



Gending Gilak 32 Ketukan Sebagai Strategi Pembelajaran Karawitan Bali Bagi Siswa Pemula SMK Negeri 5 Denpasar

I Putu Cory Arsatama*, I Gede Mawan
Institut Seni Indonesia Bali, Indonesia
*olixputu1996@gmail.com

Abstract

Balinese karawitan learning at the vocational high school level still faces significant challenges, especially for students who have no prior experience or initial interest in playing gamelan, resulting in low understanding of basic concepts and karawitan technical skills. Few studies have specifically examined the use of particular gamelan repertoire as a structural medium for beginner students at the vocational high school level. This study aims to describe the implementation of a Balinese karawitan learning strategy based on Gending Gilak 32 beats to improve the learning outcomes of Grade X Seni Karawitan students at SMK Negeri 5 Denpasar. This study employed a qualitative descriptive approach with 29 students as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation of student practical assessment results. The learning strategy was implemented through six stages: gamelan instrument introduction, basic gangsa technique demonstration, guided practice in small groups, repetitive practice, individual practical evaluation, and learning reflection. The findings indicate that the implementation of the learning strategy through Gending Gilak 32 beats effectively improved students' understanding of basic concepts and karawitan technical skills. Prior to the implementation of the strategy, the class average score stood at 66.65 with all 29 students failing to meet the Minimum Competency Criteria (KKM) of 75. Following the implementation, the class average increased to 82.00 with all students declared competent, reflecting an improvement of 15.35 points. The improvement was not only quantitative but also qualitative, marked by increased student confidence, accuracy of tabuhan patterns, tempo stability, and mastery of the four basic gangsa techniques. This study contributes theoretically by affirming that simply structured repertoire can function as effective musical scaffolding within the context of formal Balinese karawitan pedagogy, and can serve as a reference for karawitan arts teachers in delivering foundational material to beginner students at the vocational high school level.

Keywords: Learning Strategy; Balinese Karawitan; Gending Gilak; Gangsa; Gamelan

Abstrak

Pembelajaran karawitan Bali di tingkat sekolah menengah kejuruan masih menghadapi tantangan signifikan, terutama bagi siswa yang belum memiliki pengalaman maupun minat awal dalam memainkan gamelan, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dasar dan keterampilan teknik karawitan. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan repertoar gamelan tertentu sebagai media struktural bagi siswa pemula di jenjang SMK. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi pembelajaran karawitan Bali berbasis *Gending Gilak 32* ketukan guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Seni Karawitan di SMK Negeri 5 Denpasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian sebanyak 29 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi hasil penilaian praktik. Strategi pembelajaran diterapkan melalui enam tahapan, yaitu pengenalan instrumen gamelan, demonstrasi teknik dasar gangsa, latihan terbimbing dalam kelompok kecil, latihan berulang, evaluasi praktik individu, serta refleksi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran melalui *Gending Gilak 32* ketukan secara efektif meningkatkan pemahaman konsep dasar dan keterampilan teknik karawitan siswa. Sebelum penerapan strategi, rata-rata nilai kelas berada pada angka 66,65 dengan seluruh 29 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Setelah penerapan strategi, rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 82,00 dengan seluruh siswa

dinyatakan tuntas, menunjukkan peningkatan sebesar 15,35 poin. Peningkatan tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga kualitatif, ditandai dengan meningkatnya kepercayaan diri siswa, ketepatan pola tabuhan, kestabilan tempo, serta pemahaman terhadap keempat teknik dasar gangsa. Penelitian ini berkontribusi secara teoretis dengan menegaskan bahwa repertoar berstruktur sederhana dapat berfungsi sebagai scaffolding musikal yang efektif dalam pedagogi karawitan Bali formal, dan dapat dijadikan referensi bagi guru seni karawitan dalam mengajarkan materi dasar kepada siswa pemula di jenjang SMK.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran; Karawitan Bali; *Gending Gilak*; Gangsa; Gamelan

Pendahuluan

Karawitan Bali merupakan salah satu warisan seni budaya yang memiliki nilai estetis dan edukatif tinggi dalam konteks pendidikan seni di Indonesia. Dalam sistem pendidikan vokasi seni, karawitan Bali tidak hanya diajarkan sebagai kecakapan teknis, tetapi juga sebagai medium pelestarian identitas budaya lokal. Namun demikian, pembelajaran karawitan di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih cenderung dilakukan secara konvensional, yaitu berorientasi pada peniruan langsung (imitasi) tanpa strategi pedagogis yang terstruktur dan sistematis.

