

**PENDIDIKAN KARAKTER SISWA MELALUI MEDIA GAMELAN DI
SMK NEGERI 2 KARANGANYAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam



Oleh

Muhammad Abdul Rosyid

NIM. 203111148

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
2024**

**PENDIDIKAN KARAKTER SISWA MELALUI MEDIA GAMELAN DI
SMK NEGERI 2 KARANGANYAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam



Oleh

Muhammad Abdul Rosyid

NIM. 203111148

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
2024**

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Muhammad Abdul Rosyid

NIM: 203111148

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

UIN Raden Mas Said Surakarta

Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Muhammad Abdul Rosyid

NIM : 203111148

Judul : Pendidikan Karakter Siswa melalui Media Gamelan di SMK
Negeri 2 Karanganyar

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 6 Maret 2024

Pembimbing,

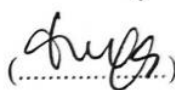


A. M. Mustain Nasoha, M.H.

NIP. 19920408 201903 1 009

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pendidikan Karakter Siswa melalui Media Gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar yang disusun oleh Muhammad Abdul Rosyid (203111148) telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta pada hari Selasa, tanggal 19/3/24 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Penguji Utama	: Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.	()
	NIP. 19730715 199903 2 002	
Penguji 1	: Mayana Ratih Permatasari, M.Pd.I.	()
Merangkap Ketua	NIP. 19830505 201701 2 146	
Penguji 2	: A. Muhammad Mustain Nasoha, M.H.	()
Merangkap Sekretaris	NIP. 19920408 201903 1 009	

Surakarta, 26 April 2024

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya. Sholawat serta salam ter curahkan kepada baginda Rasulullah Saw. yang telah membimbing kita dari jaman kegelapan hingga ke jalan yang terang benderang. Selain itu, terima kasih saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Sularto dan Ibu Kasiyem atas segala dukungannya, motivasinya, materinya, kasih sayangnya, serta doa yang telah dipanjatkan tanpa henti kepada peneliti.
2. Adikku, Raditya Dwi Wicaksono yang selalu memberikan semangat dan dukungan materi dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Diriku sendiri yang sudah berjuang, kuat, dan sabar. Tetap tersenyum, berbuat baik pada semua orang sebisanya, dan tetap semangat perjuangan masih panjang. Jangan menyerah, terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik.
4. Dosen pembimbing, Bapak Ahmad Muhammad Mustain Nasoha, M.H. yang telah membimbing dan memberikan masukan dalam penelitian ini.
5. Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, terkhusus Dosen Pendidikan Agama Islam yang telah mendidik dan membimbing selama perkuliahan.
6. Teman-teman Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2020, khususnya kelas E.
7. Teman-teman Sanggar Seni Cakra Budaya
8. Teman-teman Komunitas Yuk Belajar Seni
9. Almamater tercinta, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

MOTTO

عن جابر بن عبد الله رضي الله عنه قال : قال رسول الله صلى الله عليه وسلم :

(المؤمن يألف ويؤلف ولا خير فيمن لا يألف ولا يؤلف وخير الناس أنفعهم)

للناس) رواه الطبراني في الأوسط

Dari Jabir bin Abdillah radhiyallahu anhu ia berkata, Rasulullah Saw. bersabda:

“Orang mukmin itu ramah dan diperlakukan dengan ramah. Tidak ada kebaikan bagi orang yang tidak ramah. Dan sebaik-baiknya manusia adalah orang yang bermanfaat bagi orang yang lain” (HR. Ath Thabrani)

Urip iku Urup

Hidup itu Nyala

“Hidup itu hendaknya memberikan manfaat bagi orang lain yang berada di sekitar kita. Akan tetapi, sekecil apa pun manfaat yang kita berikan kepada orang lain, jangan sampai menjadi orang yang membuat resah masyarakat”

-Muhammad Abdul Rosyid-

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Abdul Rosyid

NIM : 203111148

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pendidikan Karakter Siswa melalui Media Gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 6 Maret 2024

Yang Menyatakan,



Muhammad Abdul Rosyid

NIM: 203111148

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pendidikan Karakter Siswa melalui Media Gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat yang diperlukan dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti sampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Toto Suharto, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. Fauzi Muharom, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Kholis Firmansyah, S.H.I., M.S.I. selaku Koordinator Program Studi S1 - Pendidikan Agama Islam
4. Dr. Khuriyah, S.Ag., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik
5. Ahmad Muhammad Mustain Nasoha, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan motivasi, masukan, dan arahan selama penyusunan skripsi.
6. Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag. selaku Dosen Penguji Utama Sidang Munaqasyah
7. Mayana Ratih Permatasari, M.Pd.I. selaku Dosen Penguji I merangkap Ketua Sidang Munaqasyah
8. Drs. Soetanto, M.T. selaku Kepala SMK Negeri 2 Karanganyar yang memberikan izin pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 2 Karanganyar.

9. Astitik, S.Sn., M.Pd. selaku pembimbing penelitian di SMK Negeri 2 Karanganyar yang selalu memberikan masukan dan arahan dalam penelitian.
10. Rony Kesuma, S.Sn. selaku pelatih ekstrakurikuler karawitan di SMK Negeri 2 Karanganyar yang selalu memberikan masukan dan arahan dalam penelitian.
11. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah, khususnya kepada Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan segenap karyawan yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bantuan, dan pelayanan administrasi.
12. Seluruh staff bagian akademik yang telah mengakomodir segala keperluan peneliti dalam urusan akademik dan penelitian skripsi.
13. Seluruh staff dan guru pengajar di SMK Negeri 2 Karanganyar yang telah memberikan ilmu, pengalaman dan pelayanan.
14. Siswa ekstrakurikuler karawitan SMK Negeri 2 Karanganyar
15. Teman-teman Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2020, khususnya kelas E.
16. Almamater tercinta, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
17. Seluruh pihak yang membantu dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritis serta saran yang membangun demi menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini juga dapat bermanfaat bagi peneliti, pembaca, dan berbagai pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Surakarta, 6 Maret 2024

Penulis



Muhammad Abdul Rosyid

NIM. 203111148

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
NOTA PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori.....	11

1. Pendidikan Karakter	11
2. Media Gamelan	23
B. Kajian Penelitian Terdahulu	40
C. Kerangka Berpikir	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Setting Penelitian	45
C. Subyek dan Informan Penelitian	46
D. Teknik Pengumpulan Data	46
E. Teknik Keabsahan Data.....	48
F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN	51
A. Fakta Temuan Penelitian	51
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	51
2. Gambaran Data Hasil Penelitian	68
B. Interpretasi Hasil Penelitian	89
BAB V PENUTUP	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	118
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	169

ABSTRAK

Muhammad Abdul Rosyid, 2024, *Pendidikan Karakter Siswa Melalui Media Gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar*.

Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing : Ahmad Muhammad Mustain Nasoha, S.H., M.H.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter, Ekstrakurikuler, Gamelan

Pendidikan karakter dilakukan berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di mana pendidikan nasional mempunyai fungsi untuk membentuk dan mengembangkan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka membuat cerdas kehidupan bangsa. Sedangkan tujuan dari pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi siswa menjadi manusia yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, berilmu cakap, sehat, mandiri, kreatif, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab serta demokratis. Maka dari itu, untuk dapat menjalankan fungsi dan mewujudkan tujuan tersebut, salah satunya harus dengan memperhatikan lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan adalah penyelenggara pendidikan yang bersedia untuk menjalankan fungsi dan mewujudkan tujuan tersebut. Lembaga pendidikan berusaha melaksanakannya dengan mengadakan pembelajaran, baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Sebagaimana penelitian ini yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan pada kaitannya dengan pendidikan karakter siswa melalui media gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian koordinator ekstrakurikuler dan informan dari pelatih ekstrakurikuler serta siswa-siswa. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 2 Karanganyar mulai tanggal 6 Oktober 2023 – 1 Maret 2024. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian diabsahkan dengan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Kemudian dilakukan analisis data dengan langkah pengurangan atau penyempurnaan data, penampilan data, dan berakhir pada penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini adalah munculnya beberapa karakter yang dirasakan oleh siswa SMK Negeri 2 Karanganyar, di antaranya sebagaimana berikut: (1) Pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan dapat membantu terbentuknya karakter mandiri, gotong royong atau kebersamaan, religius, nasionalis, dan tanggung jawab. (2) Permainan gamelan dapat membantu terbentuknya karakter kesopanan, kehalusan, toleransi, tanggung jawab, kebersamaan, kedisiplinan, kepemimpinan, mandiri, nasionalis, konsentrasi, dan kesabaran.

ABSTRACT

Muhammad Abdul Rosyid, 2024, Student Character Education Through Gamelan Media at SMK Negeri 2 Karanganyar.

Thesis: Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, Raden Mas Said State Islamic University, Surakarta.

Supervisor : Ahmad Muhammad Mustain Nasoha, S.H., M.H.

Keywords : Character Education, Extracurricular, Gamelan

Character education is carried out based on the functions and objectives of national education as regulated in Law of the Republic of Indonesia Number 20 of 2003 concerning the National Education System. Where national education has the function of forming and developing dignified national character and civilization in order to make the nation's life intelligent. Meanwhile, the aim of national education is to develop students' potential to become human beings who believe and fear God, have noble character, are knowledgeable, competent, healthy, independent, creative, and become responsible and democratic citizens. Therefore, to be able to carry out these functions and realize these goals, one must pay attention to educational institutions. Educational institutions are educational providers who are willing to carry out their functions and realize these goals. Educational institutions try to implement this by holding learning, both intracurricular and extracurricular. As this research aims to describe the process of implementing the musical extracurricular in relation to student character education through gamelan media at SMK Negeri 2 Karanganyar for the 2023/2024 academic year.

This research used a descriptive qualitative approach with the research subjects being extracurricular coordinators and informants from extracurricular coaches and students. The research was conducted at SMK Negeri 2 Karanganyar from 6 October 2023 – 1 March 2024. Data was collected using observation, interview and documentation techniques which were then validated by technical triangulation and source triangulation. Then data analysis is carried out with steps to reduce or refine the data, display the data, and end in drawing conclusions.

The results of this research are the emergence of several characters that are felt by the students of SMK Negeri 2 Karanganyar, including the following: (1) Carrying out musical extracurriculars can help shape the character of independence, mutual cooperation or togetherness, religious, nationalist and responsible. (2) Gamelan playing can help shape the character of politeness, refinement, tolerance, responsibility, togetherness, discipline, leadership, independence, nationalism, concentration and patience.

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Profil SMK Negeri 2 Karanganyar.....	51
Tabel 4. 2 Struktur Organisasi SMK Negeri 2 Karanganyar.....	56
Tabel 4. 3 Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMK Negeri 2 Karanganyar.....	58
Tabel 4. 4 Keadaan Peserta Didik SMK Negeri 2 Karanganyar	58
Tabel 4. 5 Keadaan Sarana SMK Negeri 2 Karanganyar.....	59
Tabel 4. 6 Keadaan Prasarana SMK Negeri 2 Karanganyar	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Teknik Analisis Data Menurut Miles and Huberman.....	50
Gambar 4. 1 Membuka Ruang Keseniaan oleh Perwakilan Siswa	70
Gambar 4. 2 Menyapu Lantai.....	70
Gambar 4. 3 Membuka Selimut Gamelan.....	71
Gambar 4. 4 Mengambil Alas Duduk	71
Gambar 4. 5 Pelatih Memberikan Materi.....	71
Gambar 4. 6 Berdoa Ketika Penutupan.....	72
Gambar 4. 7 Siswa Berjabat Tangan Sebelum Pulang	72
Gambar 4. 8 Siswa Melakukan Pemanasan dengan Bermain Sendiri	73
Gambar 4. 9 Gamelan Kembali Ditutup dengan Selimut	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian	119
Lampiran 2 Pedoman Pengumpulan Data.....	120
Lampiran 3 Pedoman Wawancara.....	121
Lampiran 4 Fieldnote Wawancara.....	124
Lampiran 5 Fieldnote Observasi	159
Lampiran 6 Dokumentasi.....	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era modern, perkembangan digital terjadi sangat pesat, sehingga memberikan pengaruh yang besar terhadap kemajuan peradaban di dunia. Kemajuan peradaban yang ada dapat dilihat dari kemudahan untuk mencari informasi, salah satu bukti nyatanya yaitu dengan mudah diaksesnya sumber belajar. Akan tetapi, kemajuan yang ada juga dapat berpengaruh kepada kehidupan penggunanya, mulai dari pola pikir, ideologi, bahkan gaya hidup. Di mana pengguna akan merasa mendapatkan kemudahan yang berlaku terus menerus dan menjadikan pengguna akan kecanduan dan penyalahgunaan sebab sudah menjadi kebiasaan melakukan atau mendapatkan sesuatu dengan mudah (Abidah, 2023: 2719). Jadi, kemajuan yang ada tidak hanya memberikan peluang dan manfaat positif bagi mobilitas kehidupan manusia, tetapi juga ada tantangan serta hambatan yang harus dikontrol dan diantisipasi oleh penggunanya atau orang-orang di sekitar penggunanya.

Salah satu yang menjadi tantangan dan hambatan di era modern akibat dari kemajuan peradaban adalah dalam hal pendidikan karakter. Menurut Badan Eksekutif Mahasiswa UPI dalam (Muzdalifah, 2022: 1), pendidikan karakter yang ada di Indonesia mengalami penurunan dari waktu ke waktu. Penurunan yang terjadi dapat berakibat pada penyimpangan nilai karakter, yang mana penyimpangan tersebut dapat

terjadi dalam bentuk perkataan dan perbuatan mereka dengan orang-orang yang berada di sekitarnya. Penyimpangan semacam itu harus ditindaklanjuti dan dicarikan solusinya. Jika tidak segera ditindaklanjuti dan dicarikan solusi, akan berakibat pada krisis moral, individualisme, intoleransi, dan akhlak tercela pada penggunanya. Hal tersebut tidak hanya terjadi pada orang dewasa saja, melainkan juga dapat terjadi pada anak-anak. Di mana pengguna lebih memilih dunia digital dari pada harus berinteraksi secara langsung dengan temannya yang berada di lingkungan sekitar. Untuk menindaklanjuti dan mencari solusi dalam fenomena ini, dibutuhkan kerja sama antara orang tua atau keluarga, sekolah, dan masyarakat agar pengguna tidak terdampak negatif dari perkembangan digital di era modern.

Upaya untuk mengontrol dan mengantisipasi penyimpangan nilai karakter adalah dengan pendidikan karakter itu sendiri. Di mana menurut Mulyasa dalam (Tsauri, 2015: 44), mengungkapkan bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan dalam membantu perkembangan jiwa anak-anak, baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya hingga menuju ke arah peradaban yang lebih baik dan manusiawi. Dengan pendidikan karakter membuat anak dapat membiasakan diri untuk berperilaku terpuji sebagaimana tradisi budaya, religiositas agama, kesepakatan sosial, dan nilai-nilai universal. Sehingga pendidikan karakter menjadi dasar dalam membentuk karakter bangsa yang berkualitas, yang mana tidak mengabaikan toleransi, gotong royong, kebersamaan, membantu serta menghormati, dan nilai-nilai sosial lainnya.

Dalam membentuk karakter bangsa, diperlukan waktu yang cukup lama dan perlu dilakukan secara berkesinambungan. Hal itu dikarenakan pendidikan karakter sebagai suatu kebutuhan yang mendasar bagi masyarakat (Fuad, 2012: 1). Karakter ini memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, sebagaimana firman Allah Swt dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 90 berikut ini:

﴿ إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَائِي ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ
الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُم لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ٩٠ ﴾

Artinya: “Sesungguhnya, Allah menyuruh (kamu) untuk berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi kepada kerabat, dan Allah melarang (kamu) dari perbuatan yang keji, permusuhan dan kemungkaran. Dia memberikan pengajaran kepada kamu, agar kamu dapat mengambil pelajaran” (Q.S. An-Nahl: 90) (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022).

Dari ayat di atas dapat disimpulkan bahwa Allah Swt. memerintahkan manusia untuk dapat berbuat adil, yaitu sikap tengah dan keseimbangan, serta berbuat kebajikan. Hal itu sebagaimana terdapat firman Allah Swt. dalam Q.S. Asy-Syura: 40. Selain itu, manusia juga diperintahkan memberi kepada kerabat yang berarti untuk menyambung silaturahmi. Hal itu sebagaimana firman Allah Swt. dalam Q.S. AL-Israa': 26. Kemudian Allah Swt. melarang manusia untuk berbuat keji dan munkar. Kata *fawaahisy* berarti berbagai perbuatan yang diharamkan dan kata, sedangkan kata *munkaraat* berarti perbuatan haram yang terlihat dilakukan oleh seseorang. Hal itu sebagaimana firman Allah Swt. dalam Q.S. Al-A'raaf: 33. Kemudian Allah Swt. juga melarang sikap permusuhan (*al-baghyu*) yang berarti permusuhan terhadap umat manusia. Hal itu

sebagaimana dalam sebuah hadits disebutkan bahwa *al-baghyu* atau sikap permusuhan merupakan dosa yang paling layak untuk disegerakan siksaanya di dunia, di samping siksa yang disiapkan di akhirat. Dengan perintah berbuat baik dan larangan berbuat buruk membuat manusia dapat mengambil suatu pelajaran yang berharga (Al-Sheikh, 2003: 96–97).

Pendidikan karakter dapat dikatakan ideal apabila dalam pembentukannya memuat nilai-nilai kesadaran kultural dan kebajikan universal, di mana norma-norma dalam kehidupan itu dapat tumbuh dan berkembang. Menurut Shalahuddin Wahid dalam (Muzdalifah, 2022: 1) mengungkapkan bahwa metode yang paling baik dalam melakukan pendidikan karakter yaitu dengan memberikan suatu teladan. Sedangkan di sekolah-sekolah yang berada di Inggris, pendidikan menjadi sebuah program kurikuler. Di mana menurut Halstead dan Taylor dalam (Tsauri, 2015: 56–57) mengungkapkan bahwa sekolah memiliki dua peran dalam pendidikan karakter anak. *Pertama*, membangun dan melengkapi nilai-nilai yang sebelumnya sudah mulai dikembangkan oleh anak dengan menjelaskan lebih jauh terkait serangkaian nilai-nilai yang terdapat di masyarakat. *Kedua*, membantu anak dalam merefleksikan, memahami, dan menerapkan nilai-nilai yang berkembang pada diri mereka.

Sedangkan di Indonesia, pendidikan karakter dimulai sudah sejak awal kemerdekaan hingga kini. Hal itu dibuktikan dengan adanya lembaga Taman Siswa di pasca kemerdekaan, mata pelajaran Pendidikan Moral Pancasila di masa orde baru, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan maupun Pendidikan Agama di masa reformasi (Tsauri, 2015: 57–58).

Dengan begitu, pada dasarnya pendidikan karakter di Indonesia sudah ada sejak dahulu dan difokuskan dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan karakter merupakan program aksi antar kurikulum, sebagaimana klaim dari Halstead dan Taylor yang berjumlah 8 klaim. Di antaranya yaitu, sejarah merupakan suatu alat yang membantu anak mengembangkan toleransi terhadap nilai-nilai demokratis, bahasa Inggris merupakan suatu alat yang membantu anak mengembangkan kemandirian, bahasa modern dapat membantu anak dalam berkomunikasi, matematika dapat membantu anak bertanggung jawab, ilmu alam dan geografi dapat membantu anak dalam mengembangkan sikap tertentu terhadap lingkungan, desain dan teknologi dapat membantu anak dalam mengembangkan nilai multikultural, ekspresi seni dapat membantu anak dalam mengembangkan kualitas fundamental, serta pendidikan jasmani dan olahraga dapat membantu anak dalam mengembangkan kerja sama (Halstead & Taylor, 2000: 173).

Selain itu, pendidikan karakter juga dapat dilakukan melalui program ekstrakurikuler, salah satunya yaitu ekstrakurikuler karawitan. Di mana dengan ekstrakurikuler karawitan, seorang anak dapat dikatakan sudah menanamkan cinta budaya lokal. Selain itu, ekstrakurikuler karawitan juga dapat membuat anak mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab, memperluas pengalaman sosial, memperluas minat dan bakat, serta mengembangkan kesiapan karier anak (Prabowo. dkk, 2019: 546).

Ekstrakurikuler karawitan adalah bentuk nyata dari penyaluran kreativitas anak, sehingga dapat membantu anak untuk bersikap sopan

santun, guyub rukun, toleransi, dan menjiwai nilai-nilai luhur budayanya. Akan tetapi, karawitan sebagai seni tradisional mulai sulit ditemukan peminatnya bahkan mulai redup (Arief & Fitriani, 2020: 999). Hal itu dimungkinkan dapat terjadi karena gamelannya sendiri yang susah untuk ditemukan atau didapatkan.

Berdasarkan hal di atas, gamelan sebagai alat dalam ekstrakurikuler karawitan dapat berpengaruh pada perkembangan psikologi anak. Dengan kata lain, gamelan sebagai alat untuk terapi, sebagaimana praktik yang telah terjadi di sekolah-sekolah atau penjara-penjara yang ada di luar negeri. Dalam budaya Jawa, bermain musik dikenal dengan olah rasa. Olah rasa merupakan suatu kegiatan yang menyatukan antara pikiran, hati, dan perasaan ketika memainkan lagu yang sedang dimainkan. Gamelan sebagai hasil produk budaya, di mana juga terdapat kebudayaan Jawa yang melekat di dalamnya. Sehingga dengan mengenalkan dan memainkan gamelan dapat menjadi suatu sarana dalam mendidik moral anak-anak serta menanamkan nilai-nilai budaya timur yang mengutamakan gotong royong, toleransi, dan akhlak terpuji (Risnandar, 2017: 4–5).

Maka dari itu, baru-baru ini mulai ada pelestarian gamelan dengan ditambahkannya ekstrakurikuler karawitan pada kegiatan sekolah, baik pada jenjang pendidikan dasar maupun menengah. Salah satu sekolah yang menambahkan ekstrakurikuler karawitan pada kegiatan sekolah adalah SMK Negeri 2 Karanganyar. Di mana penambahan ekstrakurikuler tersebut bertujuan untuk menumbuhkan karakter siswa, terlebih karakter disiplin dan kepemimpinan (*Hasil Wawancara dengan Ibu Astitik sebagai Wakil Kepala*

Sekolah Kesiswaan dan Pembina Ekstrakurikuler Karawitan pada 20 Oktober 2023).

Kemudian juga mulai muncul lomba-lomba yang berhubungan dengan seni karawitan atau gamelan, seperti Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kabupaten Karanganyar. Pada perlombaan tersebut, SMK Negeri 2 Karanganyar mengikutinya dan berhasil mendapatkan juara 1. *(Hasil Wawancara dengan Rony Kesuma sebagai Pelatih Ekstrakurikuler Karawitan SMK Negeri 2 Karanganyar pada 13 Oktober 2023).*

Akan tetapi, diharapkan dengan adanya penambahan ekstrakurikuler sebagai kegiatan sekolah dan perlombaan yang diselenggarakan oleh pemerintah tersebut dapat menjadi peluang untuk membentuk karakter siswa yang sedang mengalami penurunan. Dengan kata lain, ini merupakan kesempatan yang tepat untuk bisa saling bekerja sama dalam mempertahankan atau meningkatkan karakter bangsa untuk bangsa yang lebih tangguh.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahannya adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan karakter merupakan langkah alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi krisis moral, individualisme, intoleransi, dan akhlak tercela.

2. Pendidikan karakter siswa melalui media gamelan diharapkan dapat membangun bangsa yang lebih tangguh.
3. Melihat urgensi dari karakter bagi siswa menjadikan SMK Negeri 2 Karanganyar menambahkan ekstrakurikuler karawitan agar siswa dapat mengenal media gamelan yang menjadi salah satu penunjang terbentuknya karakter siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian untuk mengurangi penyimpangan dalam penafsiran. Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada pendidikan karakter siswa yang tergabung dalam ekstrakurikuler karawitan melalui media gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas serta untuk memperjelas permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan dalam pendidikan karakter siswa di SMK Negeri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana pendidikan karakter siswa melalui gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2023/2024?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini juga sebagaimana rumusan masalah yang telah dibuat. Di mana tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan proses pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan dalam pendidikan karakter siswa di SMK Negeri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Mendeskripsikan nilai karakter yang muncul dari siswa yang memainkan gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2023/2024.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terlebih dalam pendidikan karakter yang terintegrasi dengan kegiatan ekstrakurikuler yang berbasis kearifan lokal.
 - b. Sebagai bahan untuk pertimbangan atau masukan dalam penelitian lanjutan yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan atau masukan bagi pihak sekolah dalam memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler karawitan.

b. Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi seluruh pihak yang peduli dengan bangsa, terlebih terhadap pendidikan karakter siswa sebagai penerus bangsa untuk dapat menjadi bangsa yang tangguh.

c. Siswa

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi siswa bahwa bermain gamelan tidak hanya sekedar bermain, melainkan juga dapat membentuk karakter.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Karakter

Selama ini proses pendidikan lebih berfokus pada hasil yang ditandai dengan adanya nilai ujian sebagai hasil belajar, yang mana hasil belajar tersebut dianggap tujuan akhir dari proses pendidikan. Hal tersebut berakibat pada tidak seimbangnya antara rasa dan pikir dalam proses pendidikan. Dengan demikian, hal tersebut akan menjadi awal masalah kemanusiaan di Indonesia yang berakhir pada penyimpangan perilaku manusia. Maka dari itu, pendidikan karakter sebagai sesuatu yang sangat penting untuk dapat diterapkan di sekolah-sekolah di Indonesia. Sekolah sebagai lembaga pendidikan menjadi salah satu penentu bagi anak untuk menjadi manusia yang sempurna dengan pendidikan karakter yang diterapkan. Menurut Muslih dalam (Fatmah, 2018: 377), mengungkapkan bahwa pendidikan karakter juga disebut sebagai bagian integral dalam pendidikan Islam, di mana memiliki tujuan membentuk kepribadian anak agar dapat berperilaku baik, jujur, adil, memiliki tanggung jawab, menghormati dan menghargai orang lain, serta kepribadian lain semacamnya.

Pendidikan karakter pada anak harus dilakukan sejak dini dan dimulai dari lingkungan yang paling dekat yaitu lingkungan keluarga. Pendidikan ini dimisalkan sebagai pembentukan tubuh seorang

binaragawan yang membutuhkan latihan secara berkala agar dapat menjadi kuat dan kokoh (Wardani, 2020: 194).

a. Pengertian Karakter

Secara etimologi, karakter berasal dari beberapa bahasa. *Pertama*, karakter berasal dari bahasa Latin “*kharakter*, *khrassein*, dan *kharax*” yang berarti dipahat atau “*tools for making*” yang berarti alat untuk menandai. *Kedua*, karakter berasal dari bahasa Yunani “*charassein*” yang memiliki arti membuat dalam, membuat tajam atau “*to engrave*” yang memiliki arti mengukir, menandai, dan menandai. *Ketiga*, karakter berasal dari bahasa Arab “*khuluq*, *sajiyyah*, *thabu’un*” yang berarti budi pekerti, tabiat, atau watak. Selain itu juga dapat diartikan sebagai “*syakhshiyyah*” yang berarti “*personality*” yaitu kepribadian (Wardani, 2020: 20–21).

Sedangkan secara terminologi, karakter dapat diartikan sebagai sifat kejiwaan, budi pekerti atau akhlak yang menjadi seseorang atau sekelompok orang memiliki ciri khas. Karakter juga dapat diartikan sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, Tuhan Yang Maha Esa, dan kebangsaan yang terwujud dalam sikap, perkataan, pikiran, perasaan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma yang ada pada agama, budaya, adat istiadat, tata krama, dan hukum (Tsauri, 2015: 43).

