment of the results of the media expert validation test and material expert validation in the form of percentages. The results obtained from the media expert validation test are 96.00%, while the material expert validation test is 96.00%. The sample used in this study was 22 students, which were divided into two groups, namely 11 experimental group students and 11 control group students. The results of the study of the t-test for posttest between the experimental group and the control group obtained $t_{count} = 5.287$ greater than $t_{table} = 1.725$ ($t_{count} > t_{table}$), then it can be concluded that H_0 was rejected and H_a was accepted, which means there is a difference in the results of musical ability of students between the experimental group and the control group, or in other words intensive treatment can give higher results compared to intensive treatment tanpa has a lower yield. This is reinforced by the distribution of questionnaires in the learning process using gamelan saron pelog media obtained a percentage result of 96.36%, with it it can be concluded that the use of gamelan saron pelog media dolanan song material can be of interest to students and motivate students to learn while playing music.

Keywords: Gamelan saron pelog, mixed method, tembang dolanan

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin modern membuat seseorang terutama tenaga pendidik di Indonesia turut dalam kemajuan dan perubahan global. Pendidik saat ini lebih memilih menggunakan IT sebagai sarana penunjang pembelajaran di dalam kelas. Kemajuan teknologi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia baik dibidang seni budaya bahkan dibidang pendidikan (Jamun, 2018; Maritsa dkk., 2021). Faktor tersebut membuat pendidik lebih mementingkan sarana pembelajaran dengan teknologi dalam pemahaman siswa dari pada media konkret atau nyata.

Setiap daerah di Indonesia memiliki suku, adat istiadat, kesenian, dan kearifan lokal yang berbeda-beda, sehingga harus berhati-hati terhadap budaya luar. Masuknya budaya asing ke Indonesia sebagai hasil kerjasama yang direncanakan, bahkan dapat berdampak negatif terhadap budaya asli Indonesia (Khotimah, 2021). Hal tersebut membuat peserta didik lebih cenderung menyukai budaya asing dan kurangnya minat mempelajari budaya dan kearifan lokal dari dalam negeri.

Salah satu penyebab hal tersebut yaitu karena kurangnya pemahaman peserta didik, khususnya budaya dari daerah Jawa. Budaya tradisional Jawa merupakan kearifan lokal yang perlu dijaga dan dilestarikan, terutama Bahasa Jawa yang dijadikan simbol adat kebudayaan (Kristanto, 2020). Sementara itu, kemampuan peserta didik terhadap pemahaman Bahasa Jawa masih perlu ditingkatkan. Karena Bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal yang ada di jenjang sekolah dasar

Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Jawa memiliki peranan penting bagi peserta didik agar dapat mengembangkan terkait keterampilan, sikap, dan pengetahuan di dalam kehidupan serta mengajak peserta didik untuk melestarikan kebudayaan agar memiliki wawasan yang luas tentang keberagaman budaya (Purwanto, 2021). Bahasa dan sastra Jawa mengandung nilai-nilai moral, kemanusiaan, etika, dan spiritual. Hal ini harus diaktualisasikan kepada peserta didik sebagai nilai pendidikan karakter (Wulan dkk., 2022). Salah satu materi pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar sebagai pendidikan moral yaitu tembang dolanan.

Tembang dolanan digunakan sebagai sarana untuk bersenang-senang dan sarana berkomunikasi yang mengandung pesan yang mendidik. Pada umumnya, tembang dolanan dikhususkan untuk anak-anak dengan nuansa gembira, ceria, nasehat, dan mengajak bermain sambil bernyanyi. Tembang dolanan mengandung makna yang dijadikan sebagai pedoman bagi orang tua dan guru untuk memberikan suatu nasihat yang ditujukan kepada anak (Okta Priani & Fita Asri Untari, 2021).

Tembang dolanan berhubungan dengan kemampuan siswa di dalam keterampilan berbahasa atau berbicara. Keterampilan berbicara adalah kemampuan dalam mengolah kata dan bahasa melalui bunyi suara agar dimengerti dan dipahami oleh orang sekitar (Karyadi, 2018). Pada dasarnya tembang dolanan memiliki bahasa dan cengkok yang sederhana, terdiri dari jumlah baris yang terbatas, dan berisi hal-hal yang disesuaikan dengan keadaan anak-anak. Dalam hal ini, agar mempermudah

dalam mempelajari dan menyanyikan tembang dolanan perlunya media pendukung dalam pembelajaran berupa gamelan.

Proses penyampaian materi pembelajaran diperlukan sebuah alat untuk pemahaman siswa yang disebut media pembelajaran (Khotimah, 2021). Gamelan merupakan alat musik tradisional Jawa yang terdiri dari berbagai jenis instrumen perkusi dan non-perkusi. Media gamelan yang dipilih dalam penelitian ini adalah saron pelog. Saron termasuk dalam golongan balungan yang terdiri dua jenis nada yaitu pelog dan slendro, dimana bahan pembuatannya terbuat dari tembaga dan timah (Prasetyo, 2021).

Beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan media gamelan sederhana dapat mempermudah siswa dalam mempelajari tembang dolanan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rini P, 2018). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa penggunaan media gamelan dapat menciptakan seni kemandirian, rasa tanggung jawab, dan menanamkan karakter positif bagi siswa. Sehingga siswa bisa eksplor keterampilan dalam bermusik dengan bermain gamelan (Nisa, 2020). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa guru lebih mementingkan menggunakan media *audio visual* melalui *smartphone* dan metode ceramah saja pada materi tembang dolanan. Sehingga siswa kurang memahami dan kesulitan dalam melagukan tembang dolanan dengan tepat (Rizky, 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penelitian yang dilakukan. Perbedaan tersebut meliputi subjek penelitian, fokus kajian, jenis metode. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama membahas penggunaan media gamelan dalam pemahaman materi tembang dolanan. Namun demikian, belum terdapat peneliti terdahulu yang melakukan penelitian menggunakan media berupa gamelan saron pelog pada materi tembang dolanan di sekolah dasar. Oleh karena itu, gamelan saron pelog menjadi pilihan peneliti dalam penelitian ini.

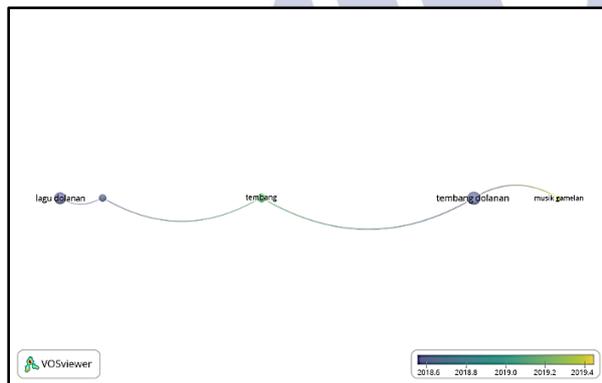
Gamelan saron pelog lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi tembang dolanan. Karena saron pelog merupakan salah satu jenis gamelan yang bersifat melodis, dan tergolong mudah digunakan peserta didik dengan pedoman titilaras tembang dolanan. Media gamelan merupakan salah satu media yang nyata. Sehingga peserta didik dapat eksplor dan memainkan secara langsung. Media nyata pada peserta didik dapat mengembangkan keterampilan pada aspek motorik, sosial, emosional, seni, dan kognitif (Pamungkas Joko, 2021).

Kebaharuan penelitian ini berdasarkan penelitian sebelumnya adalah bagaimana penggunaan media gamelan saron pelog pada materi tembang dolanan untuk melatih kemampuan musikal di sekolah dasar. penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media gamelan saron pelog pada materi tembang dolanan untuk melatih kemampuan musikal di sekolah dasar dan fokus peneliti yaitu media gamelan dalam pemahaman siswa pada materi tembang dolanan untuk melatih kemampuan musikal di sekolah dasar.

Di SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, terdapat fasilitas seperangkat alat musik yang digunakan untuk

kegiatan ekstrakurikuler perkusi, salah satunya yaitu alat musik gamelan saron pelog. Dalam pembelajaran bahasa jawa, guru mengajarkan materi tembang dolanan menggunakan *audio visual* dan hanya berupa tiruan bernyanyi saja. Dengan alat musik gamelan tersebut, peneliti bermaksud menggunakan sebagai media pembelajaran materi tembang dolanan. Media gamelan saron pelog merupakan media nyata, sehingga diharapkan dapat mempermudah guru dalam mengajarkan tembang dolanan dan melatih kemampuan musikal peserta didik dalam bermain gamelan saron pelog.

Hasil penelitian tentang Penggunaan Media Gamelan Saron Pelog pada Materi Tembang Dolanan untuk Melatih Kemampuan Musikal masih jarang atau sedikit yang membahas. Hal itu berkaitan dengan hasil analisis melalui *software Harzing Publish or Perish* yang di dalamnya terdapat *Google Scholar* kemudian melakukan pelurusan dengan beberapa kata kunci yaitu media gamelan, saron pelog, tembang dolanan, dan sekolah dasar sebanyak 1000 jurnal dalam kurun waktu 2018 hingga 2023. Kemudian di analisis melalui *software VOSviewer* menghasilkan data hanya 30%. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Berdasarkan latar belakang itulah, maka akan dilakukannya penelitian dengan judul “Penggunaan Media Gamelan Saron Pelog pada Materi Tembang Dolanan untuk Melatih Kemampuan Musikal Kelas III di SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya”

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *mixed methods*. Penelitian ini adalah suatu langkah dalam penelitian yang menggabungkan elemen-elemen kualitatif dan kuantitatif dalam satu studi. Penelitian *mixed methods* merupakan penggabungan suatu penelitian dengan prosedur dan teknik pada penelitian kualitatif dan kuantitatif, atau menggabungkan dua pendekatan dalam satu penelitian (Marinu Waruwu & Wacana, 2023). Penelitian ini menggunakan model campuran sekuensial/bertahap (*sequential mixed methods*) khususnya model eksplanatory sekuensial.