Pola ini relatif efektif bagi siswa yang telah memiliki pengalaman bermain gamelan sebelumnya, namun menjadi kurang optimal ketika diterapkan pada siswa pemula yang sama sekali belum mengenal instrumen gamelan (Santosa, 2016). Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pedagogis siswa pemula dan praktik pembelajaran yang selama ini berlangsung di lapangan, khususnya di sekolah vokasi seni yang menerima siswa dari latar belakang non-karawitan (Djohan, 2009). Dalam lanskap pendidikan seni yang terus berkembang, pelestarian warisan budaya lokal seperti karawitan Bali menjadi krusial untuk menjaga keragaman identitas di tengah arus homogenisasi budaya.

Kebijakan pendidikan seni di Indonesia menekankan pentingnya seni sebagai sarana pengembangan karakter, apresiasi budaya, dan pembentukan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Di tingkat SMK seni, penekanan pada pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kompetensi profesional seharusnya menjadi prioritas. Namun, praktik pembelajaran karawitan yang masih didominasi metode imitasi berpotensi menghambat pencapaian tujuan tersebut, terutama bagi siswa pemula yang membutuhkan fondasi pemahaman yang kokoh (Djohan, 2009).

Tantangan pembelajaran karawitan bagi siswa pemula tidak hanya menyangkut penguasaan teknik permainan, tetapi juga pemahaman terhadap struktur gending, pola ritmis, dan koordinasi musikal secara kelompok. Tanpa strategi pembelajaran yang tepat dan terencana, siswa cenderung kesulitan memahami materi dasar secara bermakna, yang dapat mengakibatkan penurunan motivasi belajar dan hilangnya minat siswa terhadap seni karawitan secara keseluruhan. Strategi pembelajaran menjadi penting karena tidak hanya mengatur bagaimana materi disampaikan, tetapi juga bagaimana siswa memahami, mempraktikkan, dan menginternalisasi pengetahuan serta teknik dasar karawitan Bali (Sanjaya, 2016).

Dalam konteks pembelajaran musik tradisional, pendekatan *scaffolding* berbasis repertoar sederhana terbukti efektif membantu siswa pemula membangun pemahaman konseptual sebelum beralih pada materi yang lebih kompleks (Vygotsky, 1978; Abdullah et al., 2021). Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji strategi pembelajaran musik tradisional di lingkungan pendidikan formal. Setyoko & Pratama (2021) menemukan bahwa faktor internal yang menghambat pembelajaran praktik karawitan meliputi perbedaan latar belakang budaya siswa, ketidakmampuan menentukan arah garap karawitan, serta ketidakmampuan menentukan pertimbangan garap menegaskan tantangan struktural yang dihadapi siswa dari berbagai latar belakang.

Sementara itu Sudirana (2018) mengkaji dua metode pedagogi karawitan Bali, yaitu *meguru panggul* (belajar melalui pengamatan gerak *mallet* guru) dan *meguru kuping* (belajar melalui kepekaan telinga), serta bagaimana proses pembelajaran berlangsung di lingkungan formal dibandingkan dengan tradisi komunal. Admadja & Marpanaji (2016) menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran pada praktik instrumen pokok dasar siswa SMK bidang keahlian karawitan terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Dari sintesis penelitian-penelitian tersebut, tampak bahwa belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan gending tertentu sebagai media *scaffolding* musikal dalam pembelajaran karawitan Bali untuk siswa pemula di jenjang vokasi. Celah inilah yang menjadi landasan urgensi penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan permasalahan utama sebagai berikut: bagaimana strategi pembelajaran karawitan Bali melalui *Gending Gilak 32* ketukan dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan pemahaman teknik dasar gangsa pada siswa pemula kelas X Seni Karawitan SMK Negeri 5 Denpasar?. Permasalahan ini mencakup dua aspek yang saling berkaitan, yaitu bagaimana tahapan strategi pembelajaran dirancang dan dilaksanakan secara sistematis, serta sejauh mana penerapan strategi tersebut berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Dengan menempatkan *Gending Gilak 32* ketukan sebagai objek pembelajaran utama, penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa pemilihan repertoar yang tepat secara pedagogis merupakan variabel penting yang selama ini kurang mendapat perhatian dalam kajian strategi pembelajaran karawitan Bali di tingkat SMK. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi pembelajaran karawitan Bali melalui *Gending Gilak 32* ketukan dalam meningkatkan pemahaman teknik dasar gangsa pada siswa pemula kelas X Seni Karawitan SMK Negeri 5 Denpasar.