Sebagaimana penjelasan di atas, bahwa karakter tidak jauh berbeda dengan akhlak. Maka dalam sudut pandang Islam, karakter

merupakan suatu hasil dari proses penerapan syariat, baik ibadah maupun muamalah, yang mana dalam penerapannya selalu dilandasi oleh akidah yang kokoh serta bersandar pada Al-Qur'an dan Hadis. Selain itu, Ibnu Miskawaih mengungkapkan bahwa akhlak merupakan keadaan jiwa di mana menyebabkan munculnya tindakan yang dilakukan tanpa pertimbangan atau pemikiran. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Imam Al-Ghazali, di mana akhlak merupakan keadaan sifat yang tertanam di dalam jiwa, kemudian darinya muncul perbuatan dengan mudah, tanpa memerlukan pertimbangan dan pemikiran (Musrifah, 2016: 124–125).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa karakter adalah sesuatu yang ada pada diri seseorang sehingga menjadikan ciri kepribadian seseorang yang berbeda dengan lain baik berupa sikap, pikiran, dan perbuatan atau perbuatan.

b. Landasan Pendidikan Karakter

Di Indonesia, pendidikan karakter menjadi salah satu program prioritas pada pembangunan nasional yaitu dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) tahun 2005-2025. Selain itu, pendidikan karakter juga sudah terdapat dalam fungsi dan tujuan pendidikan nasional, yaitu “Pendidikan nasional memiliki fungsi untuk membentuk dan mengembangkan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka membuat cerdas kehidupan bangsa, dan dengan tujuan untuk berkembangnya potensi

siswa agar dapat menjadi manusia yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu cakap, sehat, mandiri, kreatif, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab serta demokratis (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003)

Dalam Islam, Al-Quran sudah menjelaskan tentang pendidikan karakter. Berikut ini ayat-ayat yang mengandung pendidikan karakter yaitu Q.S. Al-Hujurat (49): 13, Q.S. Al-Baqarah (2): 153, Q.S. Al-Muddassir (74): 38, Q.S. Al-Qassas (28): 77, Q.S. Al-Baqarah (2): 124, Q.S. Al-Isra' (17): 23, Q.S. Al-An'am (6): 103, Q.S. Al-Baqarah (2): 256, Q.S. Al-Mu'minun (23): 97-98, Q.S. Al-Anfal (8): 60, dan Q.S. Qassas (28): 85 (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022).

c. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Karakter

1) Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter bertujuan untuk mengembalikan moral anak ke arah yang lebih baik dan berperilaku di dalam masyarakat dengan lebih manusiawi. Selain itu, pendidikan karakter juga bertujuan untuk memfasilitasi pengembangan dan penguatan nilai-nilai, mengoreksi perilaku anak yang tidak sesuai dengan nilai, serta membangun interaksi harmoni dengan orang di sekitar, terutama keluarga dan masyarakat (Wahyuni, 2021: 15–16).

Selain itu, tujuan dari pendidikan karakter terdapat dalam buku pengembangan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut:

- a) Menanamkan jiwa kepemimpinan yang dapat bertanggung jawab.
- b) Meningkatkan kemampuan anak dalam menghindari sifat tercela.
- c) Agar anak dapat memahami dan menghayati nilai-nilai yang sesuai bagi pertumbuhan dan penghargaan harkat serta martabat manusia.
- d) Mendorong pembiasaan perilaku terpuji yang sejalan dengan nilai-nilai universal, kesepakatan sosial, tradisi budaya, dan religiositas agama.
- e) Memupuk kepekaan dan ketegaran mental anak terhadap situasi sekitar, agar anak tidak berperilaku menyimpang (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010).

2) Fungsi Pendidikan Karakter

Menurut Said Hamid Hasan dalam (Wahyuni, 2021: 13–14) mengungkapkan bahwa fungsi pendidikan karakter adalah sebagai berikut:

- a) Fungsi pengembangan, di mana untuk mengembangkan potensi anak menjadi berperilaku baik.
- b) Fungsi perbaikan, di mana untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi anak yang lebih bermartabat.

- c) Fungsi penyaringan, di mana untuk menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan budaya bangsa sendiri.

d. Unsur Karakter

Karakter dalam diri manusia dapat terbentuk oleh unsur-unsur yang saling berkaitan. Unsur-unsur dari karakter adalah sebagai berikut:

1) Sikap

Sikap merupakan bagian dari karakter, di mana sikap dianggap sebagai cerminan karakter seseorang. Hal itu dikarenakan sikap seseorang dalam menghadapi sesuatu yang ada di depannya menunjukkan bahwa itu karakternya.

2) Emosi

Emosi merupakan gejala yang berjalan secara dinamis dalam keadaan yang dirasakan seseorang dan gejala tersebut diikuti dengan efeknya pada perilaku, kesadaran, dan menjadi suatu proses fisiologis.

3) Kemauan dan kebiasaan

Kemauan merupakan keadaan yang sangat mencerminkan karakter seseorang, sedangkan kebiasaan merupakan aspek perilaku dari manusia yang menetap, berlangsung tanpa sengaja, dan tidak direncanakan sebelumnya.

4) Kepercayaan

Kepercayaan merupakan suatu pengetahuan manusia dari faktor sosio-psikologis. Kepercayaan atas sesuatu hal itu

harus berdasarkan bukti, sugesti otoritas, pengalaman, dan intuisi. Jadi, suatu kepercayaan itu dapat memperkuat eksistensi diri dan hubungan seseorang dengan orang lain.

5) Konsep Diri

Konsep diri atau *self concept* merupakan sikap dan cara seseorang dalam memandang diri sendiri. Dalam prosesnya, konsep diri dilakukan dengan mengenal diri kita melalui orang lain terlebih dahulu. Hal itu dikarenakan sesuatu pandangan orang lain tentang diri kita dapat mendorong kita untuk bangkit membangun karakter (Tsauri, 2015: 50).

e. Jenis Karakter

Secara umum, karakter dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis berikut ini:

1) Sanguinis

Karakter jenis ini dapat dicirikan dengan seseorang yang suka atau mudah bergaul dengan orang lain, terlebih orang baru yang ada di lingkungan sekitarnya. Seseorang yang memiliki karakter jenis ini biasa disebut dengan *ekstrovet*.

2) Melankolis

Karakter jenis ini berlawanan dengan karakter jenis sanguinis, di mana dicirikan dengan seseorang yang tidak suka atau sulit bergaul dengan orang lain, terlebih orang baru. Seseorang yang memiliki karakter jenis ini memilih untuk menutup diri dari lingkungan sekitarnya. Selain itu, seseorang

dalam karakter jenis ini juga memiliki sifat pesimis dan pemikir keras. Sehingga seseorang yang ada pada karakter jenis ini disebut dengan *introvert*.

3) Koleris

Karakter jenis ini dicirikan dengan seseorang yang memiliki pribadi tegas saat mengambil sebuah keputusan, suka mengatur, suka tantangan, dan optimis.

4) Plegmatis

Karakter jenis ini dicirikan dengan seseorang yang tidak peduli akan sesuatu dan santai. Sehingga seseorang dalam karakter ini mudah berdamai dengan kehidupan di berbagai keadaan (Yuda, 2021: 4).

f. Nilai Utama Karakter

Nilai-nilai utama karakter ditetapkan oleh Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dengan menempatkan nilai-nilai karakter sebagai bagian terdalam dari pendidikan yang memberadabkan dan membudayakan para pelaku pendidikan. Nilai-nilai utama karakter tersebut adalah sebagai berikut:

1) Religius

Nilai karakter religius ditunjukkan dengan perilaku mencintai dan menjaga keutuhan ciptaan. Di mana sub dari nilai religius ini adalah cinta damai, anti buli dan kekerasan, toleransi, persahabatan, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerja sama antar pemeluk agama

dan kepercayaan, ketulusan, mencintai lingkungan, tidak memaksakan kehendak, melindungi yang kecil dan tersisih.

2) Nasionalis

Nilai karakter nasionalis adalah menempatkan kepentingan negara dan bangsa berada di atas kepentingan pribadi dan kelompok. Di mana sub dari nilai nasionalis ini adalah apresiasi budaya bangsa sendiri, berprestasi dan unggul, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban, cinta tanah air, taat hukum, menjaga lingkungan, disiplin, menghormati keragaman budaya, agama, dan suku.

3) Mandiri

Nilai karakter mandiri adalah perilaku dan sikap yang mempergunakan segala pikiran, tenaga, dan waktu tanpa bergantung pada orang lain yang ada di sekitar untuk meraih cita-cita, mimpi, dan harapan. Di mana sub dari nilai mandiri adalah tangguh tahan banting, kerja keras, profesional, daya juang, kreatif, berani, menjadi pembelajar sepanjang hayat.

4) Gotong Royong

Nial karakter gotong royong adalah perilaku dan sikap yang mnyelesaikan suatu permasalahan secara bersama-sama, menjalin komunikasi dan persahabatan, dan memberikan pertolongan kepada orang yang membutuhkan. Di mana sub dari nilai gotong royong adalah kerja sama, menghargai, komitmen atas keputusan bersama, inklusif, tolong menolong, musyawarah

mufakat, empati, solidaritas, anti kekerasan, anti diskriminasi, dan sikap kerelawanan.

5) Integritas

Nilai karakter integritas adalah nilai yang mendasari suatu perilaku yang didasarkan pada usaha menjadikan diri menjadi orang yang dapat dipercaya dalam perkataan, pekerjaan, dan tindakan, memiliki kesetiaan dan komitmen pada nilai kemanusiaan dan moral. Di mana sub dari nilai integritas adalah kejujuran, setia, cinta kebenaran, anti korupsi, tanggung jawab, komitmen moral, keteladanan, keadilan, dan menghargai martabat individu (Tim Penyusun, 2019: 8–9)

g. Faktor Pembentuk Karakter

Karakter dalam diri manusia dapat dibentuk secara perlahan dan dipengaruhi oleh lingkungan. Di mana lingkungan merupakan sesuatu hal yang berada di sekitar manusia. Maka dari itu, Syamsu Yusuf dalam (Zahroh & Na'imah, 2020: 3-4), mengungkapkan bahwa terdapat 4 jenis lingkungan yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak sebagai berikut:

1) Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga berperan penting dalam memberikan warna terhadap perkembangan anak, terlebih dalam hal karakter. Seluruh anggota keluarga menjadi seseorang yang dapat dicontoh oleh anak, baik itu kakek, nenek, ayah, ibu, kakak, dan adik. Selain itu tidak menutup kemungkinan juga

seorang pengasuh anak atau *baby sister* juga dapat menjadi seseorang yang dapat dicontoh oleh anak.

2) Lingkungan Sekolah

Sekolah adalah lingkungan kedua anak setelah lingkungan keluarga. Seorang anak akan belajar berinteraksi dengan guru sebagai *agent of change* dan dengan teman-teman lain yang sebaya. Guru dan teman sebaya anak dapat menjadi pengaruh terbentuknya karakter anak, hal itu dikarenakan guru sebagai orang tua anak ketika di sekolah dan teman sebaya menjadi partner yang baik untuk anak.

3) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat adalah lingkungan yang paling luas dalam kehidupan seorang individu. Lingkungan masyarakat juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak.

4) Lingkungan Fisik

Lingkungan fisik adalah lingkungan yang memberikan pengaruh terhadap tumbuh kembang anak, seperti suhu dan udara. Lingkungan fisik disebut juga dengan lingkungan di mana anak tinggal, misalnya di pegunungan atau di pantai dan di desa atau di kota.

h. Metode Pendidikan Karakter

Dalam Islam, terdapat beberapa metode yang digunakan dan diterapkan dalam pendidikan karakter. Berikut ini metode yang digunakan dan diterapkan dalam proses belajar mengajar:

1) Metode Perumpamaan

Metode perumpamaan adalah mengangkat perumpamaan yang terdapat dalam Al-Qur'an ketika menyajikan bahan pembelajaran.

2) Metode Keteladanan

Metode keteladanan adalah metode yang dilakukan dengan memberikan contoh yang baik kepada siswa untuk dapat direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari

3) Metode *Ibrah* dan *Mau'izah*

Metode *Ibrah* adalah metode yang bertujuan untuk melatih daya nalar dalam menangkap makna tersembunyi dari suatu kondisi psikis. Sedangkan *Mau'izah* adalah metode yang dilakukan dengan memberikan motivasi.

4) Metode Hiwar Qurani

Metode Hiwar Qurani adalah metode yang digunakan untuk menjalin hubungan dan komunikasi sosial antara guru dan siswa serta siswa dan siswa.

5) Metode Pembiasaan

Metode pembiasaan adalah metode yang digunakan untuk membiasakan siswa berperilaku terpuji, bekerja keras, tanggung jawab, dan giat.

6) Metode Targib dan Tarhib

Metode Targib dan Tarhib adalah metode yang digunakan dengan memberikan reward dan funishment, di mana

siswa akan menerima konsekuensi dari sesuatu yang dikerjakannya (Meriyati, 2015: 32–36).

2. Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler adalah salah satu perangkat operasional kurikulum. Kegiatan ekstrakurikuler harus disusun dan diaplikasikan dalam rencana kerja tahunan kalender pendidikan pada satuan pendidikan serta harus dievaluasi setiap semesternya oleh satuan pendidikan tentang pelaksanaannya (Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tentang Implementasi Kurikulum, 2013).

a. Pengertian Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan yang dilaksanakan di luar waktu pelajaran biasa guna memperluas dan memperkaya wawasan pengetahuan dan kemampuan siswa. Selain itu, ekstrakurikuler juga dapat menjadi sarana menyalurkan bakat dan minat yang dimiliki oleh siswa (Julia & Maulidar, 2022: 3).

b. Tujuan Ekstrakurikuler

Tujuan utama dari ekstrakurikuler adalah pengembangan kepribadian siswa yang matang (Mulyana, 2004: 214). Ekstrakurikuler juga memiliki tujuan dalam membantu perkembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, minat, dan bakat mereka melalui kegiatan-kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh tenaga kependidikan dan atau siswa yang memiliki wewenang dan kemampuan (Menteri Pendidikan

Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tentang Implementasi Kurikulum, 2013). Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, minat, bakat, kemampuan, kepribadian, kerja sama, dan kemandirian siswa secara maksimal dalam rangka mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Ayat 2 Tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler, 2014).

c. Syarat Ekstrakurikuler

Wiyani dalam (Julia & Maulidar, 2022) menyatakan bahwa suatu ekstrakurikuler pada satuan pendidikan sebagaimana berikut:

- 1) Ekstrakurikuler harus dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa
- 2) Ekstrakurikuler harus dapat mengembangkan minat dan bakat siswa dalam upaya membina pribadi menuju manusia seutuhnya

d. Jenis Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler pada satuan pendidikan terdapat yang bersifat sesaat dan ada juga yang bersifat berkelanjutan. Karyawisata atau bakti sosial adalah contoh kegiatan ekstrakurikuler yang bersifat sesaat. Sedangkan Pramuka, PMR, dan sebagainya adalah contoh kegiatan ekstrakurikuler yang bersifat berkelanjutan. Di sekolah, setidaknya terdapat 13 jenis kegiatan ekstrakurikuler yang dikembangkan, yaitu sebagaimana berikut (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1995: 41):

- 1) Pramuka
- 2) Palang Merah Remaja (PMR)
- 3) Patroli Keamanan Sekolah (PKS)
- 4) Usaha Kesehatan Sekolah (UKS)
- 5) Lomba Penelitian Ilmiah Remaja (LPIR)
- 6) Sanggar Sekolah
- 7) Koperasi Sekolah
- 8) Olahraga Prestasi dan Rekreasi
- 9) Kesenian Tradisional atau Modern
- 10) Cinta alam dan Lingkungan hidup
- 11) Kegiatan Bakti Sosial
- 12) Peringatan Hari-hari Besar
- 13) Jurnalistik

3. Media Gamelan

Media memiliki artinya cukup luas dan kompleks, di mana media berarti suatu perantara yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dengan penerima informasi. Dengan kata lain, media juga dapat dikatakan sebagai suatu alat komunikasi. Gamelan merupakan bentuk media yang digunakan dalam ekstrakurikuler karawitan (Rahayu, 2018: 9).

a. Pengertian Gamelan

Kata gamelan berasal dari bahasa Jawa yaitu *gamel* yang berarti sejenis palu yang digunakan oleh ahli besi (Szczepanski, 2019: 1). Gamelan merupakan seperangkat instrumen atau alat

musik asli dari Indonesia dengan sistem nada non diatonis (*laras pelog* dan *laras slendro*). Selain itu, gamelan juga menggunakan sistem notasi, ritme, warna suara, *pathet* dan aturan dalam bentuk instrumental, serta vokalis dan campuran ketika penggarapannya. Dengan kata lain, gamelan itu merupakan alat musik yang harus dimainkan secara bersama oleh sekelompok orang. Di mana sekelompok orang itu menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Hal ini berbeda dengan alat musik lain, seperti drum, gitar, dan piano yang dapat dimainkan secara sendiri-sendiri (Sulistyawati. dkk., 2023: 49–50).

b. Sejarah Gamelan

Pada abad ke-8 hingga abad ke-11 Masehi, gamelan berkembang di dalam kerajaan Hindu dan Budha yang ada di Sumatera, Jawa, dan Bali. Gamelan mendapatkan perubahan budaya Hindu dan Budha yang menjadikan gamelan dikembangkan oleh Walisongo dalam tradisi Islam. Pada masa Walisongo, gamelan menjadi media untuk dakwah dengan pertunjukan wayang yang diiringi dengan musik gamelan. Selain menjadi pertunjukan seni, gamelan khususnya instrumen bonang digunakan untuk mengumpulkan warga jika ada pengumuman. Pada tahun 1950-an, para seniman karawitan mulai mengungkapkan ide dalam bentuk karya musik gamelan yang membuktikan beragama fenomena kehidupan. Di antara seniman tersebut yaitu Tjokrowasito, Martopengrawit, Ki Nartosabda, dan lain sebagainya.

Pada tahun 1970-an, mulai muncul istilah gamelan kontemporer. Berbeda dengan masa sekarang, gamelan hanya digunakan sebagai iringan-iringan kesenian, pernikahan, serta adat Jawa lainnya yang memerlukan iringan gamelan. Bagi masyarakat Jawa, gamelan mempunyai fungsi sebagai nilai spiritual dan nilai sosial. Hal itu dikarenakan gamelan dapat mendidik rasa keindahan yang ada pada diri seseorang, rasa kesetiakawanan, tingkah laku sopan, dan tegur sapa yang halus (R. T. Astuti, 2022).

c. Etika Gamelan

Dalam seni karawitan, gamelan harus dimainkan dengan benar sesuai dengan teknik yang ada. Selain itu, seorang penabuh gamelan juga harus mematuhi norma-norma yang ada. Sehingga dalam memainkan gamelan semua ada ketentuannya dan tidak dilakukan dengan sembarangan. Berikut ini beberapa pendekatan yang harus diperhatikan ketika seseorang memainkan gamelan:

- 1) Ketika memasuki atau meninggalkan tempat gamelan, penabuh gamelan dilarang untuk melangkahi *ricikan* gamelan.
- 2) Ketika sudah berada di tempat, penabuh gamelan duduk bersila dengan menghadap ke *ricikan* gamelan yang dipukulnya.
- 3) Ketika menabuh atau membunyikan *ricikan* gamelan, harus menggunakan teori atau teknik yang tepat dan dalam keadaan tenang.
- 4) Ketika menabuh atau membunyikan *ricikan* gamelan, penabuh gamelan dilarang makan atau merokok (Astuti, 2023: 17–18).

d. Nilai dalam Gamelan

Menurut Rejomulyo dalam (Fitriani. dkk., 2014: 176) mengungkapkan bahwa gamelan memiliki fungsi sebagai sarana hiburan, sarana pendidikan, sarana upacara, dan sarana untuk menggarap rohani tentang batin manusia. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa dengan bermain gamelan, seseorang akan mendapatkan nilai positif. Berikut ini nilai-nilai yang terkandung dalam bermain gamelan:

- 1) Nilai Kebersamaan, di mana nilai ini terjadi ketika gamelan dimainkan oleh seseorang secara bersama-sama sehingga menghasilkan perpaduan instrumen yang baik.
- 2) Nilai Kesabaran, di mana nilai ini terjadi ketika seseorang yang memainkan gamelan dengan menyesuaikan jenis lagu yang dimainkan dan mengikuti iramanya serta tidak memainkannya dengan seenaknya sendiri.
- 3) Nilai Tanggung Jawab, di mana nilai ini terjadi ketika seseorang yang memainkan gamelan bertanggung jawab atas gamelan yang dimainkannya.
- 4) Nilai Kedisiplinan, di mana nilai ini terjadi ketika seseorang yang memainkan gamelan selalu memperhatikan aturan-aturan dari gamelan yang dimainkannya.
- 5) Nilai Kepemimpinan, di mana nilai ini terjadi ketika seseorang bermain instrumen kendhang sebagai *pamurbairama* atau patokan ketukan dalam memainkan gamelan.

- 6) Nilai Kesopanan, di mana nilai ini terjadi ketika seseorang yang memainkan gamelan dapat mengikuti etika gamelan yang ada.
- 7) Nilai Kehalusan, di mana nilai ini terjadi ketika seseorang yang memainkan gamelan dapat memainkannya dengan perasaan halus dan tidak terburu-buru atau *grusah-grusuh*.
- 8) Nilai Toleransi, di mana nilai ini terjadi ketika seseorang yang memainkan gamelan dapat menyesuaikan diri dengan memukul keras atau lembut ketika ada tembang yang dinyanyikan.
- 9) Nilai Konsentrasi, di mana nilai ini terjadi ketika seseorang yang memainkan gamelan harus selalu berkonsentrasi dengan gamelan yang dimainkannya.
- 10) Nilai Keagamaan, di mana nilai ini terjadi ketika seseorang menyanyikan tembang-tembang yang bernilai agama, terlebih ajaran Islam (Fitriani. dkk, 2014: 176–179).

e. Perangkat Gamelan

Dalam seni karawitan, terdapat dua perangkat gamelan yang digunakan yaitu *laras pelog* dan *laras slendro*. Berikut ini penjelasan dari kedua laras tersebut:

1) *Laras Pelog*

Dalam karawitan, laras pelog adalah tangga nada yang memiliki pola interval jauh dan dekat yang hampir sama dengan tangga nada diatonis. Terdapat dua pendapat tentang laras pelog. *Pertama*, sistem urutan nada terdiri dari lima nada pada satu “*gembyang*” menggunakan pola jarak sebagaimana berikut:

1__2__3__4__5__6__7__1

Kedua, sistem urutan nada yang terdiri dari tujuh nada pada satu “*gembyang*” yang menggunakan pola jarak tidak sama rata, dengan pola interval sebagai berikut:

1__2__3__5__6__1

Dalam laras pelog, urutan nada dapat digeser dengan menggunakan pola interval yang sama. Selain itu, dalam laras ini juga terdapat sub-sub laras, seperti pelog *barang*, pelog *nem*, dan pelog *limo*. (Kurniatun, 2013: 29).

2) *Laras Slendro*

Dalam karawitan, laras slendro memiliki tangga nada dengan pola interval yang hampir sama rata atau sama panjang antara nada satu dengan nada-nada berikutnya. Dalam laras slendro, terdapat urutan nada-nada yang terdiri dari lima nada dalam satu *gembyang* dan dengan pola jarak yang relatif sama rata. Berikut ini susunan dan pola intervalnya:

1__2__3__5__6__1

Dari susunan dan pola di atas, terdapat nama nada yang digunakan pada laras slendro. Berikut nama nadanya:

- a) *Barang (penunggul)* yang ditandai dengan angka satu (1), dibaca *siji*, dan singkat dengan *ji*.
- b) *Jangga (gulu)* yang ditandai dengan angka dua (2), dibaca *loro*, dan disingkat *ro*.

- c) *Jaja (dhadha)* yang ditandai dengan angka tiga (3), dibaca *telu*, dan disingkat *lu*.
- d) *Lima* yang ditandai dengan angka lima (5), dibaca *lima*, dan disingkat *ma*.
- e) *Enem* yang ditandai dengan angka enam (6), dibaca *nem*.

Nada-nada di atas adalah nada pokok yang ada dalam gamelan. Selain nada-nada tersebut, terdapat beberapa nada lain yang lazim dalam karawitan. Nada-nada tersebut adalah sebagai berikut:

- a) *Barang alit (barang)* yang ditandai dengan angka satu (1) dan titik yang berada di atasnya. Di mana frekuensi nadanya lebih tinggi dua kali lipat dari nada satu (1) yang tanpa titik.
- b) *Manis* yang ditandai dengan angka dua (2) dan titik yang berada di atasnya. Di mana frekuensinya juga lebih tinggi dua kali lipat dari nada dua (2) atau nada sedang yang tanpa titik.

Sama seperti laras pelog, dalam laras slendro juga terdapat sub laras. Sub laras dalam laras slendro yaitu slendro *sanga*, slendro *manyura*, dan slendro *nem* (Kurniatun, 2013: 28–29).

f. Instrumen Gamelan

Gamelan merupakan sekumpulan instrumen yang harus dimainkan secara bersamaan untuk mendapatkan hasil suara yang indah. Bambang Yudoyono menyebutkan nama-nama instrumen

atau alat gamelan, terlebih pada gamelan Jawa dalam (Setyawati, 2017: 18–21) yaitu sebagai berikut:

1) Kendhang

Kendhang adalah instrumen gamelan yang dimainkan dengan cara di-*keplak* atau memukul menggunakan jari dan telapak tangan kanan maupun kiri. Instrumen ini berbentuk seperti tabung dengan kedua sisi luarnya ditutup menggunakan kulit binatang yang sudah di masak. Kendhang memiliki fungsi sebagai pemimpin atau pengatur irama dan tempo dari suatu gendhing. Dalam karawitan Jawa, kendhang terdiri dari beberapa jenis, seperti kendhang *ketipung*, *bem* atau *ageng*, *ciblon*, *sabet*, dan *jaipong*.

2) Rebab

Rebab adalah satu-satunya instrumen dalam gamelan yang cara memainkan dengan digesek sebagaimana biola. Hanya saja keduanya memiliki perbedaan dalam hal nada, bahan, dan bentuknya.

3) Bonang

Bonang adalah instrumen gamelan berbentuk *pencon* yang disusun berjajar dan terdiri dari 10 buah untuk laras slendro serta 14 buah untuk laras pelog. Dalam karawitan Jawa, bonang terdiri dari dua jenis, yaitu bonang *barung* dan bonang *penerus*. Di mana bonang *barung* mempunyai bentuk besar dan bonang

penerus mempunyai bentuk yang lebih kecil serta menghasilkan suara yang lebih tinggi.

4) Gender

Gender adalah instrumen gamelan yang dimainkan dengan menggunakan kedua tangan. Selain itu, gender memiliki bentuk bilah atau *wilahan* yang berjumlah 14 buah baik pada gender untuk laras slendro maupun untuk laras pelog pathet *nem* dan *lima*, serta pelog pathet *barang*. Di sisi lain, gender juga terdiri dari dua instrumen, gender itu sendiri dan gender *panerus*.

5) Slenthem

Slenthem adalah instrumen gamelan yang memiliki bentuk seperti gender. Hanya saja, slenthem dimainkan dengan satu tangan dan memiliki bilah atau *wilahan* yang lebih besar dengan jumlah yang lebih sedikit yaitu 7 buah.

6) Demung

Demung adalah instrumen gamelan yang juga berbentuk bilah atau *wilahan*. Hanya saja memiliki ukuran yang lebih tebal dari bilahnya gender dan slenthem. Akan tetapi memiliki jumlah bilah yang sama dengan slenthem.

7) Saron

Saron adalah instrumen gamelan yang memiliki bentuk seperti demung, hanya saja memiliki ketebalan di bawah demung. Selain itu, dalam hal bilah, saron memiliki perbedaan jumlah terlebih pada saron dengan laras slendro.

8) Siter

Siter adalah satu-satunya instrumen gamelan yang dimainkan dengan dipetik sebagaimana gitar. Hanya saja senar atau kawat dalam siter ini berapa di dua sisi yang berbentuk persegi panjang. Hal itu menandakan bahwa siter juga terdapat laras slendro dan laras pelog.

9) Seruling

Seruling adalah satu-satunya instrumen gamelan yang dimainkan dengan cara ditiup sebagaimana saksofon dan trompet dalam alat musik modern. Selain itu seruling juga menjadi salah satu instrumen dalam gamelan yang tidak menggunakan logam. Dalam karawitan Jawa, seruling digunakan pada waktu tertentu atau bahwa jarang digunakan, karena tidak setiap gendhing atau tembang memerlukan adanya seruling.