Pada penelitian ini mengambil sampel dengan menggunakan *teknik purposive sampling* untuk membagi siswa menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik ini digunakan peneliti

dalam memilih sampel secara khusus berdasarkan tujuan yang peneliti buat.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri atas wawancara, observasi, tes praktik, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati fenomena yang sedang diteliti untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan (Hafni Sahir, 2022). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi secara langsung, sehingga akan terlibat di lokasi penelitian agar dapat memperoleh data secara langsung. Wawancara, suatu kegiatan yang digunakan peneliti untuk memperoleh data melalui narasumber dengan mengajukan pertanyaan sesuai pedoman yang telah dibuat. Dalam pengolahan data observasi dan wawancara menggunakan aplikasi *MAXQDA*; Angket atau kuesioner dalam penelitian ini berupa respon peserta didik terhadap media, validasi ahli media dan materi; Tes praktik dengan menggunakan media gamelan saron pelog, posttest digunakan untuk mengetahui hasil keberhasilan peserta didik terhadap media.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan bantuan aplikasi *MAXQDA*. Sedangkan teknik analisis kuantitatif berupa penskoran hasil validasi ahli media dan materi dalam bentuk presentase, uji coba posttest dengan uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas, serta uji t posttest dengan bantuan *SPSS* versi 26

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Validasi

Suatu media dikatakan layak digunakan apabila melalui uji kelayakan. Layak tidaknya suatu media tergantung dari hasil uji yang didapat. Uji kelayakan (validasi) memiliki beberapa aspek penilaian yang harus dipenuhi pada media pembelajaran. Sebelum diuji kelayakan, media pembelajaran harus melalui proses validasi. Validasi dilakukan oleh para ahli di bidangnya, yaitu ahli materi, dan ahli media. Validator tersebut diharapkan mampu memberi saran/ masukan yang dapat digunakan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Penilaian media dilakukan oleh Prof. Dr. Surana, S.S., M.Hum. dari Fakultas Bahasa dan Seni. Aspek validasi media yang dinilai meliputi materi, manfaat media, penggunaan media, dan kepraktisan media. Penilaian materi dilakukan oleh Dr. Hendratno., M. Hum. Dari Fakultas Ilmu Pendidikan. Aspek validasi materi

yang dinilai meliputi materi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan materi. Hasil validasi disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1.1 Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Frekuensi Skor
1.	Materi	24
2.	Kelayakan Kebahasaan	14
3.	Kelayakan Materi	10
Total		48
Skor Maksimal		50
Presentase= $\frac{\text{perolehan skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$		96 %

Tabel 4.1.2 Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Frekuensi Skor
1.	Materi	15
2.	Manfaat Media	9
3.	Penggunaan Media	14
4.	Kepraktisan	10
Total		48
Skor Maksimal		50
Presentase= $\frac{\text{perolehan skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$		96 %

Presentase rata-rata dari data yang diperoleh dari perhitungan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan pencapaian hingga 96%. Untuk presentase rata-rata dari data yang diperoleh dari perhitungan hasil validasi ahli media menunjukkan pencapaian hingga 96%. Hal ini menyatakan bahwa media gamelan saron pelog materi tembang dolanan “layak” digunakan sesuai dengan kategori tingkat pencapaian yaitu sangat valid.

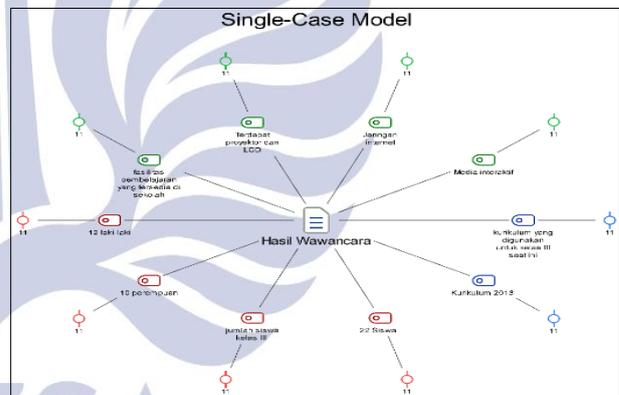
2. Hasil Wawancara dengan Ibu Syahdila Irvi Aprisha, Wali kelas III SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kelas III masih menggunakan Kurikulum 2013. Di SD Kemala Bhayangkari memiliki fasilitas yang memadai, yaitu terdapat proyektor, LCD, jaringan internet, media interaktif, dan media konkret yang disediakan di dalam kelas.

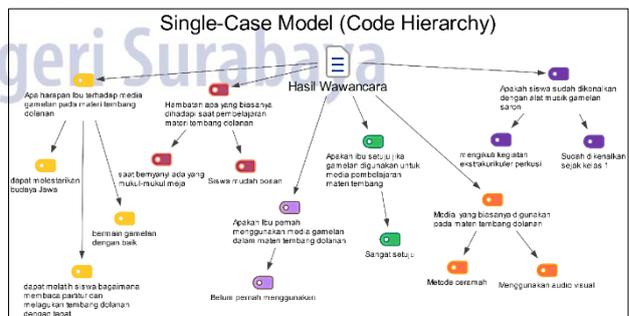
Dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa materi tembang dolanan, siswa antusias karena senang diajak bermain serta bernyanyi bersama. Namun dalam

materi tembang dolanan, guru hanya menggunakan media *audio visual* melalui *YouTube* dan metode ceramah saja. Sehingga siswa mudah bosan dan terkadang bernyanyi dengan memukul-mukul meja, sehingga kelas menjadi tidak kondusif.