Secara lebih spesifik, penelitian ini berupaya mengungkap proses pelaksanaan keenam tahapan strategi pembelajaran, menganalisis respons dan perkembangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta mengidentifikasi kontribusi strategi ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat praktis bagi guru seni karawitan sebagai referensi dalam merancang pembelajaran yang lebih terstruktur dan kontekstual, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan pedagogi karawitan Bali dalam konteks pendidikan vokasi seni formal.

Untuk mendukung analisis dalam penelitian ini, digunakan empat landasan teori yang saling melengkapi. Pertama, teori pembelajaran sosial (*Social Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Bandura (1991) menjelaskan bahwa individu dapat mempelajari perilaku baru melalui proses observasi, imitasi, dan penguatan vikarius terhadap orang lain. Teori ini relevan untuk menganalisis bagaimana siswa pemula belajar memainkan gamelan melalui pengamatan terhadap guru dan siswa yang lebih mahir, dengan fokus pada proses peniruan teknik tabuhan dan perkembangan *self-efficacy* siswa melalui keberhasilan bermain gamelan secara bertahap.

Kedua, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978) menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar. *Konsep Zone of Proximal Development (ZPD)* dari teori ini digunakan untuk menganalisis bagaimana siswa membangun pemahaman tentang teknik dasar gangsa melalui bimbingan guru, kerja kelompok, dan pengalaman langsung dalam memainkan gamelan. Ketiga, teori pembelajaran keterampilan motorik yang dikemukakan oleh Fitts & Posner (1967) menjelaskan bahwa penguasaan keterampilan gerak berkembang melalui tiga tahap, yaitu tahap kognitif, tahap asosiatif, dan tahap otomatis.

Teori ini digunakan untuk menganalisis perkembangan keterampilan motorik siswa dalam memainkan keempat teknik dasar gangsa melalui latihan berulang dan pembelajaran bertahap. Keempat, teori pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Kolb (1984) memandang belajar sebagai proses penciptaan pengetahuan melalui transformasi pengalaman yang berlangsung dalam siklus pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Dalam konteks pembelajaran karawitan, teori ini digunakan untuk menganalisis proses pembelajaran sebagai rangkaian pengalaman praktik yang berkelanjutan dan bersifat siklikal.

Penelitian ini berfokus pada siswa kelas X Seni Karawitan SMK Negeri 5 Denpasar karena pada jenjang ini siswa berada pada fase awal pembelajaran karawitan formal dan sebagian besar masih berada pada tahap awam dalam memainkan gamelan. Objek pembelajaran yang digunakan adalah *Gending Gilak* dengan 4 birama atau 32 ketukan, karena gending ini memiliki struktur ritmis yang sederhana, berulang, dan mudah dipahami oleh siswa pemula. Selain itu, *Gending Gilak* memungkinkan penerapan empat teknik dasar permainan gangsa secara bertahap dan terukur, sehingga sangat relevan sebagai media

pengenalan konsep dasar karawitan Bali. Kesederhanaan struktur ritmis *Gending Gilak* memungkinkan guru untuk fokus pada pembentukan postur, teknik memukul, pergerakan tangan, dan koordinasi antar-tangan tanpa terbebani kompleksitas melodi atau ritme (Upadana, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi pembelajaran karawitan Bali melalui *Gending Gilak* 32 ketukan dalam meningkatkan pemahaman teknik dasar gangsa pada siswa pemula.