10) Gambang

Gambang adalah instrumen dalam gamelan yang cara memainkan dan bentuknya sama seperti dengan gender yaitu menggunakan dua tangan dan berbentuk bilah dari kayu. Instrumen ini sama seperti gender juga pada jenisnya, yaitu ada gambang untuk laras pelog *pathet nem* dan pelog *pathet barang* serta ada gambang untuk laras slendro dengan jumlah bilah keseluruhan sama yaitu 21 buah.

11) Kenong

Kenong adalah instrumen dalam gamelan yang cara memainkannya sama seperti bonang, baik bonang *barung* maupun bonang *penerus*. Bahkan dari bentuknya juga sama, hanya ukurannya saja yang membedakan. Di mana kenong memiliki ukuran yang lebih besar dari pada bonang.

12) Kempyang dan Kethuk

Kemyang dan kethuk adalah instrumen dalam gamelan yang biasanya diletakkan dalam satu tempat berdekatan dengan kenong. Bentuk dari kemyang dan kethuk ini sama seperti bonang, tidak ada bedanya. Hanya saja dalam permainan karawitan Jawa, kemyang dan kethuk ini jarang dipukul, dalam artian tidak setiap saat pada suatu gendhing atau tembang itu dipukul.

13) Kempul

Kempul adalah instrumen dalam gamelan yang bentuknya sama seperti bonang, kenong, kemyang dan kethuk yaitu *pencon*. Akan tetapi, kempul ini bentuknya lebih besar dan melebar. Kemudian dalam peletakannya juga berbeda dari yang lain, yaitu dengan cara diganti pada tiang atau *gayor*.

14) Gong

Gong adalah instrumen dalam gamelan yang bentuknya sama seperti kempul, akan tetapi lebih besar lagi dan menjadikan gong adalah instrumen terbesar dalam gamelan. Gong memiliki fungsi sebagai pemangku irama, dengan kata lain gong menjadi

penguat kendhang dalam menentukan bentuk suatu gendhing. Maka dari itu, gong sebagai tanda bahwa suatu gendhing dimulai dan diakhiri. Akan tetapi, perlu diketahui bahwa instrumen gong itu tidak hanya satu. Hal itu dikarenakan gong itu memiliki jumlah sekitar 6 buah ketika dalam perangkat yang lengkap.

g. Makna Filosofis Instrumen Gamelan

Instrumen gamelan memiliki suatu makna yang sangat berkaitan dengan kehidupan. Berikut ini makna filosofis dari instrumen-instrumen gamelan yang ada:

1) Kendhang

Kendhang adalah instrumen yang berperang menjadi pemimpin dalam permainan gamelan. Dalam hal ini, kendhang dapat mengendalikan irama, baik irama cepat maupun irama lambat. Instrumen kendhang memiliki bunyi “*ndang*” atau segera, yang dengan demikian memiliki arti agar bersegera dalam beribadah kepada Tuhan Yang Maha Pencipta.

2) Bonang Barung dan Bonang Penerus

Bonang barung dan bonang penerus memiliki bunyi yang sama yaitu “*nang*”. Di mana bunyi tersebut memiliki arti bahwa setelah seseorang lahir, seseorang harus berpikir dengan jernih, sehingga dapat mengambil keputusan dengan penuh kesadaran.

3) Saron

Kata saron berasal dari bahasa jawa “*sero*” yang berarti keras. Saron mengajarkan seseorang agar dapat lantang dalam menyerukan suatu kebenaran.

4) Gender

Kata gender berasal dari “*gendera*” atau bendera sebagai simbol awal permulaan. Di mana instrumen gender ini menjadi tanda awal permulaan suatu gendhing yang berarti juga sebagai tanda awal permulaan kehidupan.

5) Gambang

Instrumen gambang memiliki arti jelas dan seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa seseorang harus jelas mengenai yang akan dikerjakan serta kebutuhan lahir dan batin atau dunia dan akhirat yang seimbang.

6) Suling

Suling adalah instrumen yang terbuat dari bambu. Kata suling diartikan sebagai “*eling*” yaitu ingat, di mana dimaksudkan bahwa seseorang harus selalu ingat dengan hal-hal yang menjadi kewajibannya.

7) Siter

Siter berasal dari kata “*siteran*” yang memiliki makna bahwa seseorang harus dapat membimbing atau mengantarkan orang lain pada tujuan baik.

8) Rebab

Rebab adalah instrumen yang dimainkan ketika instrumen gender tidak ada. Hal ini berarti bahwa seseorang harus memiliki tujuan yang jelas dalam melakukan sesuatu.

9) Kethuk

Instrumen kethuk memiliki bunyi “*thuk*” yang berarti *manthuk* atau setuju. Hal ini bermaksud bahwa seseorang harus setuju dengan semua perintah dan larangan dari Tuhan Sang Pencipta.

10) Kempul

Kempul memiliki arti yaitu kumpul. Di mana maksudkan bahwa seseorang tidak boleh egois, seseorang harus mengajak orang lain untuk bersama-sama dalam beribadah.

11) Gong

Instrumen gong memiliki bunyi seperti namanya yaitu “*goongg*” yang berarti seseorang harus mengakhiri hidup dengan sempurna (Agustin, 2019).

h. Ragam Gamelan

Gamelan dibedakan berdasarkan penggunaan suara dan koleksi instrumen, tangga nada, konteks budaya, dan gaya. Selain itu, gamelan juga dikelompokkan berdasarkan letak geografisnya. Berikut ini ragam dari gamelan, antara lain:

1) Gamelan Jawa

Gamelan Jawa memiliki beberapa jenis, di antaranya sebagai berikut:

- a) Gamelan Keraton Surakarta, di mana gamelan ini digunakan untuk mengiringi tarian yang berada di lingkungan Keraton Surakarta Hadiningrat.
 - b) Gamelan Keraton Yogyakarta, di mana gamelan ini digunakan untuk mengiringi tarian yang berada di lingkungan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat.
 - c) Gamelan Banyuwangi, di mana gamelan ini digunakan untuk mengiringi kesenian yang ada di Banyuwangi.
 - d) Gamelan Reog Ponorogo, di mana gamelan ini digunakan untuk mengiringi kesenian Reog Ponorogo.
 - e) Gamelan Jaranan Thek, di mana gamelan ini digunakan untuk mengiringi kesenian kuda lumping.
 - f) Gamelan Wayang, di mana gamelan ini digunakan untuk mengiringi kesenian wayang kulit.
- 2) Gamelan Sunda, atau gamelan degung ini digunakan untuk mengiringi berbagai kesenian Sunda.
 - 3) Gamelan Bali, di mana gamelan ini terdiri dari gamelan wayah, gamelan bambu, gamelan madya, dan gamelan anyar.
 - 4) Gamelan Sasak Lombok, di mana gamelan ini digunakan untuk mengiringi kesenian suku Sasak yang ada di Lombok.
 - 5) Gamelan Madura, atau gamelan Saronoin ini digunakan untuk mengiringi kesenian di Madura.

- 6) Gamelan Kutai, di mana gamelan ini digunakan untuk mengiringi tarian yang berada di lingkungan Keraton Kutai Kartanegara.
- 7) Gamelan Banjar, di mana gamelan ini digunakan untuk mengiringi kesenian di Banjar.
- 8) Gamelan Palembang, di mana gamelan ini digunakan untuk mengiringi wayang kulit dan kesenian di Palembang.
- 9) Gamelan Melayu, di mana gamelan ini terdiri dari gamelan Melayu Riau, dan gamelan Melayu Semenanjung (Malaysia).

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Pada kajian penelitian terdahulu ini, akan menyajikan hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan harapan dapat membantu mengarahkan penulis dalam melakukan penelitian. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan pembahasan penelitian ini, di antaranya:

1. Skripsi atas nama Hamdan Nur Rohim dengan judul “Peran Jamiyah Gamelan Shalawat Kidung Syafa’at dalam Membentuk Karakter Religius Remaja di Desa Maron Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar”, mahasiswa IAIN Tulungagung tahun 2019. Dari penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan gamelan dapat membentuk karakter melalui kegiatan shalawat, dzikir tahlil, dan diskusi atau ta’lim.

Dari penelitian di atas, terdapat persamaan penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan penggunaan media gamelan. Sedangkan

perbedaannya terletak pada karakter yang terbentuk yaitu lebih ke karakter religius.

2. Skripsi atas nama Tanya Fawzi dengan judul “Penanaman Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam Berbasis Budaya melalui Ekstrakurikuler Gamelan Religi pada Siswa di SMKN 1 Ngasem Kediri”, mahasiswa IAIN Kediri tahun 2020. Dari penelitian tersebut menyatakan bahwa penanaman nilai Pendidikan Agama Islam dapat dilakukan melalui gamelan religi sebagai sarana untuk bertasbih kepada Allah Sw. dan Rasulullah Saw. Selain itu, nilai-nilai yang dapat ditanamkan melalui gamelan religi yaitu nilai akidah, nilai ibadah, dan nilai akhlak. Sehingga siswa memiliki antusias yang tinggi untuk mengikuti ekstrakurikuler gamelan religi.

Dari penelitian di atas, terdapat persamaan penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan penggunaan media gamelan. Sedangkan perbedaannya terletak pada program penanaman nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dengan pendidikan karakter pada penelitian ini.

3. Skripsi atas nama Siti Khoirul Mutmainah dengan judul “Penanaman Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam melalui Karawitan di Desa Air Lang IV Suku Menanti”, mahasiswa IAIN Curup tahun 2022. Dari penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan adanya seni karawitan terlebih pertunjukan wayang dapat mengajarkan kerukunan antar agama, antar suku, dan antar budaya yang ada di masyarakat Desa Air Lang IV Suku Menanti. Dengan kegiatan seni karawitan, masyarakat

dari berbagai agama, suku, dan budaya berpartisipasi serta memahami ajaran tentang iman dan takwa.

Dari penelitian di atas, terdapat persamaan penelitian yang akan dilakukan yaitu berkaitan dengan media gamelan atau karawitan. Sedangkan perbedaannya terletak pada program yang dilakukan yaitu penanaman nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dengan pendidikan karakter pada penelitian ini.

Jadi, berdasarkan penelitian-penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang “Pendidikan Karakter Siswa melalui Media Gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar” belum ada yang meneliti. Hal itu dikarenakan, meski ada persamaan dalam pembahasan karakter atau nilai-nilai pendidikan agama dan gamelan sebagai media, penelitian ini memilih objek serta fokus penelitian pada karakter yang terbentuk.

C. Kerangka Berpikir

Di era modern, pendidikan di Indonesia dihadapkan pada banyaknya hambatan dan tantangan. Hambatan dan tantangan yang dihadapi oleh pendidikan di Indonesia adalah krisisnya moral, individualisme, intoleransi, dan akhlak tercela. Maka dari itu, pendidikan Indonesia memiliki tujuan besar untuk menjadikan Indonesia sebagai bangsa yang tangguh. Tujuan tersebut terdapat pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai, salah satu dari tujuan tersebut yaitu yang terdapat pada

Undang-undang di atas dengan adanya pengembangan potensi siswa. Pengembangan potensi itu dapat berupa pendidikan karakter siswa melalui kegiatan atau program sekolah. Sekolah memasukkan materi pendidikan karakter dalam kurikulum pendidikan, yaitu memasukkan materi pendidikan karakter dalam mata pelajaran. Mata pelajaran yang dimasuki materi tersebut yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Pendidikan Agama Islam.

Selain itu, sekolah juga memasukkan materi pendidikan karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang dimasuki materi pendidikan karakter yaitu ekstrakurikuler karawitan atau gamelan. Di mana dengan mengikuti ekstrakurikuler gamelan, secara tidak langsung akan membentuk karakter siswa yang cinta dengan budayanya, terlebih budaya lokal. Selain itu, juga diharapkan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler gamelan ini dapat memiliki karakter yang halus sebagaimana model permainan gamelan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian dengan jenis lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Di mana bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu fenomena-fenomena yang ada dengan kata-kata dan bukan angka. Hal tersebut sebagaimana menurut Creswell dalam (Kusumastuti & Khoiron, 2019: 2–3) yang menyatakan bahwa proses dalam penelitian kualitatif itu harus dilakukan dengan upaya-upaya yang penting, seperti mengajukan pertanyaan dan prosedur, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menafsirkan makna data.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berkaitan dengan penelitian subyektif dari pendapat, sikap, dan perilaku. Pendekatan penelitian semacam ini menciptakan hasil yang baik dalam bentuk yang tidak dikenai analisis kuantitatif dengan ketat. Hal itu dikarenakan, dalam penelitian ini biasanya menggunakan teknik wawancara kelompok fokus, teknik wawancara mendalam dan teknik proyektif (Kusumastuti & Khoiron, 2019: 4). Maka dari itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan karakter apa yang terbentuk dari siswa yang bermain gamelan dengan mengikuti ekstrakurikuler karawitan di SMK Negeri 2 Karanganyar.

B. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Karanganyar di Jl. Laksda Yos Sudarso, Jengglong, Bejen, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah, 57716. Di mana tempat tersebut berada tepat di depan Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Karanganyar. Pemilihan SMK Negeri 2 Karanganyar sebagai tempat penelitian dikarenakan lokasinya dekat dan aksesnya mudah. Pemilihan SMK Negeri 2 Karanganyar sebagai tempat penelitian yaitu dikarenakan merupakan sekolah pernah memperoleh juara dalam Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Wilayah IV pada tahun 2018.

2. Waktu penelitian

Dalam menyelesaikan penelitian, waktu penelitian dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Pra Penelitian

Pra penelitian atau observasi dilakukan pada tanggal 6, 13, 20 Oktober, dan 10 November 2023. Dalam observasi tersebut, peneliti menemukan beberapa hal terkait pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan dengan media gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar.

b. Penelitian

Penelitian lebih lanjut dilakukan setelah melakukan seminar proposal yaitu 12 Desember 2023 – 1 Maret 2024.

C. Subyek dan Informan Penelitian

1. Subyek penelitian

Dalam penelitian ini, seseorang yang menjadi subyek penelitian adalah Mas Rony Kesuma, S.Sn. selaku pelatih ekstrakurikuler karawitan. Hal itu dikarenakan, menurut Basrowi dan Suwandi dalam (Murdiyanto, 2020: 52) menyatakan bahwa subyek penelitian merupakan seseorang yang paling mengetahui tentang apa yang sedang diteliti atau orang yang dapat dimanfaatkan untuk dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan situasi dan kondisi latar penelitian.

2. Informan penelitian

Dalam penelitian ini, seseorang yang menjadi informan penelitian adalah Ibu Astitik, S.Sn. selaku koordinator ekstrakurikuler dan 13 siswa peserta ekstrakurikuler karawitan. Hal itu dikarenakan menurut Morse dalam (Kusumastuti & Khoiron, 2019: 55) menyatakan bahwa informan yang baik adalah seseorang yang dapat meluangkan waktu untuk wawancara, memiliki kemampuan reflektif, bersifat artikulasi, mampu menangkap dan memahami, bersemangat dalam penelitian, serta mampu memenuhi permintaan peneliti.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data dan bahan dengan valid. Maka dari itu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara,

observasi, dan dokumentasi. Hal itu tersebut sebagaimana menurut Sugiyono dalam (Astuti, 2023: 39–40) yang menyatakan bahwa teknik-teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain:

1. Observasi

Dalam rangka mengumpulkan data, penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi dengan melihat bagaimana jalannya kegiatan ekstrakurikuler karawitan yang ada di SMK Negeri 2 Karanganyar. Hal itu dikarenakan, observasi adalah suatu kegiatan mengamati, melihat, mencermati, dan merekam perilaku secara sistematis dengan tujuan untuk dapat mendeskripsikan perilaku objek penelitian. Sehingga dengan adanya observasi akan diperoleh hasil tentang pelaku, ruang (tempat), waktu, kegiatan, objek, perbuatan, dan perasaan (Murdiyanto, 2020: 54).

2. Wawancara

Dalam rangka mengumpulkan data lebih lanjut, penelitian ini dilanjutkan dengan teknik wawancara. Di mana wawancara diikuti oleh orang-orang yang terdapat sebagai subjek penelitian dan informan penelitian. Sehingga dengan teknik wawancara, penelitian ini dapat menghasilkan data yang valid dengan tidak hanya berasal dari pandangan peneliti saja tentang bagaimana jalannya ekstrakurikuler karawitan yang ada di SMK Negeri 2 Karanganyar. Hal itu dikarenakan, wawancara merupakan alat yang digunakan untuk membuktikan informasi yang telah didapatkan sebelumnya (Murdiyanto, 2020: 60).

3. Dokumentasi

Dalam rangka melengkapi data penelitian, maka ditambahkan teknik dokumentasi yang mengumpulkan dokumen dalam bentuk tertulis, gambar, ataupun elektronik terkait jalannya ekstrakurikuler karawitan yang ada di SMK Negeri 2 Karanganyar. Hal itu dikarenakan, menurut Gottschalk dalam (Murdiyanto, 2020: 64) menyatakan bahwa dokumentasi dalam artian luas itu dapat berbentuk apa pun yang penting sebagai bukti.

E. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian, teknik keabsahan data merupakan teknik yang digunakan untuk mengecek valid atau tidaknya suatu data yang telah diperoleh sebelumnya. Maka dari itu, dalam penelitian ini dilakukan pengecekan data yang telah diperoleh dengan memanfaatkan data itu sendiri, yaitu dengan teknik triangulasi.

Triangulasi merupakan cara untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan yang ada dalam konteks suatu studi sewaktu pengumpulan data terkait berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai perspektif. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa teknik triangulasi adalah teknik yang digunakan untuk mengecek ulang data dengan membandingkannya (Kusumastuti & Khoiron, 2019: 76). Teknik triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Di mana triangulasi teknik adalah teknik untuk menguji data yang dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda. Sedangkan

triangulasi sumber adalah teknik untuk menguji data yang dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang berbeda (Murdiyanto, 2020: 69).

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian, teknik analisis data merupakan teknik yang dilakukan peneliti dalam menganalisis, memahami, menyajikan, dan menginterpretasikan data. Maka dari itu, dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data sebagaimana menurut Miles dan Huberman dalam (Kusumastuti & Khoiron, 2019: 130) yaitu sebagai berikut:

1. Reduksi atau Pengurangan Data

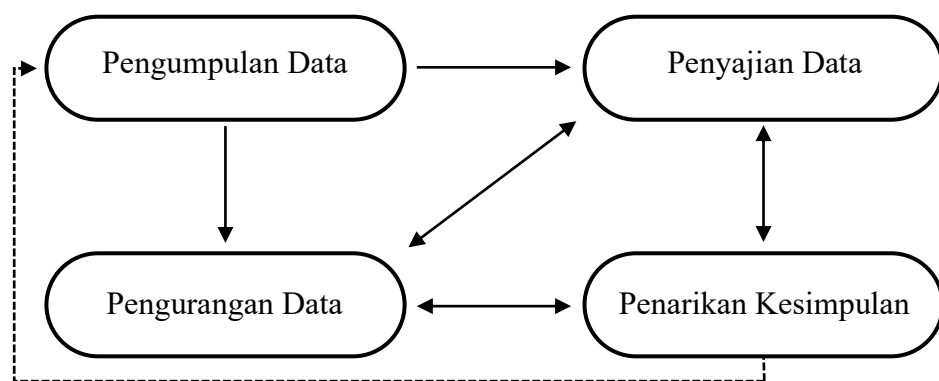
Dalam pengumpulan data, diperoleh banyak sekali data terkait objek yang diteliti. Maka dari itu, pada tahap selanjutnya dilakukan reduksi atau pengurangan data dengan merangkum, memilih, dan memfokuskan pada hal-hal yang bersifat penting. Sehingga diperoleh hasil rangkuman terkait jalannya ekstrakurikuler karawitan yang ada di SMK Negeri 2 Karanganyar.

2. Deskripsi atau Penyajian Data

Setelah sebelumnya dilakukan reduksi data, maka tahapan selanjutnya yaitu dilakukan deskripsi atau penyajian data dengan cara menguraikannya dalam bentuk teks narasi. Sehingga diperoleh informasi yang memudahkan untuk memahami tentang jalannya ekstrakurikuler karawitan yang ada di SMK Negeri 2 Karanganyar.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam teknik analisis data yaitu penarikan kesimpulan. Di mana pada tahap ini semua pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah akan terjawab. Hal itu dikarenakan kesimpulan awal yang ada sebelumnya masih bersifat sementara dan akan berubah jika terdapat bukti-bukti yang mendukung ketika dalam tahap pengumpulan data.



Gambar 3. 1 Teknik Analisis Data Menurut Miles and Huberman

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Fakta Temuan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan fakta-fakta yang berkaitan dengan SMK Negeri 2 Karanganyar. Hal itu dikarenakan, peneliti menggunakan beberapa langkah penelitian seperti dengan mengadakan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berkaitan dengan pembentukan karakter siswa melalui media gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar. Oleh karena itu, berikut ini beberapa hal yang berkaitan dengan fakta temuan yang peneliti temukan di lapangan:

1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

a. Profil Sekolah

Tabel 4. 1 Profil SMK Negeri 2 Karanganyar

Identitas Sekolah		
Nama Sekolah	:	SMK Negeri 2 Karanganyar
Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN)	:	20312071
Jenjang	:	SMK
Status	:	Negeri
Alamat	:	Jl. Yos Sudarso, RT 01/RW 01, Bejen, Kec Karanganyar, Kab. Karanganyar, Kode Pos 57716, Prov. Jawa Tengah, Indonesia
Posisi Geografis	:	-7.5903717 (Lintang) 110.9504483 (Bujur)

Ketinggian	:	156 Meter
Luas Tanah	:	27.714 Meter ²
Akreditasi	:	A
Data Pelengkap		
SK Pendirian Sekolah	:	107/O/1997
Tanggal SK Pendirian Sekolah	:	16 Mei 1997
Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah
SK Izin Operasional	:	107/O/1997
Tanggal SK Izin Operasional	:	16 Mei 1997
Nomor Rekening	:	3019212300
Nama Bank	:	BPD Jawa Tengah
Cabang KCP/Unit	:	BPD Jawa Tengah Cabang Karanganyar
MBS	:	Ya
Memungut Iuran	:	Tidak
Nominal/Siswa	:	0
Nama Wajib Pajak	:	SMK Negeri 2 Karanganyar
NPWP	:	002841021512000
Kontak Sekolah		
No. Telp	:	(0271) 494549
No. Faks	:	(0271) 6498171
Email	:	smkn2kra97@gmail.com
Website	:	http://www.smkn2kra.sch.id
Data Periodik		
Waktu Penyelenggaraan	:	Pagi/5 Hari

Bersedia Menerima Bos	:	Ya
Sertifikasi ISO	:	9001:2000
Sumber Listrik	:	PLN
Daya Listrik	:	27.000 Watt
Akses Internet	:	30 Mb
Akses Internet Alternatif	:	Tidak Ada

(Sumber: Dokumentasi Profil SMKN 2 Karanganyar)

b. Sejarah Sekolah

SMK Negeri 2 Karanganyar adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan favorit yang berada di Kabupaten Karanganyar. Selain itu, SMK Negeri 2 Karanganyar juga merupakan sekolah yang berpendidikan karakter, berwawasan, disiplin, tanggung jawab, dan bermoral baik. SMK Negeri 2 Karanganyar berdiri pada tahun 1997, dengan luas tanah sebesar 27.720 m² dan diresmikan oleh Menteri Pendidikan Nasional yaitu Prof. Dr. Ing. Wardiman Djojonegoro pada tahun 1997 dengan satu program studi yaitu Teknik mesin.

SMK Negeri 2 Karanganyar dipimpin pertama kali oleh Kepala Sekolah yaitu Drs. Surip Sunamto dari Tahun Pelajaran 1997/1998 – 2005/2006. Pada Tahun Pelajaran 2004/2005, atas anjuran dari Bupati Karanganyar, SMK Negeri 2 Karanganyar membuka satu program studi teknologi tekstil. Pada Tahun Pelajaran 2006/2007, Dinas Pendidikan Kabupaten Karanganyar menugaskan kepada Drs. Sugiyarso HS, S.Pd., S.H., M.Ag. sebagai pelaksana

tugas kepala sekolah. Hal itu dikarenakan, pada tahun pelajaran tersebut SMK Negeri 2 Karanganyar belum ada kepala sekolah yang resmi. Akan tetapi, pada Tahun Pelajaran 2007/2008, SMK Negeri 2 Karanganyar dipimpin oleh Drs. Wahyu Widodo, M.T. sebagai kepala sekolah resmi yang merupakan seorang guru Karanganyar yang lulus ujian dan mendapatkan surat keputusan Bupati.

Pada Tahun Pelajaran 2008/2009, SMK Negeri 2 Karanganyar membuka dua program studi sekaligus, yaitu Teknik Otomotif Elektronik dan Rekayasa Perangkat Lunak.

(*Sumber: Dokumentasi Website SMKN 2 Karanganyar*)

(<https://smkn2kra-website.vercel.app/>)

c. Letak Sekolah

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Karanganyar atau yang sering dikenal dengan SMK Negeri 2 Karanganyar merupakan sebuah Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di Jl. Yos Sudarso, Jengglong, Bejen, Kec. Karanganyar, Kab. Karanganyar, 57716, Jawa Tengah. SMK Negeri 2 Karanganyar berbatasan dengan beberapa instansi seperti:

1) Sebelah Timur

Di sebelah timur, SMK Negeri 2 Karanganyar berbatasan langsung dengan SMP Negeri 4 Karanganyar.

2) Sebelah Selatan

Di sebelah selatan, SMK Negeri 2 Karanganyar berbatasan dengan Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Karanganyar.

3) Sebelah Barat

Di sebelah barat, SMK Negeri 2 Karanganyar berbatasan dengan Kantor Satuan Lalu Lintas Unit Laka Kepolisian Resor Karanganyar.

4) Sebelah Utara

Di sebelah utara, SMK Negeri 2 Karanganyar berbatasan dengan sawah dan Intanpari Waterpark.

