

**PEMBELAJARAN MUSIK TERPADU:
Pengamatan Peran Gamelan dalam Pembentukan Perilaku dan
Pengembangan Kemampuan Dasar Anak Usia Prasekolah¹**

**Oleh: Budi Raharja
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Abstract

This article discusses the role of the *gamelan*, the traditional set of Javanese musical instruments, in helping to shape the character and develop the basic skills of children at kindergarten. It has been made possible by involving a group of them in activities related to the instruments. They have been given training in *nembang* (singing traditional Javanese songs), playing the musical instruments to accompany it, and also role-playing with the accompaniment of such music. The themes of the songs and plays have been in line with those prescribed for the teaching-learning process at kindergarten. A comparison has afterwards been made between their achievement before the training and that after the training.

The result shows that the above-mentioned activities have helped the children develop their language-related behavior, cognitive power, basic life skills, and physical condition. Their role-playing in children's singing games has helped them master speech while their direct involvement with the musical instruments has helped them understand the concept of number, know letters and practice reading, comprehend rhythm and tempo in music, and learn cooperation in group work.

Key words: education, music, motivation, effective learning.

¹ Artikel ini merupakan sebagian dari hasil penelitian Hibah Bersaing tahun 2002-2003 berjudul Perancangan Gamelan Anak-anak: Sebuah Strategi Pengenalan Gamelan pada Anak Usia Prasekolah.

Pendahuluan

Musik mempunyai banyak fungsi. Telah banyak penelitian dilakukan dan menghasilkan beberapa teori. Gordon Drydan & Jeannette Vos (2000: 180) berpendapat bahwa dalam metode Georgi Lozanov musik digunakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dalam tiga cara: (a) musik pembukaan untuk menenangkan peserta dan mencapai kondisi optimal untuk belajar, (b) sebuah “konser aktif” dengan lagu ekspresif digunakan untuk mengiringi informasi atau materi yang akan disampaikan agar mudah diterima, (c) sebuah “konser pasif musik barok” yang dibarengi dengan pembacaan informasi baru digunakan untuk mempermudah masuknya informasi tersebut ke memori jangka panjang.

Thomas Armstrong (2002: 117) berpendapat materi pelajaran akan mudah dihafal melalui irama musik. Dalam menerangkan hukum alam anak didik akan mudah menghafal apabila materinya disenandungkan mengikuti irama musik, misalnya sebagian murid bersenandung “hukum alam, hukum alam,” dan sebagian lagi “kehidupan, kebebasan, kebahagiaan,” dengan iringan lagu rap atau ciptaan sendiri. Musik juga dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan dan ingatan. Campbell (2001b:217) mengemukakan bahwa mengingat kata akan lebih mudah disimpan dalam bentuk bunyi, informasi dikemas dalam pola berirama akan mudah diingat dibanding menggunakan cara biasa.

Musik juga berperan mendorong seseorang bekerja lebih efektif. Campbell (2001a: 195-196) musik dapat memotivasi penyelesaian tugasnya lebih cepat. Dua kelas bersebelahan di Chicago 15 menit sebelum istirahat menyuruh muridnya berkemas, seorang guru melantunkannya dan dibalas muridnya dengan lagu pula sedangkan guru yang lain tidak. Kelompok murid pertama menyelesaikan tepat waktu pada saat yang sama guru sebelah kelas sebelahnya masih berteriak menyuruh anaknya berbaris.

Artikel ini akan menerapkan teori tersebut pada gamelan Jawa untuk membantu keberhasilan proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak. Anak didik prasekolah ini diberi latihan bermain gamelan untuk mengiringi tembang atau drama (*dolanan* anak-anak) dengan tema-tema sesuai GBPPnya. Setelah itu prestasi belajar anak sebelum dan sesudah mendapat

kegiatan bermain gamelan dibandingkan. Kegiatan ini telah dilaksanakan di lima Taman Kanak-kanak, namun untuk kepentingan ini difokuskan di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta saja.

Materi Kegiatan Bermain Gamelan

1. Pengenalan Angka Melalui Nada

Pengenalan nada gamelan dapat digunakan sebagai sarana pengenalan angka, karena penulisan nada-nada gamelan menggunakan angka 1 sampai dengan 7. Caranya guru menyebut nada-nada gamelan (1 = *ji*, 2 = *ro*, 3 = *lu*, 4 = *pat*, 5 = *ma*, 6 = *nem*, dan 7 = *pi*) kemudian anak disuruh menabuh nada-nada pada instrumen. Pertama melatih memukul nada 1-2-3-4-5-6-7 (untuk *laras pelog*) dan 1-2-3-5-6-1 (untuk *laras slendro*) secara berurutan dari nada besar ke kecil dan sebaliknya. Tujuannya, selain untuk mengetahui letak nada-nada dalam gamelan, anak juga dilatih menghafalkan bentuk angka.

