



Gamelan Bocah (GACAH): Penumbuhan Karakter Kebangsaan di TK Sari Asih Yogyakarta

Joko Pamungkas, Amir Syamsudin, Harun

Universitas Negeri Yogyakarta

Email: joko_pamungkas@uny.ac.id, amirsyamsudin@uny.ac.id, harun@uny.ac.id

Diterima: 14 Desember 2018 | Direvisi: 28 Desember 2018 | Disetujui: 29 Desember 2018

© 2018 Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Abstract *This study aims to describe the children gamelan media in fostering national character values such as tolerance, responsibility, independence, adaptation, courtesy and discipline, and finalize the achievements of gross motoric development, fine motor skills, cognitive, and the early childhood art. This research method uses quasi-experiment. The variables consisted of playing children gamelan, children development, and national character values. The subjects were 16 students aged 4-6 years of Sari Asih Kindergarten, Catur Tunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta. This research starts from learning using children gamelan media and observing children national character behavior as well as the achievements of the children development. Data collection techniques use observation sheets for national character behavior and unstructured interview guidelines. The data analysis technique uses descriptive-qualitative. The results showed that playing children gamelan can accelerate the stimulation of the values of tolerant, responsible, and children independent characters, and can finalize the achievement of gross and cognitive motor development.*

[Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media gamelan bocah dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter kebangsaan seperti toleran, tanggung jawab, mandiri, adaptasi, santun, dan disiplin, serta memantapkan capaian perkembangan motorik kasar, motorik halus, kognitif, dan seni anak usia dini. Metode penelitian ini menggunakan quasi-experiment. Variabel penelitian ini terdiri dari permainan gamelan bocah, perkembangan anak, dan nilai karakter kebangsaan. Subjek penelitian ini 16 siswa yang berusia 4-6 tahun Taman Kanak-kanak Sari Asih, Desa Catur Tunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini dimulai dari pembelajaran menggunakan media gamelan bocah dan observasi perilaku karakter kebangsaan anak serta capaian perkembangan anak. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi perilaku karakter kebangsaan dan pedoman wawancara tidak terstruktur. Teknik analisis data menggunakan deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan gamelan bocah dapat mempercepat stimulasi nilai karakter toleran, tanggung jawab, dan kemandirian anak, serta dapat memantapkan capaian perkembangan motorik kasar dan kognitif].

Keywords: *Children gamelan, National character, Children*

Pendahuluan

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License
Available online on: <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal>

Kekerasan merupakan penyaluran kekuatan untuk merusak orang, benda, atau dirinya sendiri, baik perusakan menggunakan alat-alat bawaan lahir manusia seperti tangan dan kaki, maupun alat-alat hasil pemikiran manusia seperti senjata manual dan senjata otomatis (Lay, 2009, p. 2). Penyebab kekerasan dapat berasal dari dorongan batin manusia yang sangat dinamis untuk merusak atau merawat kehidupan. Dorongan batin bergolak karena pengaruh interaksi sosial diantara manusia yang tidak adil secara ekonomi maupun politik atau karena terinspirasi oleh cita-cita agama untuk mewujudkan tatanan dunia yang aman, damai, dan tanpa kriminalitas.

Kekerasan atas nama agama merupakan dampak dari perbedaan pandangan tentang nilai dan identitas keagamaan yang diyakini. Ekspresi perbedaan pandangan tersebut diungkapkan dalam tindakan damai atau kekerasan. Contoh tindakan damai adalah protes terhadap wacana keagamaan, dukungan terhadap wacana keagamaan, atau mencari solusi atas perbedaan wacana keagamaan. Contoh tindakan kekerasan adalah perkelahian, atau perusakan barang yang memiliki dampak psikologis maupun sosial bagi para korbannya (Fauzi, Harisyah, Rudy, & Samsu, Alam, Pangabean, 2009, p. 8).

