

PELATIHAN PENGGUNAAN E-GAMELAN SEBAGAI UPAYA PENGUATAN KARAKTER DALAM PROYEK PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SMPN 29 SURABAYA

Fransisca Dwi Harjanti¹, Jarmani², Marmi³, Panji Agung Prayogi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

e-mail: fransisca_dwiharjanti@uwks.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pelatihan dalam penggunaan gamelan digital yang ditujukan untuk para siswa di SMPN 29 Surabaya merupakan kegiatan yang dibiayai oleh DRTPM Kemendikbudristek. Kegiatan ini bertujuan untuk penguatan karakter dan pendukung kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P-5). Kegiatan ini penting dilakukan dengan pertimbangan bahwa program P-5 merupakan implementasi dari pelaksanaan kurikulum Merdeka yang saat ini mulai digunakan di sekolah. Sebagai program yang baru, sekolah perlu mencari kegiatan yang sesuai dengan profil pelajar pancasila yakni beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Mahaesa, berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong dan bekerja sama, mandiri, bernalar kritis, kreatif, dan mandiri. Untuk mewujudkan profil pelajar Pancasila maka diperlukan sebuah program yang dapat mendukung untuk mewujudkannya. Dalam rangka mewujudkan profil pelajar Pancasila maka prograam yang sudah dilaksanakan di SMPN 29 Surabaya adalah ekstrakurikuler kesenian gamelan. Hanya saja kegiatan ini perlu dikembangkan supaya peserta didik lebih termotivasi untuk mengikutinya. Untuk menarik minat siswa dalam mempelajari kesenian gamelan maka dibutuhkan pengenalan teknologi baru di bidang seni gamelan. Untuk itu tujuan dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah mengenalkan teknologi baru dalam kesenian gamelan kepada para siswa di SMPN 29 Surabaya dalam bentuk pelatihan. Dengan demikian setelah kegiatan ini diharapkan para siswa di SMPN 29 Surabaya memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memainkan seni gamelan digital. Luaran yang akan diharapkan dari kegiatan ini adalah Aplikasi seni gamelan digital yang akan dikenalkan kepada peserta pelatihan, keterampilan memainkan seni gamelan digital, pertunjukan seni gamelan digital yang akan dipentaskan pada saat pentas seni atau kegiatan penguatan P-5 di sekolah, terpublikasinya artikel ilmiah hasil pengabdian kepada masyarakat di jurnal ilmiah terakreditasi kemendikbudristek. Selain itu kegiatan ini juga akan dipublikasikan dalam bentuk video hasil pengabdian di chanel youtube.

Kata kunci: E-Gamelan, Karakter, Profil Pelajar Pancasila

Abstract

The community service activity focusing on training in the use of digital gamelan, aimed at students at SMPN 29 Surabaya, is funded by DRTPM Kemendikbudristek. This activity aims to strengthen character and support the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P-5). This initiative is essential considering that the P-5 program is an implementation of the Merdeka curriculum, which is now starting to be adopted in schools. As a new program, schools need to find activities that align with the Pancasila student profile, which includes being faithful and pious to God Almighty, having noble character, embracing global diversity, collaborating, being independent, critically thinking, creative, and self-reliant. To achieve the Pancasila student profile, a supportive program is required. At SMPN 29 Surabaya, an extracurricular program in gamelan arts has already been implemented to realize this profile. However, the program needs to be further developed to motivate students to participate. To attract students' interest in learning gamelan art, the introduction of new technology in the field of gamelan art is necessary. Therefore, the objective of this community service activity is to introduce new technology in gamelan art to students at SMPN 29 Surabaya through training. After this activity, it is expected that students at SMPN 29 Surabaya will possess the knowledge and skills to play digital gamelan. The expected outcomes of this activity include a digital gamelan art application to be introduced to training participants, skills in playing digital gamelan art, a digital gamelan performance to be showcased during art performances or P-5 strengthening activities at school, publication of a scientific article resulting from the community service in an accredited journal by Kemendikbudristek, and the publication of a video documenting the activity on a YouTube channel.