Setelah lancar, guru membuat melodi sederhana. Melodi sebaiknya diberikan per bagian dan lagu sudah dikenal anak, misalnya *Gundul-gundul Pacul*. Potongan-potongan lagu (3 5 3 5 6 7 7 – 2 3 2 3 2 7) tersebut dilatihkan kepada anak didik dengan menyebut nada-nadanya (*lu ma lu ma nem pi pi – ro lu ro lu ro pi*) dengan tempo *ajeg* (konstan). Dalam waktu singkat anak telah hafal potongan-potongan lagu tersebut, kemudian guru merangkainya sehingga menjadi satu kesatuan lagu yang utuh. Setelah hafal diberikan syairnya dan dinyanyikan bersama sampai lancar, kemudian diiringi instrumen. Cara yang sama juga dapat dilakukan untuk latihan menabuh *balungan* (*demung*, *saron barung* dan *saron penerus*). Metode ini cukup efektif dibanding menggunakan cara menuliskan notasinya di papan tulis dan anak disuruh membaca sambil menabuh.

2. Bermain Peran dalam Gending

Langkah awalnya adalah memberikan peran kepada masing-masing anak, sebagai penabuh *balungan* (*demung*, *saron*, dan *saron penerus*),

kenong, kempul, gong, dan kendang. Karena penabuh *balungan* sudah hafal, latihan difokuskan untuk pemain instrumen kolotomis (*kenong, kempul, gong*) dan *kendang*. Guru membuat ketukan *ajeg* ($\frac{1}{2}$ detik per suku kata) dengan hitungan *siji loro telu papat lima enem pitu wolu* dan anak disuruh mengikutinya dengan menabuh instrumennya, *kenong* pada hitungan *ro – pat – nem – lu*; *kempul*: *lu – ma – tu*; dan *gong* pada *lu*. Cara yang sama dapat digunakan untuk mengajarkan *kendangan*.

. . . N . P . N . P . N . P . GN
siji lo ro te lu pa pat li ma e nem pi tu wo lu

Keterangan: N adalah tanda tabuhan *kenong*, P *kempul*, dan G *gong*.

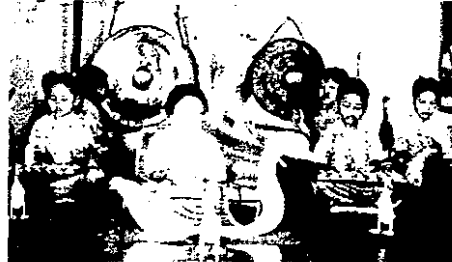
P P P P P B P P P B P P P B P P
siji lo ro te lu pa pat li ma e nem pi tu wo lu

Keterangan: P suara *thung* dan B *dhah*.

Cara ini ternyata juga efektif dan dalam waktu singkat anak dapat melaksanakan tugasnya dengan baik.

3. Bermain Bersama dalam Gamelan

Tahap ini merupakan penggabungan tabuhan instrumen dengan lagu. Pertama-tama guru mengelompokkan anak didik menjadi dua kelompok, kelompok pemain instrumen dan penyanyi. Guru memberikan contoh dengan langsung *nembang* dan anak didik menirukannya. Setelah semuanya lancar digabung. Lagu atau *gending* yang diajarkan disesuaikan dengan kemampuan anak, bentuk *lancaran* (lagu paling mudah). Untuk latihan ini sebaiknya pelatih lebih dari satu (tiga lebih baik), karena masing-masing pelatih dapat mengawasi satu kelompok instrumen: kelompok kolotomis, *balungan*, dan *kendang*.



Efektivitas Gamelan Membentuk Perilaku dan Pengembangan Kemampuan Dasar

Ada hubungan erat antara kegiatan gamelan dengan pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak. Setelah diadakan kegiatan gamelan prestasi belajar anak meningkat, karena semua kegiatan yang dilakukan anak dalam gamelan itu mendukung keberhasilan proses kegiatan belajar.

1. Bentuk Kegiatan Gamelan

Proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak menggunakan tema-tema: aku, pancaindra, keluargaku, rumah, sekolah, makanan dan minuman, pakaian, kesehatan-kebersihan-keamanan, binatang, tanaman, kendaraan, pekerjaan, rekreasi, air dan udara, api, negaraku, alat komunikasi, gejala alam, matahari-bulan-bintang-bumi-langit, dan kehidupan di desa-pesisir-pegunungan. Tema digunakan sebagai pedoman penyusunan materi pelajaran untuk pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar (bahasa, daya pikir, keterampilan, dan jasmani). Misalnya pengembangan kemampuan berbahasa dengan bercakap-cakap, pembentukan perilaku dengan menerima tugas, pengembangan daya pikir melalui menyusun gambar dengan kertas potongan anggota tubuh, pengembangan keterampilan melalui mewarnai gambar, sedangkan pengembangan jasmani dengan menggerakkan anggota badan sesuai irama musik.

Kegiatan belajar mengajar tersebut selama dua setengah jam: (a) pembukaan 30 menit, kegiatan inti 60 menit, istirahat 30 menit, dan penutup

30 menit. Pembukaan dan penutup dilakukan secara klasikal (semua anak didik dapat berperan serta), sedangkan kegiatan inti secara mandiri. Setiap kegiatan disesuaikan tema, misalnya pembukaan untuk tema aku dapat diisi dengan bercakap-cakap atau bernyanyi atau tanya jawab tentang aku (nama, usia, kesukaan, anggota tubuh, ciri-ciri tubuh, dan lain-lain); kegiatan intinya mewarnai gambar permainan yang disukai anak, menggunting dua makanan kesukaan anak, memasang gambar pola anggota tubuh, dan sejenisnya; sedangkan bagian penutup dapat diisi menyanyi tentang anggota badan (kepala, pundak, lutut, kaki), atau nyanyian sejenis.