Contoh penyebab tindak kekerasan atas nama agama diantaranya adalah ketimpangan penguasaan aset ekonomi yang melimpah oleh minoritas pemeluk agama di tengah-tengah kemiskinan mayoritas pemeluk agama; pengabaian terhadap aturan hukum oleh kelompok agama dan lemahnya penegakan hukum oleh aparaturnegara seperti pendirian tempat ibadah tanpa izin pihak terkait; warisan konflik politik sejak zaman penjajahan yang berpihak pada kelompok agama tertentu dan anti pada kelompok agama lainnya seperti di Poso; perasaan saling curiga diantara para pemeluk atau tokoh agama; pengetahuan agama minimalis tetapi semangat mengamalkan agama maksimalis; dan keterlambatan antisipasi dari aparaturnegara terhadap potensi konflik. Solusi yang dapat ditempuh ialah dialog antar umat beragama atau pemuka agama, cara berdakwah dari masing-masing agama secara santun, dan melalui institusi pendidikan sejak usia dini (Hakim & Pusat Litbang Kehidupan Beragama (Indonesia), 2010, p. 60).

Kekerasan atas nama agama dapat dikelompokkan berdasarkan masalah moral seperti perjudian, pelacuran, minuman keras; perbedaan hasil penafsiran atas sumber ajaran agama dalam satu agama, seperti masalah Ahmadiyah; hubungan tidak harmonis antara komunitas agama mayoritas dan minoritas, terorisme yang dilakukan oleh penganut agama tertentu; politik-keagamaan seperti penerapan Syariah Islam; dan masalah mistis seperti santet, pesugihan, dan jenis sihir lainnya (Fauzi et al., 2009, p. 10).

Nilai-nilai Pancasila merupakan saripati dari pandangan para pendiri bangsa. Inti pandangan mereka tertuang dalam sila pertama sampai dengan sila kelima. Sila pertama berisi tata nilai percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, toleransi agama, dan takwa. Sila kedua berisi tata nilai saling menghargai, adil, dan keteguhan hati. Sila ketiga berisi tata nilai setia janji, setia tanah air, dan setia kawan. Sila keempat berisi tata nilai tanggungjawab, dan cinta damai. Sila kelima berisi tata nilai persahabatan, suka menolong, dan kesantunan (Meinarno & Mashoedi, 2016, p. 2).

Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Dalam arti sempit, pendidikan adalah lembaga pendidikan formal yang melaksanakan pembelajaran di sekolah. Sedangkan para ahli psikologi memandang pendidikan sebagai pengaruh orang dewasa terhadap anak yang belum dewasa agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosialnya dalam masyarakat (Sagala, 2005, p. 4).

Pendidikan merupakan proses peserta didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan merubah peserta didik menjadi lebih baik sehingga mereka dapat beradaptasi di kehidupan masyarakat. Dilihat dari sudut pengertian dan defenisi, dengan demikian pendidikan itu ialah usaha yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui bimbingan, pembelajaran dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah. Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran di mana ada pendidik yang melayani para siswanya dalam melakukan kegiatan belajar, dan pendidik menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa tersebut dengan prosedur yang ditentukan.

Menurut Charles E. Silberman, pendidikan tidak sama dengan pembelajaran, karena pembelajaran hanya menitikberatkan pada usaha untuk mengembangkan intelektualitas manusia. Sedangkan pendidikan berusaha mengembangkan seluruh aspek kepribadian dan kemampuan manusia, baik dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan mempunyai makna yang lebih luas dari pembelajaran, tetapi pembelajaran merupakan sarana yang ampuh dalam menyelenggarakan pendidikan (Sagala, 2005, p. 5).

Jadi pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan, mengacu pada konsep yang lebih luas dan lintas kultural masyarakat Indonesia yang demikian majemuknya, maka pendidikan diselenggarakan berdasarkan rencana yang matang, mantap, jelas dan lengkap, menyeluruh, rasional, dan obyektif sehingga menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang baik. Keberhasilan pendidikan banyak ditentukan dari bagaimana

optimalisasi upaya pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan serta mengevaluasi sistem pembelajarannya.