Di SD Kemala Bhayangkari memiliki alat musik yang dapat memberikan nuansa baru bagi siswa dalam pembelajaran materi tembang dolanan, yaitu gamelan saron pelog. Siswa sudah mulai mengenal alat music gamelan sejak kelas 1 dan beberapa siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler perkusi. Ibu Syahdila sangat setuju jika gamelan saron pelog tersebut dijadikan media pembelajaran, karena agar siswa mengetahui cara bermain gamelan saron pelog dan melagukan tembang dolanan dengan baik, serta dapat melestraikan budaya Jawa. Hasil wawancara diolah menggunakan aplikasi pendukung pengolahan data *MAXQDA*, sehingga diperoleh gambar sebagai berikut:



Gambar 4.2.1 *Single Case Model* Hasil Wawancara Wali Kelas III



Gambar 4.2.2 *Single Case Model (Code Hierarchy)* Hasil Wawancara Wali kelas III

3. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya yang terletak di Jl. Ahmad Yani Ketintang, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya,

Provinsi Jawa Timur. Kegiatan dalam penelitian ini dilaksanakan selama empat hari yang telah disepakati dengan kepala sekolah yakni dari tanggal 18 Maret sampai 21 Maret 2024. Dalam kegiatan empat hari tersebut terdiri dari percobaan, tes (tes pertama), retest (tes kedua), dan evaluasi serta pengisian angket untuk responden. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menemui kepala sekolah yaitu Ibu Siti Nurhayati, S.Pd. untuk meminta izin melakukan observasi dan penelitian di sekolah. Kemudian peneliti mendapatkan informasi mengenai jadwal akademik sekolah dan sistem pembelajaran di kelas yang akan di gunakan untuk penelitian.

Senin, 18 Maret 2024, peneliti melakukan penelitian pertama di kelas III yang berjumlah 22 siswa, 10 siswa perempuan, dan 12 siswa laki-laki. Peneliti dipersilahkan untuk melakukan penelitian secara langsung oleh tenaga pendidik kelas III. Pada kelas III dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan pegangan buku yaitu Tantri Basa Jawi dari Adhedhasar Pergub Jatim No.19 Tahun 2014 Muatan Lokal Bahasa Daerah Provinsi Jawa Timur dengan kurikulum 2013. Peneliti melaksanakan pembelajaran pada bab VI dengan topik “Dolanan karo Olahraga”.

Pembelajaran dimulai dari membuka kelas dengan salam, menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar, berdoa, melakukan presensi, dan menyayikan lagu nasional Indonesia Raya, melakukan apersepsi seperti “Apakah anak-anak ada yang memiliki hobi menyanyi?; Apakah kalian tahu tembang dolanan?; Lagu dolanan apa saja yang kalian ketahui?”. Kemudian memberikan informasi mengenai materi yang akan diajarkan, membacakan tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi agar semangat untuk belajar. Pada kegiatan inti, pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik diantaranya mengamati, mengorganisasikan, mengeksplorasi, dan mengkomunikasikan.

Kegiatan pertama yaitu mengamati, peserta didik diberikan lembar bahan ajar mengenai materi tembang dolanan. Setelah itu peserta didik diberikan waktu 5 menit untuk melakukan kegiatan literasi dan memahami materi yang telah disajikan yaitu pengertian tembang dolanan, tujuan tembang dolanan, dan 4 contoh tembang dolanan. Selanjutnya peserta didik diminta untuk menyampaikan informasi penting yang didapat setelah membaca, dan peserta didik diberi penjelasan tentang penugasan yang akan dilakukan oleh peserta didik.

Kegiatan kedua yaitu mengorganisasikan peserta didik untuk kegiatan kelompok. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok secara acak yang berisikan 11 anggota setiap kelompok, yaitu dengan menyebutkan warna merah dan warna hijau, dalam hal ini peserta didik yang menyebutkan warna merah merupakan kelompok kontrol, sedangkan peserta didik yang menyebutkan warna hijau merupakan kelompok eksperimen. Peserta didik mengelompok sesuai warna yang telah disebutkan. Kemudian setiap siswa diberi LKPD oleh tenaga pendidik. Tenaga pendidik memberikan penjelasan mengenai kegiatan apa saja yang akan dikerjakan selanjutnya. Kegiatan ketiga yaitu mengeksplorasi dimana peserta didik secara berkelompok bergantian digiring di ruang perkusi untuk mendapatkan perlakuan. Di ruang perkusi

kelompok kontrol terlebih dahulu diberi perlakuan yaitu menjelaskan tentang media yang akan digunakan dan memberikan partitur lagu dolanan yaitu Gundul-Gundul Pacul. Peserta didik secara bergantian mencoba untuk memainkan gamelan saron tanpa bimbingan intensif dari tenaga pendidik. Setiap peserta didik diberi waktu selama 2 menit untuk memainkan media gamelan saron pelog. Setelah peserta didik dari kelompok kontrol selesai semua, dilanjutkan oleh kelompok eksperimen untuk menuju ke ruang perkusi untuk diberi perlakuan yaitu peserta didik diberi penjelasan tentang media pembelajaran yang akan digunakan yaitu gamelan saron pelog, langkah-langkah memainkan gamelan saron pelog dan memberikan partitur lagu dolanan yaitu Gundul-Gundul Pacul. Berbeda dengan kelompok kontrol, pada kelompok eksperimen diberikan bimbingan secara intensif tentang langkah-langkah cara memainkan gamelan saron pelog sambil bernyanyi tembang dolanan dengan benar oleh tenaga pendidik dan setiap peserta didik diberi waktu selama 2 menit untuk memainkan media gamelan saron pelog. Kegiatan keempat yaitu mengkomunikasikan dari kegiatan sebelumnya. Setelah setiap kelompok selesai maju, tenaga pendidik dan peserta didik melakukan diskusi. Tenaga pendidik dapat memberikan tambahan atau penguatan jika dirasa perlu.