Selain itu sekolah diberi kebebasan mengadakan kegiatan ekstra. Kegiatan tersebut misalnya berlatih drum band, menari, renang, bermain gamelan, dan lain-lain. Materi pembelajaran gamelan dapat diaplikasikan pada semua tema dan semua jenis kegiatan (intrakurikuler dan ekstrakurikuler). Contoh tema sekolah di bagian pembukaan anak diajak untuk menyanyi ABC (tembang berisi cara menghafal abjad a sampai dengan z yang dinyanyikan dalam tangga nada *slendro*), mengenalkan cara baca atau pengucapan huruf vokal: a i u e o yang benar, mengenalkan cara-cara menghafal bentuk huruf konsonan (p d b k dan lain-lain) dengan lagu *Cangkriman*, dan cara menggabung huruf dengan lagu *Ngeja*. Pada kegiatan inti anak dikenalkan angka melalui bermain gamelan, seperti telah dijelaskan; sedang pada kegiatan penutup anak diajak *nembang* atau menyanyi "Aku Wis Sekolah" atau bermain peran sebagai guru dan anak didik dalam bentuk dolanan anak-anak.

Untuk penelitian ini kegiatan gamelan dilakukan melalui dua bentuk: bermain gamelan untuk mengiringi drama atau dolanan anak-anak dan *nembang* saja. Kegiatan bermain gamelan dua kali seminggu masing-masing satu jam; sedangkan *nembang* dilaksanakan setiap saat ketika ada kesempatan.

2. Kegiatan Gamelan dan Prestasi Belajar Anak

Ada peningkatan prestasi anak setelah mendapat pelatihan gamelan. Hal ini dapat dilihat pada nilai baik atau anak dapat menyelesaikan dengan baik tanpa bimbingan guru (lihat lampiran) yang meningkat. Berikut ini

Pembelajaran Musik Terpadu: Pengamatan Peran Gamelan dalam Pembentukan Perilaku dan Pengembangan Kemampuan Dasar Anak Usia Prasekolah

disampaikan rerata persentase anak yang mendapatkan nilai baik untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Rerata persentase anak yang memperoleh nilai baik untuk kelompok kontrol dan eksperimen

	Juni	Juli	Agt	Sept	Okt	Nop	Des	Jan	Febr	Mar	Aprt	Mei
Perilaku (kontr)	50,2	53,2	54,4	58,3	61,3	64,7	68,2	70,3	74,2	77,9	81,3	83,9
Perilaku (ekspr)	35,3	38,1	46,7	56,1	61,6	66,1	62,4	69,0	71,4	75,1	80,5	85,2
Bahasa (kontr)	38,5	41,1	43,9	46,2	47,7	50,3	54,3	55,1	58,2	60,5	63	65,6
Bahasa (ekspr)	35,7	41,0	43,2	46,3	50,3	55,1	59,0	64,8	68,0	72,2	76,3	81,8
Daya pikir (kontr)	48	50,7	53,1	54,4	57,1	59,5	61,1	62,4	65,8	68,2	70,7	71,8
Daya pikir (ekspr)	32,1	38,1	41,8	44,2	46,7	51,6	50,8	57,3	61,0	67,3	72,9	80,5
Ketr. (kontr)	55,1	57,8	59,4	62,1	65,4	68,5	69,4	72,3	74,1	76,3	79,7	81,9
Ketr. (ekspr)	34,4	37,9	38,4	43,0	45,8	49,6	50,1	57,6	63,1	66,2	72,3	79,7
Jasmani (kontr)	47,9	51,4	53,9	57,9	61,1	65,0	67,5	70	74,6	77,9	81,1	82,9
Jasmani (ekspr)	39,3	43,6	42,6	48,3	51,4	54,5	58,3	69,5	71,6	78,2	76,4	82,7

Keterangan :

1. Ekpr : kelompok eksperimental
2. Kontr : kelompok kontrol
3. Ketr. : bidang keterampilan
4. Data disajikan dalam persen dan telah dibulatkan dalam satu angka di belakang koma.

Dari perbandingan persentase rerata prestasi di atas diketahui bahwa pada awal tahun ajaran, prestasi anak dari kedua kelompok tersebut tidak sama, anak didik angkatan tahun 2001-2002 lebih unggul dari pada peserta didik angkatan tahun 2002 – 2003. Menurut Puji Astuti - guru kelas B1 TK Pertiwi III Sinduadi yang juga anggota tim peneliti - prestasi tersebut disebabkan oleh umur (76,19 % kurang dari lima tahun) dan kepedulian orang tua pada pendidikan anaknya (tidak mau membimbing anak belajar di rumah).

Sebaliknya, peserta didik angkatan tahun 2001 – 2002 yang terdiri 14 peserta didik, 4 di antaranya berumur sekitar lima tahun, sedangkan 10 anak lainnya berumur 6 tahun atau lebih. Umur sangat mempengaruhi kematangan jiwanya, kematangan jiwa menyebabkan prestasinya tinggi, karena anak dapat melaksanakan sebagian besar tugas yang diberikan guru. Selain itu, kepedulian orang tua mereka juga tinggi – separuh lebih – orang tua membimbing anaknya belajar di rumah.