(Sumber: *Observasi SMKN 2 Karanganyar dan Dokumentasi Website SMKN 2 Karanganyar*)

(<https://smkn2kra-website.vercel.app/>)

d. Visi dan Misi Sekolah

1) Visi

“Terwujudnya Peserta Didik yang Bertakwa, Berkarakter Unggul, Berprestasi, Berwawasan Global dan Berbudaya Lingkungan”

2) Misi

- a) Menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa
- b) Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila

- c) Menyelenggarakan Pendidikan dan Pelatihan yang Berkualitas, Berwawasan Global dan Berbudaya Lingkungan

(Sumber: Dokumentasi Website SMKN 2 Karanganyar)

(<https://smkn2kra-website.vercel.app/>)

e. Struktur Organisasi Sekolah

Tabel 4. 2 Struktur Organisasi SMK Negeri 2 Karanganyar

No	Nama	Jabatan
1	Drs. Soetanto, M.T.	Kepala Sekolah
2	H. Suwardo	Ketua Komite Sekolah
3	Dwi Yono, S.Pd.	Plt. Kepala Sub Bag. Tata Usaha dan Wakil Kepala Sekolah Sarana dan Prasarana
4	Cahyono, S.Pd., M.Eng.	Wakil Kepala Sekolah Kurikulum dan Ketua LSP-P1
5	Purwanta, S.Pd.	Wakil Kepala Sekolah Kesiswaan dan UMS
6	Danang Cahyo Binarto, S.Pd.	Wakil Kepala Sekolah Humas, Hubin, dan Ketenagaan
7	Darsono, S.Pd.	Koordinator KBM
8	Dwi Sri Wahyuni, S.Pd.	Koordinator Pengembangan Kurikulum
9	Dra. Sri Muji Wahyuti, M.Pd.	Koordinator PKB, Koordinator Tim Literasi, dan Koordinator BP/BK
10	Narimah Probowati, S.Pd.	Koordinator PKG
11	Ima Aryani Inprasetyawati, S.Pd.	Kepala Perpustakaan
12	Muchamad Daim, S.Pd	Ketua Teaching Factory (TeFa) dan Perbaikan & Perawatan Sarana Prasarana

13	Budi Sulstuyo, S.Kom., M.Kom.	PMP dan Kepala Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak
14	Sri Mulyono, S.Pd.	Pengelolaan Lingkungan dan Kepala Bengkel Teknik Pemesinan
15	Astitik, S.Sn., M.Pd.	Pembina OSIS
16	Sunarno, S.Pd., M.Pd.	Pembina OSIS dan Koordinator Urusan Protokoler
17	Herdi Munandar, S.Pd.	Pembina OSIS
18	Untung Mardiyanto, S.T.	Koordinator STP2K
19	Sukasno, S.Pd.	Urs Perencanaan Anggaran
20	Kursini Yuliani, S.T.	Pokja PSG
21	Saptono, S.Pd., M.Pd.	BKK
22	Drs. Suparno	Koordinator Kekeluargaan
23	Hidayatul Istiqomah, S.Ag., M.Pd.I.	Pembina Kerohanian
24	Agung Wiratmo, S.Pd.	Koordinator Urusan Website
25	Sukasno, S.Pd.	Koordinator PAK, TPG, dan KP
26	Heri Susanto, S.Pd.	Kepala Kompetensi Keahlian Teknik Pemesinan
27	Erwan Kurniadi, S.T.	Kepala Kompetensi Keahlian Teknik Pembuatan Kain
28	Fanani Artiningsih, S.T.	Kepala Bengkel TPK
29	Isnu Pujio, S.T.	Kepala Kompetensi Keahlian Teknik Ototronik
30	Mulyono, S.Pd.	Kepala Bengkel Teknik Ototronik
31	Arief Kurniawan, S.T.	Kepala Lab Rekayasa Perangkat Lunak
32	Dra. Sri Bidayatiningsih	Kepala Pengajaran Umum
33	Dwi Sri Wahyuni	Kepala Lab Fisika/Kimia

(Sumber: Dokumentasi Profil SMKN 2 Karanganyar)

f. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4. 3 Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMK Negeri 2 Karanganyar

No	Keterangan	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	Pendidik	45	39	84
2	Tenaga Kependidikan	21	9	30
Jumlah		66	48	114

(Sumber: Dokumentasi Profil SMKN 2 Karanganyar)

g. Keadaan Peserta Didik

Tabel 4. 4 Keadaan Peserta Didik SMK Negeri 2 Karanganyar

No	Kompetensi Keahlian	Kelas								Jml
		X		XI		XII		XIII		
		L	P	L	P	L	P	L	P	
1	Teknik Pemesinan	108	0	104	3	105	4	-	-	324
2	Teknik Pembuatan Kain	36	68	45	60	65	40	54	49	417
3	Teknik Ototronik	102	6	102	2	103	5	-	-	320
4	Rekayasa Perangkat Lunak	64	42	69	37	64	43	-	-	319

(Sumber: Dokumentasi Profil SMKN 2 Karanganyar)

h. Keadaan Sarana dan Prasarana

1) Keadaan Sarana

Tabel 4. 5 Keadaan Sarana SMK Negeri 2 Karanganyar

No	Jenis Sarana	Jumlah	Ket	
			Baik	Buruk
1	3D Printer	1	1	-
2	Abacus	1	1	-
3	Access Point	1	1	-
4	Advanced Automotive Electric Circuit Training System	1	1	-
5	Air Compressor	1	1	-
6	Air Conditioner Inside Cleaning of Car	1	1	-
7	Air Conditioners	2	1	1
8	Alat Multimedia	1	1	-
9	Alat Peraga	4	3	1
10	Alat Percobaan Muai Panjang	1	1	-
11	Alat-alat Kebersihan	47	47	-
12	Alat-alat P3K (K3)	4	4	-
13	Anatomi Kerangka Manusia	1	1	-
14	Anatomi Organ Manusia	1	1	-
15	Angle Grinding	1	1	-
16	Automotive Ignition Circuit Control System with Sensors	1	1	-
17	Bak Cuci	1	1	-
18	Barcode Scanner	1	1	-
19	Bench Grinder	1	1	-
20	Bench Lathe Machine 1 Meter	1	1	-
21	Bevel Protractor	1	1	-

22	Bracket Projector	1	1	-
23	Braile Kit	1	1	-
24	Brankas	2	2	-
25	Buku Inventaris	1	1	-
26	Catatan Kesehatan Siswa	1	1	-
27	Cawan Penguapan	2	2	-
28	Cermin	2	2	-
29	Cermin Cembung	1	1	-
30	Cermin Datar	1	1	-
31	CNC Lathe	1	1	-
32	CNC Milling Machine	1	1	-
33	Combination Wrench Set	1	1	-
34	CNC Mini Trainer	1	1	-
35	Dept Caliper	1	1	-
36	Dinamometer	1	1	-
37	Drilling & Milling Machine	1	1	-
38	End Mill Cutter Grinder Medium	1	1	-
39	End Mill Cutter Grinder Small	1	1	-
40	File Set	1	1	-
41	Filing Cabinet	4	4	-
42	Gambar Presiden dan Wakil Presiden	36	35	1
43	Gantungan Pakaian	3	3	-
44	Garpu Tala	1	1	-
45	Gauge Block Steel Set	1	1	-
46	Gayung	3	3	-
47	Gayung (Small Bucket)	3	3	-
48	Gayung Air	2	2	-
49	Gelas Kimia	1	1	-

50	Gelas Ukur	1	1	-
51	Globe	1	1	-
52	Globe Timbul	1	1	-
53	Grinding Wheel Balancing Stand	1	1	-
54	Hacksaw Frame	1	1	-
55	Hardness Tester	1	1	-
56	HD Eksternal	1	1	-
57	Heat Treatment Oven	1	1	-
58	Height Gauge	1	1	-
59	High Precision Universal Milling Machine with Swivel Head	1	1	-
60	Hobbing Machine	1	1	-
61	Horizontal Bandsaw	1	1	-
62	Instrumen Konseling	1	1	-
63	Jam Dinding	54	33	21
64	Jangka Sorong	1	1	-
65	Jangka Sorong (Vernier Caliper)	1	1	-
66	Kabel LAN Tester	1	1	-
67	Kaca Pembesar	1	1	-
68	Kaca Pembesar (L Magnifer)	1	1	-
69	Kaki Tiga	1	1	-
70	Kamera	24	11	13
71	Kipas Angin	1	1	-
72	Kloset Jongkok	3	3	-
73	Komputer	16	15	1
74	Komputer All in One	1	1	-
75	Komputer Client	1	1	-
76	Komputer Laptop	1	1	-

77	Komputer PC	1	1	-
78	Komputer Server	1	1	-
79	Koneksi Internet	3	3	-
80	Kotak Kontak	37	16	21
81	Kursi Baca	2	2	-
82	Kursi dan Meja Tamu	6	6	-
83	Kursi Guru	41	19	21
84	Kursi Kerja	26	26	-
85	Kursi Komputer	1	1	-
86	Kursi Pimpinan	1	1	-
87	Kursi Siswa	40	20	
88	Kursi TU	1	1	-
89	Kursi UKS	1	1	-
90	Lab Heat Treatment Oven	1	1	-
91	Lambang Negara	36	35	1
92	Laser Cutting	1	1	-
93	LCD Proyektor	32	15	17
94	Lemari	65	64	1
95	Magnifer Lens Set	1	1	-
96	Media Pengembangan Kepribadian	1	1	-
97	Meja	110	79	21
98	Mesin Fax	1	1	-
99	Mikroskop	1	1	-
100	Mikroskop Monokuler	1	1	-
101	Mistar	1	1	-
102	Multimeter	1	1	-
103	Obeng Kembang	1	1	-
104	Obeng Pipih	1	1	-

105	Pangkas	1	1	-
106	Papan	1	1	-
107	Papan Braille	1	1	-
108	Papan Geometri	1	1	-
109	Papan Pajang	37	35	2
110	Papan Pengumuman	3	3	-
111	Papan Statistik	3	3	-
112	Papan Tulis	73	32	41
113	Pembakar Spirtus	3	3	-
114	Penanda Waktu	3	3	-
115	Perlengkapan Ibadah	2	2	-
116	Perlengkapan P3K	2	2	-
117	Personal Computer	1	1	-
118	Penyedot Debu Mini	1	1	-
119	Peta Timbul	1	1	-
120	Pipet Tetes	1	1	-
121	Pompa Air	1	1	-
122	Plat Tetes	1	1	-
123	Pompa Air	1	1	-
124	Printer	1	1	-
125	Proyektor	2	2	-
126	Rak	11	10	1
127	Reglet dan Pena	1	1	-
128	Rol Meter	1	1	-
129	Selimut	1	1	-
130	Simbol Kenegaraan	1	1	-
131	Sistem Simbol Braille	1	1	-
132	Soket Listrik	66	57	9

133	Solder Statiton	1	1	-
134	Speaker	31	12	19
135	Stabiliser	2	2	-
136	Stop Kontak	45	44	1
137	Stopwatch	1	1	-
138	Sumber Belajar Lain	1	1	-
139	Tandu	1	1	-
140	Tang Crimping	1	1	-
141	Tang Kombinasi	1	1	-
142	Telepon	2	2	-
143	Televisi	3	3	-
144	Tempat Air	5	5	-
145	Tempat Cuci Tangan	4	3	1
146	Tempat Sampah	47	24	23
147	Tempat Tidur UKS	1	1	-
148	Tensimeter	2	2	-
149	Termometer	2	2	-
150	Timbangan	2	2	-
151	Tool Cabinet	1	1	-
152	Tool Set	1	1	-
153	Uninterruptible Power Supply	1	1	-
154	Vernier Caliper	1	1	-

(Sumber: Dokumentasi Profil SMKN 2 Karanganyar)

2) Keadaan Prasarana

Tabel 4. 6 Keadaan Prasarana SMK Negeri 2 Karanganyar

No	Jenis Prasarana	Jumlah	Luas	
			Panjang	Lebar
1	Area Kerja Bangku	1	4	5

2	Bilik Laki-laki Toilet Lapangan	2	2	1
3	Bilik Perempuan Toilet Lapangan	2	2	1
4	Bilik Toilet Gudang Perempuan	1	2	1
5	Bilik Toilet Guru Laki-laki	2	2	1
6	Bilik Toilet Guru Perempuan	2	2	1
7	Bilik Toilet Kesenian Laki-laki	1	2	1
8	Bilik Toilet Kesenian Perempuan	1	2	1
9	Bilik Toilet RPL Laki-laki	3	2	1
10	Bilik Toilet RPL Perempuan	3	2	1
11	Bilik Toilet Siswa Laki-laki	2	2	1
12	Bilik Toilet Siswa Perempuan	2	2	1
13	Bilik Toilet TPK	3	2	1
14	Bilik Toilet Gudang Laki-laki	1	2	1
15	Gudang Sementara	1	18	7,25
16	Kamar Mandi Gudang	1	3	2
17	Kamar Mandi Guru RPS Mesin	1	2	1,5
18	Kamar Mandi Guru RPS Ototronik	1	2	1,5
19	Kamar Mandi Lapangan	1	4	3
20	Kamar Mandi Ruang Kesenian	1	2	2
21	Kamar Mandi R. Tata Usaha	2	3 dan 2	3 dan 3
22	Kamar Mandi RPS Mesin	2	2	1,5
23	Kamar Mandi RPS Ototronik	1	2	1,5
24	Kamar Mandi RPS RPL	1	8	3
25	Kamar Mandi RPS Tekstil	1	5	3
26	Kamar Mandi Ruang Guru	1	2	4

27	Kamar Mandi Ruang Waka	1	1,5	3
28	Kamar Mandi Siswa Kelas	1	4	2
29	Kamar Mandi Siswa Laki	1	3	2
30	Kamar Mandi Ruang CNC	1	4	3
31	Kantor Kepala Sekolah	1	6	3
32	Koperasi Siswa	1	3	7,25
33	Lab IPA	1	9	7
34	Lab Fisika	1	9	7
35	Lab Kimia	1	18	7
36	R1-R36	36	9	7
37	RPS RPL	1	10	12
38	RPS Teknik Ototronik	1	10	12
39	RPS Teknik Pemb Kain	1	10	12
40	RPS Teknik Pemesinan	1	10	12
41	Ruang Arsip TU	1	6	3
42	Ruang Audio	1	4	3
43	Ruang BP/BK	2	12 dan 9	10 dan 7
44	Ruang CNC	1	5	10
45	Ruang Fotocopy	1	6	7,25
46	Ruang Guru	3	16, 8, dan 8	9, 5, dan 5
47	Ruang Guru Ototronik	1	3	8
48	Ruang Guru RPL	1	8	5
49	Ruang Ibadah	1	12	12
50	Ruang Kantin	1	7	5
51	Kamar Mandi Guru Laki-laki	1	3	3
52	Kamar Mandi Guru Perempuan	1	3	3
53	Kamar Mandi Siswa	1	6	3

54	Kamar Mandi Siswa Perempuan	1	3	2
55	Ruang Komputer	1	6	7,5
56	Ruang Koperasi	1	6	3
57	Ruang Multimedia	2	15	8
58	Ruang OSIS	1	3	4
59	Ruang Pantry	1	6	2,75
60	Ruang Parkir Guru	1	7	4
61	Ruang Parkir Siswa	1	45	9
62	Pos Satpam	1	4	3
63	Perpustakaan	2	9	7
64	Ruang Piket	1	5	4
65	Ruang Pompa	1	2	2
66	Ruang Praktek Ototronik	1	6	10
67	Ruang Praktek RPL	1	6	10
68	Ruang Serba Guna	1	36	24
69	Ruang TU	1	9	6
70	Ruang Toolman	1	3	3
71	Ruang UKS	1	6	3
72	Ruang Unit Produksi Pemesinan	1	4	4
73	Ruang Waka Kesiswaan	1	2	4
74	Ruang Waka Kurikulum	1	6	8
75	Tempat Ibadah	1	26	20
76	UKS Putri	1	6	2
77	Unit Produksi Ototronik	1	10	10

(Sumber: Dokumentasi Profil SMKN 2 Karanganyar)

2. Deskripsi Data

a. Pelaksanaan Ekstrakurikuler Karawitan SMK Negeri 2 Karanganyar

Ekstrakurikuler karawitan adalah salah satu ekstrakurikuler yang ada di SMK Negeri 2 Karanganyar. Ekstrakurikuler karawitan memiliki tujuan untuk dapat melestarikan gamelan, mengenalkan seni budaya daerah khususnya Jawa, mengenalkan tentang gendhing-gendhing, meningkatkan keterampilan siswa, sarana menyalurkan hobi, dan sarana meningkatkan karakter siswa.

Hal tersebut sebagaimana yang dijelaskan oleh Mas Rony Kesuma, S.Sn. selaku pelatih ekstrakurikuler karawitan bahwa ekstrakurikuler karawitan sebagai sarana konservasi gamelan ke generasi-generasi muda, mengenalkan seni budaya, memberikan perlindungan dan memastikan keberlanjutan dari karawitan.

Kemudian tambahan dari Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd. selaku koordinator ekstrakurikuler:

“Bahwa tujuan dari ekstrakurikuler karawitan adalah meningkatkan karakter siswa, mengenalkan musik tradisi daerah jawa atau kearifan lokal, melestarikan budaya jawa, meningkatkan keterampilan siswa, mengenalkan gendhing-gendhing, dan menyalurkan hobi siswa.”

Ekstrakurikuler karawitan ini dilaksanakan sebagaimana ekstrakurikuler pada umumnya yang dilaksanakan pada hari Jum'at setelah pulang sekolah. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh Mas Rony Kesuma, S.Sn. bahwa tidak ada jam pasti terkait kapan waktu dimulai ekstrakurikuler karawitan, yang jelas ekstrakurikuler

dimulai setelah pulang sekolah. Kemudian Mas Rony Kesuma, S.Sn. melanjutkan:

“Terkadang sekolah itu pulang jam 2 atau jam setengah 3. Jadi terkadang mengikuti, karena hari jum’at kan ada ekstrakurikuler wajib yang harus di ikuti oleh siswa terutama kelas 10 yaitu pramuka. Maka dari itu waktunya fleksibel, yang jelas setelah pulang sekolah.”

Pemilihan hari Jum’at sebagai hari pelaksanaan dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa banyak siswa yang tidak hanya mengikuti ekstrakurikuler karawitan, sebagaimana yang dijelaskan oleh Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd.:

“Pemilihan hari dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa banyak siswa yang mengikuti ekstrakurikuler selain karawitan. Maka dari itu, ekstrakurikuler karawitan dilakukan pada hari jum’at, selain ekstrakurikuler lain yang dilaksanakan pada hari sabtu.”

Selain itu, ekstrakurikuler karawitan ini juga tidak memiliki durasi yang pasti dalam pelaksanaannya, terkadang berlangsung selama 1 jam setengah dan terkadang 2 jam atau lebih. Hal tersebut sebagaimana yang juga dijelaskan oleh Mas Rony Kesuma, S.Sn. bahwa hal tersebut terjadi karena beberapa alasan, baik karena cuaca maupun karena semangat latihan dari siswanya itu sendiri

Durasi ekstrakurikuler yang berlangsung selama itu digunakan sebaik mungkin oleh pelatih untuk memberikan pembelajaran terkait karawitan. Pembelajaran tersebut dilakukan sesuai tahapan-tahapan yang semestinya, baik tahap persiapan, masuk pembukaan, kegiatan inti, hingga penutup. Hal tersebut sebagaimana yang juga dijelaskan oleh Mas Rony Kesuma, S.Sn.:

“Untuk tahap pelaksanaannya dibagi menjadi empat ya, mulai dari pra kegiatan, pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Pada pra kegiatan itu dilakukan aktivitas-aktivitas persiapan, seperti koordinator atau perwakilan siswa mengambil kunci ruang kesenian ke Ibu Astitik selaku Koordinator Ekstrakurikuler, masuk ruangan dan membersihkan ruangan (menyapu), membuka tirai/selimut gamelan, mengambil dan menata tabuh, mengambil alas duduk. Pada kegiatan pembukaan biasa diawali dengan salam dan berdoa terlebih dahulu, kemudian bertanya kabar, dan memberikan arahan. Pada kegiatan inti dilakukan dengan mengulang materi gendhing atau menambah materi gendhing baru, kemudian materi baru tersebut dipraktikkan. Pada kegiatan penutup diawali dengan evaluasi, terkadang juga refleksi, dan berakhir pada berdoa dan berjabat tangan sebelum pulang.”



Gambar 4. 1 Membuka Ruang Kesenian oleh Perwakilan Siswa



Gambar 4. 2 Menyapu Lantai



Gambar 4. 3 Membuka Selimut Gamelan



Gambar 4. 4 Mengambil Alas Duduk



Gambar 4. 5 Pelatih Memberikan Materi



Gambar 4. 6 Berdoa Ketika Penutupan



Gambar 4. 7 Siswa Berjabat Tangan Sebelum Pulang

Berikut ini tahapan-tahapan pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan SMK Negeri 2 Karanganyar:

1) Pada tahap persiapan

Benediktus Dwi Handaya Putro dan Rony Nur Cahyadi memberikan tambahan penjelasan yang sama bahwa ketika semua persiapan sudah selesai dan pelatih belum datang, kami melakukan pemanasan terlebih dahulu yaitu dengan menabuh atau bermain gamelan sendiri.



Gambar 4. 8 Siswa Melakukan Pemanasan dengan Bermain Sendiri

2) Pada kegiatan pembukaan

Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd. memberikan tambahan penjelasan bahwa sebelum memasuki kegiatan inti, biasa dilakukan presensi terlebih dahulu dengan menanyakan siswa yang tidak hadir pada hari itu.

3) Pada kegiatan inti

Pelatih memberikan materi yang sudah direncanakan agar membuat siswa tidak mudah bosan. Hal itu sebagaimana yang dijelaskan juga oleh Mas Rony Kesuma, S.Sn.:

“Materi yang diberikan dengan mempertimbangkan kemampuan siswa, karena tidak semua siswa belajar karawitan dari 0 (nol), sehingga menghindari siswa yang sudah memiliki kemampuan agar tidak bosan. Selain itu, materi yang saya berikan itu sudah saya rencanakan dan sudah dikombinasikan, baik materi tingkat dasar maupun menengah dengan pertimbangan seperti tadi agar siswa tidak mudah bosan. Usaha yang saya lakukan yaitu memainkan berbagai macam jenis gendhing, baik lancar, ladrang, ketawang, ayak, srepeg, maupun sampak.”

4) Pada kegiatan penutup

Lintang Sandi Sfifa P. selaku koordinator dari siswa memberikan tambahan penjelasan bahwa setelah semua kegiatan selesai dan ruang kesenian ditutup kembali, saya selaku koordinator mengembalikan kunci ke tempat meja Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd. Selain itu, Ridwan Gusti Prasetya menambahkan penjelasan bahwa, ketika sebelum dilakukan doa penutup siswa mengembalikan alas duduk dan menutup gamelan dengan selimut. Kemudian Jefri Aditama juga menambahkan bahwa sebelum doa penutup siswa mengembalikan tabuh.



Gambar 4. 9 Gamelan Kembali Ditutup dengan Selimut

Kegiatan ekstrakurikuler karawitan SMK Negeri 2 Karanganyar tidak hanya sekedar latihan terus menerus, melainkan juga ada kegiatan lain seperti siaran radio, mengikuti perlombaan yang diadakan oleh pemerintah setempat, mengisi event-event yang diadakan oleh sekolah, maupun memberikan bantuan kepada siswa ekstrakurikuler lain yang menginginkan belajar gamelan karena kebutuhan perlombaan tertentu. Di mana kegiatan lain itu tadi

bertujuan untuk menunjukkan keterampilan siswa kepada masyarakat luas.

Hal tersebut sebagaimana yang dijelaskan oleh Mas Rony, S.Sn berikut ini:

“Kegiatan lain selain latihan adalah pentas, seperti siaran di RRI Solo, mengikuti FLS2N, mengikuti lomba yang diadakan oleh DPRD, event akhir tahun sekolah, gelar karya HUT SMK, gebyar budaya atau P5 (SMK mantu) dan ekstrakurikuler lain yang membutuhkan bantuan ekstrakurikuler karawitan.”

Selain itu Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd. juga menambahkan penjelasan bahwa ekstrakurikuler karawitan juga memiliki kegiatan lain yaitu tampil atau pentas yang bertujuan untuk menunjukkan keterampilan siswa kepada masyarakat luas.

Dari kegiatan ekstrakurikuler karawitan yang berisi latihan dan pentas, tidak tertinggal juga ada kegiatan untuk membersihkan atau merawat instrumen gamelan. Di mana kegiatan membersihkan gamelan ini dilakukan ketika libur semester dengan menggunakan alat bantu minyak tanah atau solar. Akan tetapi terkadang juga dapat dibersihkan ketika gamelan hendak digunakan untuk mengikuti suatu perlombaan. Hal tersebut sebagaimana penjelasan dari Mas Rony Kesuma, S.Sn.:

“Gamelan biasa dibersihkan dengan minyak tanah atau solar, di mana upaya membersihkan itu dilakukan ketika libur semester. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan juga upaya membersihkan itu dilakukan ketika gamelan hendak digunakan untuk mengikuti suatu perlombaan seperti FLS2N.”

Jadi berdasarkan hasil wawancara di atas, gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar hanya sekedar dibersihkan biasa. Tidak ada ritual khusus dalam membersihkan atau merawat gamelan. Kemudian dilanjutkan dengan penegasan oleh Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd., apabila ada ritual khusus mungkin itu makan bersama anak-anak setelah membersihkan.

b. Pendidikan Karakter Siswa Melalui Media Gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar

Gamelan merupakan alat atau media yang digunakan dalam ekstrakurikuler karawitan di SMK Negeri 2 Karanganyar. Gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar dapat dikatakan kurang lengkap karena hanya terdiri dari gamelan instrumen pelog dan ada beberapa instrumen yang tidak tersedia. Hal tersebut sebagaimana penjelasan dari Mas Rony Kesuma, S.Sn.:

“Instrumen gamelan yang hanya instrumen gamelan dengan laras pelog (1 pangkon) saja, jadi tidak dapat dikatakan seperangkat karena tidak ada instrumen gamelan dengan laras slendro. Jadi semua instrumen gamelan pelog itu ada, kecuali rebab, gambang, siter, dan suling.”

Jadi berdasarkan hasil wawancara di atas, instrumen gamelan yang tersedia di SMK Negeri 2 Karanganyar adalah *bonang barung*, *bonang penerus*, *kendhang*, *slenthem*, *gender*, *demung*, *saron*, *saron penerus*, *kempyang*, *kethuk*, *kenong*, *kempul*, dan *gong*. Di mana pada instrumen demung dan saron masing-masing terdapat 2 unit. Selain itu juga instrumen terdapat instrumen yang tidak dimainkan oleh siswa meskipun tersedia yaitu *gender*.

Selain itu, dari setiap instrumen gamelan itu memiliki kandungan makna. Di antara makna yang paling menonjol menurut Mas Rony Kesuma, S.Sn., adalah makna saling menghargai, saling menerima, dan patuh. Hal tersebut dapat dicontohkan ketika posisi *kendhang* sebagai simbol pemimpin dimainkan oleh siswa kelas X atau kelas XI. Sehingga siswa yang lain, terutama yang kelas XII itu harus bisa mengikuti aturan atau tempo permainan dari pemain *kendhang*.

Dalam memainkan instrumen gamelan yang tersedia di atas dan ketika berada di area gamelan, siswa harus mematuhi tata tertib yang ada. Di mana tata tertib yang ada tersebut disampaikan kepada siswa, agar siswa dapat menghormati ketika berada di area gamelan atau ketika memainkan gamelan. Tata tertib dalam hal ini dinamakan etika atau tata krama, di mana siswa tidak boleh melompati gamelan, duduk tegap dan bersila atau setimpuh, serta berbicara dengan halus. Hal tersebut sebagaimana yang dijelaskan oleh Mas Rony Kesuma, S.Sn.:

“Terdapat beberapa etika atau tata krama yang harus diperhatikan oleh siswa. Pertama, siswa dilarang melangkahi atau melompati gamelan. Kedua, dilarang tidur di area gamelan. Ketiga, tidak boleh berbicara kotor atau berteriak. Keempat, duduk bersila untuk laki-laki dan duduk setimpuh untuk perempuan.”

Tata tertib yang harus diperhatikan oleh siswa di atas merupakan sebagian dari upaya yang dilakukan oleh pelatih untuk membentuk karakter siswa. Dalam upaya membentuk karakter siswa, pelatih menjelaskan beberapa karakter yang dapat terbentuk

dalam diri siswa melalui gamelan ketika mengikuti ekstrakurikuler karawitan. Beberapa karakter tersebut antara lain yaitu menghormati yang lebih tua, tutur bahasa, sopan dan santun, disiplin, manajemen waktu, serta religius. Kemudian Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd. juga menambahkan bahwa karakter yang dapat terbentuk ketika siswa belajar atau memainkan gamelan yaitu tertib, tanggung jawab, mandiri, gotong royong, kreatif, dan kepekaan.

Selain itu, untuk membentuk karakter siswa, Mas Rony, S.Sn. selaku pelatih selalu berusaha memosisikan diri sebagai teman bagi siswa dan menggunakan pembawaan yang tidak monoton, terkadang serius terkadang tidak serius atau suasana yang santai dan cair. Hal yang demikian juga dijelaskan oleh Benediktus Dwi Handaya Putro bahwa Mas Rony Kesuma, S.Sn. merupakan pelatih yang dapat terbuka dan dapat menjalin komunikasi baik dengan para siswa.

Pendidikan karakter melalui gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar dapat terjadi karena terdapat faktor pendukung berjalannya ekstrakurikuler karawitan itu sendiri. Di antaranya yaitu motivasi belajar instrumen gamelan dari siswa dan siswa memiliki keinginan untuk pentas atau tampil di beberapa event yang sebelumnya sudah disebutkan. Akan tetapi faktor pendukung yang pasti adalah karena ada dukungan dan bantuan dari pihak sekolah yang menyediakan sarana dan prasarana, sebagaimana yang dijelaskan oleh Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd.

Akan tetapi dalam pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan terdapat faktor penghambatnya, yang di mana juga akan menghambat jalanya pendidikan karakter melalui gamelan. Beberapa faktor penghambatnya adalah dari Mas Rony Kesuma, S.Sn. yang memiliki kesibukan lain sehingga terkadang berhalangan hadir, kemudian dari siswa juga yang memiliki kesibukan ganda di waktu yang bersamaan yaitu bertabrakan dengan jadwal ekstrakurikuler lain atau siswa yang terpilih untuk mengikuti lomba dalam ekstrakurikuler lain. Selain itu, dari Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd. juga menambahkan bahwa faktor cuaca di bulan Januari – Februari menghambat kegiatan ekstrakurikuler karawitan.