Keywords: E-Gamelan, Character, Profile of Pancasila Students

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki relevansi dengan kebudayaan. Melalui dunia pendidikan proses pembudayaan dilakukan. Dengan demikian antara pendidikan dan kebudayaan tidak dapat dipisahkan dengan kebudayaan. Kebudayaan merupakan dasar dan praksis dari pendidikan. Untuk itu sekolah memiliki peran yang penting untuk mengenalkan seluruh aspek budaya dalam kegiatan pembelajaran (1). Program pendidikan yang berbudaya banyak terdapat di sekolah- sekolah. Sekolah merupakan tempat untuk melestarikan budaya nasional. Budaya nasional yang termasuk dalam ketegori kearifan lokal perlu dilestarikan karena di dalamnya terkandung nilai-nilai pendidikan. Nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam unsur-unsur kebudayaan nasional dapat digunakan dalam rangka pembentukan dan penguatan karakter siswa (2,3). Pembentukan karakter dilakukan sekolah melalui kegiatan yang terakomodasi dalam kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran (4,5). Dalam kegiatan pembelajaran penanaman nilai-nilai kebudayaan terintegrasi dalam materi-materi yang disampaikan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Penanaman nilai-nilai kebudayaan di luar kegiatan pembelajaran dilakukan sekolah melalui kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ini dilakukan sekolah dalam rangka mengakomodasi kompetensi yang dimiliki siswa. Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah digunakan siswa untuk mengaktualisasikan semua keinginan dan bakat yang dimiliki peserta didik (1,6). Untuk itulah sekolah menyediakan beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang dapat digunakan peserta didik mengembangkan bakat dan minat yang dimilikinya. Beberapa kegiatan yang digunakan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat di bidang kesenian di antaranya adalah kegiatan seni tari, lukis, rupa, gamelan dan lain-lain.

Untuk melestarikan kebudayaan yang merupakan bentuk kearifan lokal yang dimiliki bangsa Indonesia maka sekolah perlu memasukkannya dalam kurikulum pendidikan (7,8). Namun demikian agar kebudayaan nusantara yang saat ini menjadi kearifan lokal yang di antaranya adalah kesenian gamelan tetap diminati maka dibutuhkan inovasi baru dalam pembelajaran seni gamelan. Di masa revolusi industri 4.0 maka dunia pendidikan dan pembelajaran perlu berinovasi dalam memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Satu di antara bentuk inovasi baru bidang pembelajaran kesenian adalah penggunaan seni gamelan digital atau virtual.

Pembelajaran seni gamelan digital merupakan inovasi baru bidang seni gamelan yang perlu dikenalkan dan disosialisasikan kepada para siswa (9–11). Dengan demikian para siswa diharapkan dapat lebih mencintai dan mengenal lebih mendalam mengenai kesenian gamelan. Perlu diketahui bahwa saat ini seni gamelan konvensional kurang banyak diminati oleh generasi muda. Hal ini tidak terlepas dari perubahan zaman yang membuat keberadaan kesenian tradisional yang merupakan bentuk kearifan lokal mulai mengalami pergeseran (3). Pergeseran yang terjadi yakni mulai lunturnya minat untuk mempelajari seni tradisional dikhawatirkan dapat menyebabkan hilangnya kearifan lokal yang dimiliki bangsa Indonesia.

Untuk mengatasi permasalahan di depan maka peran pendidikan dan sekolah dalam upaya melestarikan kesenian tradisional yang di antaranya adalah seni gamelan sangat dibutuhkan. Adanya inovasi baru seni gamelan menjadi angin segar di dunia kesenian untuk tetap menunjukkan eksistensinya. Dengan demikian keberadaan seni gamelan tetap menjadi kearifan lokal dan menjadi kebanggaan masyarakat Indonesia. Pada sidang UNESCO sesi ke-16 *Intergovernmental Commite for the safeguarding of the Intangible Cultural Heritage* di Paris Perancis pada tanggal 15 Desember 2021, memasukkan gamelan ke dalam daftar Intangible Cultural Heritage atau warisan budaya takbenda (WBTB) UNESCO, gamelan resmi menjadi warisan budaya takbenda dunia dari Indonesia yang ke-12. (<https://www.kemendikbud.go.id>).

