
DINAMIKA DAN STRATEGI PEMBELAJARAN EKTRAKURIKULER KARAWITAN DI SMAN 2 BANTUL ERA MERDEKA BELAJAR

Akbar Bagaskara¹

Universitas Negeri Yogyakarta, Akbarbagas65@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melacak serta memahami dinamika dan strategi pembelajaran dari sebuah kesenian ektrakurikuler di era kurikulum merdeka belajar, khususnya pembelajaran karawitan. Adapun lokasi penelitian ini terletak di SMAN 2 Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yang mana setiap data akan dipaparkan secara deskriptif. Adapun pengumpulan data diambil dari studi pustaka, studi dokumentasi, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang penulis gunakan adalah model yang ditemukan oleh Miles dan Huberman meliputi reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Pentingnya penelitian ini dikaji disebabkan oleh perubahan kurikulum darurat semasa pandemi dan dimasa pasca pandemi harus mulai dibahas dan didiskusikan lebih jauh agar tidak terjadi keterlambatan penyesuaian yang dialami siswa dan siswi. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa perubahan sekolah daring menuju luring jelas mengganggu proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran ektrakurikuler karawitan di SMAN 2 Bantul. Guru pembimbing karawitan beranggapan bahwa kelas pasca pandemi lebih sulit dilatih ketimbang pra pandemi. Akan tetapi, penggunaan kurikulum merdeka belajar sangat sesuai dengan pembelajaran karawitan di SMAN 2 Bantul. Kurikulum ini memberi banyak ruang untuk para siswa dan siswi mengeksplorasi kemampuan dalam memajukan kreatifitas kolektif kesenian.

Kata kunci: *Ektrakurikuler, Karawitan, Merdeka Belajar*

PENDAHULUAN

Zaman sudah jauh semakin berkembang, berbagai perubahan dan gaya hidup selalu berubah. Begitu juga halnya dengan dunia pendidikan. Setiap era mempunyai gaya pengajaran dan pembelajarannya masing-masing. Dahulu, kurikulum pendidikan di Indonesia terlalu mengkotak-kotakkan sebuah ilmu pengetahuan dengan standar-standar yang tidak perlu (Putri & Handayani, 2020). Memasuki era globalisasi ini, kurikulum di Indonesia tiba pada sebuah konsep yang dinamakan merdeka belajar. Dalam kurikulum merdeka belajar, murid cenderung dibebaskan untuk memilih mata pelajaran sesuai dengan bakat dan minat. Tidak ada lagi dikotomi dalam pelajaran seperti sebelumnya dimana mata pelajaran hanya ditawarkan sesuai jurusan. Bila siswa IPA, hanya boleh mengambil mata pelajaran terkait jurusannya, seperti Fisika, Kimia, Biologi, dan sejenisnya. Saat ini berbeda, jurusan tidak

menjadi penghalang untuk mengambil mata pelajaran apa saja. Hal ini merupakan angin segar bagi para siswa.

SMAN 2 Bantul Yogyakarta merupakan salah satu SMAN yang menerapkan kurikulum merdeka belajar. SMAN ini juga telah mendapatkan predikat sekolah berbasis budaya sejak tahun 2016. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya pentas kebudayaan, khususnya di daerah Yogyakarta yang telah diikuti dimana mereka umumnya menggunakan karawitan sebagai perwakilan. Keikutsertaan seni di dalam pentas berdasarkan kearifan lokal sangat penting dalam menjaga tradisi. Berbagai macam kearifan lokal yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah ini tidak hanya karawitan. Semua pengetahuan kearifan lokal bermuara pada mata pelajaran Seni Budaya dan Ektrakurikuler. Pada mata pelajaran Seni Budaya, semua siswa diwajibkan untuk mengetahui berbagai macam kearifan lokal dalam kelas, yang meliputi: seni tari, musik band, seni gambar, karawitan dan lainnya.