Mengingat tujuan dari berdirinya ekstrakurikuler karawitan, bahwa seseorang yang belajar atau memainkan gamelan dapat mendorong meningkatkan karakter pada siswa. Hal tersebut sebagaimana yang dijelaskan oleh Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd.:

“Ekstrakurikuler ini dapat mendorong siswa meningkatkan karakter. Terlebih pada karakter disiplin, tertib, dan tanggung jawab. Hal itu dikarenakan ketika siswa memainkan gamelan itu harus dimainkan sesuai dengan aturan yang ada. Sebagai contoh aturan di tiap jenis gendhing yang berbeda, baik *lancaran*, *ladrang*, maupun *ketawang*. Sehingga apabila siswa memainkan gamelan tidak sesuai (*slenco*) dengan aturan yang ada akan dapat menimbulkan suara yang berbeda (*nyleneh*) dapat merusak irama atau jalannya suatu *gendhing*. Dengan kata lain, munculnya karakter yang ditimbulkan dari siswa yang bermain gamelan, diharapkan juga dapat dibawa oleh siswa ke dalam aspek kehidupan yang lain, seperti halnya ketika di dalam kelas maupun ketika di kehidupan sehari-hari lainnya.”

Selain itu, kaitannya antara karakter dari siswa ekstrakurikuler yang belajar gamelan dengan siswa ekstrakurikuler

lain terdapat perbedaan. Di mana perbedaan tersebut disebutkan oleh Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd. terletak pada kepedulian, dengan siswa ekstrakurikuler karawitan memiliki kepekaan yang lebih tinggi. Hal itu dikarenakan jika tidak memiliki kepekaan yang tinggi, siswa tidak dapat memainkan gamelan dengan baik.

Beberapa karakter yang sudah disebutkan di atas diperkuat lagi oleh pendapat siswa yang menjelaskan bahwa dirinya sedikit memperoleh karakter baru atau semakin terbentuknya karakter yang sudah ada pada diri mereka. Di antaranya sebagaimana berikut ini:

1) Ikhsan Setyo Wicaksono (XI RPL B)

Ikhsan adalah seorang pemain *bonang barung* dan juga terkadang bisa memainkan *demung*. Akan tetapi, dirinya lebih sering memainkan *bonang barung* karena sudah sering juga memainkannya ketika masih di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selain itu, dirinya merasa *bonang barung* merupakan instrumen yang unik karena memainkannya dengan menggunakan dua pemukul. Ikhsan merasa dirinya mendapatkan karakter tanggung jawab dan disiplin, karena ketika memainkan *bonang barung* maupun *demung* dituntut untuk benar-benar menabuh sesuai ketukan, jika tidak sesuai dengan ketukan maka akan sangat terlihat kesalahannya. Selain itu, Ikhsan juga mendapatkan sedikit karakter kepemimpinan. Hal itu dikarenakan, ketika dirinya memainkan *bonang barung*,

dirinya dituntut untuk memulai/membuka (*buka*) permainan suatu *gendhing* sebelum dilanjutkan oleh *kendhang*.

2) Filip Dwi Utomo (XI RPL B)

Filip adalah seorang pemain *saron penerus* atau *peking*. Dirinya memilih *saron penerus* karena dirinya merasa bangga dan tertantang dengan cara memainkannya. Hal itu dikarenakan tidak banyak siswa yang dapat memainkan instrumen yang berbeda dengan *saron* dan *demung* ini. Di mana *saron penerus* ini harus dipukul sebanyak dua kali ketika dimainkan. Selain itu, Filip merasa diri mendapatkan karakter baru ketika memainkan instrumen *saron penerus* ini, di antaranya yaitu percaya diri, teliti, cepat tanggap, dan tanggung jawab. Hal itu dikarenakan *saron penerus* ini adalah instrumen yang mempunyai bunyi keras (melengking) ketika dimainkan, jadi membutuhkan kepercayaan untuk memainkannya agar tidak takut untuk salah. Sedangkan cepat tanggap dan teliti didasarkan karena cara memukul yang harus dua kali dan cepat.

3) Rahmadlon Suryo Susilo (XI RPL A)

Suryo adalah seorang pemain *kendhang*, yang dirinya memilih instrumen tersebut karena sudah memiliki bakat untuk memainkannya. Dirinya sudah sering memainkan *kendhang* dari mulai Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sehingga dari Mas Rony Kesuma, S.Sn. selaku pelatih sudah dapat mengetahui jika Suryo

dapat memainkan *kendhang*. Meskipun dirinya sering memainkan *kendhang*, dirinya juga bisa memainkan instrumen lain dengan sedikit-sedikit. Dalam memainkan *kendhang*, dirinya mendapatkan karakter kepemimpinan dan disiplin. Karakter kepemimpinan dan disiplin didapatkannya ketika menjalankan tugas sebagai pemain *kendhang* yang dituntut untuk memimpin suatu permainan. Di mana seorang pemain *kendhang* dituntut bisa mengatur tempo, memberikan tanda (*ater-ater*) memulai, memberikan tanda (*ater-ater*) peralihan, dan memberikan tanda (*ater-ater*) mengakhiri suatu *gendhing* atau lagu.

4) Lintang Sandi Sfifa P. (XI M C)

Lintang adalah seorang pemain *Gong* dan *Kempul* yang dipilihkan oleh pelatih. Meskipun dirinya sebelumnya tidak memiliki pengalaman secara langsung untuk memainkan gamelan, akan tetapi dirinya memungkinkan memperoleh berkat dari kakeknya yang seorang purnawirawan Tentara Nasional Indonesia (TNI). Hal tersebut menjadikan dirinya dapat mengikuti permainan gamelan dan tidak merasa terpaksa, meskipun harus memainkan dua instrumen *gong* dan *kempul* sekaligus. Dalam memainkan *gong* dan *kempul*, lintang merasa dirinya mendapat karakter disiplin. Meskipun *gong* dipukul dengan jarang, tetapi *gong* harus dipukul dengan keras sebagai tanda bahwa permainan sudah dimulai, permainan beralih, dan

permainan sudah berakhir. Sedangkan *kempul* merupakan instrumen gamelan yang mendukung permainan *gendhing* yang berada ditengah-tengah.

5) Benediktus Dwi Handaya Putro (XII M C)

Benediktus (Beny) adalah seorang pemain *demung* yang juga merangkap sebagai vokal (*gerong*). Dirinya memainkan *demung* karena terkadang posisi tersebut kosong dan sedang dalam posisi di mana memainkan *gendhing* yang tidak memiliki lagu. Sehingga dengan kondisi yang fleksibel tersebut membuat dirinya tetapi dapat mengikuti permainan dan tidak terpaksa. Dalam memainkan *demung*, dirinya merasa mendapatkan karakter peka terhadap keadaan sekitar. Di mana meski dirinya memainkan *demung* saja, tetapi dirinya juga memperhatikan keadaan temannya yang merupakan satu rangkaian yang tidak mungkin membuat dirinya bersikap egois. Selain itu, dirinya merasa mendapatkan karakter kebersamaan, di mana dalam hal ini sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahwa instrumen *demung* berjumlah dua, jadi dirinya harus memainkan instrumen *demung* ini dengan kompak, senada, dan beriringan bersama Ikhsan Setyo Wicaksono atau Nanang Priyanto. Selanjutnya, dirinya juga merasa dengan mengikuti ekstrakurikuler karawitan lebih mempunyai karakter yang dapat manajemen waktu. Hal itu dikarenakan dirinya juga mengikuti ekstrakurikuler lain yang dilaksanakan juga pada hari Jum'at yaitu Peraturan Baris-

Berbaris (PBB) dan English Club. Kemudian yang terakhir, dengan mengikuti ekstrakurikuler karawitan yang menjadikan dirinya belajar bermain gamelan membuat dirinya dapat lebih mencintai budaya Indonesia.

6) Ridwan Gusti Prasetya (X M C)

Ridwan adalah seorang pemain *kempyang* dan *kethuk*, yang di mama dirinya tidak mempunyai pengalaman dan sebelumnya juga belum pernah sama sekali bermain gamelan. Maka dari itu, dirinya memilih instrumen ini, karena menurutnya instrumen *kempyang* dan *kethuk* merupakan instrumen yang mudah untuk dipelajari dan dimainkan. Dalam hal karakter, dirinya merasa mendapatkan karakter peka, hal itu dikarenakan dalam memainkan *kempyang* dan *kethuk* itu harus fokus dan memperhatikan instrumen yang lain. Di mana *kempyang* dan *kethuk* ini dipukul cukup sering dan harus bergantian (*selingan*) dengan instrumen lain seperti *demung* dan *saron*. Jadi meskipun *kempyang* dan *kethuk* mudah untuk dimainkan, harus tetap membutuhkan konsentrasi tinggi. Apabila tidak dapat konsentrasi akan memukul tidak sesuai dengan ketukan yang ada dan membuat permainan suatu *gendhing* jadi dapat rusak.

7) Jefri Aditama (X M A)

Jefri adalah seorang pemain *saron* yang memilih instrumen tersebut karena dirinya merasa bahwa *saron* mudah untuk dipelajari dan dimainkan, selain itu dirinya mengaku

bahwa pada waktu itu posisi tersebut masih kosong sehingga dirinya memberanikan diri untuk memainkannya meskipun tidak memiliki pengalaman bermain gamelan sebelumnya. Dalam hal karakter, dirinya merasa mendapatkan karakter disiplin yang disadarinya ketika memainkan *saron* harus sesuai dengan catatan atau notasi yang diberikan. Di mana dirinya harus mengetahui kapan harus dipukul dan kapan harus berhenti. Selain itu, dalam hal ini dirinya juga sudah mulai belajar *imbal* yang membuat dirinya harus memukul dengan tempo cepat dan bergantian dengan pemain *saron* satunya yaitu Arga Rekso Putra.

8) Daffa Abdu Khoiri (X M A)

Daffa adalah seorang yang juga memainkan instrumen *bonang barung* yang bergantian dengan Ikhsan Setyo Wicaksono. Daffa memilih instrumen *bonang barung* karena dirinya ingin mencari atau mencoba hal baru. Di mana pada waktu Sekolah Menengah Pertama (SMP) dirinya sudah pernah mencoba instrumen seperti *gong*, *kempul*, *kenong*, *saron*, *saron penerus*, *kempyang* serta *kethuk* dan belum pernah mencoba *bonang barung*. Hal itu dia lakukan karena ingin lebih mendalami tentang budaya Jawa seperti tata cara memainkan gamelan. Sehingga dirinya sangat senang mengikuti ekstrakurikuler karawitan yang membuat dirinya dapat berkerja sama dengan teman dan mendapatkan teman banyak. Maka dari

itu, dengan memainkan gamelan terkhusus instrumen *bonang barung* diar merasa mendapatkan karakter kebersamaan. Di mana terlebih instrumen *bonang barung* ini harus dapat bekerja sama dengan *bonang penerus* yang dimainkan oleh Rony Nur Cahyadi. Selain itu dengan mengikuti ekstrakurikuler karawitan, dirinya merasa mendapatkan karakter kedisiplinan yang berasal dari kegiatan pra atau persiapan, baik itu mengambil kunci, membersihkan (menyapu) lantai, membuka selimut gamelan, mengambil alas duduk, dan mengambil alat pukul (*tabuh*) gamelan.

9) Rony Nur Cahyadi (X M A)

Rony adalah seorang pemain *bonang penerus* yang mana dulunya adalah seorang pemain *bonang barung* ketika di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Perpindahan posisi tersebut dilakukan karena merasa ketika di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ini *bonang barung* lebih susah untuk dimainkan. Selain itu, dirinya juga merasa ingin mencari suasana baru agar tidak membosankan. Dalam hal karakter, Rony merasa dirinya mendapatkan karakter kerja sama yang sama seperti Daffa Abdu Khoir. Kesamaan tersebut menjadi kewajaran karena yang memang sudah seharusnya seorang pemain *bonang barung* dan *bonang penerus* itu harus dapat bekerja sama dan memiliki *chemistry* (perasaan saling terhubung). Selain itu dirinya juga merasa mendapatkan karakter tanggung jawab yang

didapatkannya ketika melaksanakan tugas yang telah diperintahkan kepadanya seperti mengambil kunci, yang sekaligus menjadikan dirinya merasa dapat bekerja lebih rajin.

10) Arga Reksa Putra (X M C)

Arga adalah seorang pemain *saron* yang sama seperti Jefri. Di mana keduanya sama-sama memilih instrumen *saron* karena merasa mudah dipelajari dan dipahami untuk orang yang baru pertama kali bermain gamelan. Dalam hal karakter, Arga merasa dirinya mendapatkan karakter kesabaran. Di mana karakter tersebut dia peroleh ketika berpasangan dengan Jefri ketika diminta untuk *imbal*. Teknik *imbal* merupakan teknik memukul bergantian dengan tempo yang cepat, sehingga mereka cukup kesulitan. Akan tetapi mereka bisa melewatinya dengan penuh drama sebelumnya dan penuh kesabaran. Harus bisa saling memahami satu sama lain, kapan harus memukul sesuai ketukan dan kapan harus berpindah (*alihan*) atau berakhir. Selain itu dirinya sudah merasa harus bersabar ketika menemui teman lainnya yang memukul tidak sesuai dengan ketukan seharusnya, di mana langkah yang dia lakukan adalah memperingatkan temannya tersebut.

11) Rasya Azami Pasya (X O C)

Azami adalah seorang pemain *kenong* yang memilih instrumen tersebut karena merasa tertantang dengan bentuk *kenong* yang besar dan pada waktu itu posisi tersebut masih

dalam keadaan kosong belum ada yang memainkannya. Dalam hal karakter, Azami merasa mendapatkan karakter kreativitas yang diperolehnya ketika dapat memainkan instrumen *kenong*. Di mana dirinya sendiri dapat berkreasi meskipun baru pertama kali memainkannya. Selain itu, dirinya juga merasa senang dapat menambah pengalaman baru yang membuat dirinya dapat rileks setelah lima hari sekolah.

12) Marlon Jauordan Thio Rafi (XII O A)

Marlon adalah seorang pemain *slenthem* yang memainkan instrumen tersebut karena mengisi kekosongan. Padahal sebelumnya Marlon adalah seorang pemain *demung*, akan tetapi seiring berjalannya waktu dirinya bisa menyesuaikan ketika memainkan *slenthem*. Marlon mengikuti ekstrakurikuler karawitan ini karena ingin mengenal lebih dekat dengan tradisi musik gamelan. Dalam hal karakter, dirinya merasa mendapatkan karakter optimis, tanggung jawab, dan kehalusan yang diperolehnya karena memainkan *slenthem* itu harus dengan santai, harus pelan-pelan, dan tidak dimainkan dengan cepat.

13) Nanang Priyanto (XII M B)

Nanang adalah seorang pemain *demung* yang memilih instrumen tersebut karena dari awal suka karawitan dirinya memainkan (*menabuh*) juga *demung* atau *saron*. Selain dirinya dapat melestarikan (*nguri-uri*) budaya jawa, Nanang merasa dengan mengikuti ekstrakurikuler karawitan bisa membuat hati

senang karena kekompakan pada saat bermain. Di mana hal itu juga terjadi karena bisa berkumpul bersama teman-teman untuk bermain gamelan. Jadi, meskipun sedang sedih akan terbayar dengan keberhasilan memainkan satu *gendhing* atau lagu dengan lancar. Dalam hal karakter, Nanang merasa dirinya mendapatkan karakter tanggung jawab. Di mana karena masih dalam tahap latihan juga masih membutuhkan bantuan catatan (*notasi*) angka, jadi dirinya merasa harus bertanggung jawab untuk menghafalkan *notasi* tersebut yang setidaknya mengetahui *gendhing* yang dirinya mainkan bersama teman-teman itu harus diulangi berapa kali dan yang jelas mengetahui kapan harus memainkan keras, memainkan kecil, dan kapan harus berhenti. Selain itu, dirinya juga merasa mendapatkan karakter percaya diri karena seorang pemain *demung* dituntut untuk *menabuh* dengan lantang dan tegas.

B. Interpretasi Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Ekstrakurikuler Karawitan SMK Negeri 2 Karanganyar

Ekstrakurikuler karawitan adalah salah satu ekstrakurikuler di SMK Negeri 2 Karanganyar. Di mana hal ini sebagaimana dengan jenis ekstrakurikuler yang diungkapkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan yaitu jenis kesenian tradisional (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1995: 41). Kemudian ekstrakurikuler karawitan ini dapat membentuk karakter siswa. Hal ini sebagaimana faktor

pembentuk karakter yang salah satunya adalah lingkungan sekolah. Di mana guru (pelatih) dan siswa lainnya dapat berinteraksi dengan baik sehingga dapat berpengaruh pada terbentuknya suatu karakter (Zahroh & Na'imah, 2020: 4). Kemudian dalam ekstrakurikuler karawitan, selain sebagai sarana hiburan, gamelan juga memiliki fungsi sebagai sarana pendidikan. Dengan kata lain, bermain dapat membuat seseorang mendapatkan nilai positif, terutama nilai-nilai positif yang terkandung dalam bermain gamelan (Fitriani et al., 2014: 176). Selain itu, ekstrakurikuler karawitan juga bertujuan meningkatkan keterampilan siswa, menyalurkan hobi siswa, mengenalkan musik tradisi daerah Jawa, dan melestarikan budaya Jawa. Hal itu menunjukkan bahwa ekstrakurikuler karawitan selaras dengan fungsi pendidikan karakter itu sendiri, yang terdiri dari fungsi pengembangan, perbaikan, dan penyaringan (Wahyuni, 2021: 13–14).

Ekstrakurikuler karawitan ini dilaksanakan sebagaimana ekstrakurikuler pada umumnya yang dilaksanakan pada setiap hari Jum'at dan setelah pulang sekolah. Hal tersebut sebagaimana pengertian dari ekstrakurikuler yaitu kegiatan tambahan yang dilaksanakan di luar waktu pelajaran (Julia & Maulidar, 2022: 3). Pelaksanaan yang dilakukan setiap hari Jum'at setelah pulang sekolah merupakan metode yang digunakan dan diterapkan dalam proses belajar mengajar, terutama dalam metode pendidikan karakter. Hal itu dikarenakan salah satu metode pendidikan karakter itu dengan metode pembiasaan yang digunakan untuk membiasakan siswa (Meriyati, 2015: 34). Pembiasaan

yang dilakukan akan membuat siswa terbiasa dengan pendidikan karakter di ekstrakurikuler karawitan dan nilai-nilai positif dalam bermain gamelan.

Dalam pelaksanaannya, ekstrakurikuler karawitan memiliki durasi waktu yang tidak tetap. Di mana di waktu durasi yang tidak tetap itu, seorang pelatih tetap mengusahakan pembelajaran sebaik mungkin dengan tahapan-tahapannya. Tahap pra kegiatan atau persiapan, siswa diberikan pembelajaran terkait nilai utama karakter yang ditetapkan oleh Gerakan Pendidikan Karakter (PPK) yaitu dengan nilai karakter mandiri dan gotong royong (Tim Penyusun, 2019: 9). Nilai karakter mandiri yang diperlihatkan oleh seorang koordinator yang mempergunakan segala pikiran, tenaga, dan waktu untuk mengambil kunci ruang kesenian yang di bawa oleh Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd serta melakukan pemanasan atau memainkan gamelan sendiri sebelum pelatih datang. Sedangkan nilai karakter gotong royong diperlihatkan oleh seluruh siswa yang secara bersama-sama membersihkan ruangan, membuka tirai/selimut gamelan, mengambil dan menatap *tabuh* serta mengambil alas duduk.

Pada tahap pembukaan, Mas Rony Kesuma, S.Sn. mengawali kegiatan dengan salam dan berdoa terlebih dahulu. Hal itu dilakukan dengan harapan bahwa siswa mengetahui nilai karakter religius yang ditunjukkan dengan perilaku mencintai dan menjaga keutuhan ciptaan (Tim Penyusun, 2019: 8). Setelah salam dan berdoa, dilanjutkan dengan bertanya kabar dan pemberian arahan. Hal itu juga menjadi salah satu

metode pendidikan karakter yang disebut Hiwar Qur'ani dengan menjalin hubungan dan komunikasi sosial antara guru (Mas Rony Kesuma, S.Sn.) dan siswa ekstrakurikuler karawitan (Meriyati, 2015: 33).

Pada tahap kegiatan inti, Mas Rony Kesuma, S.Sn. terbiasa memulai dengan mengulang materi terdahulu terlebih dahulu, kemudian memberikan materi baru yang dituliskan di papan tulis, hingga berakhir pada praktik memainkan materi baru. Dalam hal ini terdapat pengulangan materi yang bertujuan untuk membiasakan siswa dengan materi terdahulu, sehingga terbentuklah ingatan terkait materi terdahulu di dalam otak sebagaimana metode pendidikan karakter (Meriyati, 2015: 34). Pada tahap kegiatan penutup, Mas Rony Kesuma, S.Sn. melakukan evaluasi, refleksi, berdoa, dan berjabat tangan sebelum pulang. Dalam hal ini, refleksi selaras dengan *ibrah* dalam metode pendidikan karakter, yaitu dengan menangkap makna tersembunyi dari apa yang telah dilakukan selama kegiatan ekstrakurikuler (Meriyati, 2015: 32). Sedangkan doa dalam penutup sama dengan doa dalam pembukaan dan ditambah dengan berjabat tangan yang harapannya bahwa siswa mengetahui nilai karakter religius yang ditunjukkan dengan perilaku mencintai dan menjaga keutuhan ciptaan (Tim Penyusun, 2019: 8)

Selain kegiatan latihan ekstrakurikuler karawitan di setiap hari Jum'at, kegiatan lain yang dilakukan adalah siaran di RRI, FLS2N, lomba DPRD, event sekolah, gelar karya, dan gebyar budaya P5 yang

bertujuan untuk menunjukkan keterampilan siswa kepada masyarakat luas. Hal itu sesuai dengan nilai utama karakter yang ditetapkan oleh Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yaitu nilai nasionalis dan mandiri. Di mana kegiatan selain latihan di atas dapat menjadikan siswa memperoleh nilai utama karakter nasionalis dan mandiri. Nilai nasionalis diperoleh dari sikap cinta tanah air, menjaga kekayaan budaya bangsa, apresiasi budaya bangsa sendiri, beprestasi dan unggul. Kemudian nilai mandiri diperoleh dari sikap tangguh tahan banting, kerja keras, kreatif dan berani (Tim Penyusun, 2019: 8–9).

Kemudian, kegiatan ekstrakurikuler karawitan selain latihan dan pentas adalah membersihkan atau merawat instrumen gamelan. Di mana kegiatan ini dilakukan ketika libur semester atau menjelang gamelan hendak digunakan untuk lomba. Kegiatan membersihkan atau merawat gamelan tersebut dapat dikategorikan dalam metode pendidikan karakter terlebih dalam metode keteladanan (Meriyati, 2015: 32). Hal itu dikarenakan siswa diberikan contoh yang baik dengan membersihkan atau merawat gamelan ketika telah digunakan atau ketika akan digunakan. Dengan kata lain, hal ini juga berhubungan dengan pendidikan karakter yang bertujuan untuk membentuk kepribadian anak salah satunya memiliki tanggung jawab (Fatmah, 2018: 377), sejalan juga dengan tujuan pendidikan karakter yang terdapat dalam buku pengembangan budaya dan karakter bangsa yaitu menanamkan jiwa kepemimpinan yang dapat bertanggung jawab (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010). Apabila setelah kegiatan membersihkan gamelan

terdapat ritual khusus, mungkin ritual khusus itu adalah makan bersama anak-anak. Di mana kegiatan makan bersama anak-anak ini termasuk dalam metode pendidikan karakter yaitu metode targib dan tarhib, terutama dalam hal ini adalah metode targib yang disebut dengan memberikan reward atau hadiah kepada siswa ketika telah bekerja sama membersihkan gamelan (Meriyati, 2015: 36).

2. Pendidikan Karakter Siswa Melalui Media Gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar

Gamelan merupakan alat atau media yang digunakan dalam ekstrakurikuler karawitan di SMK Negeri 2 Karanganyar. Hal itu selaras dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa gamelan merupakan bentuk media yang digunakan dalam ekstrakurikuler karawitan (Rahayu, 2018: 9). Gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar dapat dikatakan tidak lengkap karena hanya terdiri dari gamelan dengan instrumen pelog (1 *pangkon*) saja. Di mana dalam pengertiannya, gamelan seperangkat instrumen dengan sistem nada non diatonis (*laras pelog* dan *laras slendro*) (Sulistyawati. dkk., 2023: 49–50). Selain itu, Kurniatun juga menyatakan bahwa dalam karawitan, terdapat dua perangkat gamelan yang digunakan yaitu *laras pelog* dan *laras slendro* (Kurniatun, 2013: 28). Gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar juga dapat dikatakan tidak lengkap karena tidak adanya instrumen *rebab*, *gambang*, *siter*, dan *suling*. Hal itu dikarenakan, gamelan jawa terdiri dari beberapa instrumen seperti: *kendhang*, *rebab*, *bonang*, *gender*,

slenthem, demung, saron, siter, seruling, gambang, kenong, kempyang dan kethuk, kempul, serta gong (Setyawati, 2017: 18–21).

Setiap instrumen gamelan itu memiliki kandungan makna, seperti saling menghargai, saling menerima, dan patuh. Hal tersebut dicontohkan ketika posisi *kendhang* sebagai simbol pemimpin dimainkan oleh siswa kelas X atau kelas XI dan siswa lain yang memainkan instrumen lain, terutama kelas XII itu harus bisa mengikuti aturan atau tempo permainan dari siswa kelas X sebagai pemain *kendhang*. Hal ini sebagaimana nilai yang terkandung dalam bermain gamelan, yaitu nilai toleransi (Fitriani, dkk., 2014: 179). Di mana setiap siswa harus mengetahui kapan waktu untuk memainkan gamelan dengan keras dan kapan waktu untuk memainkan gamelan dengan mengecilkan suaranya berdasarkan arahan dan tempo dari seorang pemain *kendhang*. Dari sini juga dapat diketahui bahwa, selain *kendhang* berperan sebagai instrumen pemimpin, *kendhang* memiliki bunyi “*ndang*” atau segera (Agustin, 2019). Di mana diharapkan agar setiap siswa juga bisa bersegera dalam beribadah kepada Tuhan Yang Maha Pencipta sesuai dengan keyakinan dan kepercayaannya masing-masing.

Dalam memainkan instrumen gamelan dan ketika berada di area gamelan, siswa harus mematuhi tata tertib yang ada. Tata tertib yang disebut sebagai etika atau tata krama dalam hal ini yaitu tidak boleh melompati gamelan, duduk tegap, dan duduk bersilah atau *setimpuh*, berbicara halus. Tata tertib tersebut di antaranya sama sebagaimana etika

gamelan yaitu memasuki atau meninggalkan tempat gamelan dengan tidak melangkahi gamelan dan duduk bersila dengan menghadap ke gamelan yang mainkannya (R. A. D. Astuti, 2023: 17–18). Hal tersebut sebagaimana juga dapat nilai yang terkandung dalam bermain gamelan yaitu nilai kesopanan (Fitriani dkk., 2014: 176–179). Di mana setiap siswa harus memainkan gamelan dengan dapat mengikuti etika gamelan yang ada seperti tidak melompati gamelan, duduk tegap, dan duduk bersilah atau setimpuh.

Berdasarkan penjelasan dari Mas Rony Kesuma, S.Sn., terdapat beberapa karakter yang dapat terbentuk ketika mengikuti ekstrakurikuler karawitan. Di antaranya yaitu menghormati yang lebih tua, tutur bahasa, sopan dan santun, disiplin, religius, dan manajemen waktu. Hal tersebut sebagaimana nilai yang terkandung dalam gamelan, terlebih pada nilai kedisiplinan, nilai kesopanan, nilai kehalusan, dan nilai keagamaan (Fitriani dkk., 2014: 176–179). Nilai kedisiplinan didapatkan ketika siswa memainkan gamelan dengan selalu memperhatikan aturan-aturan main dari gamelan yang dimainkannya. Nilai kesopanan didapatkan ketika siswa mengetahui etika memainkan gamelan. Nilai kehalusan didapatkan ketika siswa memainkan gamelan dengan halus dan tidak terburu-buru. Nilai keagamaan didapatkan ketika siswa menyanyikan tembang-tembang yang bernilai agama.