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Sujiono, 2013, p. 7). Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (golden age. Masa Golden Age ialah masa Anak Usia Dini (AUD) untuk mengeksplorasi hal-hal yang ingin mereka lakukan, senang bermain dan peka terhadap rangsangan sekitar.

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (“UU No 20 2003 Sistem Pendidikan Nasional,” n.d.).

Aspek perkembangan anak usia dini adalah nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni (“Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Kurikulum 2013 PAUD,” n.d.). Nilai-nilai Pancasila dapat diintegrasikan ke dalam kompetensi dasar nilai agama dan moral yang termuat dalam kompetensi inti pengetahuan dan keterampilan, maupun kompetensi inti sikap sosial. Oleh karena itu, tata nilai seperti percaya kepada Tuhan, berperilaku baik sesuai norma agama dan hukum, toleransi, saling menghargai perbedaan, setia kawan, cinta tanah air, persahabatan, dan kesantunan merupakan substansi yang dapat diajarkan kepada anak sejak usia dini. Pembelajaran dapat dilakukan secara tersurat dan direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian, maupun tersirat seperti melalui permainan selama proses pembelajaran.

Pembelajaran anak usia dini memerlukan setting yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Ciri-ciri anak usia 4-6 tahun misalnya, mempersyaratkan setting kelas yang memiliki keleluasaan pandangan, mudah dijangkau, luwes, dan aman. Persyaratan tersebut untuk melayani tahapan perkembangan anak usia 4-6 tahun yang memiliki ciri rasa ingin tahu tinggi, egois, suka berfantasi, dan suka menjelajah meskipun durasi konsentrasinya pendek (Prapsiwi, 2013, p. 13).

Komponen model pembelajaran terdiri dari: identitas, kompetensi yang akan dicapai, langkah-langkah, alat atau sumber belajar serta evaluasi. Model pembelajaran pada anak usia dini terdiri dari dua jenis, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan pembelajaran yang berpusat pada anak. Model pembelajaran yang berpusat pada anak terdiri dari model

pembelajaran kelompok dan model pembelajaran berdasarkan minat (Bambang Sujiono dan Yuliani Nurani Sujiono, 2010, p. 140).

Gamelan adalah sebuah kumpulan alat musik tradisional yang terdiri dari colotomik, balungan, penerusan, instrumen yang tidak memiliki nada. Gamelan adalah ensemble musik yang biasanya menonjolkan metalofon, gambang, gendang, dan gong. Istilah gamelan merujuk pada instrumennya atau alatnya, yang mana merupakan satu kesatuan utuh yang diwujudkan dan dibunyikan bersama. Kata Gamelan sendiri berasal dari bahasa Jawa gamel yang berarti memukul atau menabuh, diikuti akhiran an yang menjadikannya kata benda.

Karawitan merupakan seni musik yang adi luhung, yang disajikan dalam nuansa gembira, sedih, jenaka, marah, bahkan dapat disajikan secara khusus pada acara sakral dalam kegiatan ritual. Oleh karena itu, penampilan karawitan perlu diperhatikan pula etika dan tata krama yang berlaku. Pada penyajian karawitan, para penabuh tidak dibenarkan menabuh sesuka hati, tanpa metoda maupun posisi menabuh yang tidak semestnya.

Pada penyajian Karawitan, para penabuh harus berpedoman pada metode Karawitan dan cara menabuh Gamelan yang berlaku secara umum. Etika Penyajian Karawitan dan cara menabuh gamelan yang baik adalah sebagai berikut. Pertama, waktu akan masuk dan keluar tempat gamelan, tidak diperkenankan melangkahi ricikan. Kedua, menabuh ricikan dengan cara/teori yang benar. Ketiga, menabuh dengan bersikap tenang, posisi duduk bersila, menghadap ke ricikan yang sedang ditabuh. Keempat, pada saat menabuh tidak boleh sambil merokok atau makan. Kelima, tidak berpindah tempat pada waktu menabuh gemelan. Keenam, pada saat menabuh tidak diperkenankan sambil bercakap-cakap dengan orang diluar tempat Karawitan.