State of art penelitian ini diperkuat oleh temuan Sudirana (2018) yang menunjukkan karakteristik pedagogi karawitan Bali dalam konteks formal, namun masih terbatas pada deskripsi metode tradisional tanpa merinci strategi berbasis repertoar spesifik. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan merinci strategi pembelajaran spesifik yang menggunakan *Gending Gilak* sebagai medium utama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru seni karawitan di lingkungan pendidikan vokasi seni sebagai referensi dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih terencana, bertahap, dan kontekstual, sekaligus memberikan landasan teoretis yang lebih kuat mengenai pendekatan pedagogis dalam pembelajaran karawitan Bali.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan bentuk studi pembelajaran (*learning study*) yang berfokus pada eksplorasi proses, strategi, dan dinamika pembelajaran seni karawitan Bali di kelas. Sumber data penelitian adalah siswa kelas X Seni Karawitan SMK Negeri 5 Denpasar yang berjumlah 29 orang, dengan teknik penentuan informan menggunakan *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan bahwa seluruh siswa kelas X berada pada fase awal pembelajaran karawitan formal dan sebagian besar belum memiliki pengalaman bermain gamelan sebelumnya. Objek penelitian difokuskan pada strategi pembelajaran karawitan Bali melalui *Gending Gilak* 32 ketukan dengan penekanan pada penguasaan empat teknik dasar gangsa, yaitu cara memegang *panggul*, posisi duduk yang tepat, teknik memukul bilah gangsa, dan teknik mematikan nada (*tetekep*). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas pembelajaran, pedoman wawancara semi-terstruktur kepada siswa dan guru pengampu, serta lembar penilaian praktik individu dengan empat indikator penilaian yaitu ketepatan pola tabuhan, penguasaan teknik, kestabilan tempo, dan sikap saat bermain gamelan. Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi partisipatif, wawancara singkat, dan dokumentasi hasil penilaian praktik siswa. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan *member check*.

Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penilaian awal sebelum diterapkannya strategi pembelajaran, seluruh siswa kelas X Seni Karawitan SMK Negeri 5 Denpasar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Nilai siswa berada pada rentang 65-70 dengan rata-rata kelas sebesar 66,65. Kondisi ini didukung oleh hasil wawancara awal dengan tiga siswa yang mengungkapkan kesulitan dalam memahami pola tabuhan, struktur gending, dan koordinasi antar instrumen, yang sebagian besar disebabkan oleh minimnya pengalaman gamelan sebelumnya dan tidak adanya minat awal di bidang seni karawitan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi yang disampaikan oleh guru pengampu mata pelajaran Seni Karawitan, I Made Suwardika, S.Sn, keterampilan siswa kelas X Seni Karawitan dalam memainkan materi pembelajaran masih berada pada tahap dasar. Beberapa siswa belum menunjukkan penguasaan yang optimal terhadap teknik tabuhan, ketepatan ritme, serta kekompakan dalam bermain ansambel. Hasil observasi pada tahap awal juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlihat pasif, ragu dalam memukul gangsa, dan cenderung mengikuti siswa lain tanpa memahamii pola ritmis yang sedang dimainkan gambar 1.



Gambar 1. Praktik Karawitan Dasar X SK SMK Negeri 5 Denpasar
(Sumber: Cory, 2025)

Fenomena rendahnya kemampuan awal ini selaras dengan teori perkembangan keterampilan motorik Fitts & Posner (1967) yang menyatakan bahwa pada tahap kognitif awal, siswa masih berjuang memahami instruksi dan mengkoordinasikan gerakan dasar. Keterbatasan pengalaman gamelan sebelumnya menghambat perkembangan keterampilan motorik halus yang esensial dalam memainkan instrumen karawitan. Kondisi ini juga dapat dikaitkan dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa dibantu untuk mencapai tingkat pemahaman dan keterampilan yang lebih tinggi dari tingkat aktualnya melalui *scaffolding* yang terstruktur.

Strategi pembelajaran karawitan Bali melalui *Gending Gilak 32* ketukan diterapkan melalui enam tahapan yang progresif dan saling berkesinambungan. Berikut adalah deskripsi pelaksanaan tiap tahapan beserta respons siswa yang teramati selama proses pembelajaran. Tahap pertama pengenalan instrumen gamelan. Guru memperkenalkan gamelan Bali secara umum, khususnya instrumen gangsa sebagai fokus pembelajaran. Siswa dikenalkan pada fungsi gangsa dalam barungan gamelan serta karakter dasar *Gending Gilak* sebagai gending berstruktur sederhana dan berulang. Pada tahap ini, sebagian besar siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap instrumen, meskipun masih tampak canggung saat memegang *panggul*.