Selain itu, Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd. juga menjelaskan bahwa ketika memainkan gamelan siswa mendapatkan beberapa karakter, di antaranya yaitu tertib, tanggung jawab, mandiri, gotong royong, kreatif,

dan kepekaan. Di mana karakter tersebut sebagaimana nilai yang terkandung dalam memainkan gamelan, terlebih pada nilai tanggung jawab dan kebersamaan (Fitriani dkk., 2014: 176–179). Siswa mendapatkan nilai tanggung jawab ketika memainkan gamelan bertanggung jawab atas gamelan yang dimainkannya. Siswa mendapatkan nilai kebersamaan ketika dapat bermain bersama-sama sehingga menghasilkan perpaduan instrumen yang baik. Selain itu karakter mandiri dan kreatif sama sebagaimana nilai utama karakter yang ditetapkan oleh Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yaitu nilai mandiri (Tim Penyusun, 2019: 8–9). Di mana siswa mempergunakan segala yang dirinya miliki untuk mencapai cita-cita, mimpi, dan harapan, serta nilai kreatif yang termasuk dalam sub nilai mandiri. Kemudian karakter kepekaan, yang di mana sejalan dengan tujuan pendidikan karakter itu sendiri, yaitu memupuk kepekaan dan ketegaran mental siswa terhadap situasi sekitar, agar siswa tidak berperilaku menyimpang (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010).

Dalam upaya untuk membentuk karakter siswa, Mas Rony Kesuma, S.Sn. selalu memosisikan diri sebagai teman bagi siswa dan pembawaannya dalam mendampingi yang tidak monoton, serta terbuka dan menjalin komunikasi baik dengan siswa. Sikap yang ditunjukkan oleh Mas Rony Kesuma, S.Sn. merupakan unsur dari karakter yaitu sikap (Tsauri, 2015: 50). Di mana sikap tersebut merupakan bagian dari karakter Mas Rony Kesuma, S.Sn. Selain itu, sikap yang ditunjukkan dapat dikategorikan ke dalam karakter sanguinis. Di mana Mas Rony

Kesuma, S.Sn. dapat dikatakan mudah bergaul dengan siswa, terlebih pada siswa baru kelas X (Yuda, 2021: 4).

Pendidikan karakter melalui gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar dapat terjadi karena motivasi dari siswa dan dukungan yang kuat dari sekolah. Maka dari itu, sebagaimana unsur dari karakter itu sendiri yaitu kemauan (Tsauri, 2015: 50), di mana kemauan atau motivasi untuk pentas atau tampil di beberapa event mencerminkan karakter siswa. Sedangkan dukungan sekolah merupakan faktor pembentuk karakter, terlebih pada lingkungan sekolah (Zahroh & Na'imah, 2020: 4). Hal itu dikarenakan, siswa dan koordinator ekstrakurikuler dapat menjalin komunikasi dengan pimpinan yang dalam hal ini adalah kepala sekolah terkait pengadaan sarana dan prasarana pendukung kegiatan ekstrakurikuler karawitan.

Pendidik karakter melalui gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar dapat terhambat oleh tidak hadirnya Mas Rony Kesuma, S.Sn. dan siswa. Sebagaimana unsur dari karakter yaitu kebiasaan (Tsauri, 2015: 50), di mana Mas Rony Kesuma, S.Sn. memiliki kesibukan lain yang terkadang berhalangan untuk hadir. Begitu juga dengan siswa, di mana terkadang berhalang hadir karena bertabrakan dengan ekstrakurikuler lain. Kedua hal tersebut, kesibukan lain dan bertabrakan kegiatan merupakan ketidak sengajaan dan tanpa perencanaan.

Menurut Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd., dengan belajar gamelan di ekstrakurikuler karawitan, siswa dapat meningkatkan beberapa karakter

seperti disiplin, tertib, dan tanggung jawab. Hal tersebut sebagaimana nilai yang terkandung dalam gamelan, seperti: nilai kedisiplinan dan nilai tanggung jawab (Fitriani dkk., 2014: 176–179). Nilai kedisiplinan didapatkan ketika siswa dapat memainkan gamelan dengan memperhatikan aturan-aturan dari gamelan yang dimainkannya. Nilai tanggung jawab didapatkan ketika siswa bertanggung jawab dengan gamelan yang dimainkannya. Sehingga kedua nilai ini akan didapatkan apabila siswa tidak *slenco* yang berakibat timbulnya suara yang *nyeleneh*. Nilai kedisiplinan dan tanggung jawab dalam bermain gamelan ini diharapkan oleh Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd. dapat diimplementasikan di kehidupan sehari-hari. Sebagaimana metode pendidikan karakter yaitu metode *ibrah* (Meriyati, 2015: 32–33), di mana diharapkan siswa dapat menangkap makna tersembunyi dari dirinya yang memainkan gamelan.

Kemudian menurut Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd., ekstrakurikuler karawitan dapat membentuk suatu karakter yang berbeda dengan ekstrakurikuler lainnya. Karakter yang dimaksud adalah karakter peduli atau peka, karena ekstrakurikuler karawitan adalah ekstrakurikuler olah rasa. Di mana olah rasa adalah kegiatan yang membutuhkan kepekaan dan konsentrasi tinggi. Kepekaan atau kepedulian dalam hal ini dapat dikaitkan dengan nilai kebersamaan yang terkandung dalam gamelan, yang mengharuskan siswa secara bersama-sama menghasilkan instrumen yang baik dengan saling memperhatikan satu sama lain. Konsentrasi dalam hal ini sama seperti nilai konsentrasi dalam gamelan,

siswa harus senantiasa konsentrasi dengan gamelan yang dimainkan (Fitriani dkk., 2014: 176–179). Kedua nilai ini juga sebagaimana nilai utama karakter, yaitu nilai gotong royong yang memiliki sub nilai kerja sama dan empati (Tim Penyusun, 2019: 8–9).

Berikut ini beberapa nilai karakter yang muncul dari siswa melalui gamelan berdasarkan pendapat masing-masing siswa yang memainkan gamelan, di antaranya sebagai berikut ini:

a. Tanggung Jawab

Karakter tanggung jawab dirasakan oleh Ikhsan selaku pemain *bonang barung* atau *demung*, Filip selaku pemain *saron penerus*, Rony selaku pemain *bonang penerus*, Marlon selaku pemain *slenthem*, dan Nanang selaku pemain *demung*.

Nilai karakter tanggung jawab ini sebagaimana nilai yang terkandung dalam bermain gamelan, yaitu nilai tanggung jawab. Nilai tanggung jawab didapatkan ketika setiap pemain gamelan memainkan gamelan dengan penuh tanggung jawab atas instrumen yang dimainkannya (Fitriani dkk., 2014: 176–179).

Selain itu, karakter tanggung jawab yang didapatkan oleh Ikhsan, Filip, Rony, Marlon, dan Nanang ini sesuai dengan perintah Allah Swt. dalam firmanNya, Q.S. Al-Muddassir (74): 38 berikut ini:

كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ رَهِيْنَةٌ ۚ ۝ ٣٨

Artinya: “Setiap orang bertanggung jawab atas apa yang telah ia lakukan,”

Di mana ayat di atas menyatakan bahwa setiap orang bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya masing-

masing, kecuali golongan yang meraih keberuntungan karena memilih hal yang baik (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022).

b. Disiplin

Karakter disiplin dirasakan oleh Ikhsan selaku pemain *bonang barung* atau *demung*, Suryo selaku pemain *kendhang*, Lintang selaku pemain *kempul* dan *gong*, Jefri selaku pemain *saron*, dan Daffa selaku pemain *bonang barung*.

Nilai karakter disiplin ini sebagaimana nilai yang terkandung dalam bermain gamelan, yaitu nilai kedisiplinan. Di mana setiap pemain harus memainkan gamelan dengan memperhatikan peraturan-peraturan yang ada dari setiap instrumen yang dimainkan (Fitriani dkk., 2014: 176–179).

Selain itu, karakter disiplin yang didapatkan oleh Ikhsan, Suryo, Lintang, Jefri, dan Daffa ini sesuai dengan perintah Allah Swt. dalam firmanNya, Q.S. Al-Qasas (28): 77 berikut ini:

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ٧٧

Artinya: “Dan, carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (pahala) negeri akhirat, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia. Berbuat baik lah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”

Di mana ayat di atas menyatakan bahwa setiap orang dilarang untuk berbuat kerusakan, berbuat semena-mena dalam memperlakukan manusia lain dan juga lingkungan. Sehingga larangan tersebut apabila dilakukan akan meninggalkan sesuatu yang rusak dan sia-sia bagi penerus selanjutnya (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022).

c. Kepemimpinan

Karakter kepemimpinan dirasakan oleh Ikhsan selaku pemain *bonang barung* atau *demung*, dan Suryo selaku pemain *kendhang*. Nilai karakter ini sebagaimana nilai yang terkandung dalam bermain gamelan, yaitu nilai kepemimpinan. Di mana dalam hal ini, Suryo selaku pemain *kendhang* menjadi pemberi patokan ketukan dalam memainkan suatu gamelan (Fitriani dkk., 2014: 176–179). Selain itu, Ikhsan selaku pemain *bonang barung* juga merasa dapat menjadi pemberi patokan kedua setelah *kendhang*, terlebih ketika (*buko*) atau ketika peralihan irama.

Kemudian karakter kepemimpinan dirasakan oleh Suryo selaku pemain *kendhang*, sama sebagaimana makna filosofis dari *kendhang* yaitu sebagai pemimpin dalam permainan gamelan terlebih dalam hal ini diharapkan juga dapat menyegerakan dalam berbuat baik maupun beribadah kepada Tuhan Yang Maha Pencipta (Agustin, 2019).

Karakter kepemimpinan yang didapatkan oleh Ikhsan dan Suryo ini sesuai dengan perintah Allah Swt. dalam firmanNya, Q.S. Al-Baqarah (2): 124 berikut ini:

﴿وَإِذْ ابْتَلَىٰ إِبْرَاهِيمَ رَبُّهُ بِكَلِمَاتٍ فَأَتَمَّهُنَّ ۖ قَالَ إِنِّي جَاعِلُكَ لِلنَّاسِ إِمَامًا ۖ قَالَ وَمِنْ ذُرِّيَّتِي ۖ قَالَ لَا يَنَالُ عَهْدِي الظَّالِمِينَ﴾

Artinya: “(Ingatlah) ketika Ibrahim diuji Tuhannya dengan beberapa kalimat, lalu dia melaksanakannya dengan sempurna. Dia (Allah) berfirman. “sesungguhnya Aku menjadikan engkau sebagai pemimpin bagi seluruh manusia.” Dia (Ibrahim) berkata, “(Aku mohon juga) dari sebagian keturunanku.” Allah berfirman, “(Doamu Aku kabulkan, tetapi) janji-Ku tidak berlaku bagi orang-orang zalim.”

Di mana ayat di atas menyatakan bahwa kepemimpinan tidak terikat pada kelompok, agama, dan keturunan. Akan tetapi kepemimpinan itu harus berada pada orang yang kompeten dan tepat. Sebagaimana jelas dari artinya, kepemimpinan tidak dapat dipegang oleh orang-orang yang zalim (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022).

d. Kehalusan

Karakter kehalusan dirasakan oleh Marlon selaku pemain *slenthem*. Nilai karakter ini sebagaimana dengan nilai yang terkandung dalam bermain gamelan, yaitu nilai kehalusan (Fitriani dkk., 2014: 176–179). Di mana *slenthem* yang dimainkan oleh Marlon ini tidak dapat dimainkan dengan cepat, harus dilakukan dengan halus, santai dan pelan-pelan.

Karakter kehalusan yang didapatkan oleh Marlon ini sesuai dengan perintah Allah Swt. dalam firmanNya, Q.S. Taha (20): 44 berikut ini:

فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَى ٤٤

Artinya: “Berbicaralah kamu kepadanya (Fir’aun) dengan perkataan yang lemah lembut, mudah-mudahan dia sadar atau takut.”

Di mana ayat di atas menyatakan bahwa seseorang harus berkata halus dan ucapan yang lemah lembut. Hal yang demikian adalah cara yang bijaksana untuk dapat membuat hati seseorang terkesan, sehingga dapat menyambut kita dengan baik dan menerima apa yang dibicarakan. Sedangkan sebaliknya, ucapan yang tidak halus dan keras dapat membuat seseorang makin menjauh (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 2022).

e. Kebersamaan

Karakter kebersamaan dirasakan oleh Beny selaku pemain *demung*, Ridwan selaku pemain *kempyang* dan *kethuk*, Daffa selaku pemain *bonang barung*, dan Rony selaku pemain *bonang penerus*. Karakter kebersamaan ini sebagaimana sama dengan nilai yang terkandung dalam bermain gamelan, yaitu nilai kebersamaan (Fitriani dkk., 2014: 176–179). Beny selaku pemain *demung* merasa mendapatkan karakter ini ketika dirinya harus memainkan instrumen bersamaan dengan pemain *demung* satunya yaitu Ikhsan atau Nanang, sehingga dengan begitu dapat menghasilkan perpaduan suara yang baik. Ridwan selaku pemain *kempyang* dan

kethuk juga merasa mendapatkan karakter ini ketika dirinya menyadari bahwa bersamaan dengan instrumen lainnya, terlebih dalam hal ini ketika menabuh *kethuk* yang mengharuskan sering bersamaan dengan *bonang barung*. Kemudian Daffa selaku pemain *bonang barung* dan Rony selaku pemain *bonang penerus*, yang dalam hal ini keduanya dituntut untuk dapat bekerja sama sehingga dapat menimbulkan perpaduan suara yang baik.

Karakter kebersamaan yang didapatkan oleh Beny, Ridwan, Daffa, dan Rony ini sesuai dengan perintah Allah Swt. dalam firmanNya, Q.S. Al-Hujurat (49): 13 berikut ini:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا
وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ
خَبِيرٌ ١٣

Artinya: “Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti.”

Di mana ayat di atas menyatakan bahwa manusia diciptakan untuk saling mengenal, saling membantu, saling bermanfaat, tidak saling mengolok-olok, dan tidak saling bermusuhan satu sama lainnya. Setiap manusia memiliki derajat yang sama, akan tetapi yang dapat membedakannya adalah aspek ketakwaannya.

f. Mandiri

Karakter mandiri dirasakan oleh Filip selaku pemain *saron penerus*, Rasya selaku pemain *kenong*, Marlon selaku pemain *slenthem*, dan Nanang selaku pemain *demung*. Karakter mandiri ini sebagaimana sub dari nilai utama karakter mandiri (Tim Penyusun, 2019), yaitu sub profesional dan daya juang untuk Filip yang dirinya merasa mendapatkan ketelitian dan cepat tanggap dalam memainkan instrumen *saron penerus*. Kemudian sub nilai kreatif untuk Rasya yang dirinya merasa mendapatkan kreativitas ketika menggunakan segala pikiran, tenaga, dan waktunya untuk dapat memainkan *kenong* dengan optimal. Selanjutnya sub nilai tangguh tahan banting, kerja keras, dan daya juang untuk Marlon yang dirinya merasa mendapatkan optimis dalam memainkan *slenthem* dan untuk Nanang yang dirinya merasa percaya diri ketika memainkan *demung*.

Karakter mandiri yang didapatkan oleh Filip, Rasya, Marlon, dan Nanang ini sesuai dengan perintah Allah Swt. dalam firmanNya, Q.S. Al-Anfal (8): 60 berikut ini:

وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ وَمِنْ رِبَاطِ الْخَيْلِ تُرْهِبُونَ بِهِ
عَدُوَّ اللَّهِ وَعَدُوَّكُمْ وَآخَرِينَ مِنْ دُونِهِمْ لَا تَعْلَمُوهُمْ اللَّهُ يَعْلَمُهُمْ
وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ فِي سَبِيلِ اللَّهِ يُوَفَّ إِلَيْكُمْ وَأَنْتُمْ لَا
تُظْلَمُونَ ٦٠

Artinya: “Persiapkanlah untuk (menghadapi) mereka apa yang kamu mampu, berupa kekuatan (yang kamu miliki) dan pasukan berkuda. Dengannya (persiapan itu) kamu membuat

gentar musuh Allah, musuh kamu dan orang-orang selain mereka yang kamu tidak mengetahuinya, (tetapi) Allah mengetahuinya. Apa pun yang kamu infakkan di jalan Allah niscaya akan dibalas secara penuh kepadamu, sedangkan kamu tidak akan dizalimi.

Di mana ayat di atas menyatakan bahwa seseorang tidak akan bisa secara langsung menjadi orang yang kuat tanpa adanya latihan, belajar, serta persiapan-persiapan lain untuk menjadikan diri orang hebat (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022).

g. Nasionalis

Karakter nasionalis dirasakan oleh Beny selaku pemain *demung*. Karakter nasionalis ini sebagaimana sama dengan nilai utama karakter, yaitu nilai nasionalis (Tim Penyusun, 2019). Di mana dalam nilai utama nasionalis ini terdapat sub nilai yaitu apresiasi budaya bangsa dan menjaga kekayaan budaya bangsa.

Karakter nasionalis yang didapatkan Beny ini sesuai dengan perintah Allah Swt. dalam firmanNya, Q.S. Al-Qasas (28): 85 berikut ini:

إِنَّ الَّذِي فَرَضَ عَلَيْكَ الْقُرْآنَ لَرَادُّكَ إِلَىٰ مَعَادٍ قُلْ رَبِّي أَعْلَمُ
مَنْ جَاءَ بِالْهُدَىٰ وَمَنْ هُوَ فِي ضَلَالٍ مُّبِينٍ ٨٥

Artinya: “Sesungguhnya (Allah) yang mewajibkan engkau (Nabi Muhammad untuk menyampaikan dan berpegang teguh pada) Al-Qur'an benar-benar akan mengembalikanmu ke tempat kembali. Katakanlah (Nabi Muhammad), “Tuhanku paling mengetahui siapa yang membawa petunjuk dan siapa yang berada dalam kesesatan yang nyata.”

Di mana ayat di atas menyatakan bahwa seseorang harus memiliki rasa nasionalisme atau rasa cinta tanah air tempat

seseorang tersebut dilahirkan (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022).

h. Konsentrasi

Karakter konsentrasi dirasakan oleh Ridwan selaku pemain *kempyang* dan *kethuk*. Karakter konsentrasi ini sebagaimana sama dengan nilai yang terkandung dalam bermain gamelan, yaitu nilai konsentrasi (Fitriani dkk., 2014: 176–179). Di mana karakter konsentrasi ini didapatkan ketika Ridwan memainkan *kemyang* dan *kethuk* harus selalu berkonsentrasi di tengah instrumen lain sama-sama dimainkan.

Karakter konsentrasi yang didapatkan Ridwan ini sesuai dengan perintah Allah Swt. dalam firmanNya, Q.S. Al-Mu'minun (23): 97-98 berikut ini:

وَقُلْ رَبِّ اعْزُدْ بِكَ مِنْ هَمَزَاتِ الشَّيْطَانِ ۖ ٩٧
وَأَعُوذُ بِكَ رَبِّ أَنْ يَحْضُرُونِ ٩٨

Artinya: “Katakanlah, “Ya Tuhanku, aku berlindung kepada-Mu dari bisikan-bisikan setan. dan aku berlindung (pula) kepada-Mu, ya Tuhanku, dari kedatangan mereka kepadaku.”

Di mana ayat di atas menyatakan bahwa seseorang harus benar-benar menjaga niat baik agar tidak dipengaruhi hawa nafsu yang mendorong pada tindakan-tindakan yang tidak baik, ketika sedang memperjuangkan sesuatu (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022).

i. Kesabaran

Karakter kesabaran dirasakan oleh Arga selaku pemain *saron*. Karakter kesabaran ini sebagaimana sama dengan nilai yang terkandung dalam bermain gamelan, yaitu nilai kesabaran (Fitriani dkk., 2014: 176–179). Karakter kesabaran ini didapatkan Arga ketika dirinya memainkan *saron* dengan menyesuaikan jenis *gendhing* yang dimainkan dan mengikuti iramanya serta tidak memainkannya dengan seenaknya sendiri.

Karakter kesabaran yang didapatkan Arga ini sesuai dengan perintah Allah Swt. dalam firmanNya, Q.S. Al-Baqarah (2): 153 berikut ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ
الصَّابِرِينَ ١٥٣

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan salat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”

Di mana ayat di atas menyatakan bahwa seseorang yang bersabar ketika memperjuangkan kebenaran, orang yang bersabar akan menerima bantuan untuk memperjuangkan kebenaran (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2022).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 2 Karanganyar, maka disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan di SMK Negeri 2 Karanganyar dapat membantu terbentuknya beberapa karakter siswa, di antaranya:
 - a. Karakter mandiri dan karakter gotong royong atau kebersamaan pada tahap persiapan kegiatan.
 - b. Karakter religius pada tahap pembukaan kegiatan dan penutupan kegiatan.
 - c. Karakter mandiri dan nasionalis pada kegiatan perform atau pentas.
 - d. Karakter tanggung jawab pada kegiatan membersihkan atau merawat gamelan.
2. Melalui gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar dapat membantu terbentuknya beberapa karakter siswa, di antaranya:
 - a. Karakter kesopanan pada etika siswa saat memasuki area gamelan dan saat duduk di hadapan gamelan.
 - b. Karakter kehalusan pada saat memainkan gamelan dengan halus dan tidak terburu-buru dan pada seorang pemain *slenthem*.
 - c. Karakter toleransi pada saat memainkan gamelan posisi *kendhang* dimainkan oleh siswa kelas X atau kelas XI.

- d. Karakter tanggung jawab pada seorang pemain *bonang barung, saron penerus, bonang penerus, demung*
- e. Karakter kebersamaan pada seorang pemain *demung, kempyang, kethuk, bonang barung, bonang penerus,*
- f. Karakter kedisiplinan pada seorang pemain *bonang barung, kendhang, kempul, gong, saron, demung*
- g. Karakter kepemimpinan pada seorang pemain *kendhang, bonang barung,*
- h. Karakter mandiri pada seorang pemain *saron penerus, kenong, demung,*
- i. Karakter nasionalis, pada seorang pemain *demung*
- j. Karakter konsentrasi, pada seorang pemain *kempyang, kethuk*
- k. Karakter kesabaran, pada seorang pemain *saron*

B. Saran

Berdasarkan pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan sebagai sarana pendidikan karakter siswa melalui media gamelan di SMK Negeri 2 Karanganyar. Peneliti menyarankan untuk SMK Negeri 2 Karanganyar sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Peneliti menyarankan kepada koordinator ekstrakurikuler dan pelatih ekstrakurikuler karawitan untuk dapat memberikan waktu istirahat kepada siswa yang digunakan untuk dapat melaksanakan salat ashar atau memulai ekstrakurikuler karawitan setelah salat ashar.

2. Bagi Siswa

Peneliti menyarankan kepada siswa untuk mengajaklah kembali teman-teman yang sudah lama tidak aktif untuk kembali aktif mengikuti ekstrakurikuler karawitan sebagai bentuk nilai kebersamaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Degradasi Moral Pelajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 2716–2725.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11393>
- Agustin, K. (2019). *Makna Kehidupan di Balik Gamelan Jawa*. Good News From Indonesia. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/07/11/makna-kehidupan-di-balik-gamelan-jawa>
- Al-Sheikh, D. A. bin M. bin A. bin I. (2003). *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 5* (Y. Harun (ed.)). Pustaka Imam asy-Syafi'i.
https://archive.org/details/Tafsir_Ibnu_Katsir_Lengkap_114Juz/Tafsir_Ibnu_Katsir_5.1/page/n2/mode/1up?view=theater
- Arief, A., & Fitriani, A. (2020). Kesenian Karawitan Dalam Dimensi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Inklusi. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7(1), 998–1005. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i1.8397>
- Astuti, R. A. D. (2023). *Seni Musik Karawitan Dalam Membentuk Self-Esteem Disabilitas Sensorik Netra Di Rumah Pelayanan Sosial Bhakti Candrasa Surakarta* [UIN Raden Mas Said Surakarta]. <https://eprints.iain-surakarta.ac.id/7274/>
- Astuti, R. T. (2022). *Mengenal Lebih Dekat Gamelan Jawa (Karawitan) dan Perkembangannya dalam Kehidupan Masyarakat*. Komisariat IMM FAI UAD. <http://imm.fai.uad.ac.id/mengenal-lebih-dekat-gamelan-jawa-karawitan-dan-perkembangannya-dalam-kehidupan-masyarakat/19/>
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1995). *Kurikulum Sekolah Lanjutan*

Tingkat Atas. Jakarta: Depdikbud.

- Fatmah, N. (2018). Pembentukan Karakter dalam Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 29(2), 369–387. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v29i2.602>
- Fitriani, O., Isnaini, & Hasanah, U. (2014). The Implementation of Character Education in “Seni Karawitan (SEKAR)” Extracurricular Activities in SD Negeri Kauman. *PELITA*, 9(2), 172–182. https://www.academia.edu/23958456/The_Implementation_of_Character_Education_in_Seni_Karawitan_Sekar_Extracurricular_Activities_in_SD_Negeri_Kauman
- Fuad, J. (2012). Pendidikan Karakter dalam Pesantren Tasawuf. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 23(1), 60–77. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v23i1.13>
- Halstead, J. M., & Taylor, M. J. (2000). Learning and Teaching about Values: A review of recent research. *Cambridge Journal of Education*, 30(2), 169–202. <https://doi.org/10.1080/713657146>
- Julia, P., & Maulidar. (2022). PELAKSANAAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER TERHADAP SIKAP DISIPLIN SISWA DI SD NEGERI 60 BANDA ACEH. *Edunomika*, 06(02), 1–12.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. In *Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. <https://staffnew.uny.ac.id/upload/132304486/pendidikan/Pengembangan+Pendidikan+Budaya+dan+Karakter+Bangsa.pdf>
- Kurniatun, I. (2013). Mengenal Laras Melalui Proses Belajar Gamelan pada Siswa Sekolah Dasar Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta. *Abdi Seni*, 5(1), 28–42.

<https://doi.org/https://doi.org/10.33153/abdiseni.v5i1.183>

Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif* (F. Annisya & Sukarno (eds.)). Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).

Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. (2022). *Qur'an Kemenag*.

Quran.Kemenag.Go.Id. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/16?from=90&to=128>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Ayat 2 Tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler, 2014.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tentang Implementasi Kurikulum, (2013).

Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.

Mulyana, R. (2004). *Mengartikulasi Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.

Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal). In *Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta Press*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta Press. http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.docx

Musrifah. (2016). Pendidikan Karakter dalam Perspekti Islam. *Edukasia Islamika*, 1(1), 119–133. <https://doi.org/10.53649/jutau.v14i01.309>

Muzdalifah, A. A. (2022). *Pendidikan Karakter: Tantangan, dan Solusinya di Era Digital*. Pondok Pesantren Mambaul Ulum Bata-Bata. <https://bata-bata.net/2022/08/31/Pendidikan-Karakter-Tantangan-dan-Solusinya-di-Era->

Digital.html

- Prabowo, C., Arisyanto, P., & Damayani, A. T. (2019). Fungsi Ekstrakurikuler Karawitan di Sekolah Dasar Negeri Sendangguwo 01 Semarang. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 553. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22313>
- Rahayu, T. R. S. (2018). Pendidikan Karakter Melalui Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Kesenian Karawitan di SMAN 1 Dongko Kabupaten Trenggalek. *Solah*, 8(2), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/solah/article/view/28486>
- Risnandar. (2017). *Karawitan Sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti Dan Pengembangan Karakter Di SMP Warga Surakarta*. [http://repository.isi-ska.ac.id/3514/%0Ahttp://repository.isi-ska.ac.id/3514/1/KARAWITAN SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN_Risnandar.pdf](http://repository.isi-ska.ac.id/3514/%0Ahttp://repository.isi-ska.ac.id/3514/1/KARAWITAN%20SEBAGAI%20MEDIA%20PENDIDIKAN_Risnandar.pdf)
- Setyawati, E. (2017). *Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Berbasis Budaya Melalui Karawitan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Banguntapan Bantul* [UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta]. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/26930/>
- Sulistyawati, D. R., Suwarjiya, Wijaya, A., Rahmani, Hidayat, M., & Sukma, S. J. (2023). Pengenalan Nilai Karakter Melalui Gamelan Banjar Bagi Santri Manbaul Ulum Putra Kabupaten Banjar. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Seni Pertunjukan AP2SENI*, 2(1), 46–60. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=YkqkkOUAAAJ&citation_for_view=YkqkkOUAAAJ:XiSMed-E-HIC
- Szczepanski, K. (2019). *History of Gamelan, Indonesian Music and Dance*. Thought.Co. <https://www.thoughtco.com/history-of-gamelan-195131>

- Tim Penyusun. (2019). Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.
<https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?wpdmpo=buku-konsep-dan-pedoman-ppk>
- Tsauri, S. (2015). *Pendidikan Karakter Peluang Dalam Membangun Karakter Bangsa* (A. Mutohar (ed.)). IAIN Jember Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. Berlaku, 1 (2003).
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Wahyuni, A. (2021). Pendidikan Karakter: Membentuk Pribadi Positif dan Unggul di Sekolah. In E. F. Fahyuni (Ed.), *UMSIDA Press*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Wardani, N. P. (2020). “QUO VADIS” Pendidikan Karakter dalam Merajut Harapan Bangsa yang Bermartabat. In I. W. Wahyudi (Ed.), *UNHI Press*. Denpasar: UNHI Press.
- Yuda, A. (2021). *Pengertian Karakter, Unsur, Jenis, beserta Macam-Macam Pembentukannya yang Perlu diketahui*. Bola.Com.
<https://www.bola.com/ragam/read/4582039/pengertian-karakter-unsur-jenis-beserta-macam-macam-pembentukannya-yang-perlu-diketahui?page=5>
- Zahroh, S., & Na'imah, N. (2020). Peran Lingkungan Sosial terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di Jogja Green School. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 1–9.
<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i1.6293>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile 0271 - 782774
Website: www.uinsaid.ac.id E-mail: info@uinsaid.ac.id

Nomor : B- 8145 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/12/2023
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Kepala SMK Negeri 2 Karanganyar
Di
Tempat

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said Surakarta memohon ijin atas:

Nama : Muhammad Abdul Rosyid
NIM : 203111148
Jurusan / Prodi : Pendidikan Agama Islam
Semester : 7
Judul Skripsi : Pendidikan Karakter Siswa Melalui Media Gamelan di SMK
Negeri 2 Karanganyar

Waktu Penelitian : 12 Desember 2023 - 12 Februari 2024
Tempat : SMK Negeri 2 Karanganyar

Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka
memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami
ucapkan terima kasih.

Surakarta, 11 Desember 2023

Dekan,
Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said Surakarta

Dr. Andi Arif Rifa'i, M.Pd.
NIP. 19811028 200901 1 008

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

1. Wawancara

- a. Koordinator Ekstrakurikuler
- b. Pelatih Ekstrakurikuler Karawitan
- c. Siswa Ekstrakurikuler (Per Instrumen Gamelan)

2. Observasi

- a. Sarana dan prasarana ekstrakurikuler karawitan
- b. Pelaksanaan Karawitan
- c. Pendidikan Karakter di Karawitan
- d. Perilaku Siswa
- e. *Gendhing* yang dimainkan

3. Dokumentasi

- a. Sejarah Sekolah
- b. Visi dan Sekolah
- c. Struktur Organisasi Sekolah
- d. Guru, Karyawan, dan Siswa
- e. Sarana dan Prasarana
- f. Ekstrakurikuler Karawitan
 - 1) Struktur organisasi (PJ, Pelatih, Siswa)
 - 2) Instrumen gamelan
 - 3) Kegiatan Ekstrakurikuler

PEDOMAN WAWANCARA

1. Koordinator Ekstrakurikuler

- a. Bagaimana sejarah berdirinya ekstrakurikuler karawitan?
- b. Apa tujuan berdirinya ekstrakurikuler karawitan?
- c. Kapan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler karawitan?
- d. Bagaimana pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya.
- e. Apakah peran bapak/ibu dalam ekstrakurikuler karawitan?
- f. Apa saja kegiatan ekstrakurikuler karawitan?
- g. Apa ada kaitan antara gamelan dalam karawitan dengan karakter?
- h. Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri siswa melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?
- i. Apa yang membedakan antara siswa ekstrakurikuler karawitan yang belajar gamelan dengan siswa ekstrakurikuler lain?
- j. Apakah ada ritual khusus untuk membersihkan atau merawat instrumen gamelan?
- k. Apakah faktor pendukung kegiatan ekstrakurikuler?
- l. Apakah faktor penghambat kegiatan ekstrakurikuler?
- m. Data terkait ekstrakurikuler karawitan!
 - 1) Struktur organisasi
 - 2) Peserta ekstrakurikuler
 - a) Jumlah total
 - b) Jumlah berdasarkan kelas
 - c) Jumlah berdasarkan jenis kelamin

PEDOMAN WAWANCARA

2. Pelatih Ekstrakurikuler Karawitan

- a. Apa tujuan ekstrakurikuler karawitan?
- b. Kapan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler karawitan?
- c. Bagaimana pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya.
- d. Apakah peran bapak dalam ekstrakurikuler karawitan?
- e. Bagaimana pendapat bapak tentang peran atau tugas yang telah diberikan?
- f. Apa saja instrumen gamelan yang tersedia di ekstrakurikuler karawitan SMK N 2 Karanganyar?
- g. Apa saja instrumen gamelan yang digunakan di ekstrakurikuler karawitan SMK N 2 Karanganyar?
- h. Apakah ada ritual khusus untuk membersihkan atau merawat instrumen gamelan?
- i. Apakah ada etika atau tata krama terhadap instrumen gamelan?
- j. Apa saja makna yang terkandung dari setiap instrumen gamelan?
- k. Apa saja karakter-karakter dapat terbentuk dalam diri siswa melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?
- l. Bagaimana Pendidikan Karakter di Karawitan?
- m. Faktor Pendukung Pendidikan Karakter di karawitan?
- n. Faktor Penghambat Pendidikan Karakter di karawitan?
- o. Apa saja kegiatan ekstrakurikuler karawitan?

PEDOMAN WAWANCARA

3. Siswa

- a. Apa instrumen yang sering anda mainkan? Kenapa anda memilih instrumen tersebut?
- b. Apa peran anda dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?
- c. Apa motivasi anda mengikuti ekstrakurikuler karawitan?
- d. Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?
- e. Apa kendala dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?
- f. Bagaimana upaya mengatasi kendala dalam ekstrakurikuler karawitan?
- g. Apa yang anda peroleh setelah mengikuti ekstrakurikuler karawitan?
- h. Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri anda melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?
- i. Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya

Lampiran 4 Fieldnote Wawancara

FIELD-NOTE

Kode : 01
 Informan : Ibu Astitik, S.Sn., M.Pd. (Koordinator Ekstrakurikuler)
 Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
 Tempat : Ruang Kesenian
 Waktu : 26 Januari 2024, Pukul 15:16-15:46 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana sejarah berdirinya ekstrakurikuler karawitan?	2015 Berdirinya ekstrakurikuler karawitan tersebut ternyata banyak diminati oleh siswa yang memang berminat pada seni tradisi daerah, kemudian ada pengajuan proposal untuk pembelian gamelan yang dapat menyalurkan keterampilan di bidang seni tradisi. Pembelian gamelan tersebut sudah dilakukan, akan tetapi hanya gamelan dengan laras pelog saja. Meskipun begitu, dengan gamelan yang ada sudah dapat menunjang kegiatan siswa. Ekstrakurikuler karawitan ini dapat mendorong siswa meningkatkan karakter. Terlebih pada karakter disiplin, tertib, dan tanggung jawab. Hal itu dikarenakan ketika gamelan digunakan harus dimainkan sesuai dengan aturan yang ada. Aturan ketika dalam gending lancar, <i>ladrang</i>, maupun <i>ketawang</i>. Sehingga apabila seseorang memainkan gamelan tidak sesuai (<i>slenco</i>) dengan aturan yang ada dapat

		menimbulkan suara yang berbeda bahkan merusak irama suatu gending. Munculnya karakter yang ditimbulkan dari siswa yang bermain gamelan, diharapkan dapat dibawa oleh siswa ke dalam aspek kehidupan yang lain seperti halnya ketika pembelajaran di dalam kelas maupun ketika di kehidupan sehari-hari.
2	Apa tujuan berdirinya ekstrakurikuler karawitan?	Meningkatkan karakter siswa Mengenal musik tradisi daerah jawa (kearifan lokal) Melestarikan budaya jawa Meningkatkan kompetensi siswa (keterampilan) Mengenal tentang gending-gending, menyalurkan hobi
3	Kapan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Jum'at, Pemilihan hari dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa banyak siswa yang mengikuti ekstrakurikuler selain karawitan. Maka dari itu, ekstrakurikuler karawitan dilakukan pada hari jumat, selain ekstrakurikuler lain yang dilaksanakan pada hari sabtu. 14.30 – 16.30, ataupun terkadang bisa lebih.
4	Bagaimana pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya!	Pelaksanaannya sebagai mana yang anda lihat, mungkin untuk selebihnya biasanya saya melakukan presensi kehadiran siswa
5	Apa peran Ibu dalam ekstrakurikuler karawitan?	Memberi wadah, saran dan prasarana, Motivator, kesenian itu bagus menambah

		keterampilan sehingga mendapatkan bekal lebih ketika hendak terjun di masyarakat.
6	Apa saja kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	FLS2N, Siaran RRI (2023), Gelar Karya (Mei/HUT SMK), Lomba DPRD, SMK Mantu (P5 Kurmer) Intinya tidak sekedar latihan tetapi berujung pada tampil atau pentas untuk menunjukkan keterampilan siswa kepada masyarakat luas atau khalayak umum
7	Apa ada kaitan antara gamelan dalam karawitan dengan karakter?	Saya melihat bahwa anak-anak karawitan kepekaannya itu tinggi, kalau dia tidak punya kepekaan tinggi, dia tidak dapat memainkan gamelan dengan baik. Karena ekstrakurikuler karawitan itu merupakan olah rasa yang menjadi pembeda dengan ekstrakurikuler lain yang lebih ke olah raga. Jaman dulu , gamelan sebagai media untuk menyebarkan agama Islam. Sebagaimana gamelan yang dulu digunakan oleh masyarakat Hindu Buddha dapat dialih fungsikan untuk menyebarkan agama islam. Santiswara malam Jumat dan Selasa, syair-syair, shalawatan, pujian-pujian
8	Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri siswa melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	Tertib, tanggung jawab, disiplin, mandiri, gotong royong, kreatif, kepekaan,
9	Apa yang membedakan antara siswa ekstrakurikuler karawitan	Kepekaan karena karawitan itu olah rasa Semua anak karawitan dapat menabuh gamelan sesuai dengan aturan yang ada.

	yang belajar gamelan dengan siswa ekstrakurikuler lain?	
10	Apakah ada ritual khusus untuk membersihkan atau merawat instrumen gamelan?	Tidak, Paling Cuma setelah bersih-bersih makan bersama. Pengecatan ulang gamelan secara periodik, dijadwalkan, berkaitan dengan dana, mengajukan, Melihat keadaan gamelan layak atau tidak, perlu di cat atau tidak.
11	Apakah faktor pendukung kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Sarana dan pra sarana dari sekolah Minat atau antusias siswa
12	Apakah faktor penghambat kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Cuaca hujan Bertabrakan dengan ekstra lain yang di hari Jumat juga Bertabrakan dengan siswa yang ingin maju lomba dalam ekstranya
13	Apakah terdapat struktur organisasi dalam ekstrakurikuler karawitan dan berapa jumlah peserta ekstrakurikuler karawitan?	Tidak ada struktur, Koordinator satu untuk ekstrakurikuler karawitan Jumlah keseluruhan 50 lebih Akan tetapi yang aktif 27, karena yang lain sebagai contoh kelas IX itu sudah ke dunia industri (PKL)

FIELD-NOTE

Kode : 02
Informan : Rony Kesuma, S.Sn. (Pelatih Ekstrakurikuler Karawitan)
Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
Tempat : Kantin
Waktu : 19 Januari 2024, Pukul 16:20-16:45 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa tujuan ekstrakurikuler karawitan?	Sarana konservasi gamelan ke generasi muda Pengenalan seni budaya Perlindungan dan keberlanjutan karawitan
2	Kapan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler?	Hari : Jumat Waktu : Setelah pulang sekolah Durasi : 2 jam Akan tetapi terkadang kurang dari 2 jam, dikarenakan beberapa hal seperti mendekati hujan atau siswa banyak yang sudah lelah. Begitu juga sebaliknya, jika siswa masih semangat bisa jadi lebih dari 2 jam.
3	Bagaimana pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler? Tahapan-tahapannya!	Pra Kegiatan 1. Koordinator mengambil kunci ruang kesenian 2. Masuk ruangan dan membersihkan ruangan 3. Membuka tirai/selimut gamelan 4. Mengambil dan menatap <i>tabuh</i> 5. Mengambil alas duduk Pembukaan 1. Berdoa 2. Memberikan arahan 3. Evaluasi

		Inti 1. Mengulang materi 2. Menambahkan materi 3. Praktik Materi diberikan dengan mempertimbangkan kemampuan siswa. Hal itu dikarenakan tidak semua siswa SMK Negeri 2 Karanganyar belajar karawitan dari “nol”, sehingga menghindari siswa yang sudah memiliki kemampuan agar tidak bosan. Materi yang diberikan adalah materi sudah direncanakan dan sudah dikombinasi, baik materi tingkat dasar maupun menengah dengan pertimbangan hal di atas.
4	Apakah peran anda dalam ekstrakurikuler?	Guru Mengarahkan siswa yang sudah sedikit memiliki kemampuan Mengajari siswa yang belum atau memiliki kemampuan
5	Bagaimana pendapat anda tentang peran atau tugas yang telah diberikan?	Karena ini pekerjaan, saya harus bisa menjalankannya dengan semaksimal mungkin terlebih untuk mengenalkan kepada siswa terkait kesenian gamelan
6	Apa saja instrumen gamelan yang tersedia di ekstrakurikuler karawitan SMK Negeri 2 Karanganyar?	Semua instrumen, kecuali : rebab, gambang, siter, dan suling. Instrumen gamelan yang tersedia hanya instrumen gamelan dengan laras pelog (1 pangkon), jadi bukan seperangkat karena tidak ada instrumen gamelan dengan laras slendro.

7	Apa saja instrumen gamelan yang digunakan di ekstrakurikuler karawitan SMK Negeri 2 Karanganyar?	Bonang barung, bonang penerus, kendhang, slenthem, demung, saron, saron penerus, kempyang, kethuk, kenong, kempul, gong.
8	Apa terdapat ritual khusus untuk membersihkan atau merawat instrumen gamelan?	Membersihkan gamelan dengan minyak tanah atau solar dilakukan setiap libur semester menjelang tahun ajaran baru atau ketika gamelan ingin digunakan untuk perlombaan seperti FLS2N. Membersihkan tempat setiap sebelum latihan
9	Apakah ada etika atau tata krama terhadap instrumen gamelan?	1. Melangkahi atau melompati gamelan 2. Tidak tidur di area gamelan 3. Tidak boleh berbicara kotor atau teriak 4. Duduk bersila untuk pria dan setimpuh untuk perempuan
10	Apa saja makna yang terkandung dari setiap instrumen gamelan?	Sebagai mana teori yang ada Selain itu, makna menghargai, saling menerima, dan patuh. Hal itu didasarkan pada kondisi di mana ketika <i>kendhang</i> sebagai simbol pemimpin di pukul oleh siswa kelas 10. Sehingga siswa lain yang merasa kelas 11 atau 12 tetap harus mengikuti aturan dari <i>kendhang</i> .
11	Apa saja karakter-karakter dapat terbentuk dalam diri siswa melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	1. Menghormati yang lebih tua 2. Tutur bahasa 3. Sopan dan santun 4. Disiplin 5. Manajemen waktu Kaitan dengan agama: 1. Berdoa
12	Bagaimana pendidikan karakter di karawitan?	1. Menjadikan siswa sebagai teman

		2. Pembawaan yang tidak monoton (serius dan tidak serius)
13	Apa faktor pendukung pendidikan karakter di karawitan?	1. Motivasi ingin belajar instrumen gamelan 2. Perform atau tampil di beberapa event, seperti siaran RRI, FLS2N, event akhir tahun sekolah, gebyar atau P5 (mantu)
14	Apa faktor penghambat pendidikan karakter di karawitan?	1. Siswa yang mempunyai kesibukan ganda di waktu yang bersamaan 2. Guru yang berhalangan hadir
15	Apa saja kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Siaran RRI, FLS2N, event akhir tahun sekolah, gebyar atau P5 (mantu), dan ekstrakurikuler lain ketika meminta bantuan ekstrakurikuler karawitan

FIELD-NOTE

Kode : 03
Informan : Ikhsan Setyo Wicaksono (Siswa XI RPL B)
Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
Tempat : Ruang Kesenian
Waktu : 26 Januari 2024, Pukul 15:05-15:15 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa instrumen yang sering anda mainkan? Kenapa anda memilih instrumen tersebut?	Bonang Sering dimainkan waktu SMP Unik karena menggunakan dua pemukul untuk menabuhnya Bonang sebagai pembuka suatu gending atau lagu
2	Apa peran anda dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Siswa Belajar mengenai karawitan, menggali lebih dalam gamelan sebagai budaya
3	Apa motivasi anda mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Mengikuti lomba karawitan/FLS2N Menambah pengalaman Menambah prestasi
4	Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Senang Gembira Bisa memainkan instrumen2 yang ada di karawitan Senang dapat bertemu teman dan memperkuat solidaritas
5	Apa kendala dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Bertabrakan dengan kegiatan osis Bertabrakan dengan kegiatan PBB

6	Bagaimana upaya mengatasi kendala dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Membagi waktu atau manajemen waktu baik, Dari pengalaman saya, osis dan PBB adalah prioritas saya. Dikarenakan kegiatan keduanya dimulai sebelum ekstrakurikuler karawitan.
7	Apa yang anda peroleh setelah mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Dapat menggali bakat saya yang terpendam
8	Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri anda melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	Karakter tanggung jawab, disiplin,
9	Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya!	Salah satu siswa mengambil kunci Membersihkan ruangan Membuka selimut Berkumpul Berdoa dipimpin salah satu atau pelatih Intinya yaitu menambahkan materi atau mengulangi materi apabila sebelumnya belum maksimal Berdoa

FIELD-NOTE

Kode : 04
Informan : Filip Dwi Utomo (Siswa XI RPL B)
Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
Tempat : Ruang Kesenian
Waktu : 26 Januari 2024, Pukul 15:48-15:55 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa instrumen yang sering anda mainkan? Kenapa anda memilih instrumen tersebut?	Saron penerus Tidak hanya orang yang dapat memainkan instrumen tersebut, karena saron ini berbeda dengan jenis balungan lainnya seperti saron dan demung. Di mana di sarong penerus ini harus dipukul dua kali atau double ketika dimainkan. Maka dari itu, kesulitan atau perbedaan yang ada tersebut menjadi sebuah kebanggaan bagi saya kenapa saya memainkan saron penerus.
2	Apa peran anda dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Siswa yang menari ilmu tentang kesenian melalui gamelan
3	Apa motivasi anda mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Mencari pengalaman, smp 1 matesih Menambah pertemanan, dari lingkungan lain Melestarikan kesenian jawa yang sudah mulai hilang
4	Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Menyenangkan, bisa memainkan alat musik yang berbeda2 tetapi bisa selaras
5	Apa kendala dalam mengikuti kegiatan	Bertabrakan dengan kegiatan pmr Diminta untuk pulang oleh orang tua Projek atau tugas kejuruan

	ekstrakurikuler karawitan?	
6	Bagaimana upaya mengatasi kendala dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Membagi waktu Baik membagi dengan perminggu nya gantian atau pada hari itu gantian
7	Apa yang anda peroleh setelah mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Ilmu Dapat mengenal teman dari kelas lain Tidak jadi egois
8	Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri anda melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	Karakter percaya diri, Lebih teliti, lebih cepat tanggap Tanggung jawab
9	Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya!	Membuka ruang karawitan dan membersihkan ruangan , Pelatih datang, Salam dan berdoa Pelatih mengajarkan materi dan diikuti oleh peserta, Evaluasi, Motivasi Penutup

FIELD-NOTE

Kode : 05
Informan : Rahmadlon Suryo Susilo (Siswa XI RPL A)
Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
Tempat : Ruang Kesenian
Waktu : 26 Januari 2024, Pukul 16:07-16:14 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa instrumen yang sering anda mainkan? Kenapa anda memilih instrumen tersebut?	Kendang Bakat saya dari tk sd smp smk, tetapi instrumen lain juga bisa memainkannya sedikit2 Karena pelatih juga sudah tau bahwa bakat saya di kendang
2	Apa peran anda dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Siswa Anggota Membantu teman2 yang lainnnya
3	Apa motivasi anda mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Mengembangkan bakat Ingin mengembangkan karawitan smk
4	Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Tertantang Setiap karawitan ada materi baru, kendangan baru, ada hal baru Meskipun sama jenis gending belum tentu aturan atau cara mainnya sama.
5	Apa kendala dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Tugas kelompok yang dikerjakan pada hari jumat Mengerjakan proyek kejuruan
6	Bagaimana upaya mengatasi kendala dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Mengerjakan tugas kelompok dengan memanfaatkan waktu istirahat untuk mengerjakan tugas yang sudah menjadi tanggung jawab saya atau bagian saya

7	Apa yang anda peroleh setelah mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Materi baru Kedisiplinan, di karawitan kita harus bermain diketukan yang seharusnya dengan menyesuaikan gamelan yang dimainkan, pada jalurnya sendiri, pada ketukannya sendiri
8	Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri anda melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	Disiplin Kepemimpinan, tugas kendang adalah mengatur tempo, kendang memberi aterm-ater untuk memulai, melakukan peralihan, dan mengakhiri suatu gending atau lagu
9	Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya!	Meminta teman untuk segera merapat melalui WA, baik grup maupun japri

FIELD-NOTE

Kode : 06
Informan : Lintang Sandi Sfifa P. (Siswa XI M C)
Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
Tempat : Ruang Kesenian
Waktu : 26 Januari 2024, Pukul 16:15-16:22 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa instrumen yang sering anda mainkan? Kenapa anda memilih instrumen tersebut?	Gong kempul Karena dipilhkan, tetapi tidak terpaksa, Karena menurut pelatih cocoknya disitu, Dan karena memang sebelumnya gong dan kempul itu sering kosong dengan kata lain tidak banyak dimainkan oleh siswa
2	Apa peran anda dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Koordinator Menyegeera teman2 Saya menjadi koordinator karena sering ngobrol dengan bu astitik (akrab)
3	Apa motivasi anda mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Mencari pengalaman baru, belum pernah mengikuti karawitan Melihat kakek yang juga bermain karawitan atau gamelan
4	Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Senang, ingin mengulangi bermain karawitan terus setiap hari
5	Apa kendala dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Ngantuk, karena nabuhnya jarang Gending atau lagunya Cuma itu itu saja
6	Bagaimana upaya mengatasi kendala dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Ngantuk saya atasi dengan minum kopi sebelum ekstra dimulai

		Request lagu baru biar tidak ngantuk dan bosan
7	Apa yang anda peroleh setelah mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Mendapatkan ilmu karawitan Dapat pengalaman baru
8	Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri anda melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	Disiplin, sesuai ketukannya harus pas tidak boleh nyeleneh Disiplin dapat tercermin di kehidupan sehari-hari saya
9	Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya!	Mengembalikan kunci

FIELD-NOTE

Kode : 07
Informan : Benediktus Dwi Handaya Putro (Siswa XII M C)
Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
Tempat : Ruang Kesenian
Waktu : 19 Januari 2024, Pukul 16:20-16:45 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa instrumen yang sering anda mainkan? Kenapa anda memilih instrumen tersebut?	Demung Pada awalnya saya tidak memilih demung, karena awalnya saya vokal atau gerong. Jadi tergantung gendhing yang dimainkan, apabila gendhing yang dimainkan itu tidak mengandung lagu dan posisi demung kosong saya diminta untuk memainkan demung. Meskipun di minta saya dapat mengikuti dan tidak merasa terpaksa.
2	Apa peran anda dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Anggota biasa yang menggerakkan (koordinator) saya tidak dipilih secara langsung untuk menjadi koordinator, akan tetapi seiring berjalannya waktu saya diberikan kepercayaan oleh pembina, sehingga sering di hubungi (wa) untuk mulai mengkoordinir teman-teman. Akan tetapi karena sekarang saya sudah kelas 12 semester akhir, dan sedang melakukan magang. Maka koordinator dipindahkan kepada siswa kelas 11 yaitu lintang.
3	Apa motivasi anda mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Cuma iseng, karena bosan dirumah

		Melanjutkan pengalaman di SMP, karena waktu di SMP saya hanya diminta untuk vokal atau gerong. Awalnya saya tanya-tanya di kelas sama Ibu Astitik selaku pembina waktu sedang pembelajaran di dalam kelas terkait apakah ada ekstrakurikuler karawitan. Kemudian ibu Astitik menjawab ada, jumat minggu depan datang aja. Kemudian jumat minggu depan tersebut saya mencoba.
4	Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Senang, apalagi ketemu teman2 Ada yg asik dan Menjengkelkan tetapi, seiring berjalannya waktu dapat kenalan baru.
5	Apa kendala dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Anggota atau teman-teman yang semakin sedikit ikut ekstrakurikuler karawitan untuk menunjukkan jiwa seni.
6	Bagaimana upaya mengatasi kendala dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Saya menggerakkan lagi, menghidupkan lagi, open recruitmen, pamflet, ig dll sebagai saran promosi dan banyak siswa yang tergabung. Akan tetapi seiring berjalannya waktu siswa yang tergabung mulai berkurang, salah satu alasannya karena bosan. Akan tetapi ketika mendekati ekstrakurikuler ada event untuk perform, seketika yang dulunya berkurang jadi bertambah yang ingin bergabung. Salah satu event yang diceritakan adalah siaran di RRI Solo.
7	Apa yang anda peroleh setelah mengikuti	Dapat relasi lebih luas, Pengalaman, Melatih mental, Melatih jiwa seni, Menjadi lebih tau tentang gamelan, Mengukir prestasi – juara

	ekstrakurikuler karawitan?	fls2n – juara tingkat karisidenan – pertukaran pelajar ke jepang selama 2 minggu
8	Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri anda melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	Peka terhadap keadaan sekitar, walaupun kita satu alat, tapi disini satu rangkaian. Tidak mungkin kita egois – Kebersamaan - Disiplin Manajemen waktu, terlebih bagi saya yang juga mengikuti ekstrakurikuler lain seperti PBB dan English Club. Cinta tanah air (budaya indonesia)
9	Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya!	Bel pulang – salah satu ambil kunci – buka – selimut – sapu – tunggu pelatih – nabuh atau bermain sendiri – latihan – pulang – doa – pelatih terbuka sehingga memudahkan komunikasi antara pelatih dengan siswa. Pelatih menjalin hubungan dengan baik dengan komunikasi. Mengulang materi, sudah lumayan bisa, teman-teman request materi baru. Terkadang inisiatif pelatih menambah materi baru yang benar-benar asing bagi siswa. Refleksi atau bercerita,