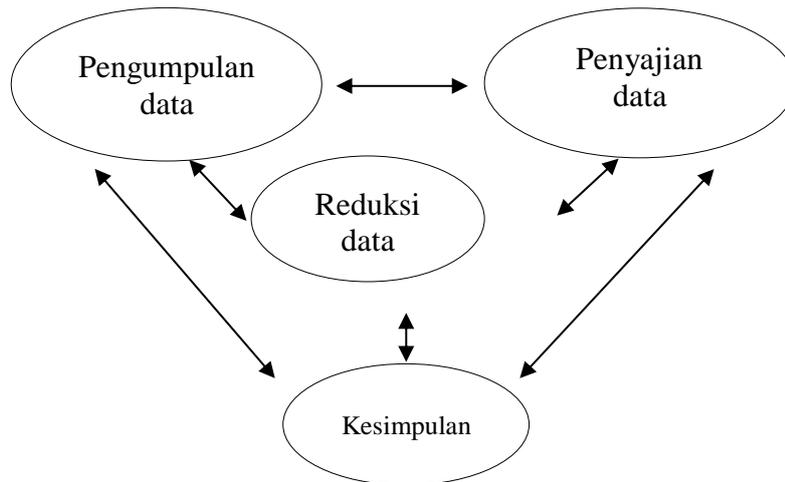
Artikel ini focus membahas dinamika pembelajaran karawitan dikarenakan karawitan merupakan kearifan lokal yang sangat dekat dengan letak geografis sekolah, tepatnya di Yogyakarta. Bila mengambil perspektif pendidikan music, seharusnya belajar karawitan tidaklah sulit di SMAN 2 Bantul karena merupakan musik tradisi mereka sendiri (Hartanti, 2021). Karawitan sejatinya merupakan musik yang banyak berkembang di Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. Para ahli berpendapat bahwa permainan karawitan telah dimulai sejak zaman Kalingga pada era raja Syailendra. Semakin bertambah dari masa ke masa, permainan karawitan jauh berkembang sejak era dulu kala dimana musik ini bisa berkolaborasi dengan semua musik modern yang ada. Akan tetapi, permainan karawitan mempunyai kesulitan tersendiri dibanding musik modern yang lain. Pada permainan karawitan, pemain dituntut untuk menguasai semua instrumen sebisa mungkin agar kepekaan antara melodi dan ketukan bisa dirasakan serta dimainkan dengan harmonis. Alat musik tradisional dalam karawitan (gamelan) juga mempunyai 2 tangga nada yang umum digunakan yaitu *pelog* dan *slendro*. Dikarenakan kesulitan dan minimnya instrumen gamelan yang dipunyai siswa-siswi serta adanya transisi kurikulum darurat menuju kurikulum merdeka belajar memerlukan berbagai penyesuaian, maka penulis mengeksplorasi pembelajaran karawitan di SMAN 2 Bantul secara mendalam.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dimana peneliti mengolah setiap temuan-temuan dan fenomena-fenomena pembelajaran yang terjadi dalam pembelajaran karawitan dalam bentuk deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumen, studi pustaka, observasi, dan wawancara. Dokumen didapatkan peneliti dari guru dan para murid yang mendokumentasikan pembelajaran maupun pementasan karawitan di SMAN 2 Bantul. Sumber studi pustaka didapatkan dari jurnal-jurnal yang terkait, buku-buku mengenai Pendidikan, maupun karawitan. Kemudian, observasi dilakukan secara langsung dengan menyaksikan proses pembelajaran karawitan yang ada di sekolah. Terakhir, wawancara dilakukan kepada guru-guru umum dan pengajar karawitan.

Analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian kali ini adalah model Miles dan Huberman yang mengacu pada 3 langkah yaitu reduksi data, penyajian

data, dan kesimpulan (Thalib, 2022). Dalam aplikasinya, peneliti mengumpulkan sekaligus mereduksi data. Data yang layak disajikan dalam bentuk tulisan yang kredibel. Terakhir, peneliti mengelaborasi semua data yang telah disajikan dalam bentuk sebuah gagasan yang baru sebagai sebuah kesimpulan. Secara rinci, Teknik analisis data disajikan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1: Skema Model Analisis Data Miles and Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Karawitan

Yogyakarta merupakan salah satu provinsi istimewa yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh eksklusifitas provinsi ini sebagai satu-satunya provinsi di Indonesia yang mengangkat pemimpin secara turun-temurun dari satu keturunan yang sama. Kalau di provinsi lain kita mengenal Gubernur, di Yogyakarta masyarakat memanggilmnya Sultan, setara dengan fungsi Gubernur. Tidak hanya masalah birokrasi daerah, provinsi Yogyakarta juga istimewa dengan kearifan lokal yang dimilikinya.

Adalah laku hidup *alon-alon asal kelakon* yang merupakan salah satu kearifan lokal yang dimiliki provinsi ini. Kearifan local tersebut termanifestasikan dalam berbagai bentuk kehidupan sosial, ekomomi, politik dan kebudayaan. Khususnya dalam kebudayaan, Yogyakarta mempunyai salah satu instrumen musik yang telah sangat dikenal dan mendunia, yaitu gamelan. Permainan dari instrumen gamelan sendiri tercermin dari laku hidup *alon-alon asal kelakon* dimana dalam tempo permainan karawitan, ansambel gamelan cenderung lebih lambat ketimbang ansambel instrument musik seperti di barat. Para pengrawit percaya bahwa setiap tujuan dari manusia tidaklah harus dilaksanakan secara buru-buru tanpa perhitungan. Bila manusia selalu berpikir serba cepat, bukan tidak mungkin hasil yang didapatkan malah akan jauh dari harapan. Selain itu, permainan karawitan juga mengajarkan kita akan pentingnya toleransi, mendengarkan semua instrumen tanpa merasa harus

paling keras sendiri. Instrumen yang terdengar lebih keras hanya akan merusak keselarasan *gending* (sebutan lagu dalam karawitan). Terakhir permainan karawitan merupakan *mimesis* (tiruan) dari alam sekitar yang mana suara suling karawitan merupakan manifestasi dari suara pohon berongga yang tertiuip angin. Kemudian, kendang merupakan instrument yang akrab dengan hentakan air di sungai dan dengungan dalam balungan serta *pencon* adalah suara dari goa-goa yang ada dalam alam sekitar Jawa.

Permainan karawitan layak dan patut dipraktekkan dalam lingkungan sekolah. Tidak hanya tentang melestarikan kebudayaan lokal, karawitan sarat akan nilai-nilai kesabaran, toleransi, dan menghargai sesama. Hal penting lainnya adalah penekanan mengenai kecintaan akan kearifan lokal musik tanah air. Apalagi bila dibandingkan dengan kepopuleran musik barat maupun musik asia timur (Korea), musik asli tanah air harus terus dipopulerkan agar tidak sepi peminat. Langkah awalnya adalah membiasakan para siswa untuk mempelajarinya sedari sekolah dan mempraktekan setiap filosofi permainannya dalam kehidupan sehari-hari.

Usaha untuk melestarikan kearifan local pun tidaklah mudah. Tantangan yang dihadapi adalah bagaimana pemerintah dan *stakeholder* terkait menyediakan fasilitas instrumen yang masih minim serta tidak merata di berbagai sekolah. Dalam hal ini, tidak semua sekolah di Yogyakarta mempunyai instrument karawitan. Begitu juga dengan wadah pagelaran seni daerah yang masih minim bila dibandingkan dengan konser-konser penyanyi pop. Hal-hal tersebut diatas menjadi isu yang perlu dijadikan perhatian dan dilaksanakan agar para siswa dapat mempraktekkan pembelajaran musik local dengan baik, tidak hanya di Yogyakarta, tapi juga di semua wilayah Indonesia.