Guru memberikan contoh tabuhan secara langsung (*maguru panggul*) agar siswa memiliki gambaran awal tentang pola permainan yang akan dipelajari (Sudirana, 2018). Tahap kedua demonstrasi teknik dasar gangsa. Guru mendemonstrasikan empat teknik dasar permainan gangsa secara bertahap, yaitu: (1) cara memegang *panggul* dengan benar; (2) posisi duduk yang tepat saat bermain; (3) teknik memukul bilah gangsa dengan presisi; dan (4) teknik mematikan nada (*tetekep*) untuk menghasilkan bunyi yang bersih dan terkontrol. Setiap teknik diperagakan secara perlahan dengan tempo yang disesuaikan dengan kemampuan siswa pemula.

Siswa diarahkan untuk mengamati dengan saksama sebelum mencoba menirukan, sesuai dengan prinsip observasi dalam *Social Learning Theory* Bandura (1991). Tahap ketiga Latihan terbimbing dalam kelompok kecil. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari empat orang untuk memudahkan pengawasan, interaksi, dan kerja sama antarsiswa. Guru memberikan *scaffolding* berupa bimbingan langsung, koreksi posisi tangan, serta umpan balik lisan saat siswa mulai mempraktikkan pola *Gending Gilak 32* ketukan. Abdullah et al., (2021) membuktikan bahwa *scaffolding* instruksional yang diterapkan secara bertahap mendorong perkembangan keterampilan musikal pemula secara konsisten sekaligus meningkatkan kemandirian belajar.

Tahap keempat latihan mandiri dan pengulangan. Siswa diberi kesempatan untuk berlatih secara berulang dalam kelompoknya masing-masing dengan tempo yang meningkat secara bertahap. Pengulangan dilakukan untuk membantu siswa membangun koordinasi gerak, ketepatan ritme, dan daya ingat terhadap pola tabuhan. Hal ini selaras dengan prinsip *deliberate practice* (Ericsson et al., 1993) yang menegaskan bahwa pengulangan terarah merupakan kunci utama dalam pengembangan keahlian motorik. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengamati dan memberikan penguatan positif kepada siswa yang menunjukkan kemajuan.

Tahap kelima Evaluasi Praktik Individu. Setiap siswa diwajibkan memainkan pola *Gending Gilak* 32 ketukan dengan menerapkan keempat teknik gangsa secara individu. Penilaian difokuskan pada empat aspek, yaitu: ketepatan pola tabuhan, penguasaan teknik, kestabilan tempo, dan sikap saat bermain gamelan. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian kompetensi siswa serta sebagai dasar perbaikan pembelajaran selanjutnya. Pada tahap ini, sebagian besar siswa sudah mampu memainkan pola *Gending Gilak* dengan lebih percaya diri dibandingkan tahap awal. Tahap keenam Refleksi Pembelajaran. Guru bersama siswa melakukan refleksi singkat terkait proses pembelajaran yang telah dilalui, kendala yang dihadapi, serta kemajuan yang dirasakan.

Refleksi ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran belajar, meningkatkan motivasi, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi karawitan Bali yang telah dipelajari. Pendekatan reflektif ini sejalan dengan pandangan Cochran-Smith & Lytle (1999) tentang pentingnya pembelajaran reflektif dalam membangun kompetensi yang berkelanjutan. Setelah diterapkannya strategi pembelajaran melalui *Gending Gilak* 32 ketukan yang dirancang secara bertahap, terstruktur, dan berbasis praktik langsung, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Nilai siswa berada pada rentang 80-85 dengan rata-rata kelas mencapai 82,00. Seluruh 29 siswa dinyatakan tuntas karena telah melampaui KKM yang ditetapkan Gambar 2.



Gambar 2. Praktik Karawitan Dasar X SK SMK Negeri 5 Denpasar Dengan Penerapan Strategi Pembelajaran Mandiri Dengan *Gending Gilak* 32 ketukan (Sumber: Cory, 2025)

Perbandingan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan strategi dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis Hasil Belajar Siswa

Aspek	Sebelum Perlakuan	Setelah Perlakuan
Rentang Nilai	65–70	80–85
Rata-rata Kelas	66,65	82,00
Peningkatan Rata-rata	—	+15,35 poin
Siswa Tuntas (\geq KKM 75)	0 dari 29 (0%)	29 dari 29 (100%)

Selain peningkatan secara kuantitatif, perubahan juga terlihat secara kualitatif yaitu meningkatnya kepercayaan diri siswa, ketepatan pola tabuhan, kestabilan tempo, serta pemahaman terhadap keempat teknik dasar gangsa. Hasil wawancara pascapembelajaran mengonfirmasi perubahan positif ini. Para siswa menyatakan bahwa struktur *Gending Gilak* yang sederhana dan berulang membantu mereka memahami pola ritmis lebih mudah dan membangun kepercayaan diri sejak tahap awal. Ungkapan seperti "awalnya sulit tapi karena diulang-ulang jadi lebih paham" dan "saya jadi berani tampil karena temponya stabil" mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memberdayakan.