Lagu yang biasa disajikan dalam Karawitan terbagi menjadi beberapa bentuk lagu yaitu: Lancaran, baik lancaran mlampah, maupun lancaran tiban; Ketawang; Ladrang; Gending, baik ketawang gending maupun gending ageng; Jineman (tenang); dan Srepegan (marah).

Laras merupakan satu satuan jenis nada dalam Gamelan pada Gamelan Jawa ini mempunyai 2 (dua) macam laras yang berlainan, yaitu laras Slendro dan laras Pelog.

Laras Slendro setiap oktaf dibagi menjadi 5 nada, yaitu 1, 2, 3, 5, 6, sedangkan laras Pelog dibagi menjadi 7 nada, yaitu 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Pada satu unit Gamelan hanya berlaras Slendro atau berlaras Pelog yang dapat dimainkan. Tetapi pada Gamelan yang lengkap tersedia Gamelan berlaras Slendro dan Pelog. Karena Gamelan laras Slendro tidak sama dengan yang berlaras Pelog. Agar kedua laras tersebut dapat digunakan sebagai satu satuan musik yang saling melengkapi, maka salah satu nadanya dibuat sma.

Misalnya 6 slendro dibuat sama dengan 6 pelog. Pada perangkat, Gamelan seperti ini disebut Gamelan tumbuk 6. Ada pula Gamelan yang dibuat dengan tumbuk 5, tetapi yang umum dipakai sekarang adalah tumbuk 6.

Metode

Jenis penelitian ini quasi-experiment. Variabel penelitian ini terdiri dari permainan gamelan bocah, dan karakter kebangsaan.

Setting penelitian adalah proses pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan media gamelan bocah di Taman Kanak-kanak Sari Asih, Desa Catur Tunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

Subjek penelitian ini anak usia 4-6 tahun sebanyak 16 orang yang dilatih untuk memainkan gamelan bocah. Anak-anak ini berasal dari Taman Kanak-kanak Sari Asih, Desa Catur Tunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

Jenis data penelitian yang dikumpulkan adalah data interval tentang perilaku karakter kebangsaan anak usia dini selama proses pembelajaran dan perkembangan motorik kasar, motorik halus, kognitif, dan seni anak usia dini.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi perilaku karakter kebangsaan dan wawancara tidak terstruktur dengan anak-anak yang menjadi responden penelitian ini. Nilai karakter yang diobservasi adalah toleran, tanggung jawab, mandiri, adaptasi, santun, dan disiplin. Aspek perkembangan yang diobservasi adalah motorik kasar, motorik halus, kognitif, dan seni.

Teknik analisis data menggunakan deskripsi kualitatif, yaitu untuk mendeskripsikan data berdasarkan kesamaan ciri, dan mengelompokkannya ke dalam tiga kategori. Kategori pertama diberi sebutan “baik” dengan persentase ≥ 77.77 ; kategori kedua diberi sebutan “cukup” dengan persentase antara 55.55 – 77.76; dan kategori ketiga diberi sebutan “kurang” dengan persentase ≤ 55.54 .

Pembahasan

Tujuan uji coba pertama adalah untuk mengetahui reaksi anak terhadap alat-alat Gamelan. Gamelan sudah ditata rapi, kemudian anak-anak di persilahkan untuk masuk ke dalam ruangan dan melihat gamelan. Terdapat satu anak yang langsung menuju ke gong, bernama Rio yang merupakan anak hiperaktif. Anak laki-laki jauh lebih aktif langsung memukul gamelan. Anak laki-laki memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga anak mencoba satu-persatu. Anak perempuan sedikit malu-malu untuk memukul gamelan. Untuk memukul kempul dan gong, anak harus berdiri. Terdapat anak yang selalu tutup telinga. Pemukul saron untuk

memukul kempul, pemukul saron untuk memukul gendang. Setelah bermaingamelan secara terus-menerus anak-anak mulai bosan.