FIELD-NOTE

Kode : 08
Informan : Ridwan Gusti Prasetya (Siswa X M C)
Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
Tempat : Masjid Lt. 2
Waktu : 7 Februari 2024, Pukul 15:37-15:44 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa instrumen yang sering anda mainkan? Kenapa anda memilih instrumen tersebut?	Kempyang kethuk, karena masih belajar memahami nada, alat yang mudah untuk dipelajari dan mudah memukulnya
2	Apa peran anda dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Anggota biasa
3	Apa motivasi anda mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Untuk menambah wawasan dan pemahaman terkait gamelan jawa atau karawitan. Menyenangkan nenek, karena neneknya dulu penyanyi
4	Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Sangat senang, menambah teman, teman sedikit,
5	Apa kendala dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Sulit untuk mengingat ketukan
6	Bagaimana upaya mengatasi kendala dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Berusaha untuk fokus agar cepat mengingat
7	Apa yang anda peroleh setelah mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Mendapat wawasan dan pemahaman lebih terkait seni dan musik tradisional
8	Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri anda	Karakter peka, jika karawitan salah nada sudah berbeda,

	melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	
9	Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya!	Pulang sekolah, nunggu diluar ruang kesenian, ambil kunci, menyapu lantai, buka selimut gamelan, alas duduk, duduk Salam sama pembina ketika sudah datang, berdoa, bertanya kabar, bermain, doa penutup, menutup gamelan, ngembaliin tempat duduk, salaman mas rony, keluar

FIELD-NOTE

Kode : 09
Informan : Jefri Aditama (Siswa X M A)
Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
Tempat : Masjid Lt. 2
Waktu : 7 Februari 2024, Pukul 15:48-15:55 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa instrumen yang sering anda mainkan? Kenapa anda memilih instrumen tersebut?	Saron Karena saya baru pertama kali mengikuti kegiatan ekstra karawitan dan pada waktu itu posisi yang kosong adalah saron
2	Apa peran anda dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Anggota
3	Apa motivasi anda mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Ingn belajar mendalami ilmu kesenian gamelan
4	Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Senang dapat mengikuti ekskul karawitan Dan dapat bekerjasama dengan kompak.
5	Apa kendala dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Kurangnya teman yang hadir karena banyak instrumen yang tidak dimainkan atau kosong
6	Bagaimana upaya mengatasi kendala dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Mengajak teman-teman supaya aktif hadir untuk mengikuti ekskul karawitan, bila semua hadir akan menciptakan kerjasama yang kompak. Mengajak dengan cara menghampiri teman ke kelasnya
7	Apa yang anda per oleh setelah mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Senang bekerja sama dengan baik, mengerti jenis2 gendhing yang diajarkan:

		kebo giro, manyar sewu, gugur gunung, prau layar, wilujeng, pangkur, Instrumen yang saya jadi lebih kenal: bonang, gong, kempyang kethuk, kendhang
8	Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri anda melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	Kedisiplinan: nabuh sesuai dengan notasi yang diberikan, antara kapan harus berhenti dan kapan harus menabuh
9	Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya!	Menunggu teman yang mengambil kunci, masuk membersihkan lantai, membuka selimut, mengambil tabuh, mengambil alas Penutup: mengembalikan tabuh, alas, menyelimuti gamelan, duduk kembali dan berdoa, pamitan kepada guru dan pelatih, pulang

FIELD-NOTE

Kode : 10
Informan : Daffa Abdu Khoiri (Siswa X M A)
Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
Tempat : Masjid Lt. 2
Waktu : 7 Februari 2024, Pukul 15:56-16:09 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa instrumen yang sering anda mainkan? Kenapa anda memilih instrumen tersebut?	Bonang barung Karena belum pernah main bonang barung, sudah memainkan alat yang lain, ingin mencoba bonang barung. Sebelumnya pernah nabuh gong kempus, kenong, saron dan saron penerus, kethuk kempyang Mencoba instrumen baru atau instrumen lain
2	Apa peran anda dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Anggota biasa, yang mencoba
3	Apa motivasi anda mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Ingin mendalami ttg budaya jawa, tata cara menabuh dan skill2 tertentu
4	Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Senang dapat mengikuti ekstra karawitan Dapat berkerja sama dengan kompak Banyak temannya Saya tidak merasa bosan ketika lagu atau gendhingnya itu2 saja, saya menerima, karena kalau diulang2 akan makin hafal dan mantap
5	Apa kendala dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Kurangnya teman yang hadir Kegiatan tabrakan dengan ekstrakurikuler lain, karena saya mengikuti pramuka (ambalan)

6	Bagaimana upaya mengatasi kendala dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Mengajak teman dengan memberitahu atau meng-chat dia, dan terkadang juga menghampiri ke kelas. Membagi waktu antara pramuka dan karawitan, dengan pramuka terlebih dahulu kemudian lanjut di karawitan dalam sehari. Atau gantian di tiap minggunya, minggu ini pramuka, minggu depan karawitan
7	Apa yang anda peroleh setelah mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Mengerti akan kerjasama yang kompak Mengerti instrumen yang diajarkan Gendhing2 yang diajarkan: gugur gunung, manyar sewu, kebo giro, sarung jagung, lesung jumenglung, wilujeng, pangkur tirta kencana, sri narendra, kagok semarang, raja manggala, subokastawa, puspo warna, ibu pertiwi, ayak-ayak, srepeg, sampak pl nem Tata cara menabuh yang benar bagaimana
8	Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri anda melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	Kedisiplinan: datang tepat waktu, menyapu, mengambil kunci
9	Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya!	Bertanya di grup, nanti jadi latihan atau tidak

FIELD-NOTE

Kode : 11
Informan : Rony Nur Cahyadi (Siswa X M A)
Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
Tempat : Masjid Lt. 2
Waktu : 7 Februari 2024, Pukul 16:10-16:18 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa instrumen yang sering anda mainkan? Kenapa anda memilih instrumen tersebut?	Bonang penerus Karena dulunya saya nabuh bonang barung dan ternyata lebih susah ketika di smk dari pada di smp, dan berakhir pada bonang penerus. Selain itu ingin mencari suasana baru, agar tidak bosan Karena tertarik sama kerjasama antara boanang barung dan bonang penerus yaitu imbal atau sekaran
2	Apa peran anda dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Anggota biasa
3	Apa motivasi anda mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Dulu sempat menyesal waktu smp tidak ikut eksra karawitan, dipanggil waktu akhir kelas 3 untuk lomba dan saya merasa kurang puas, belum tau caranya memainkan gamelan dengan lebih baik.
4	Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Senang, karena bisa bertemu teman-teman Karena bisa menikmati lagu-lagu yang dimainkan

5	Apa kendala dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Kurangnya anggota yang hadir sehingga terkadang membuat gendhing atau lagu yang dimainkan terasa kurang lengkap atau mantap dan terasa ada yang kurang.
6	Bagaimana upaya mengatasi kendala dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Sering bicara sama teman yang tidak hadir, temannya di ajak, dinasehati
7	Apa yang anda peroleh setelah mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Memperoleh gendhing2 jawa baru yang sebelumnya saya belum pernah tau dan tata cara memukul gamelan yang benar Gendhing2 yang sebelumnya saya tidak tahu: ayak, srepeg, sampak dan masih asing
8	Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri anda melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	Lebih rajin – saya mengambil kunci (tanggung jawab) -
9	Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya!	Pemanasan ketika mas rony baru datang dengan mengulan materi lama

FIELD-NOTE

Kode : 12
Informan : Arga Reksa Putra (Siswa X M C)
Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
Tempat : Masjid Lt. 2
Waktu : 7 Februari 2024, Pukul 16:28-16:39 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa instrumen yang sering anda mainkan? Kenapa anda memilih instrumen tersebut?	Saron Karena saya merasa saron adalah instrumen yang unik ketika pertama kali mengikuti ekstra Dan saron menjadi instrumen yang mudah untuk dipelajari bagi saya yang baru pertama kali
2	Apa peran anda dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Siswa yang sedang belajar
3	Apa motivasi anda mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Memajukan karawitan smk n 2
4	Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Senang, karena bisa bertemu teman yang setiap hari belum tentu bertemu Bisa bercanda gurau
5	Apa kendala dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Kadang teman saya yang juga nabuh saron mengganggu konsentrasi saya dengan memukul yang tidak sesuai dengan ketukan antara mendahului ketukan atau mengakhirkan ketukan
6	Bagaimana upaya mengatasi kendala dalam	Saya bertahu, jangan cepat-cepat dan kadang jangan pelan-pelan

	kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	
7	Apa yang anda peroleh setelah mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Melatih kesabaran: Karena terdapat teman yang menabuh tidak sesuai dengan aturan maupun ketukan, dan saya sudah memperingatkannya atau menegurnya, akan tetapi balik lagi dia terpeleset atau salah lagi.
8	Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri anda melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	Disiplin
9	Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya!	Ada informasi terkait pelaksanaan ekstra yang disampaikan oleh pelatih maupun guru atau juga terkadang siswa yang bertanya Mengajak teman, menunggu teman, menyapu, alas duduk, membuka selimut, ada yang bermain gamelan terlebih dahulu sebelum teman-teman banyak yang datang atau menunggu pelatih maupun guru Pembukaan kebogiro Mas Rony atau pelatih sempat merolling atau memindah posisikan siswa agar siswa dapat belajar instrumen gamelan yang lain.

FIELD-NOTE

Kode : 13
Informan : Rasya Azami Pasya (Siswa X O C)
Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
Tempat : WhatsApp
Waktu : 7 Februari 2024, Pukul 18:09-Selesai

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa instrumen yang sering anda mainkan? Kenapa anda memilih instrumen tersebut?	Kenong Karena instrumen yang besar membuat saya lebih tertantang dan kebetulan posisi tersebut masih kosong belum ada yang memainkan
2	Apa peran anda dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Siswa yang berusaha mengaktifkan ekstra dengan mengikutinya dan mengajak siswa lain untuk mengikutinya
3	Apa motivasi anda mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Ingin menambah teman, karena saya lulusan smp dari luar kabupaten yang jarang sekolah ke smk n 2 karanganyar Ingin bisa bermain gamelan, karena belum sama sekali
4	Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Senang Karena membuat otak menjadi rileks setelah 5 hari sekolah, Mengisi waktu luang
5	Apa kendala dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Ketukan instrumen yang berbeda dengan instrumen lain

6	Bagaimana upaya mengatasi kendala dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Bertanya pada guru ekstra, bagaimana ketuka kenong
7	Apa yang anda peroleh setelah mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Kesenangan dan kekreativitasan bermain instrumen gamelan, menambah pengalaman
8	Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri anda melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	Kedisiplinan dan kreativitas Karena pada karawitan kita bisa berkreasi dalam bermain gamelan
9	Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya!	Membuka tutup gamelan, mengambil tabuh, doa mulai, doa selesai, pulang

FIELD-NOTE

Kode : 14
Informan : Marlon Jauordan Thio Rafi (Siswa XII O A)
Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
Tempat : WhatsApp
Waktu : 24 Februari 2024, 23:19-Selesai

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa instrumen yang sering anda mainkan? Kenapa anda memilih instrumen tersebut?	Slenthem, karena mengisi kekosongan saat latihan. Awalnya terpaksa karena saat latihan lebih aktif di demung tapi seiring berjalannya waktu bisa menyesuaikan
2	Apa peran anda dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Peran saya memainkan slenthem dan bisa mengisi kekosongan gamelan lainnya
3	Apa motivasi anda mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Ingin belajar lebih dekat dengan tradisi musik gamelan
4	Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Senang karena bisa belajar hal baru dan teman baru
5	Apa kendala dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Kurangnya anggota aktif sehingga banyak peranan yang kosong
6	Bagaimana upaya mengatasi kendala dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Membuatnya lebih menarik
7	Apa yang anda peroleh setelah mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Ilmu tentang budaya bermain gamelan dan merasa bangga bisa mewariskan budaya indonesia

8	Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri anda melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	Optimis dan tanggung jawab Karakter kehalusan mungkin karena lebih santai Menabuh tidak cepat, harus pelan-pelan
9	Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya!	Membuka tutup gamelan, mengambil tabuh, doa mulai, doa selesai, pulang

FIELD-NOTE

Kode : 15
Informan : Nanang Priyanto (Siswa XII M B)
Judul : Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler Karawitan
Tempat : WhatsApp
Waktu : 25 Februari 2024, 16:46-Selesai

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa instrumen yang sering anda mainkan? Kenapa anda memilih instrumen tersebut?	Saya memilih demung karena dari awal suka karawitan yang saya tabuh juga demung/saron
2	Apa peran anda dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Peran saya dalam mengikuti ekstrakurikuler karawitan adalah sebagai anggota atau crew karawitan yang menabuh demung.
3	Apa motivasi anda mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Motivasi saya adalah nguri - nguri budaya jawi, dan juga salah satu ekstrakurikuler yang saya sukai karena kekompakan saat latihan/bermain gamelan bisa membuat hati senang.
4	Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Perasaan saya sangat senang dan gembira karena bisa berkumpul bersama teman teman dan juga guru untuk latihan gamelan bersama. Kalau sedih ya ada tapi juga akan terbayar dengan keberhasilan memainkan 1 lagu dengan lancar.
5	Apa kendala dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	Menurut saya kendala dalam ekstrakurikuler karawitan tidak terlalu banyak jika setiap anggota/pemain mempunyai rasa semangat untuk latihan.
6	Bagaimana upaya mengatasi kendala	Upaya untuk mengatasi kendala tersebut bisa dengan candaan agar tidak tegang saat latihan dan

	dalam kegiatan ekstrakurikuler karawitan?	juga memberi semangat untuk bisa memainkan gamelan yang dimainkan
7	Apa yang anda peroleh setelah mengikuti ekstrakurikuler karawitan?	Untuk yang saya peroleh adalah nilai, karena saya juga masih seorang pelajar dan juga memperoleh pengalaman bisa siaran di RRI itu sebuah pengalaman yang sangat menyenangkan Juga menjadi juara 1 saat mengikuti FLS2N tetapi saat itu saya tidak bisa ikut tapi saya juga merasakan betapa bangganya teman2 yang ikut bisa jadi juara 1
8	Apa saja karakter-karakter yang dapat terbentuk dalam diri anda melalui gamelan di ekstrakurikuler karawitan?	Karakter yang dapat terbentuk adalah tanggung jawab, karena kita juga masih latihan masih membutuhkan bantuan buku not angka jadi kita bertanggungjawab untuk menghafal not tersebut setidaknya kita bisa mengetahui oh ya ini dimainkan dua kali dan yang lainnya Ya saya setuju, percaya diri juga bisa terbentuk karena seorang pemain demung harus menabuh demung dengan lantang dan tegas
9	Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan? Tahapan-tahapannya!	Tahapan awal bisa dengan pembagian gamelan yang dimainkan atau memilih sendiri mana yang mau ingin dipegang untuk latihan setelah itu bisa juga tanya jawab pada guru untuk gamelan ini menabuhnya gimana, setelah semua paham mungkin bisa mulai latihan dengan membawakan 1 lagu/gending/langgam sampai bisa lancar. Mungkin itu pengalaman saya dalam tahapan ekstrakurikuler karawitan

FIELD-NOTE

Kode : 01
Judul : Pelaksanaan Ekstrakurikuler dan Sarana Prasarana
Tempat : Ruang Kesenian
Waktu : 6 Oktober 2023, Pukul 14:30 -6.00 WIB

Peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan di SMK Negeri 2 Karanganyar. Pelaksanaan dimulai ketika seluruh siswa sudah pulang sekolah. Di mana siswa ekstrakurikuler karawitan langsung menuju ke suatu ruang yang ada di gedung belakang sekolah. Ruang tersebut berada di lantai yang bersebelahan dengan kelas siswa dan juga kamar mandi atau toilet yang sudah tidak terpakai. Ruang ini dikenal dengan ruang kesenian, karena di dalamnya berisi alat-alat peraga atau alat pendukung kesenian, baik seni rupa, seni tari, seni musik, maupun seni peran. Ruang kesenian memiliki luas yang setara dengan dua kelas-kelas pada umumnya.

Selain itu, di ruang kesenian ini terdapat alat pendukung kegiatan ekstrakurikuler karawitan. *Pertama*, seperangkat gamelan pelog. *Kedua*, alat pemukul (*tabuh*) yang terdapat dalam kotak. *Ketiga*, selimut yang digunakan untuk menutupi gamelan. *Keempat*, alat duduk. *Kelima*, papan tulis, spidol, dan penghapus. *Keenam*, kardus berisi notasi *gendhing*.

Instrumen gamelan yang terdapat di ruang kesenian hanya terdiri dari *bonang barung*, *bonang penerus*, *kendhang bem*, *kendhang ketipung*, *kendhang ciblon*, *gender pelog nem* dan *pelog limo*, *gender pelog barang*, *slenthem*, *demung* (2), *saron* (2), *saron penerus*, *kenong*, *kempyang*, *kethuk*, *gong*, serta *kempul*.

FIELD-NOTE

Kode : 02
Judul : Pelaksanaan Ekstrakurikuler Karawitan dan Pendidikan Karakter
Tempat : Ruang Kesenian
Waktu : 13 Oktober 2023, Pukul 15:15-16:30 WIB

Peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan dan pendidikan karakter di SMK Negeri 2 Karanganyar. Pelaksanaan ekstrakurikuler dimulai seperti biasa, yaitu setelah siswa pulang sekolah. Akan tetapi hari ini tadi ada kegiatan pramuka sebentar dari siswa kelas X yang dilanjutkan dengan salat ashar berjamaah, sehingga pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan dimulai pukul 15.15 WIB. Pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan diawali dengan salam dan dilanjutkan dengan berdoa. Setelah berdoa, pelatih bertanya terkait kabar siswa dan memberikan sedikit arahan.

Pemberian arahan dilakukan dengan pelatih memberitahukan terkait etika-etika yang harus diperhatikan oleh siswa ketika berada di area gamelan maupun etika-etika ketika memainkan gamelan. Di antara etika yang disampaikan yaitu tidak boleh melompati gamelan, tidak boleh tidur, duduk dengan tegap atau bersila untuk laki-laki serta setimpuh untuk perempuan. Selain itu, pelatih juga memberitahukan terkait cara menabuh atau memainkan gamelan yang benar sesuai dengan *gendhing* yang dimainkan.

Kemudian setelah semua diberitahukan oleh pelatih kepada siswa, siswa dapat mempraktikkannya dengan memainkan suatu *gendhing*. Setelah berakhir, pelatih menutup dengan salam dan berdoa dengan dilanjutkan mengembalikan tabuh, alas duduk, dan kembali menyelimuti gamelan, baru kemudian bersalaman untuk pulang.

FIELD-NOTE

Kode : 03
Judul : Pelaksanaan Ekstrakurikuler Karawitan dan Perilaku Siswa
Tempat : Ruang Kesenian
Waktu : 20 Oktober 2023, Pukul 14:30-16:30 WIB

Peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan dan perilaku siswa. Pelaksanaan ekstrakurikuler dimulai seperti biasa, dengan diawali oleh kemandirian salah satu siswa sebagai koordinator dengan mengambil kunci ruang kesenian. Kemudian siswa tersebut menuju ke ruang kesenian, yang disana sudah terdapat siswa-siswa lain yang sedang menunggu ruang kesenian dibuka. Setelah ruang kesenian dibuka, siswa secara bersama-sama memulai dengan membersihkan ruang kesenian dengan menyapu lantai, membuka selimut gamelan, mengambil alas duduk, dan mengambil tabuh.

Setelah itu dan sebelum pelatih datang, siswa secara mandiri melakukan pemanasan dengan memainkan suatu *gendhing* sampai menunggu pelatih datang. Setelah pelatih datang, pelatih memulai kegiatan ekstrakurikuler seperti biasa.

Pada kegiatan inti, saat siswa memainkan suatu *gendhing*, terdapat siswa yang memukul dengan salah atau memukul di waktu yang tidak seharusnya. Kemudian ada yang mengingatkan siswa yang salah tersebut, dan siswa yang salah pun membenarkan diri. Akan tetapi kesalahan tersebut dilakukannya lagi, dan siswa yang lain membenarkannya dengan memberikan gerakan seperti mencontohkan ketukan atau waktu memukul yang tepat.

Pada kegiatan akhir, pelatih menutup kegiatan seperti biasanya. Akan tetapi sebelum itu, pelatih berinisiatif melakukan refleksi terkait kegiatan ekstrakurikuler hari ini. Kemudian ada siswa yang menyampaikan bahwa, dirinya merasa setelah mengikuti ekstrakurikuler ini memiliki nilai kebersamaan dan mengerti bahwa kebersamaan itu sangatlah penting.

FIELD-NOTE

Kode : 04
Judul : Pelaksanaan Ekstrakurikuler Karawitan dan Permainan Gendhing
Tempat : Ruang Kesenian
Waktu : 10 November 2023, Pukul 14:30-16:45 WIB

Peneliti melakukan observasi terkait pelaksanaan ekstrakurikuler karawitan dan permainan *gendhing-gendhing*-nya. Di mana seperti biasa, ekstrakurikuler karawitan dilaksanakan setelah siswa pulang sekolah. Mulai dari pembukaan sampai tidak adanya berbeda, hanya saja pada kegiatan inti memberikan materi baru yang berbeda dengan sebelumnya. Materi baru tersebut adalah *gendhing* yang biasa digunakan untuk mengiringi pagelaran wayang kulit, yaitu *ayak-ayak*, *srepeg*, dan *sampak*.

Ternyata setelah itu, peneliti menyelidiki bahwa banyak materi-materi yang menunjukkan bahwa materi yang diberikan tidak materi monoton. Di mana bukan materi yang hanya *lancaran* terus atau *ladrang* terus. Di situ peneliti menemukan banyak *gendhing-gendhing* yang sebelumnya pernah dimainkan oleh siswa ekstrakurikuler karawitan, di antaranya yaitu: *lancaran esuk-esuk*, *lancaran kebo giro*, *lancaran gugur gunung*, *lancaran manyar sewu*, *lelagon prau layar*, *ladrang pangkur*, *ladrang wilujeng*, *ladrang tirta kencana*, dan masih banyak lagi.

Dari sekian banyak *gendhing* yang dimainkan, *gendhing* lancaran adalah *gendhing* yang sering dimainkan. *Gendhing* tersebut biasa digunakan sebagai permulaan atau penutupan.

DOKUMENTASI



Gerbang Depan SMK Negeri 2 Karanganyar



Ruang Kesenian SMK Negeri 2 Karanganyar



Pemandangan Awal Sebelum Siswa Datang



Siswa Memainkan *Gendhing*



Pelatih Memberikan Contoh Kepada Siswa



Pelatih Memberikan Arahan Kepada Siswa



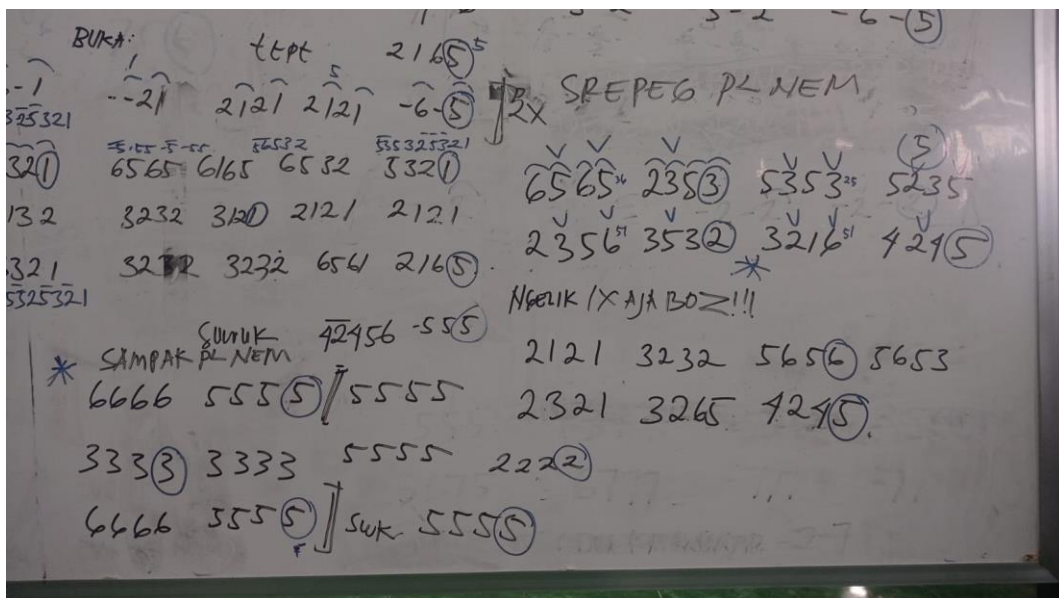
Pemandangan di Akhir Kegiatan Inti



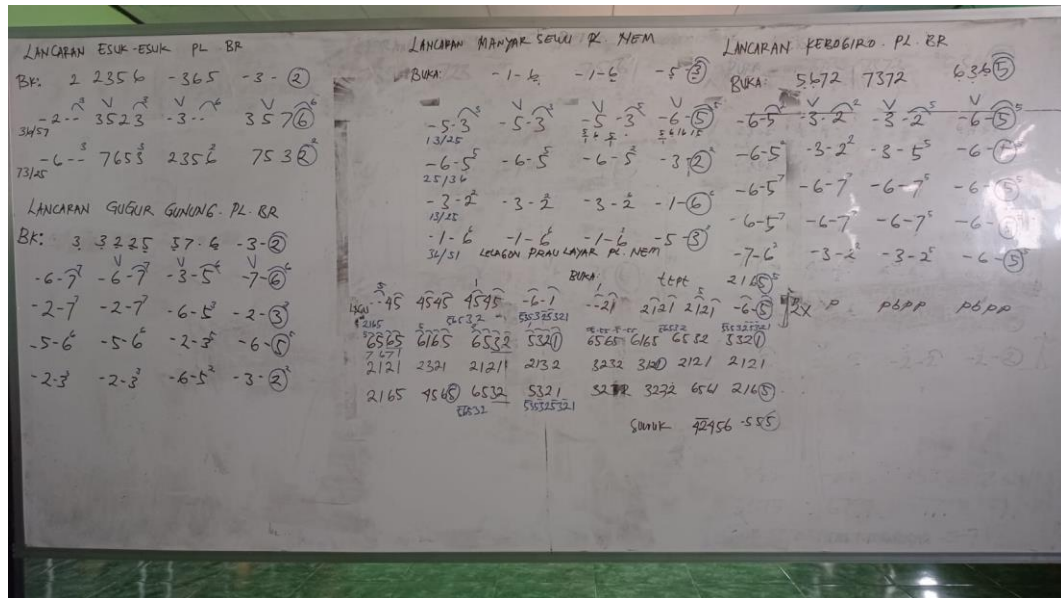
Siswa Persiapan Untuk Pulang



Pemandangan Gamelan Ketika Pulang



Notasi *Gendhing* di Papan Tulis



Notasi Gendhing di Papan Tulis



Festival Lomba Seni Siswa Nasional SMK

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Data Pribadi

Nama	:	Muhammad Abdul Rosyid
Alamat	:	Sapitan RT 02/RW 09, Ngemplak, Karangpandan, Karanganyar, Jawa Tengah
Jenis Kelamin	:	Laki-laki
Agama	:	Islam
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Status	:	Belum Menikah
Nama Ayah	:	Sularto
Nama Ibu	:	Kasiyem
No. HP	:	081328870517
Email	:	mamadrosyid18@gmail.com
Media Sosial	:	@mamad.rosyid18 (Instagram) @muhammadabdulrosyid18 (Youtube) @mamadrosyid (Tiktok) https://muhabdulr.blogspot.com (Blogspot)

B. Data Riwayat Pendidikan

Jenjang	Instansi	Tahun Lulus
TK	TK Pertiwi 5 Matesih	2008
SD	SD Negeri 01 Matesih	2014
SMP	SMP Negeri 1 Matesih	2017
SMA	SMA Negeri Karangpandan	2020
S1	UIN Raden Mas Said Surakarta	2024

C. Data Riwayat Organisasi

Organisasi	Jabatan	Tahun
Dewan Penggalang (DP) SMP Negeri 1 Matesih	Sekretaris	2015-2017

Karawitan SMP Negeri 1 Matesih	Anggota	2015-2017
Pra Dewan Ambalan SMA Negeri Karangpandan	Anggota	2017-2018
Karawitan SMA Negeri Karangpandan	Koordinator	2017-2019
Kerohanian Islam (Rohis) SMA Negeri Karangpandan	Anggota	2017-2019
Patroli Keamanan Sekolah (PKS) SMA Negeri Karangpandan	Ketua	2018-2019
Pasukan Inti (PI) SMA Negeri Karangpandan	Anggota	2018-2019
Komunitas Yuk Belajar Seni	Sekretaris	2021-Sekarang

D. Daftar Pengalaman Kerja

Instansi/Perusahaan	Posisi
Resto Bali Ndeso Ngargoyoso	Waiter