Pada kegiatan penutup tenaga pendidik menunjuk peserta didik untuk menarik kesimpulan pembelajaran dan kegiatan yang telah dilaksanakan. Kemudian tenaga pendidik menjelaskan kegiatan yang akan dikerjakan dalam pertemuan selanjutnya, memberikan pesan moral kepada peserta didik, menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin doa. Dan tenaga pendidik mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pada hari selasa tanggal 19 Maret 2024 peneliti melakukan penelitian yang kedua di lokasi penelitian yaitu di SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Pada kegiatan kali ini sama seperti pertemuan pertama, dimana peserta didik memainkan media gamelan saron pelog dengan materi tembang dolanan sesuai dengan aturan sebelumnya. Namun pada pertemuan kali ini yaitu memulai penilaian atau test pertama. Tenaga pendidik mengarahkan peserta didik untuk mempersiapkan LKPD yang telah dibagikan sebelumnya. Peserta didik berkelompok sesuai kelompoknya yaitu kelompok merah (kontrol) dan kelompok eksperimen (hijau). Kelompok kontrol terlebih dahulu menuju ke ruang perkusi untuk melakukan tes. Tenaga pendidik membacakan peraturan yaitu peserta didik diberi waktu selama 2 menit dan memulai secara bergantian untuk memainkan media gamelan saron pelog. Setelah kelompok kontrol selesai, dilanjutkan kelompok eksperimen untuk menuju ke ruang perkusi untuk melakukan tes. Tenaga pendidik membacakan peraturan yaitu peserta didik diberi waktu selama 2 menit dan memulai secara bergantian untuk memainkan media gamelan saron pelog. Setelah setiap kelompok selesai maju, tenaga pendidik dan peserta didik melakukan diskusi. Tenaga pendidik dapat memberikan tambahan atau penguatan jika dirasa perlu. Kemudian tenaga pendidik menjelaskan kegiatan yang akan dikerjakan dalam pertemuan selanjutnya, memberikan pesan moral kepada peserta didik.

a. Uji Validitas Instrumen Kemampuan Musikal Gamelan Saron Pelog Materi Tembang Dolanan

Pengujian validitas ini menggunakan bantuan spss. Hasil uji validitas instrumen tes dalam penelitian ini didapatkan dari hasil perbandingan antara pengujian validitas ini menggunakan batuan spss. Hasil uji validitas instrumen tes didapatkan dari hasil perbandingan antara r_{tabel} dengan r_{hitung} . Kriteria pengambilan keputusan jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir tes dinyatakan valid. Namun jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid. Sedangkan nilai r_{tabel} untuk jumlah responen kelas III sebanyak 22 yang terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dan $\alpha = 5\%$ dimana $df = (N-2)$, sehingga $(22-2 = 20)$ maka $\alpha = 5\%$ adalah 0,4227.

Tabel 4.4.1 Uji Validitas Postest

No	Nilai r_{hitung}	Nilai $r_{tabel} = 0,05$	Keterangan
1.	0,8746	0,4227	Valid
2.	0,7705	0,4227	Valid
3.	0,6326	0,4227	Valid

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen dihitung hanya untuk butir-butir yang dinyatakan valid. Selanjutnya koefisien reliabilitas yang telah diperoleh dan hasil analisis dengan bantuan spss diinterpretasikan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.4.2 Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$0,00 < r \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Reliabilitas sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,80 < r \leq 0,100$	Reliabilitas sangat tinggi

Berdasarkan analisis diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.4.3 Reliabilitas Postest

Instrumen	Cronbach's Alpha	N of Items
Pos tes	0,631	3

Bersarkan hasil analisis pada tabel di atas, diperoleh hasil koefisien reliabilitas untuk instrumen postes sebesar

0,631. Nilai ini berada pada rentang $0,60 < r \leq 0,80$, hal ini menunjukkan reliabilitas postes tinggi.

c. Kemampuan Musikal pada Media Gamelan Saron Pelog Materi Tembang Dolanan

Untuk memperoleh kemampuan musikal pada media gamelan saron pelog materi tembang dolanan dilakukan postes dari pengembangan tes yang sudah divalidasi. Tes yang sudah valid diimplementasikan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen selama dua kali tes (tes-retest). Hasil pos tes pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan dalam Tabel 4.4.4

Tabel 4.4.4 Hasil Pos tes Kemampuan Musikal Media Gamelan Saro Pelog Materi Tembang Dolanan

Kategori tes	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Tes 1 (test)	85,00	65,46
Tes 2 (Retest)	91,90	70,00
Rata-rata	88,45	67,72

a) Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk karena sampel kurang dari 50. Dasar pengambilan keputusan dalam uji, dapat dilakukan melalui pendekatan probabilitas, signifikasi yang digunakan $\alpha = 0,05$. Dasar pengambilan keputusan adalah melihat angka probabilitas sebagai berikut:

- a. Jika nilai $p\text{-value} > 0,05$ maka asumsi normalitas terpenuhi.
- b. Jika nilai $p\text{-value} < 0,05$ maka asumsi normalitas tidak terpenuhi.