Hasil rerata evaluasi proses belajar mengajar dari kelompok kontrol naik dan stabil; sedangkan kelompok eksperimen pada pertengahan tahun ajaran turun. Hal ini disebabkan adanya perubahan kalender pendidikan dari sistem caturwulan ke sistem semester. Perubahan menyebabkan panjangnya masa liburan (1 bulan), untuk liburan tengah semester 2002 – 2003 yang bersamaan dengan libur puasa. Liburan panjang tersebut mengakibatkan anak lupa dengan materi pelajaran yang sudah diberikan dan hal tersebut mengakibatkan prestasi anak turun.

Penurunan ini terjadi pada bidang pembentukan perilaku, pengembangan daya pikir, dan keterampilan. Penurunan itu disebabkan bidang-bidang tersebut hanya diberikan di sekolah dan anak tidak mendapat kesempatan berlatih di rumah. Hal berbeda adalah dua bidang lainnya (bahasa dan jasmani) tidak terpengaruh, karena selama liburan tersebut anak masih dapat berlatih bahasa dan keadaan fisik atau jasmaninya semakin sehat (optimal) karena kebutuhan akan nutrisi dan gizi tercukupi.

Pada akhir tahun ajaran diketahui bahwa untuk bidang pembentukan perilaku, pengembangan bahasa, daya pikir, dan jasmani kelompok eksperimen lebih unggul. Berdasarkan data di atas persentase pembentukan perilaku kelompok eksperimental mencapai 85,2 % dan kelompok kontrol hanya 83,9 %; bidang pengembangan bahasa kelompok eksperimen 81,8 % dan kelompok kontrol 65,6 %; sedangkan bidang pengembangan daya pikir kelompok eksperimen 80,5 % dan kelompok kontrol 71,8 %.

Prestasi ini merupakan pengaruh kegiatan gamelan. Hubungan timbal balik tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut. Kegiatan gamelan yang dirancang dengan konsep belajar sambil bermain tersebut berpengaruh langsung pada pembentukan perilaku, pengembangan bahasa dan pengembangan daya pikir. Dengan bermain gamelan, anak tidak terasa sudah

mengalami proses pembentukan perilaku dan pengembangan kepribadiannya serta dengan mudah bersosialisasi.

Setelah diadakan analisis lebih jauh, penambahan pencapaian prestasi atau kemampuan anak terjadi pada bidang dan subbidang pembentukan dan pengembangan berikut ini.

(1). Perilaku:

- (a). Tolong-menolong sesama teman
- (b). Tenggang rasa terhadap keadaan orang lain
- (c). Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, dan
- (d). Bergotong-royong sesama teman

(2). Bahasa:

- (a). Bercerita tentang kejadian sekitarnya
- (b). Memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal
- (c). Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk atau menurut ciri-ciri/sifat tertentu
- (d). Mengucapkan suku kata dalam nyanyian: la-la-la, ma-ma-ma, ti-ti-ti
- (e). Mengenal suara huruf awal dari kata-kata yang berarti
- (f). Membuat sebanyak-banyaknya kata dari suku kata awal yang disediakan dalam bentuk lisan.

(3). Daya Pikir:

- (a) Menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan benda sesuai dengan konsep bilangan yang sudah diketahui anak.
- (b). Menggunakan konsep waktu (hari ini, kemarin, dan lain-lain).

(4) Keterampilan:

- (a) Mencontoh angka 1 – 10 dan (b). Menulis angka 1 – 10.

(5). Jasmani:

- (a). Bergerak bebas sesuai dengan irama musik
- (b). Mengikuti berbagai macam permainan.

3. Pembentukan Perilaku dan Pengembangan Kemampuan Dasar

Ada hubungan erat antara kegiatan gamelan dengan pembentukan perilaku anak. Dari hasil pengamatan pada kegiatan bermain gamelan terjadi proses sosialisasi yang sangat baik dan hal ini tidak terjadi pada kegiatan lain. Hubungan-hubungan itu dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pembentukan Rasa Gotong Royong

Kegiatan bermain gamelan adalah sebuah kegiatan yang hanya dapat dikerjakan secara kelompok. Dalam praktiknya kegiatan ini memancing anak didik untuk bekerja kelompok dan hal itu tidak disadari anak. Contoh ketika seseorang anak menabuh instrumen keliru anak lainnya membetulkan sehingga dicapai harmonisasi atau suara yang harmonis. Hal ini dikarenakan keindahan suara gamelan ditentukan oleh harmonisasi suara instrumen yang bermacam-macam.

Konsep harmonisasi suara instrumen gamelan ini telah mendorong anak untuk berbuat gotong royong, toleransi, dan tenggang rasa. Sikap gotong royong itu muncul tidak hanya pada saat bermain gamelan, akan tetapi juga ketika mereka mengusung instrumen gamelan bersama. Kegiatan mengusung gamelan ini dilakukan ketika anak selesai berlatih; semua instrumen dimasukkan dalam tempat penyimpanan. Oleh karena instrumen tersebut berat maka satu instrumen diusung dua orang. Mereka dengan suka rela mengusungnya, karena gamelan tersebut menjadi permainan paling disukai di antara alat musik lain, misalnya snare drum, simbal, atau instrumen lain drum band.