Dalam kurikulum merdeka dibutuhkan keinovasian di bidang apapun termasuk bidang kesenian yang mendukung kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Untuk mendukung kurikulum merdeka yang saat ini diberlakukan di pendidikan menengah diperlukan keinovasian dalam merancang pembelajaran. Keinovasian dalam berbagai hal dibutuhkan untuk menunjang dan meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengikuti kegiatan yang sudah menjadi program sekolah. Dalam kurikulum merdeka yang saat ini diberlakukan di sekolah ada istilah P5. P5 merupakan kepanjangan dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Proyek ini dapat digunakan sebagai jawaban atas keresahan yang dialami pendidik dan praktisi pendidikan dalam mengatasi degradasi karakter. Untuk mengatasi degradasi karakter dibutuhkan program atau kegiatan yang dapat memperkuat karakter positif yang terdapat dalam diri peserta didik.

Untuk penguatan karakter sesuai dengan yang diharapkan dalam program Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dibutuhkan dibutuhkan kegiatan yang inovatif dan menarik minat peserta didik. Kegiatan inovatif dapat dilakukan melalui kegiatan ekstrakurikuler maupun kegiatan Proyek Penguatan

Profil Pelajar Pancasila (P5) yang di antaranya adalah seni gamelan. Seni gamelan merupakan kesenian yang dikenalkan di SMPN 29 Surabaya sebagai pendukung kegiatan ekstra kurikuler. SMPN 29 Surabaya merupakan sekolah menengah di Surabaya yang pembelajarannya yang sangat mendukung pada pengembangan bakat seni, khususnya seni gamelan. Hanya saja kesenian karawitan menggunakan gamelan konvensional atau tradisional. Di SMPN 29 Surabaya ada beberapa kegiatan pendukung Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Seni gamelan atau karawitan belum dijadikan kegiatan untuk mendukung Projek P5 di SMPN 29 Surabaya. Hal ini dikarenakan siswa yang berminat untuk mempelajari seni gamelan masih sedikit. Kemungkinan yang menjadi penyebab tidak diminatinya kesenian gamelan atau karawitan di SMPN 29 Surabaya dikarenakan seni gamelan yang dikenalkan sebatas pada seni gamelan tradisional atau konvensional. Hal ini yang menyebabkan seni gamelan kurang mendapatkan minat dari para peserta didik. Untuk itu tujuan dari kegiatan ini adalah menumbuhkan minat terhadap kesenian gamelan yang termasuk dalam kearifan lokal dan kebudayaan nasional yang perlu dilestarikan maka dibutuhkan keinovatifan dalam mengajarkan seni gamelan kepada peserta didik. Untuk itu melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat inilah akan dikenalkan kesenian gamelan digital kepada para peserta didik. Dipilihnya SMPN 29 Surabaya dengan pertimbangan sebagai berikut. Pertama, SMPN 29 Surabaya sudah memasukkan karawitan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler. Kedua, lokasi SMPN 29 Surabaya tidak terlalu jauh dengan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, yakni berjarak kurang dari 200 km sesuai dengan yang ditentukan dalam persyaratan proposal. Ketiga, minat peserta didik dalam memilih ekstrakurikuler kesenian karawitan semakin menurun yakni tidak sampai 10 % dari keseluruhan jumlah peserta didik. Keempat, kesenian gamelan atau karawitan di SMPN 29 tidak pernah ditampilkan dalam kegiatan pentas seni atau kegiatan pendukung program projek penguatan profilpelajar Pancasila.

Terkait dengan kurikulum MBKM kegiatan ini juga bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa dan dosen untuk dapat berkegiatan di luar kampus. Hal ini sesuai dengan Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi yakni mahasiswa dan dosen memiliki pengalaman untuk melakukan kegiatan di luar kampus. Selain itu hasil kegiatan ini akan dipublikasikan di jurnal ilmiah yang dapat dibaca oleh masyarakat. Dengan demikian hasil karya dosen sesuai dengan IKU dapat dimanfaatkan oleh masyarakat melalui publikasi ilmiah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan mengambil judul Pelatihan Penggunaan Gamelan Digital Sebagai Upaya Penguatan Karakter dan Pendukung Kegiatan P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) di SMPN 29 Surabaya dilaksanakan oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada tahun 2023. Penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Gamelan Digital untuk Pembentukan Karakter 5 T pada Siswa SMP di Surabaya* telah dipublikasikan di jurnal terakreditasi kemendikbudristek. Penelitian ini telah mengembangkan perangkat gamelan digital yang telah diaplikasikan pada siswa SMP di Surabaya. Untuk itu dalam rangka menyosialisasikan dan menyebarluaskan hasil pengembangan perangkat gamelan digital yang telah dimodifikasi oleh tim peneliti maka perlu dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini diharapkan dapat digunakan sebagai upaya penguatan karakter di dunia pendidikan untuk mencegah terjadinya demoralisasi yang sering terjadi di dunia pendidikan. Penelitian yang berjudul *Kekerasan Simbolik dalam Struktur Wacana Kelas* yang telah dilakukan oleh ketua Pengabdian pada tahun 2023 merupakan sebuah contoh bahwa degradasi karakter menjadi permasalahan yang serius di dunia pendidikan. Untuk itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan oleh tim pengabdian dapat membantu sekolah dalam mengatasi permasalahan yang terkait dengan program penguatan karakter.