Pada uji coba kedua anak sudah mulai dapat dikondisikan untuk mencoba not gamelan secara langsung, pada saat awal pengkondisian mereka tertarik dan mulai menyesuaikan diri untuk mengikuti arahan memainkan gamelan, pengenalan not dimulai dari not dibunyikan satu persatu, lalu dua, 4, 6 dan 8. Rata-rata kendala yang dimiliki oleh anak-anak adalah koordinasi mata dan tangan dan belum bisa memperhatikan tulisan not di depan dan berusaha menabuh gamelan, dan angka yang tertera pada gamelan juga terletak diatas, jadi anak nampak kesulitan saat pikirannya terbagi menjadi 3, yaitu melihat kearah depan di gamelan, lalu melihat kearah tengah saron dan melihat kearah angka. Gamelan dibunyikan satu atau dua not anak bisa mengikuti, tetapi anak akan mulai tidak stabil pada saat not dibunyikan 4 atau 8 sehingga anak menjadi bingung.

Umpan balik dari anak memainkan gamelan adalah tulisan di papan tulis kurang jelas terlihat oleh anak sehingga diperlukan papan tulis biasa dengan alat tulis kapur putih. Anak hanya memukul berulang kali pada bagian angka yang sudah diketahui. Anak juga kurang memahami makna ketukan. Alat pemukul gamelan kebesaran untuk ukuran anak usia dini sehingga perlu diperkecil. Bentuk alat pemukul sebaiknya sama untuk kedua ujungnya sehingga ketika anak memegang alat pukul terbalikpun nada yang dihasilkan sama. Ukuran bonang kepanjangan. Ukuran kendang juga kepanjangan. Tali kempul kurang Panjang.

Pada uji coba ketiga, anak-anak memainkan gamelan per baris notasi lagu "Suwe ora jamu". Anak sudah mulai mengerti cara memainkannya namun notasinya lupa. Pada awal bermain gamelan, anak belum dapat menyamakan tempo. Namun karena sering diulang-ulang, anak-anak akhirnya dapat menyamakan tempo, meskipun angka yang dipukul tidak sesuai notasi. Pada proses pembelajaran bermain gamelan, sebaiknya setiap jenis gamelan harus ada satu pendamping orang dewasa supaya tidak bingung karena ada beberapa gamelan yang cara memukulnya berbeda.

Nilai-nilai karakter yang distimulasi "GACAH" meliputi kemandirian anak, kemampuan beradaptasi dengan lingkungan, berdisiplin dalam latihan, bertanggungjawab atas alat-alat "GACAH", santun dalam bermain, dan toleran terhadap keterbatasan anak lain dalam bermain "GACAH". Indikator kemandirian terdiri dari mengerjakan tugas tanpa bantuan siapa pun, tugas dikerjakan sampai tuntas, fokus mengerjakan tugas yang menjadi tanggungjawabnya, makan, minum, cuci tangan, dan buang air kecil dilakukan secara mandiri, merapikan mainan, bermain tanpa ditunggu orang tua dan atau pengasuhnya, mengambil dan mengembalikan pemukul gamelan sendiri, dan merapikan alat-alat gamelan setelah

permainan usai dilakukan. Berdasarkan hasil perlakuan GACAH sebanyak tiga kali diperoleh data bahwa mayoritas kemandirian anak masuk dalam kategori baik.

Kemampuan anak beradaptasi dengan lingkungan ditandai dengan anak bertegur sapa dengan teman, guru, mau berteman tanpa pilih-pilih, menghargai pendapat orang lain, mau meminta maaf ketika melakukan kesalahan, membuat kesepakatan bermain dengan anak lain, dan mau memaafkan kesalahan teman. Berdasarkan hasil perlakuan GACAH sebanyak tiga kali diperoleh data bahwa mayoritas kemampuan adaptasi anak dengan lingkungan masuk dalam kategori cukup.