Ada dua hal yang menyebabkan mereka menyenangi gamelan. Berdasarkan penelitian sebelumnya (perancangan gamelan anak) anak sangat menyenangi gamelan karena bentuk tempat instrumen atau rancakannya menyerupai kendaraan dan binatang. Keduanya merupakan bentuk-bentuk yang sudah akrab dengan anak, karena sering digunakan sebagai tema dalam proses belajar mengajar. Selain itu, instrumen dan suara gamelan telah akrab dengan mereka juga merupakan alasan lain. Indikatornya tampak ketika melihat instrumen *kempul* anak langsung menirukan gamelan iringan kuda

lumping, karena dalam iringan tersebut *kempul* merupakan unsur penting dan menonjol. Untuk masyarakat di sekitar sekolah ini, musik sejenis itu masih sering terdengar dan bahkan anak sering diajak melihat pertunjukan kuda lumping tersebut.

Pembentukan sikap gotong royong juga terjadi ketika mereka bermain gamelan tanpa bimbingan guru. Pada suatu saat bermain gamelan (*demung, saron, dan saron penerus*) dengan mengulangi lagu-lagu yang telah diberikan ada anak belum bisa menabuh dan salah seorang dari mereka yang sudah hafal menuntun mereka dengan sabar. Dalam menuntun ini tidak jarang tangannya dipegang, kemudian ditunjukkan bilah-bilah yang ditabuh sehingga terjadi sosialisasi yang sangat akrab. Inilah salah satu proses pembentukan rasa gotong royong yang terjadi dalam belajar gamelan.

Dalam kegiatan bermain gamelan juga terjadi pembentukan perilaku tenggang rasa. Sikap ini terbentuk ketika mereka menanti giliran menabuh sebagai akibat jumlah instrumennya terbatas; anak yang menunggu giliran menanti sambil memperhatikan temannya. Pembentukan tenggang rasa ini juga dibentuk oleh tabuhan instrumen bergantian antara instrumen yang satu dengan yang lain (*kenong-kempul-gong*). Seperti diketahui seluruh *gending* Jawa selalu menggunakan pola tabuhan ini, termasuk di dalamnya *gending* bentuk lancar yang digunakan dalam *gending dolanan* anak-anak. Tabuhan bergantian *kenong, kempul* bergantian, dan *gong* secara tidak langsung telah melatih anak memperhatikan teman sambil menunggu giliran menabuh. Tabuhan-tabuhan tersebut dinotasikan sebagai berikut.

• N P N P N P NG

Keterangan: * = tabuhan kosong, N = tabuhan kenong, P = tabuhan kempul, dan NG = tabuhan gong dan ditabuh bersama-sama dengan kenong terakhir.

Dari hasil pengumpulan data lewat kuesioner dan wawancara, guru semuanya menyebutkan ada perubahan tingkah gotong royong dan tenggang rasa pada anak didiknya setelah mendapat pelatihan gamelan. Ferdinan, anak didik Taman Kanak-kanak ABA Pringwulung, tidak lagi nakal setelah mendapatkan pelatihan gamelan (Wawancara dengan Hidayati, guru TK ABA Pringwulung, tanggal 12 Januari 2002.). Anak tersebut mulai dapat

menerima temannya sebagai *partner* bermain. Demikian juga halnya dengan anak didik di TK lain yang digunakan sosialisasi gamelan.

b. Kegiatan Gamelan Melatih Anak Berbicara

Kegiatan gamelan anak-anak juga meningkatkan kemampuan anak berbicara. Kegiatan bermain gamelan yang diselenggarakan di Taman Kanak Pertiwi III Sinduadi yang dirangkai dalam cerita memancing anak untuk berbicara. Cerita yang dibawakan oleh anak secara kelompok telah melatih anak bercerita atau berbicara. Contoh pada percakapan awal dari tema rekreasi.

- Nada : *wah wis jam wolu. sepure wis teka kanca-kanca kok durung teka* (wah sudah jam delapan, kereta apinya sudah datang teman-teman belum pada datang)
- Ade, Fitra, Sari, : *Mbak Nada, sepure wis teka durung* (Mbak Nada, kereta apinya sudah datang belum?)
- Nada : *uwis. lha kae.* (sudah, itu ...) dan seterusnya.

Percakapan itu terjadi dalam suasana senang dan tanpa beban, karena disesuaikan dengan situasi ketika anak bermain. Itulah sebabnya mereka membawakannya tanpa beban dan hal ini menyebabkan anak didik tidak terasa sudah berlatih berbicara. Latihan berbicara atau percakapan ini selalu muncul setiap saat, tidak hanya dalam pertunjukan, akan tetapi juga pada kesempatan lain, misalnya di kelas. Pada saat itu anak tidak hanya mengulang dialog, akan tetapi sudah dikembangkan sesuai dengan situasinya dan sesuai dengan kata-kata pilihannya sendiri.

Demikian juga halnya dengan percakapan lain. Percakapan itu misalnya ketika seseorang anak meminta penabuh gamelan dengan aba-aba "*ayo saiki nembang baris rampak*" (ayo sekarang menyanyi *baris rampak*); kemudian dijawab "*yoooo*" (mari) diganti dengan "*ayo konco-konco saiki pada maem*" (ayo teman-teman sekarang kita makan). Percakapan demikian ini secara tidak langsung telah melatih anak berbicara sesuai dengan keadaan lingkungan.