Tabel 4.4.5 Uji Normalitas Postes

Postes	N	Tes 1 $p\text{-value}$	Tes 2 $p\text{-value}$
Kelompok Eksperimen	11	0,070	0,083
Kelompok Kontrol	11	0,650	0,257

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, diketahui nilai $p\text{-value}$ untuk data postes Tes 1 pada kelas eskperimen sebesar 0,070 dan pada data postes kelas kontrol sebesar 0,650, sedangkan postes Tes 2 pada

kelompok eksperimen sebesar 0,083 dan pada kelompok kontrol sebesar 0,257. Nilai *p-value* kedua tes menunjukkan lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Dalam hal ini asumsi normalitas terpenuhi.

b) Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang diuji kebenarannya yaitu hasil dari pengaruh penggunaan media gamelan saron materi tembang dolanan untuk melatih kemampuan musikal. Dengan hal tersebut, langkah awal untuk menguji hipotesis ini digunakan teknik analisis uji t (t-test) yaitu diperoleh nilai t_{hitung} dan t_{tabel} uji t.

Dalam penelitian ini, uji t yang digunakan untuk pengujian adalah uji t kelompok terpisah ($n_1 \neq n_2$) karena untuk membandingkan \bar{X} (mean) dari kelompok yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Pengujian yang dilakukan yaitu menguji hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengujian t tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai pada t_{tabel} $\alpha = 5\%$ (uji satu pihak) dan derajat kebebasan $df = n_1 + n_2 - 2$. Rangkuman dari hasil perhitungan uji t kelompok terpisah dapat dilihat pada tabel 4.4.6 sebagai berikut :

Tabel 4.4.6 Rangkuman Uji T Hasil Posttest Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

Kelompok	N	Mean	t_{hitung}	T_{tabel} $\alpha = 5\%$	Kesimpulan
Eksperimen	11	88,45	5,287	1,725	$t_{hitung} > t_{tabel}$
Kontrol	11	67,73	5,287	1,725	$t_{hitung} > t_{tabel}$

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji t untuk postes antara kelas eksperimen dengan kelompok kontrol didapatkan $t_{hitung} = 5,287$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 1,725$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan hasil kemampuan musikal peserta didik kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, atau dengan kata lain bimbingan yang intensif dalam penggunaan media gamelan saron pelog menghasilkan kemampuan peserta didik yang berbeda.

c) Hasil Evaluasi Peserta Didik

Tabel 4.4.7 Hasil Nilai Pilihan Ganda

Nilai	Eksperimen	Kontrol
60	0	2
80	2	8
100	9	1
Rata-rata	96,36	78,18

Berdasarkan hasil nilai pilihan ganda pada kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata yaitu sebesar 96,36%, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan rata-rata sebesar 78,18 %. Hal ini menunjukkan kelompok eksperimen mendapatkan hasil yang lebih baik dari pada kelompok kontrol.

Tabel 4.4.8 Hasil Nilai Tes Praktik Memainkan Gamelan Saron Pelog

Nilai	Eksperimen	Kontrol
42	0	1
67	0	2
75	0	6
84	4	2
92	2	0
100	5	0
Rata-rata	92,73	72,19

Berdasarkan nilai evaluasi tes praktik memainkan gamelan saron pelog kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 92,73%, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan rata-rata 72,19%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan musikal kelompok eksperimen mendapatkan hasil yang lebih baik dari pada kelompok kontrol.

Hasil kemampuan musikal dari penggunaan media gamelan saron pelog disajikan pada tabel 4.4.1 sampai dengan 4.4.8. Pada tabel 4.4.6 menunjukkan bahwa jawaban benar dari kemampuan musikal dari penggunaan media gamelan saron pelog materi tembang dolanan menunjukkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata posttest kemampuan musikal pada kelompok eksperimen adalah 89,88, sedangkan rata-rata pada kelompok kontrol adalah 69,22. Hasil nilai siswa juga diperkuat dengan hasil evaluasi pilihan ganda dengan

rata-rata kelompok eksperimen 96,36, sedangkan kelompok kontrol 78,18, serta evaluasi tes praktik memainkan hamelan saron pelog dengan rata-rata kelompok eksperimen 92,73, sedangkan kelompok kontrol 72,19. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol.

C. Deskripsi Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Gamelan Saron Pelog Materi Tembang Dolanan

Penggunaan media gamelan saron pelog diberlakukan pada kelas III, dimana peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Respon peserta didik terhadap penggunaan media gamelan saron dilakukan pada akhir pembelajaran, hal ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media gamelan saron pelog dengan materi tembang dolanan. Hasil respon peserta didik dalam proses pembelajaran disajikan pada tabel 4.4.9

Tabel 4.4.9 Respon Peserta Didik Dalam Penggunaan Media Gamelan Saron Pelog dengan Materi Tembang Dolanan

NO	Pertanyaan	Respon Siswa				
		1	2	3	4	5
1.	Saya merasa bersemangat pada pembelajaran hari ini				16	90
2.	Saya merasa senang belajar tembang dolanan dengan media gamelan saron pelog				24	80
3.	Saya merasa belajar sambil bermain dengan menggunakan media gamelan saron pelog				12	95
4.	Media gamelan saron pelog dapat mempermudah dalam mempelajari tembang dolanan				16	90
5.	Media gamelan saron pelog memotivasi saya untuk belajar tembang dolanan				20	85
6.	Saya ingin pelajaran materi tembang dolanan selanjutnya dapat menggunakan media gamelan saron pelog				8	100
Jumlah		636				
Skor Maksimal		660				
Presentase $\frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$		= 96,36 %				