2. Nilai Ektrakurikuler Karawitan dalam Kurikulum Merdeka Belajar

Ektrakurikuler merupakan pembelajaran di luar jadwal kurikulum yang dilaksanakan siswa setelah pembelajaran intrakurikuler. Adapun tujuan dilaksanakan ektrakurikuler adalah agar siswa dapat menggali potensi terbaik yang mereka miliki dalam bidang-bidang yang menarik. Berbagai macam ektrakurikuler yang dapat diikuti siswa meliputi: kepramukaan, Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), pasukan pengibar bendera (Paskibra), pengembangan bakat olahraga, seni, dan masih banyak yang lainnya (Rachmawati et al., 2022).

Ektrakurikuler harus bersifat menyenangkan dan memiliki tujuan yang jelas. Siswa dibebaskan untuk memilih apapun bidang ektrakurikuler yang diminatinya. Hal ini juga merupakan awal dari cerminan kurikulum merdeka belajar. Dalam praktek ektrakurikuler yang telah dipilihnya, siswa akan mendapatkan kesempatan untuk tampil ataupun berkegiatan dengan ektrakurikuler pilihannya masing-masing. Kegiatan kompetif maupun prestatif biasa digunakan sebagai bahan evaluasi dalam pembelajaran ektrakurikuler yang sebelumnya telah dilatih lama. Evaluasi dapat menjadi batu loncatan untuk para siswa dan guru pembimbing menghadirkan performa yang lebih gemilang di kegiatan berikutnya. Rasa percaya diri para siswa juga akan terasah karena kegiatan kompetitif dan prestatif tersebut.

Kurikulum merdeka belajar adalah salah satu kurikulum yang bersifat humanistik dan memanusiakan peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh Menteri

Pendidikan dan kebudayaan Indonesia Nadiem Makarim, kurikulum merdeka belajar merupakan metode yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam pembelajaran. Tidak ada dikotomi ilmu karena semua peserta didik berhak berpikir secara bebas (Baro'ah, n.d.).

Adapun hal penting lainnya dalam kaitannya dengan kurikulum merdeka adalah profil pelajar Pancasila yang digaungkan oleh Pemerintah untuk menguatkan pendidikan karakter siswa dan siswi (Rachmawati et al., 2022). Beberapa aspek yang menjadi perhatian mengenai profil pelajar Pancasila ini adalah berketuhanan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis, dan mandiri. Hal ini tentu juga wajib diterapkan dalam pembelajaran ekstrakurikuler, khususnya karawitan di SMAN 2 Bantul. Pembelajaran karawitan di SMAN 2 Bantul mengajarkan tentang pentingnya kebhinekaan yang termanifestasi dalam proses pembelajaran karawitan yang dilaksanakan. Hal tersebut dapat dilihat dari keberagaman siswa-siswa yang hadir dari berbagai macam daerah dan beragam usia memainkan sebuah permainan musik yang seirama.

Nilai gotong royong juga diajarkan dalam pembelajaran karawitan yang ada dalam setiap episode kelas di SMAN 2 Bantul. Siswa-siswa diarahkan untuk saling mendengar suara dari setiap instrumen gamelan yang dimainkan satu sama lain. Mereka juga dituntut untuk berdemokrasi menentukan suara instrumen agar tidak terlalu keras menyeimbangkan dengan instrumen yang lain. Saling membantu dan mendengar adalah unsur penting dalam sebuah permainan karawitan. Kreatif juga merupakan unsur yang tidak kalah penting dalam sebuah pembelajaran karawitan. Dalam prakteknya, siswa-siswa SMAN 2 Bantul dituntut untuk lebih mengeksplor lagi berbagai macam motif yang bisa dipraktekkan dalam pembelajaran karawitan. Hal ini dapat dilihat dalam pementasan. Terkadang ada sedikit gubahan yang diarahkan oleh guru pembimbing agar permainan karawitan tidak terlalu kaku.