Disiplin ditandai dengan perilaku anak dapat menyelesaikan tugas dengan tuntas, menyelesaikan masalah dalam permainan, menunjukkan hasil karyanya didepan kelas, mau mengambil peran sebagai pemimpin kegiatan, mengungkapkan pendapat, menyatakan ketidaksetujuan, berani bercerita didepan kelas, berani bertanya, dan berani menjawab pertanyaan. Berdasarkan hasil perlakuan GACAH sebanyak tiga kali diperoleh data bahwa mayoritas anak berdisiplin dengan kategori cukup.

Tanggung jawab anak ditandai dengan kesediaan anak mengembalikan mainan (gamelan) yang telah digunakan, menyelesaikan tugas dari guru (memainkan gamelan hingga selesai 1 ulian), menempatkan diri di gamelannya masing-masing, menaruh/mengembalikan pemukul di tempatnya (tempat yang disediakan), dan menggunakan seragam sekolah. Berdasarkan hasil perlakuan GACAH sebanyak tiga kali diperoleh data bahwa semua anak bertanggungjawab dengan kategori baik.

Santun ditandai dengan ucapan dan atau perbuatan seperti berkata 'terimakasih' ketika diberi sesuatu, berkata 'bolehkah saya bermain gamelan ini?' ketika ingin memainkan gamelan, berkata 'selamat siang' ketika mau pulang, berkata 'assalamualaikum' pada saat masuk ruangan karawitan, memanggil nama teman dengan nama sebenarnya, berbaris rapi ketika mau masuk ruangan karawitan, berbagi alat pemukul gamelan, mendengarkan ketika orang lain berbicara, mengetuk pintu ketika masuk ruang karawitan, dan ringan tangan untuk membantu ketika dimintai tolong menyimpan gamelan. Berdasarkan hasil perlakuan GACAH sebanyak tiga kali diperoleh data bahwa semua anak berperilaku santun dengan kategori cukup.

Toleransi ditandai dengan perilaku menghargai perbedaan jenis kelamin, menghargai bentuk keadaan fisik yang berbeda, menghargai tim pengrawit, menjawab salam kepada tim pengrawit dan mau mengikuti aturan kegiatan karawitan. Berdasarkan hasil perlakuan GACAH sebanyak tiga kali diperoleh data bahwa semua anak berperilaku toleran dengan kategori baik.

Hasil tiga kali perlakuan permainan “GACAH” dapat disimpulkan bahwa mayoritas anak mencapai kemandirian, tanggung jawab, dan toleransi masuk dalam kategori baik, sedangkan capaian santun, disiplin, dan adaptasi masuk dalam kategori cukup seperti pada Diagram 1.