Berdasarkan tabel di atas dinyatakan bahwa hasil respon peserta didik dalam penggunaan media gamelan saron pelog pada materi tembang dolanan memperoleh

hasil presentase 96,36%. Hal ini dikarenakan, penggunaan media gamelan saron pelog dapat mempermudah peserta didik dan, serta mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain musik. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan

Pembahasan

Kebudayaan di Indonesia sangatlah beragam, terutama pada kebudayaan Jawa. Perubahan zaman yang terus berkembang membuat kebudayaan mulai pudar. Sementara itu, kemampuan peserta didik terhadap kebudayaan Jawa masih perlu ditingkatkan. Karena kebudayaan dan bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal yang ada di jenjang sekolah dasar. Penggunaan media gamelan saron pelog dalam proses pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk melestarikan budaya Jawa di bidang Pendidikan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian mixed method dengan menggabungkan dua penelitian yaitu kualitatif deskriptif dan kuantitatif eksperimen dengan jenis *posttest only design*. Dimana pada data kualitatif menggunakan bantuan aplikasi pengolah data yaitu *MAXQDA*, sementara data kuantitatif menggunakan aplikasi SPSS versi 26 untuk membantu mengolah data statistik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan media gamelan saron pelog materi tembang dolanan untuk melatih kemampuan musikal kelas III SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Dalam penelitian ini, peserta didik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diajar langsung oleh peneliti pada mata pelajaran bahasa Jawa, serta sebagai narasumber dan observer adalah tenaga pendidik wali kelas III SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.

Sebelum melaksanakan pembelajaran dilakukan proses wawancara agar mengetahui keadaan pada proses pembelajaran bahasa Jawa materi tembang dolanan sebelumnya. Tahapan pembelajaran yang dilakukan pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sama, hanya berbeda pada perlakuan dengan bimbingan langkah-langkah penggunaan media gamelan saron pelog. Dimana pada kelompok eksperimen peserta didik diberikan arahan dalam pembelajaran terutama langkah-langkah menggunakan media gamelan saron pelog.

Sedangkan pada kelompok kontrol pendidik tidak diberikan arahan langkah-langkah menggunakan gamelan saron pelog, sehingga peserta didik menjadi kurang paham dalam bermain gamelan saron pelog dengan benar. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi bahwa peserta didik menjadi kurang menguasai musikal dan tidak tertib. Serta dapat dibuktikan dengan hasil posttest dari kelompok kontrol yang masih dibawah kelompok eksperimen. Sehingga penyampaian materi dan perlakuan yang intensif dalam melatih kemampuan musikal pada peserta didik sangatlah penting dilaksanakan.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada kelompok eksperimen sudah menunjukkan keaktifan dari banyaknya peserta didik yang memperhatikan dan memahami penggunaan media gamelan saron pelog dibandingkan dengan peserta didik dari kelompok kontrol. Selain itu banyaknya peserta didik yang ingin mengulangi terus bermain gamelan saron pelog, dapat disimpulkan bahwa peserta didik tertarik untuk menggunakan gamelan saron pelog dalam proses pembelajaran. Hal tersebut media gamelan merupakan media nyata atau alat pembelajaran yang dapat melatih kemampuan bermusik serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sesuai dengan pendapat (Firryan Eka Zhoga et al., 2021; Tyas Catur Pramudi & Budiman, 2010)

Dalam proses pembelajaran perlunya tenaga pendidik untuk lebih memberikan arahan yang intensif pada peserta didik, terutama pada kegiatan bermusik. Peneliti mendapatkan fakta bahwa penggunaan media gamelan saron pelog pada partitur tembang dolanan dengan memberikan arahan intensif membuat peserta didik menjadi mengerti cara bermain musik dengan tepat dan membuat peserta didik menjadi antusias untuk bermain sehingga suasana kelas menjadi semakin hidup. Keunggulan media musik dapat menjadikan peserta didik aktif dan melatih otak kanan sebagai motoriknya untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermusik hal tersebut selaras dengan pendapat (Noviyanti dkk., 2021; Roffiq dkk., 2017)

Dengan pembelajaran yang terstruktur dan memberikan arahan yang intensif mencegah peserta didik menjadi bingung dan bosan, serta ketika pembelajaran berlangsung peserta didik dapat fokus dalam kegiatannya. Sehingga dapat menguatkan pemahamannya dalam bermain gamelan saron pelog dengan partitur tembang dolanan yang disediakan. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest kelompok kontrol.

Pengujian yang dilakukan adalah uji *independent sample t-test*, uji tersebut digunakan untuk mengetahui terjadinya perbedaan antara dua kelompok. Hasil uji t posttest antar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol didapat $t_{hitung} = 5,287$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 1,725$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan dari hasil kemampuan musikal peserta didik antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, atau dengan kata lain perlakuan yang intensif dapat memberikan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa perlakuan intensif yang memiliki hasil yang lebih rendah.