Selain kegiatan pembelajaran diatas, para siswa di SMAN 2 Bantul juga dituntut lebih kritis dalam proses pembelajaran karawitan. Tak jarang guru pembimbing sering memberikan umpan pertanyaan agar siswa bisa bertanya dan mengeksplorasi lagi mengenai hal-hal penting yang dapat dipraktekkan dalam permainan karawitan. Sebagai contoh adalah aspek mandiri dalam permainan karawitan. Setiap siswa yang belajar karawitan di SMAN 2 Bantul disarankan untuk mendengarkan gending-gending karawitan Jawa secara mandiri agar nantinya terbiasa mengingat ritme gending tersebut. Terakhir yang paling penting adalah tidak ada intervensi dari guru pembimbing untuk menentukan instrumen apa yang layak dimainkan oleh seorang siswa. Setiap siswa bebas memilih instrumen gamelan yang mereka sukai serta ingin mereka pelajari. Dengan kata lain, siswa-siswi SMAN 2 Bantul sangat merdeka dalam belajar karawitan.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ekstrakurikuler karawitan di SMAN 2 Bantul sudah menerapkan unsur-unsur yang ada dalam kurikulum merdeka belajar, walaupun masih terdapat kekurangan pada tahap implementasinya. Hal tersebut dapat dimaklumi karena proses transisi dari sekolah daring ke sekolah luring secara psikologis mempengaruhi akselerasi performa siswa-siswi dalam belajar. Bila dulunya guru pembimbing karawitan merasa bahwa angkatan kelas ekstrakurikuler sebelum pandemi lebih serius dan

implementatif dalam pembelajaran, maka berbeda dengan angkatan kelas pasca pandemi. Mereka membutuhkan penyesuaian serta usaha lebih keras dari guru pembimbing.



Gambar 2: Guru Membimbing Siswi Memahami Notasi Gending

3. *Dinamika Pembelajaran Karawitan di SMAN 2 Bantul*

Pembelajaran karawitan di SMAN 2 Bantul diberikan secara wajib dimulai pada kelas XI semester II. Namun, sejatinya para murid dapat mempelajarinya saat duduk di kelas X dikarenakan karawitan juga termasuk dalam ekstrakurikuler sekolah. Pada kenyataannya, banyak siswa yang telah mengambil ekstrakurikuler karawitan tidak tertarik lagi untuk melanjutkan di kelas selanjutnya. Hal itu disebabkan oleh beberapa pilihan ekstrakurikuler yang lainnya, seperti musik band, jurnalisme, dan sebagainya. Disamping itu, kesenian karawitan di SMAN 2 Bantul biasanya ditampilkan pada acara-acara penting sekolah sebagai garda terdepan hiburan. Acara-acara tersebut meliputi wisuda sekolah, ulang tahun sekolah dan pameran project sekolah. Dalam setiap pagelaran, kelas XI menampilkan kesenian karawitan dengan seleksi yang dilakukan oleh guru pengajar. Hal ini dikarenakan jumlah anggota ekstrakurikuler karawitan sangat banyak sehingga tidak semua siswa dapat tampil.

Mayoritas metode pengajaran kesenian karawitan yang dilaksanakan oleh guru pembimbing adalah praktek langsung disertai dengan penjelasan mengenai teori-teori karawitan. Secara formal, metode yang digunakan oleh guru pembimbing adalah ceramah, demonstrasi, serta *drill*. Guru pembimbing bahkan tidak segan untuk selalu melakukan pengulangan ketika ritme ataupun melodi yang terdengar tidak sesuai dengan harapan. Ketika hanya ada satu atau dua instrumen yang tidak senada, guru pembimbing akan menghentikan permainan dan membimbing siswa atau siswi yang masih kurang dalam menampilkan instrumen. Guru pembimbing beranggapan bahwa dalam permainan karawitan, semua instrument sama pentingnya, sehingga siswa yang tertinggal perlu didampingi dan dilatih terlebih dahulu.