Kepercayaan diri yang meningkat merupakan faktor krusial dalam retensi pengetahuan dan motivasi belajar jangka panjang (Fredricks et al., 2004). Peningkatan hasil belajar yang signifikan dapat diinterpretasikan melalui beberapa perspektif teoritis. Pertama, peningkatan ini konsisten dengan *Social Learning Theory* Bandura (1991) yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui observasi, imitasi, dan penguatan positif dari lingkungan belajar. Penerapan teknik maguru *panggul* yaitu demonstrasi langsung oleh guru dimana memberikan model yang jelas bagi siswa pemula untuk ditiru dan dikembangkan.

Temuan Wong et al., (2023) mengonfirmasi bahwa strategi pemodelan oleh guru terbukti memberikan hasil paling efektif pada tahap awal pembentukan keterampilan musikal pemula. Kedua, penggunaan kelompok kecil disertai scaffolding mencerminkan konsep ZPD dari (Vygotsky, 1978). Struktur *Gending Gilak* yang sederhana dan berulang memungkinkan siswa bergerak dari tahap kognitif menuju tahap otomatis dalam waktu relatif lebih singkat dibandingkan materi yang lebih kompleks (Fitts & Posner, 1967). Kestabilan tempo dan ketepatan pola tabuhan yang teramati menunjukkan internalisasi konsep ritme yang termanifestasi dalam performa ansambel, selaras dengan teori pemrosesan informasi terkait penguatan memori prosedural (Baddeley, 2012).

Ketiga, temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu. Upadana (2024) dalam penelitiannya tentang pembinaan Tabuh Gilak Rahwana pada sekaa gong anak-anak Desa Singakerta menyatakan bahwa Tabuh Gilak dengan 32 ketukan memuat teknik-teknik dasar permainan gamelan yang secara bertahap dapat dikuasai melalui kombinasi metode *meguru panggul*, *meguru kuping*, dan *meguru rasa*. Saputra (2023) menemukan bahwa penggunaan gending dasar yang mengacu pada struktur tabuh gilak efektif membangun keterampilan bermain gamelan pada peserta didik pemula. Sementara itu Pertiwi & Aesijah (2025) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik langsung berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan antusiasme siswa dalam memainkan gamelan Gambar 3.



Gambar 3. Praktik Karawitan Dasar X SK SMK Negeri 5 Denpasar Penilaian Dalam Bentuk Pementasan Seni Karawitan (Sumber: Cory, 2025)

Temuan penelitian ini memiliki implikasi teoretis yang signifikan terhadap pengembangan pedagogi karawitan Bali, khususnya dalam konteks pendidikan vokasi seni formal. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa pemilihan repertoar yang tepat dalam hal ini *Gending Gilak* 32 ketukan, bukan sekadar keputusan praktis, melainkan merupakan keputusan pedagogis yang berdampak langsung pada efektivitas pembelajaran. Dalam perspektif teori pembelajaran sosial Bandura (1991) keberhasilan strategi ini dapat dijelaskan melalui mekanisme *vicarious reinforcement*, yaitu kondisi di mana siswa termotivasi bukan hanya melalui keberhasilan mereka sendiri, tetapi juga melalui pengamatan terhadap keberhasilan teman sebaya dalam kelompok kecil.

Ketika seorang siswa berhasil memainkan pola *Gending Gilak* dengan tepat, siswa lain dalam kelompok yang sama terdorong untuk mencapai hasil serupa. Mekanisme ini menciptakan dinamika pembelajaran yang bersifat kolektif dan saling menguatkan, yang sangat relevan dengan karakteristik pembelajaran gamelan sebagai seni ansambel (Jocuns, 2007; Udin et al., 2019). Dari perspektif konstruktivisme Vygotsky (1978) penelitian ini membuktikan bahwa *scaffolding* berbasis repertoar sederhana mampu mempersingkat jarak antara kemampuan aktual dan kemampuan potensial siswa secara lebih efektif dibandingkan pendekatan imitasi konvensional.