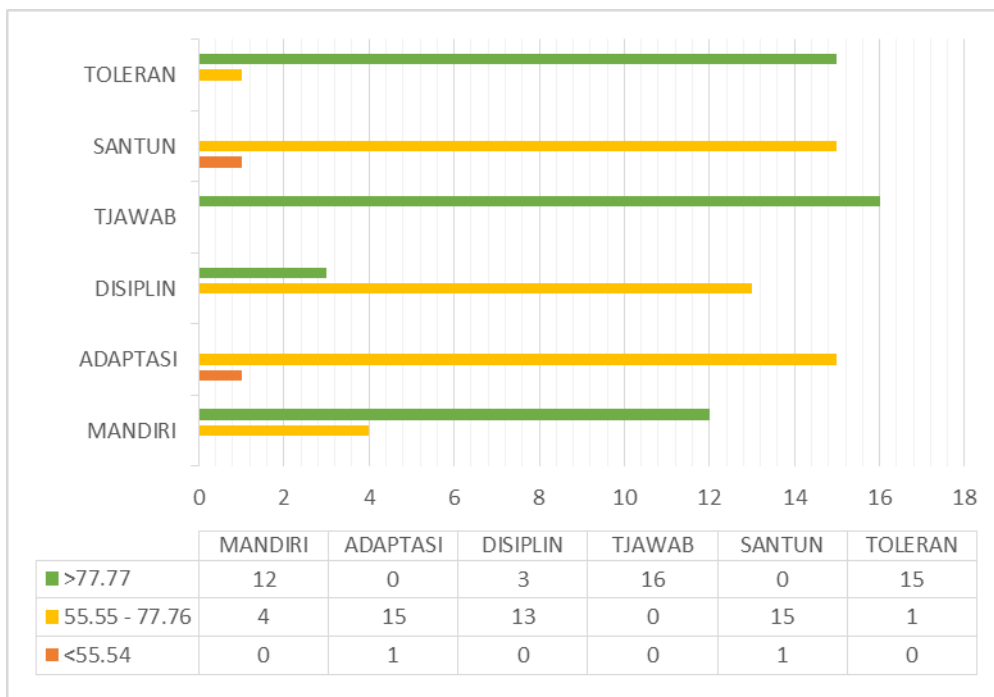


Diagram 1.

Hasil Stimulasi GACAH terhadap Nilai Karakter Anak Usia Dini

Perkembangan yang distimulasi “GACAH” adalah motorik kasar, motorik halus, kognitif, dan seni. Motorik kasar ditandai dengan indikator anak melakukan gerakan senam fantasi bentuk meniru (ice breaking), berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara, memegang alat pemukul gamelan dengan satu tangan ataupun dengan dua tangan, mengayunkan tangan sambil memegang alat pemukul gamelan, berjalan dengan membawa beban, mengangkat alat gamelan, meletakan alat gamelan, dan meletakan alat pemukul gamelan. Motorik halus ditandai dengan indikator keluwesan jari jemari anak dalam memainkan gamelan, serta akurasi memegang tutuk gamelan. Berdasarkan hasil perlakuan GACAH sebanyak tiga kali diperoleh data bahwa mayoritas anak memperoleh capaian

perkembangan motorik kasar dan motorik halus dengan kategori baik.

Perkembangan kognitif anak ditandai dengan indikator mampu mengklasifikasikan gamelan dengan alat pemukulnya, mengenal nama-nama gamelan, menunjukkan rasa ingin tahu terhadap gamelan, kemampuan menghafal notasi, ketepatan memukul not gamelan dengan notasi, dan menunjukkan inisiatif dalam memilih alat gamelan. Berdasarkan hasil perlakuan GACAH sebanyak tiga kali diperoleh data bahwa mayoritas anak memperoleh capaian perkembangan kognitif dengan kategori baik.

Perkembangan seni anak ditandai dengan indikator anak senang mendengarkan berbagai macam jenis musik kesukaannya, memainkan alat musik dengan irama yang beraturan, bersenandung sambil mengerjakan sesuatu, memainkan alat musik bersama teman, memilih jenis lagu yang disukai, bernyanyi sendiri, menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran, membedakan peran fantasi dan kenyataan, menggunakan dialog dan berbagai materi dalam menceritakan berbagai cerita, mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi, menggambar objek disekitarnya, membentuk berdasarkan objek yang dilihat, mendeskripsikan sesuatu dengan ekspresif yang berirama, mengombinasikan berbagai warna ketika menggambar dan mewarnai, menyanyikan lagu dengan sikap yang benar, menggunakan berbagai alat music untuk menirukan suatu irama, bermain drama sederhana, menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, melukis dengan berbagai cara dan objek, dan membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan. Berdasarkan hasil perlakuan GACAH sebanyak tiga kali diperoleh data bahwa sebagian anak memperoleh capaian perkembangan seni dengan kategori cukup, dan sebagian lainnya dengan kategori baik seperti pada Diagram 2.