Materi ekstrakurikuler kesenian karawitan yang diberikan di kelas X dan kelas XI hampir sama. Dalam hal perangkat pembelajaran, tidak ada RPP baku yang diterapkan oleh guru pembimbing dalam mengajar kesenian karawitan. Beliau hanya memberikan sebuah kertas yang berisi notasi karawitan. Hal ini juga diterapkan dalam beberapa pembelajaran karawitan di tempat lain yang biasanya hanya menggunakan papan tulis sebagai media ajar.

<p>Lancaran Manyar Sewu, pelog</p> <p>Buka : 7 6 7 6 3 . 3 (6)</p> <p>5 3 5 3 5 3 6 (6)</p> <p>6 5 6 5 6 5 3 (6)</p> <p>3 2 3 2 3 2 7 6 (6)</p> <p>7 6 7 6 7 6 5 (6)</p> <p>Lancaran Singa Nebak, Slendro</p> <p>Buka : .532 .532 2.2 (6)</p> <p>5 3 5 3 5 3 2 1 (6)</p> <p>2 1 2 1 2 1 3 2 (6)</p> <p>3 2 3 2 3 2 5 (6)</p> <p>Lancaran Kuwi Opo Kuwi, Pelog</p> <p>Buka : .3.2 .3.2 5 5 (6)</p> <p>2 3 2 3 2 3 6 7 (6)</p>	<p>Lancaran Sluku-sluku Bathok, slendro</p> <p>Buka : .2.6 .2.6 5.5 (6)</p> <p>2 5 2 5 2 5 2 6 (6)</p> <p>2 6 2 6 2 6 2 1 (6)</p> <p>2 1 2 1 2 1 2 6 (6)</p> <p>2 6 2 6 2 6 2 (6)</p> <p>Lancaran Gugur Gunung, Pelog</p> <p>Buka : 3235 .7.6 2.2 (6)</p> <p>6 7 6 7 3 5 7 6 (6)</p> <p>2 7 2 7 6 5 2 3 (6)</p> <p>5 6 5 6 2 3 6 3 (6)</p> <p>2 3 2 3 6 5 3 2 (6)</p>
--	---

Gambar 3: Notasi Pembelajaran Karawitan SMAN 2 Bantul

Selain penerapan pembelajaran karawitan sejalan dengan kurikulum merdeka, terdapat beberapa kekurangan umum dari pembelajaran karawitan di SMAN 2 Bantul. Kekurangan tersebut diantaranya: (1) durasi latihan karawitan tidak terlalu sering atau kontinyu. Pembelajaran karawitan hanya dilakukan pada jam kelas ataupun ekstrakurikuler bagi yang mengambil. Tentu hal ini berdampak pada terhambatnya capaian pembelajaran karawitan itu sendiri. Hal ini tidak dapat dihindari karena memang tidak banyak masyarakat yang memiliki instrumen karawitan di rumahnya masing-masing, (2) terbatasnya siswa yang dapat memainkan kendang. Dalam prakteknya, para siswa hanya ingin memainkan instrumen-instrumen yang lebih mudah, seperti *balungan* dan *pencon*. Berbeda dengan instrumen lain, pemain kendang mempunyai tanggung jawab lebih sebagai pengatur tempo dari permainan gending. Tidak banyak siswa yang mampu mengemban tugas sebagai pemain kendang tersebut. Oleh karena itu, instrument kendang menjadi sepi peminat, (3) antusiasme ektrakurikuler karawitan berkurang sejak pandemi covid-19. Disadari atau tidak, kondisi siswa-siswi yang harus belajar di rumah membuat mereka menjadi asing dengan pembelajaran di sekolah. Perlu waktu bagi mereka untuk menyesuaikan dengan proses pembelajaran daring, termasuk juga karawitan.