Struktur *Gending Gilak* yang minimal hanya terdiri dari 4 birama dengan pola berulang secara alamiah berfungsi sebagai *scaffolding* musikal yang mereduksi beban kognitif siswa, sehingga perhatian dapat difokuskan sepenuhnya pada penguasaan keempat teknik dasar gangsa. Hal ini selaras dengan temuan Abdullah et al., (2021) yang membuktikan bahwa *scaffolding* instruksional yang dirancang secara bertahap dan kontekstual mendorong perkembangan keterampilan musikal pemula secara lebih konsisten. Dari perspektif teori keterampilan motorik Fitts & Posner (1967) progresivitas enam tahapan

pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini secara langsung mencerminkan tiga fase penguasaan keterampilan motorik. Tahap pengenalan dan demonstrasi berkorespondensi dengan fase kognitif, di mana siswa masih membutuhkan instruksi verbal yang intensif dan contoh visual dari guru. Tahap latihan terbimbing dan pengulangan berkorespondensi dengan fase asosiatif, di mana koordinasi gerak mulai terbentuk dan kesalahan teknik berangsur berkurang.

Tahap evaluasi individu dan refleksi berkorespondensi dengan fase otomatis, di mana siswa mampu memainkan *Gending Gilak* dengan kestabilan tempo dan ketepatan teknik yang konsisten tanpa bergantung penuh pada bimbingan guru. Pergerakan siswa melalui ketiga fase ini dalam rentang waktu pembelajaran yang relatif singkat menunjukkan bahwa kesederhanaan struktur *Gending Gilak* secara efektif mengakselerasi proses internalisasi keterampilan motorik. Dari perspektif Teori Pembelajaran Berbasis Pengalaman Kolb, siklus belajar yang terjadi dalam penelitian ini dari pengalaman konkret bermain gamelan, observasi reflektif melalui umpan balik guru, konseptualisasi abstrak tentang pola ritmis, hingga eksperimen aktif dalam latihan mandiri hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran karawitan Bali pada dasarnya adalah pembelajaran berbasis pengalaman yang bersifat siklikal dan berkelanjutan.

Setiap siklus latihan yang dilalui siswa memperkaya pemahaman mereka secara bertahap, sekaligus membangun kepercayaan diri yang menjadi fondasi bagi pembelajaran materi karawitan yang lebih kompleks di masa mendatang. Lebih jauh, penelitian ini juga memberikan kontribusi pada diskursus yang lebih luas tentang revitalisasi pedagogi seni tradisional di era pendidikan vokasi modern. Pramusinto & Sulisty (2020); Hartanti (2021) menunjukkan bahwa kreativitas pedagogis guru dalam merancang strategi pembelajaran yang kontekstual merupakan faktor penentu keberhasilan pembelajaran karawitan, terlepas dari latar belakang dan pengalaman awal siswa.

Temuan ini sekaligus menjawab tantangan yang diidentifikasi oleh Setyoko & Pratama (2021) bahwa faktor internal seperti perbedaan latar belakang budaya dan minimnya pengalaman gamelan sebelumnya dapat diatasi melalui strategi pembelajaran yang terstruktur, progresif, dan berakar pada konteks budaya lokal. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan bagi konteks SMK Negeri 5 Denpasar, tetapi juga berpotensi menjadi model referensi bagi sekolah vokasi seni lainnya yang menghadapi tantangan serupa dalam pembelajaran karawitan Bali bagi siswa pemula.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mendeskripsikan bahwa strategi pembelajaran karawitan Bali melalui *Gending Gilak* 32 ketukan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman teknik dasar gangsa pada siswa pemula kelas X Seni Karawitan SMK Negeri 5 Denpasar, sebagaimana tercermin dari peningkatan rata-rata nilai kelas dari 66,65 menjadi 82,00 dengan seluruh 29 siswa melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Keefektifan strategi ini ditopang oleh enam tahapan pembelajaran yang progresif meliputi pengenalan instrumen, demonstrasi teknik dasar gangsa, latihan terbimbing dalam kelompok kecil, latihan berulang secara mandiri, evaluasi praktik individu, dan refleksi pembelajaran bersama yang secara sistematis membantu siswa bergerak dari tahap kognitif awal menuju penguasaan teknik yang lebih mandiri dan percaya diri. Pemilihan *Gending Gilak* sebagai media pembelajaran terbukti tepat secara pedagogis karena struktur ritmisnya yang sederhana dan berulang mampu mereduksi beban kognitif siswa pemula sekaligus memfasilitasi internalisasi keempat teknik dasar gangsa secara efektif, menjadikan penelitian ini sebagai kontribusi teoretis yang menegaskan bahwa repertoar berstruktur sederhana dapat berfungsi sebagai scaffolding musikal yang efektif dalam pedagogi karawitan Bali formal, sekaligus sebagai referensi praktis bagi guru seni karawitan di lingkungan pendidikan vokasi seni dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih terstruktur, kontekstual, dan berakar pada kekayaan budaya lokal.