Setelah melakukan uji t dan hasilnya menunjukkan hasil kemampuan peserta didik yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengungkap hasil belajar peserta didik. Untuk mengetahui hasil belajar dapat diketahui dari nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen (88,45) sedangkan rata-rata kelompok kontrol (67,72), serta dilihat dari nilai rata-rata evaluasi pilihan ganda kelompok eksperimen (96,36) sedangkan kelompok kontrol (78,18) dan evaluasi tes praktik memainkan gamelan saron pelog kelompok eksperimen (93,73) sedangkan kelompok kontrol (72,19). Berdasarkan nilai rata-rata posttest, evaluasi pilihan ganda, dan evaluasi tes praktik tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Tahap terakhir dalam penelitian adalah menyebar angket yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media

gamelan saron pelog. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 4.4.9 memperoleh hasil presentase 96,36 %. Dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamelan saron pelog pada materi tembang dolanan diminati peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk belajar sambil bermain. Pembelajaran dapat memberikan hasil yang baik jika proses yang diberikan dapat memotivasi peserta didik untuk terus belajar sesuai pendapat (Syafari & Montessori, 2021). Selain itu media gamelan saron pelog merupakan media nyata, sehingga peserta didik dapat eksplor dan praktik secara .Hal ini media nyata dapat membantu peserta didik untuk memahami topik dan menyelesaikan permasalahan yang sulit secara langsung. (Sahno I, 2021)

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai penggunaan media gamelan saron pelog materi tembang dolanan untuk melatih kemampuan musikal kelas III SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamelan saron pelog dengan partitur tembang dolanan dapat melatih kemampuan musikal peserta didik; Peserta didik sangat antusias saat kegiatan memainkan gamelan saron pelog; Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa gamelan saron pelog dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar dapat melatih kemampuan musikal dan membuat pembelajaran menjadi menarik. Meskipun dikatakan berhasil, dalam penerapan media gamelan saron pelog harus membutuhkan waktu yang relatif lama agar siswa dapat terbiasa dan lebih terlatih; Peserta didik memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media gamelan saron pelog.

Saran

Diharapkan tenaga pendidik perlu memperhatikan media dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan alat musik yaitu gamelan saron pelog dapat digunakan untuk media pembelajaran pada materi tembang dolanan dengan nuansa baru. Diharapkan

untuk kedepannya sekolah bisa memanfaatkan gamelan saron pelog ini untuk media pembelajaran dan kegiatan lainnya agar dapat melatih kemampuan musikal peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdyan Eka Zhoga, E., Rita Fiantika, F., & Jatmiko, dan. (2021). Gamelan Sebagai Media Discovery Learning untuk Mengetahui Kemampuan Representasi Matematik Siswa. In *Gamelan Sebagai Media Discovery Learning untuk Mengetahui Kemampuan Representasi Matematik Siswa JPMR* (Vol. 06, Issue 01). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Hafni Sahir, S. (2022). *Metodologi Penelitian* (Koryati & Rochmah Ainur, Eds.). KBM Indonesia. www.penerbitbukumurah.com
- Jamun. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1).
- Karyadi. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Storytelling Menggunakan Media Big Book. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 1(2).
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2149–2158. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.857>
- Kristanto, A. (2020). Urgensi Kearifan Lokal Melalui Musik Gamelan Dalam Konteks Pendidikan Seni Di Era 4.0. 2. <https://doi.org/10.7592/musikolastika.v2i1.37>
- Marinu Waruwu, & Wacana, S. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1).
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Nisa, A. (2020). Implementasi Pembelajaran Ekstrakurikuler Gamelan Pada Anak Usia Dini Di Tk Negeri Pembina Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.
- Noviyanti, V., Respati, R., & Pranata, O. H. (2021). Pengembangan Multimedia Tangga Nada Diatonis untuk Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar. In *All rights reserved* (Vol. 8, Issue 2). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Okta Priani, P., & Fita Asri Untari, M. (2021). Nilai Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Pada Tembang Dolanan Mentok-Mentok dan Gugur Gunung. *IVCEJ*, 1, 28.

- Pamungkas Joko. (2021). Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Budaya Lokal Gamelan Cilik Pada Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1).
- Prasetyo. (2021). Nada 7 (Pi) Pada Paduan Cu – Sn Yang Berbeda Terhadap Nilai Kekerasan, Kekasaran Permukaan, Struktur Mikro Dan Komposisi Kimia.
- Purwanto, S. K. (2021). Penggunaan Bahasa Jawa Dalam Percakapan Sehari-Hari Masyarakat Kelurahan Susukan Ungaran Timur. *Media Informasi Penelitian Kabupaten Semarang*, 3(2).
- Rini P. (2018). Penggunaan Media Gamelan Sederhana Dalam Pembelajaran Tembang Dolanan Di Kelas Iv Sdn Sumur Welut 1 Surabaya. *JPGSD*, 6(9).
- Rizky. (2022). Pembelajaran Materi Tembang Dolanan Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Di Kelas Iv C Min 5 Ponorogo. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO.
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). *Media Musik dan Lagu Pada Proses Pembelajaran*. 35–40.
- Sahno I. (2021). Penerapan Media Nyata Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. 7(1), 195–199.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.845>
- Syafari, Y., & Montessori, M. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1294–1303.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.872>
- Tyas Catur Pramudi, Y., & Budiman, F. (2010). Desain Virtual Gamelan Jawa Sebagai Media Pembelajaran. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*.
- Wulan, A., Cahyani, P., & Subrata, H. (2022). Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 8(2).
<http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>