4. Strategi Pembelajaran Karawitan di Era Merdeka Belajar

Untuk menghasilkan pembelajaran karawitan yang efektif dan bermanfaat, tentu membutuhkan strategi yang matang dan terukur. Adapun berbagai macam strategi pengajaran yang peneliti sarankan untuk pembelajaran karawitan. Strategi pertama adalah memahami kemampuan siswa. Sering sekali kita menemui guru yang tidak memahami kemampuan siswa-siswinya sendiri. Mereka menilai semuanya mempunyai kemampuan yang setara dan berimbang. Semua manusia terlahir unik dan mempunyai keahlian masing-masing. Guru tidak boleh memberikan label tertentu kepada siswa, sebagai contoh: guru menyebut siswa bodoh ketika mereka tidak bisa mengerjakan suatu hal. Bisa jadi, siswa lebih terampil dalam mengerjakan hal yang lain. Begitu juga dalam pembelajaran karawitan, bila guru menemukan ada peserta didik yang tidak mampu memainkan salah satu instrumen, bukan berarti

mereka tidak mampu memainkan instrumen lain. Oleh karena itu, perlu kesadaran dari guru pembimbing untuk peka dan menentukan giliran posisi pemain instrument agar ditemukan instrumen yang paling ideal untuk dimainkan semua siswa-siswi. Selanjutnya, strategi kedua yang dapat diterapkan dalam pembelajaran karawitan adalah memahami gaya belajar siswa. Pada era merdeka belajar, metode *learning by doing* lebih ditekankan. Pembelajaran karawitan haruslah menyenangkan dan tidak membosankan dengan modal belajar mandiri. Guru tidak perlu menjelaskan teori terlalu banyak dan memberikan kesempatan kepada siswa-siswi mengeksplorasi permainan karawitannya sendiri. Guru hanya perlu mendampingi siswa di awal pembelajaran dan kemudian membiarkan mereka kreatif.

Strategi pembelajaran karawitan berikutnya adalah membiarkan peserta didik memilih instrumen sendiri untuk dimainkan. Di era merdeka belajar, tidak hanya mata pelajaran yang dibebaskan untuk dipilih oleh peserta didik. Begitu juga dengan alat gamelan yang ingin dimainkan. Guru pembimbing tidak disarankan mengintervensi terlalu jauh mengenai pilihan instrument siswa. Akan tetapi, guru cukup mengarahkan teknik permainan yang tepat dan akurat sesuai dengan harmoni yang ada dalam gending karawitan. Hal ini sesuai dengan filosofi kurikulum merdeka belajar.

Strategi berikutnya dalam pembelajaran karawitan yang dapat dilakukan adalah menggunakan teknologi. Kita telah berada di era revolusi industri 4.0. Hampir semua yang kita temukan di aspek kehidupan berhubungan dengan teknologi. Begitu juga dengan pendidikan. Hal ini terlihat dari mayoritas generasi muda sekarang yang lebih melek teknologi dibandingkan generasi-generasi sebelumnya. Adaptasi teknologi perlu dilakukan oleh para guru di sekolah, khususnya pada kelas karawitan pada penelitian ini. Guru pembimbing dapat memberikan materi melalui media komunikasi. Selain itu, proses pembelajaran karawitan bisa melalui video-video yang telah dikurasi oleh guru pembimbing. Bila aspek teknologi dalam pembelajaran karawitan telah berlangsung dengan baik, maka akan berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan peserta didik.