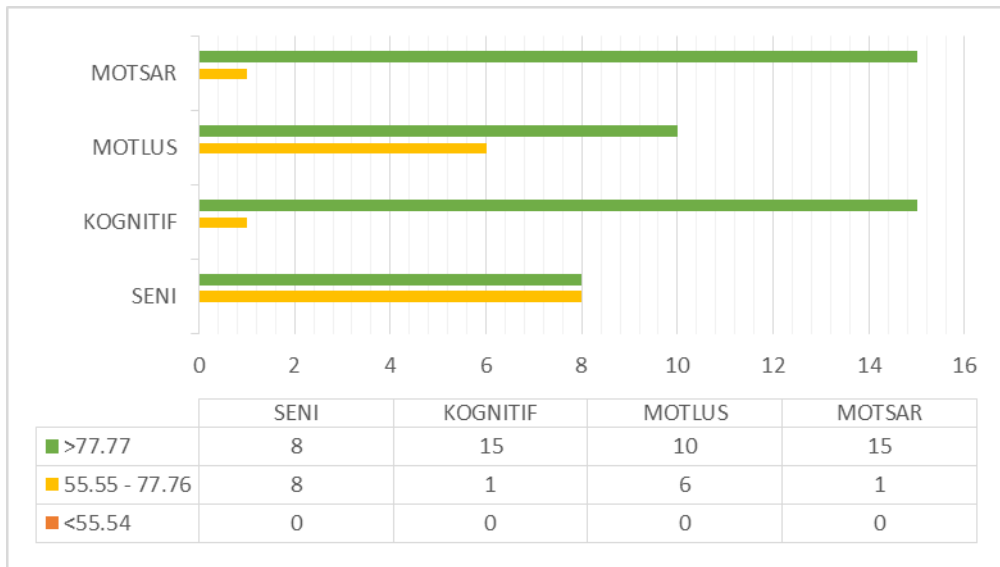


Diagram 2.

Hasil Stimulasi GACA terhadap Perkembangan Anak Usia Dini

Simpulan

Anak antusias memainkan gamelan bocah dengan cara mereka sendiri. Stimulasi perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni melalui tindakan langsung anak memainkan alat-alat gamelan bocah sangat bermakna dalam proses internalisasi nilai-nilai karakter kebangsaan. Nilai karakter kebangsaan terstimulasi optimal oleh kegiatan memainkan gamelan bocah diantaranya toleransi, tanggungjawab, dan kemandirian. Nilai karakter kebangsaan terstimulasi belum optimal oleh kegiatan memainkan gamelan bocah diantaranya santun, adaptasi, dan disiplin. Capaian perkembangan yang terstimulasi optimal oleh kegiatan permainan gamelan bocah ialah kognitif dan motorik kasar. Capaian perkembangan yang terstimulasi belum optimal oleh kegiatan permainan gamelan bocah ialah motorik halus dan seni. Umpan balik dari anak untuk perbaikan alat-alat gamelan bocah diantaranya ukuran gamelan, bentuk alat pemukul, dan daya jangkau tangan anak terhadap gamelan.

Daftar Pustaka

- Bambang Sujiono dan Yuliani Nurani Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Fauzi, A., Harisyah, A., Rudy, & Samsu, Alam, Panggabean, R. (2009). *Pola-pola Konflik Keagamaan di Indonesia (1990-2008)*. Jakarta.
- Hakim, B. A., & Pusat Litbang Kehidupan Beragama (Indonesia). (2010).

- Pandangan Masyarakat Terhadap Tindak Kekerasan Atas Nama Agama: Studi Hubungan Antara Pemahaman Keagamaan dengan Tindak Kekerasan Atas Nama Agama.* Kementerian Agama RI, Badan Litbang dan Diklat, Puslitbang Kehidupan Keagamaan.
- Lay, C. (2009). Kekerasan Atas Nama Agama: Perspektif Politik. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 13(1), 1–19. <https://doi.org/10.22146/JSP.10964>
- Meinarno, E. A., & Mashoedi, S. F. (2016). Pembuktian Kekuatan Hubungan Antara Nilai-Nilai Pancasila dengan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 12–22. <https://doi.org/10.17977/JIPPK.V1I1.5932>
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Kurikulum 2013 PAUD. (n.d.).
- Prapsiwi, D. (2013). Pengelolaan Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Situs di TK Negeri Pembina Boyolali).
- Sagala, S. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks. <https://doi.org/2013>
- UU No 20 2003 Sistem Pendidikan Nasional. (n.d.).