Latihan tersebut secara tidak disengaja telah membentuk perilaku anak menjadi lancar berbicara. Ketika anak menerima tugas dalam proses belajar mengajar tentang bercerita tentang kejadian sekitarnya - memberikan informasi tentang suatu hal atau menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman, yang mempunyai warna, bentuk atau menurut ciri-ciri/sifat tertentu - maka anak dengan mudah melaksanakannya.

c. Kegiatan Gamelan dan Latihan Membaca

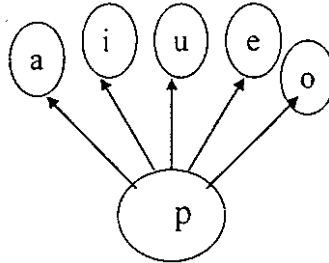
Pengaruh kegiatan gamelan pada latihan membaca dapat dijelaskan sebagai berikut. Cara-cara mengenal huruf, latihan membaca, latihan mengucapkan huruf dikemas dalam bentuk tembang. Lagu-lagu tersebut adalah: (a) menghafal huruf a – z dengan lagu (lagu ABC), (b) menghafal bentuk dengan lagu (lagu PDB), (c) latihan mengeja dengan lagu (lagu *Cangkriman*), dan (c) latihan membaca huruf hidup (Lagu *Cara Maca*)

Kegiatan ini dapat meningkatkan minat belajar membaca anak. Indikasinya setelah anak diberi lagu-lagu tersebut beberapa anak langsung mengambil majalah yang di dalamnya terdapat gambar huruf. Mereka mencari satu per satu huruf yang dikenal sambil *nembang*, dan setelah ditemukan mereka belajar mengeja dengan temannya.

Kegiatan gamelan juga telah mendorong anak belajar mengenal bentuk huruf di rumah. Langgeng, salah seorang anak didik TK Pertiwi III Sinduadi, setelah mendapatkan tembang *Cangkriman*, di rumah ia memberi tebak-tebakan kepada ibunya tentang bentuk huruf: “angka siji duwe bathuk ki apa bu?” (angka satu punya dahi itu apa bu?). Ibunya menjawab tidak tahu dan karena penasaran dengan peristiwa itu pada keesokan harinya menceritakan peristiwa itu kepada guru. Guru menceritakan bahwa di sekolah baru saja diberi latihan gamelan – *nembang* – yang di dalamnya terdapat syair tersebut. Peristiwa ini merupakan salah satu indikator bahwa kegiatan berlatih gamelan membangkitkan minat baca anak.

Guru juga mempunyai strategi untuk latihan ini. Guru membuat simulasi cara membaca. Lagu *Ngeja* yang syairnya berisi cara menggabungkan huruf atau *ngeja* oleh Puji Astuti (guru TK Pertiwi III) dibuatkan simulasi dengan

merangkai huruf konsonan dengan huruf vokal: di papan tulis bagian atas dibuat lingkaran diisi lima buah huruf hidup dan di bawahnya satu buah huruf mati.



Dalam simulasi ini anak menghubungkan huruf konsonan pilihannya dengan huruf vokal di atas dengan mengikuti tembang yang dinyanyikan temannya. Adapun syair tembang itu adalah *p karo a pa*; *p karo i pi*; *p karo u pu*; *p karo e pe*; *p karo o po*; *pa pi pu pe po*. Pada saat syair lagu tepat pada *p* tangan anak berada di huruf *p* kemudian membuat garis penghubung menuju ke salah satu huruf vokal (misalnya *a*), bersamaan dengan syair *karo a*. Begitu seterusnya dan ketika syair telah sampai. *pa-pi-pu-pe-po* anak diam atau tidak menunjuk apa-apa kemudian kembali ke tempat duduknya. Tembang ini disukai anak, sehabis pelajaran mereka mengulang kembali sambil mencari huruf-huruf itu dalam majalah anak secara berkelompok. Setelah itu, mereka saling tebak-tebakan huruf dalam majalah tersebut dan tidak jarang mengeja bersama-sama.

Dalam drama atau dolanan anak-anak simulasinya berbeda. Salah seorang memegang huruf konsonan dan berdiri di depan gamelan, sedangkan lima teman lainnya membawa huruf vokal (*a i u e o*) maju bergantian di samping pembawa huruf konsonan dengan mengikuti syair, seperti simulasi yang telah dijelaskan. Ketika syair *pa* atau *pi* atau *pu* atau *pe* atau *po* tangan kedua anak yang membawa huruf tersebut diangkat bersama-sama. Banyak model permainan yang dapat dikembangkan dengan lagu ini, kreativitas guru sangat menentukan keberhasilan permainan ini.