Strategi terakhir dalam pembelajaran karawitan adalah memanfaatkan sumber daya sekitar. Bukan tidak mungkin bila sedang dibutuhkan, guru pembimbing bisa merekrut siswa-siswi yang mengikuti ekstrakurikuler musik band untuk diajak kolaborasi dengan kelas ekstrakurikuler karawitan. Tentunya, ini akan menjadi sebuah warna yang baru dan unik dalam pembelajaran bermusik. Selain itu, hal ini akan meningkatkan rasa kerja sama antara setiap peserta didik antar ekstrakurikuler. Gagasan ini sesuai dengan aspek gotong royong atau saling membantu yang ada di dalam kurikulum merdeka belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Karawitan adalah seni kebanggaan Indonesia. Tidak hanya di Indonesia, kini permainan karawitan dapat ditemukan di berbagai macam negara, seperti Amerika, Korea, Rusia dan lainnya. Dapat dikatakan bahwa masyarakat internasional juga sangat mengapresiasi seni yang berasal dari Indonesia. Bahkan, instrument gamelan yang sering menjadi pengiring music dinobatkan sebagai warisan budaya oleh

UNESCO. Oleh karena itu, kita seharusnya bangga memiliki karawitan sebagai salah satu kearifan lokal bangsa Indonesia.

Pada era merdeka belajar, sejatinya siswa dapat memilih ekstrakurikuler dengan bebas. Seorang siswa akan bertanya-tanya mengenai output apa saja yang akan mereka dapatkan ketika mengikuti ekstrakurikuler tertentu. Salah satunya di SMAN 2 Bantul yang berbeda karena sering menggunakan karawitan sebagai delegasi hiburan di sekolah maupun di luar sekolah. Ini tentu saja adalah sebuah usaha yang positif dan layak untuk di apresiasi. Kehadiran karawitan sebagai ekstrakurikuler merupakan usaha pelestarian yang coba dilakukan oleh SMAN 2 Bantul. Sekolah ini benar-benar tidak melupakan kesenian akar. Instrumen gamelan terpajang lengkap dengan perawatan yang cukup baik. Posisi dari gamelan juga sangat ideal, terletak di tengah-tengah aula sekolah, sehingga siapapun yang lewat dapat mendengar permainan karawitan bila sedang jadwal kelas ataupun ekstrakurikuler karawitan.

Selain itu, karawitan juga merupakan kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat Yogyakarta. Ketika siswa-siswi memainkan karawitan, mereka telah belajar dan mencintai kearifan lokal yang ada di wilayah mereka. Apalagi dengan era sekarang yang membuat siswa-siswi lebih menyukai produk kesenian Barat dibanding kesenian nusantara. Penulis berpendapat bahwa kurikulum merdeka belajar sangat cocok bila diterapkan dalam pembelajaran seni apapun, termasuk karawitan. Kurikulum merdeka belajar dapat melambungkan kreatifitas yang didapatkan peserta didik. Hal itu tercerminkan pada kemudahan memilih minat bakat yang disukai oleh siswa dan siswi dalam belajar. Disamping itu, profil pemuda Pancasila juga sangat implementatif dalam pembelajaran karawitan. Hal ini yang harus terus dikembangkan dengan tidak melupakan akar.

DAFTAR REFERENSI

- Anwar Thalib, M. (2022). Pelatihan analisis data model Miles dan Huberman untuk riset Akuntansi Budaya. *Jurnal Pengabdian Ilmiah*, 5(1), 23–33.
- Baro'ah, S. (n.d.). Kebijakan merdeka belajar sebagai strategi peningkatan mutu pendidikan. In *Jurnal Tawadhu v* (Vol. 4, Issue 1).
- Hartanti, C. D. (2021). Kreativitas guru dalam pembelajaran karawitan Jawa. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 3(1), 62–71. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v3i1.60>
- Putri, Y. A., & Handyaningrum, W. (2020). Pelaksanaan ekstrakurikuler seni musik sebagai implementasi konsep merdeka belajar. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 9(1).
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasiah, I. (2022). Proyek penguatan profil pelajar Pancasila dalam implementasi kurikulum prototipe di Sekolah Penggerak jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>