METODE

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim dari Universitas Wijaya Kusuma Surabaya ini ditujukan kepada 30 siswa SMPN 29 Surabaya, yang dipilih sebagai mitra program karena sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum Merdeka dan berbagai kegiatan pendukung Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P-5). Program ini bertujuan untuk mengatasi beberapa tantangan yang dihadapi sekolah. Pertama, masalah belum adanya perangkat gamelan digital akan diatasi dengan mengembangkan aplikasi E-Gamelan yang baru, berkoordinasi dengan pihak sekolah, memilih 30 siswa sebagai peserta, dan memastikan setiap siswa memiliki smartphone. Selama program, aplikasi yang dilengkapi fitur inovatif ini akan diberikan kepada para peserta.

Untuk mengatasi keterbatasan pengetahuan kognitif siswa tentang gamelan digital, program ini menyelenggarakan workshop yang memperkenalkan aplikasi E-Gamelan, dengan persiapan berupa penjadwalan, pengadaan materi dan fasilitas pelatihan, pretest, penyampaian materi, serta posttest

untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Selain itu, kurangnya keterampilan siswa dalam menggunakan gamelan digital akan diatasi melalui pelatihan langsung, yang dijadwalkan di luar jam sekolah setiap Sabtu selama dua bulan. Pelatihan yang berkelanjutan ini diharapkan dapat membantu siswa menjadi terampil dalam memainkan gamelan digital, dan kemampuan mereka akan dievaluasi sebelum penampilan atau pementasan akhir.

Terakhir, untuk memastikan penerapan keterampilan yang diperoleh, program ini melibatkan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengadakan pementasan gamelan digital dalam acara-acara sekolah atau kegiatan P-5, dengan memastikan setidaknya 75% peserta telah menguasai E-Gamelan, menetapkan jadwal pementasan, serta mengundang seluruh tim dan perwakilan sekolah ke acara tersebut. Mitra program pengabdian ini, yaitu SMPN 29 Surabaya, tidak hanya menyediakan peserta dari program ekstrakurikuler gamelan, tetapi juga menyediakan tempat pelatihan. Dengan lokasinya yang strategis di pusat kota Surabaya dan adanya program ekstrakurikuler gamelan yang aktif, sekolah ini menjadi mitra yang ideal, memastikan keterlibatan siswa dan dukungan logistik selama pelatihan berlangsung.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pascaberakhirnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Setelah seluruh rangkaian kegiatan berakhir maka akan dilaksanakan evaluasi berdasarkan luaran yang telah dirumuskan. Indikator ketercapaian atau luaran yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah para siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan seni gamelan digital. Untuk mengukur ketercapaian dilaksanakan dengan mempertontonkan pertunjukan seni gamelan digital dalam kegiatan pentas seni atau kegiatan lain di sekolah sebagai penguatan projek P5. Kegiatan ini akan ditindaklanjuti dengan penelitian tentang keefektifan penggunaan seni gamelan digital sebagai upaya penguatan karakter dan program P5 di SMPN 29 Surabaya. Selain itu untuk keberlanjutan program kegiatan pengabdian, maka secara berkala tim pengabdian akan melakukan survei atau observasi terkait dengan kegiatan kesenian gamelan yang menjadi program penguatan karakter di SMPN 29 Surabaya.