Daftar Pustaka

Admadja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktikum Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK di Bidang Keahlian Karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 173-183.

- Abdullah, F. P. Y., Cheong, K. W., Alizadeh, F., & Poon, C. H. (2021). The Role Of Instructional Scaffolding To Facilitate Problem Solving Skills In Music Improvisation. *MIER Journal of Educational Studies Trends and Practices*, 1(1), 103-117.
- Baddeley, A. (2012). Working Memory: Theories, Models, And Controversies. *Annual Review of Psychology*, 63(1), 1-29.
- Bandura, A. (1991). Social Cognitive Theory Of Self-Regulation. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 248-287.
- Cochran-Smith, M., & Lytle, S. L. (1999). Relationships Of Knowledge And Practice: Teacher Learning In Communities. *Review of Research in Education*, 24(1), 249-305.
- Ericsson, K. A., Krampe, R. T., & Tesch-Römer, C. (1993). The Role Of Deliberate Practice In The Acquisition Of Expert Performance. *Psychological Review*, 100(3), 363-406.
- Fitts, P. M., & Posner, M. I. (1967). *Human Performance*. Belmont: Brooks/Cole Publishing.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential Of The Concept, State Of The Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.
- Hartanti, C. D. (2021). Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Karawitan Jawa. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 3(1), 62-71.
- Jocuns, A. (2007). Semiotics And Classroom Interaction: Mediated Discourse, Distributed Cognition, And The Multimodal Semiotics Of Maguru Panggul Pedagogy In Two Balinese Gamelan Classrooms In The United States. *Semiotica*, 2007(164), 123-151.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. London: Sage Publications.
- Pramusinto, S., & Sulisty, E. T. (2020). Karawitan Art Learning Strategy in SLB Panca Bakti Mulia. *4th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2019)*, 241, 77-81.
- Pertiwi, A. R., & Aesijah, S. (2025). Proses Pembelajaran Karawitan Menggunakan Metode Fun Teaching Di SMP Negeri 12 Semarang. *HURSENDEM: Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 4(2), 133-143.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santosa, H. (2016). Gamelan Sistem Sepuluh Nada Dalam Satu Gembyang Untuk Olah Kreativitas Karawitan Bali. *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 1(2), 85-96.
- Saputra, I. N. D. (2023). Learning Karawitan Art Practice in Sidakarya Village| Pembelajaran Praktek Seni Karawitan di Desa Sidakarya. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 3(4), 357-364.
- Setyoko, A., & Pratama, Z. W. (2021). Faktor-Faktor Kesulitan Pembelajaran Praktik Karawitan Jawa Program Studi Etnomusikologi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Mulawarman. *Jurnal Mebang: Kajian Budaya Musik dan Pendidikan Musik*, 1(2), 81-92.
- Sudirana, I. W. (2018). The Method Of Learning And Teaching In Balinese Gamelan Rehearsal. *Lekesan: Interdisciplinary Journal of Asia Pacific Arts*, 1(1), 1-10.
- Udin, G., Zuber, A., & Demartoto, A. (2018). Karawitan Learning Ethnopedagogy as a Medium of Creating Adiluhung Character in Students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(3), 295-317.
- Upadana, I. N. E. (2024). Construction of Tabuh Gilak Ravana among Sekaa Gong children of Singakerta Village Pembinaan Tabuh Gilak Rahwana Di Kalangan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 4(1), 55-62.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wong, Y. S., Wang, I. T., & Hashim, M. N. (2023). Examining Scaffolding Process In One-To-One Piano Lessons For Young Beginners: An Observational Analysis. *Malaysian Journal of Music*, 12(1), 66-79.