Kegiatan ini secara tidak langsung melatih anak membaca. Dengan cara ini anak senang dan tidak terasa sudah belajar membaca. Kegiatan ini

selanjutnya akan berdampak pada lancarnya anak menjawab pertanyaan yang diberikan guru dalam hal mengucap suku kata: la – la – la, ma – ma – ma, ti – ti – ti, mengenal suara huruf awal dari kata-kata yang berarti, dan membuat sebanyak-banyaknya kata dari suku kata awal yang disediakan dalam bentuk lisan.

d. Kegiatan Gamelan dan Pemahaman Konsep Bilangan

Kegiatan bermain gamelan juga memperdalam pemahaman konsep bilangan. Keterkaitan antara kegiatan tersebut dengan pemahaman konsep bilangan ini tampak pada akibat digunakannya hitungan satu sampai delapan untuk mempermudah anak menabuh gamelan. Pada ketukan tertentu anak disuruh menabuh *kenong*, *kempul*, dan *gong*: *kenong* pada suku kata *ro*, *pat*, *nem*, *lu* dari *wolu*); *kempul* pada suku kata *lu* dari *telu*, *ma*, dan *tu*; dan *gong* pada *lu* dari *wolu* dan bersamaan dengan *tabuhan kenong* keempat.

Cara ini sangat efektif, karena dalam waktu singkat (10 – 15 menit) anak sudah bisa bermain tiga instrumen secara bersama. Setelah anak dapat memainkan, anak disuruh menghitung sendiri sambil mengingat-ingat *tabuhan* instrumennya. Secara tidak langsung kegiatan ini melatih anak memahami konsep bilangan satu sampai delapan, masing-masing hitungan tersebut mempunyai nilai tidak sama, misalnya hitungan terakhir bersamaan dengan *tabuhan gong* secara tidak langsung dapat merasakan konsep bilangan bahwa angka yang terakhir berbeda dengan yang pertama, selain merasakan keindahan *tabuhan* instrumen yang ditabuh.

Campbell (2001: 224) berpendapat irama yang tetap dapat mengantarkan anak ke keterampilan-keterampilan mendengar, mengolah informasi visual, mengatur gerak, dan menyadari dirinya dalam ruang dan waktu. Pendapat ini memperkuat pengaruh musik pada pengembangan pemahaman konsep bilangan. Dalam penelitian ini belum ditemukan perubahan perilaku yang kongkrit, akan tetapi data akhir tahun prestasi daya pikir kelompok ekperimental 80,52%; sedangkan kelompok kontrol hanya 71,8% atau meningkat 8,26%.

e. Kegiatan Gamelan dan Memahami Bentuk Angka

Kegiatan bermain gamelan juga memperdalam pemahaman bentuk angka. Khusus pemain balungan (demung, saron, dan saron penerus) angka merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan menabuh. Pemain instrumen-instrumen ini sebelum menabuh harus mengenal tanda-tanda yang digunakan untuk nada gamelan, yaitu angka 1 2 3 4 5 6 7. Angka-angka ini dibaca dalam bahasa Jawa yang diambil suku kata terkahir, kecuali angka 7 (Ji untuk 1; ro untuk 2; lu untuk 3; pat untuk 4; ma untuk 5; nem untuk 6; dan pi untuk 7)

Setelah mengetahui hal tersebut guru menyebut nada 1 hingga 7 secara perlahan, berurutan dan anak menirukan dengan cara menabuh bilah instrumen sesuai dengan nada yang dimaksud guru. Pada langkah selanjutnya dibalik, guru menyebut nada 7 hingga 1 dan anak mendapat tugas sama, menabuh instrumen. Latihan diakhiri dengan guru menyebut nada secara acak dan anak disuruh menabuh sesuai dengan nada yang disebut guru. Tahap selanjutnya anak disuruh menabuh dua nada yang disesuaikan dengan lagu yang ada, misalnya nada 6 dan 7 tiga kali dengan tempo *ajeg* (kira-kira setengah perpukulan). Setelah hafal disambung dengan nada lain hingga selesai satu lagu.

Cara pembelajaran ini secara tidak langsung telah melatih anak memahami bentuk angka. Perintah guru mencari nada-nada dalam gamelan membuat anak lebih akrab dengan angka tersebut. Keakraban anak dengan angka ini mengakibatkan anak dapat menyelesaikan tugas mencontoh dan menulis angka 1 – 10 yang diberikan guru kepadanya.

f. Kegiatan Gamelan dan Pembentukan Rasa Musikal

Kegiatan bermusik, termasuk di dalamnya gamelan Jawa, berdampak akhir pada pertumbuhan rasa musikal pemainnya. Demikian juga halnya dengan kegiatan bermain gamelan di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Sinduadi. Rasa musikal tersebut misalnya mengenal tempo, mengenal tangga nada, merasakan lagu, mengenal irama, dan lain-lain.

Kemampuan-kemampuan yang telah dicapai anak didik kelompok eksperimental adalah anak telah dapat mengikuti irama lagu atau gending dolanan yang dimainkan oleh temannya. Contoh ketika gamelan bermain lagu *baris rampak*, kelompok penari dapat menari mengikuti irama gamelan tersebut. Kemampuan ini secara tidak langsung akan mempermudah anak ketika mendapat tugas bergerak bebas sesuai dengan irama musik dan mengikuti berbagai macam permainan.

Selain perubahan perilaku yang telah disebut, anak didik kelompok eksperimental juga telah mengenal tangga nada gamelan. Mereka dapat membedakan tangga nada *pelog* dan *slendro*. Kasusnyanya demikian, dalam suatu kesempatan anak memainkan lagu ABC *laras slendro* dalam instrumen berlaras *pelog*, karena instrumen yang tersedia hanya itu. Setelah menabuh sebagian lagu, tiba-tiba berhenti dan mengatakan “*wah ora enak*” (wah tidak enak). Setelah berhenti sejenak mereka mengulang kembali dan merasakan hal yang sama. Akhirnya mereka memainkan lagu *laras pelog*, yaitu gending *baris rampak, laras pelog patet barang*. Hal ini membuktikan bahwa anak sudah dapat merasakan tangga nada gamelan Jawa.

Kesimpulan

Kegiatan gamelan membantu pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak didik Taman Kanak-kanak. Kegiatan gamelan anak-anak melatih anak bermain peran, toleransi, mau menunggu giliran; sedang dalam pengembangan kemampuan dasar membantu pengenalan angka, huruf, melatih anak berbicara, mengemukakan pendapat, pemahaman irama – tempo – tangga nada, mendorong anak belajar membaca dan menulis, penguasaan bahasa, keterampilan, dan pemahaman konsep bilangan.

Model ini dapat digunakan sebagai strategi pengenalan musik tradisi melalui pendidikan formal maupun nonformal. Dalam realisasinya – oleh karena masing-masing daerah mempunyai ciri khas berbeda – perlu dicari formatnya. Setidaknya model ini dapat digunakan sebagai rangsang awalnya.

Daftar Pustaka

- Armstrong, Thomas, *Sekolah Para Juara: Menerapkan Multipleintelligence di Dunia Pendidikan* (Yudhi Murtanto penterjemah) Penerbit Kaifa, Bandung, 2002.
- Campbell, Don, *Efek Mozart Bagi Anak-anak, Meningkatkan Daya Pikir, Daya Pikir, Kesehatan, dan Kreativitas Anak Melalui Musik* (Alex Tri Kantjono Widodo penterjemah), Penerbit PT Gramedia Utama, Jakarta, 2001a.
- , *Efek Mozart, Memanfaatkan Kekuatan Musik untuk Mempertajam Pikiran, Meningkatkan Kreativitas, dan Menyehatkan Tubuh* (Drs. T Hermaya penterjemah), Gramedia Utama, Jakarta, 2001b.
- Dryden, Gordon & Vos Jeannette, *Revolusi Cara Belajar* (Word ++ Translation service penterjemah) Penerbit Kaifa, Bandung, 2003.

Pembelajaran Musik Terpadu: Pengamatan Peran Gamelan dalam Pembentukan Perilaku dan Pengembangan Kemampuan Dasar Anak Usia Prasekolah

Contoh Lagu

ABC Laras Slendro Patet Sanga Anonim

..... 2 3 1 1 2 3 5
 A B C D E F G

• 6!5 • 3 • 2 • 5 • 3 • 2 • 1
 HIJ K L M N O P

..... 2 3 1 1 2 3 5
 Q R S T U V W

• 6!5 • 3 • 2 • 5 6 3 • 2 • 1
 X Y Z en tek ba li A B C

CARA MACA Laras Pelog Patet Barang (Budi Raharja)

..... 5 6 5 3 5 6 7 5 6 5 3 2
 ca ra ma ca a i u e o a pal na

..... 5 6 5 3 5 6 7 5 6 5 3 2
 aksara ba kukanggosi na u ma

..... 3 2 7 2 3
 a mangap

..... 3 2 7 2 3
 i mringis

..... 3 2 7 2 3
 u mecu cu

..... 3 2 7 2 3
 e mlenge

..... 3 2 7 2 3
 o mlongo

..... 5 6 5 3 5 6 7 5 6 5 3 2
 kabeh mau nggampangake cara maca

CANGKRIMAN Laras Pelog Pathet Barang (Budi Raharja)

..... 5 6 6 6 5 6 7 5 6 5 3 2
 Bocah-bocak batangen cangkrimanku

• 3 3 3 3 • 3 3 3 3 • 3 5 6 5 3 • 5
 angkasiji duwe bathuk ba tang a ne p

• 3 3 3 3 • 3 3 3 3 • 3 5 6 5 3 • 5
 angkasiji duwe bokong ba tang a ne d

• 3 3 3 3 • 3 3 3 3 • 3 5 6 5 3 • 5
 angkasiji duwe weteng ba tang a ne b

• 3 3 3 3 • 3 3 3 3 • 3 5 6 5 3 • 5
 angkasiji duwe cakar ba tang a ne k

..... 5 6 6 6 5 6 7 5 6 5 3 2
 Bocah-bocak singsregep si nau maca

Ngeja Laras Pelog Patet Nem (Budi Raharja)

..... 5 6 1 2 3 2 1 6 5 4 6 5
 Ayo konco a i u e o gabungna

• 6 5 3 5 6 • 6 • 5 3 2 3 5 • 5
 p ka ro a pa p ka ro i pi

• 3 2 1 2 3 • 3 • 2 1 6 1 2 • 2
 p ka ro u pu p ka ro e pe

• 3 2 1 2 3 • 3 • 2 1 6 1 2
 p ka ro o po pa pi pu pe po

Catatan: Huruf dapat diganti sesuai keinginan

Baris Rampak Laras Pelog Patet Barang Anonim

• • • 7 • 7 7 7 • 6 5 7 • 6 • 5
 Ba ris rampak sing urut ka cang

• • 3 2 3 2 3 2 • 3 2 7 • 6 • 5
 teprok teprok teprok tangan lem beh an