Tugas masing-masing anggota tim akan dijelaskan sebagai berikut. (1) Dr. Fransisca Dwi Harjanti, M.Pd. sebagai ketua tim bertugas sebagai penanggung jawab kegiatan, mengkoordinasikan tim kegiatan pengabdian, memimpin rapat-rapat, melaksanakan kerjasama dengan sekolah, membuat laporan kegiatan, dan menyiapkan luaran yang berbentuk artikel yang akan dipublikasikan dalam jurnal nasional terakreditasi Kemendikbudristek; (2) Dr. Jarmani, M.Pd. bertugas menyiapkan perangkat atau aplikasi gamelan digital yang akan dikenalkan kepada para siswa, sebagai narasumber selama kegiatan berlangsung, memberikan pelatihan kepada para siswa cara memainkan gamelan digital, dan mengkoordinasikan tim yang membantu para siswa saat pelatihan berlangsung; (3) Dra. Marmi, M.Si. bertugas membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian di lapangan dan bertanggung jawab dalam merencanakan penggunaan anggaran. Dalam hal ini beliau bertanggung jawab dalam mengelola keuangan; (4) Risanda Ramadamayanti dan panji Agung Prayogi adalah dua mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Dua mahasiswa yang akan dilibatkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan bertugas sebagai pembantu pelaksana selama kegiatan pengabdian berlangsung. Mereka akan terlibat pada saat tim pengabdian melaksanakan pelatihan sampai saat pementasan. Dengan demikian keterlibatan kedua mahasiswa sangat membantu demi kelancaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Dalam kegiatan ini ada dua mahasiswa yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian yakni Risanda Ramadamayanti dan Panji Agung Prayogi. Tugas mahasiswa adalah membantu terlaksananya program pengabdian di sekolah. Karena dalam kurikulum merdeka mahasiswa diberi kesempatan untuk memiliki pengalaman di luar kampus, seperti yang tertuang dalam Indikator Kinerja Utama (IKU3) maka mata kuliah yang bisa dikonversi adalah Pendidikan Musik Tradisional, Inovasi Seni Musik, Pendidikan Seni Tari dan Drama. Jumlah keseluruhan sks yang akan dikonversi adalah 6 SKS. Dengan demikian regoknisi SKS dari tiga matakuliah di depan diharapkan dapat memberikan pengalaman berharga dan dapat memberikan keuntungan bagi kedua mahasiswa yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Perangkat E-gamelan yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan dapat digambarkan sebagai berikut. Inovasi gamelan yang diterapkan dalam kegiatan pelatihan untuk penguatan karakter di SMPN 29 Surabaya adalah Gamelan P5. Gamelan P5 adalah aplikasi inovatif yang menggabungkan pembelajaran musik tradisional gamelan dengan penguatan karakter pelajar pancasila. Aplikasi ini dirancang khusus untuk membantu pelajar memahami alat musik gamelan dan menanamkan nilai-nilai

karakter Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui pembelajaran gamelan digital. Peserta pelatihan dapat mengeksplorasi berbagai instrumen gamelan tanpa menggunakan gamelan konvensional. Dengan demikian aplikasi ini mudah digunakan dalam situasi dan kondisi yang tidak terbatas. Gamelan P5 yang dirancang untuk kepentingan pelatihan sangat menekankan pentingnya nilai-nilai seperti yang diharapkan dalam profil pelajar Pancasila yakni berketuhanan yang Mahaesa, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, cinta tanah air, kritis, dan kreatif. Setiap sesi dalam aplikasi ini dirancang dengan mengaitkan pengalaman misikal dengan filosofi Pancasila. Dengan demikian dapat membantu pelajar mengembangkan sikap saling menghargai dan bekerja sama dalam konteks bermusik. Fitur kolaboratif yang memungkinkan peserta didik memainkan musik secara bersama-sama secara virtual. Kegiatan ini dapat menumbuhkan semangat bergotong royong antarpemain dalam satu alunan musik yang sudah dirancang dalam gamelan. Gamelan P5 dapat digunakan juga untuk memberikan tantangan kepada para pemain untuk mengimplementasikan nilai-nilai karakter Pancasila yakni dapat mendorong peserta memiliki sikap mandiri, tangguh, dan bertanggung jawab. Aplikasi ini dirancang bukan hanya sebagai sarana untuk melestarikan kebudayaan nasional tetapi dapat digunakan untuk membentuk generasi muda yang berkarakter kuat dan siap menghadapi era globalisasi yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila.



Gambar 1. Gamelan P5

Beberapa instrumen dan manfaatnya dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Gong Ageng (gotong royong) adalah instrumen terbesar dalam gamelan dan menjadi penanda utama dalam alunan musik, memberikan jeda, dan kesatuan bagi seluruh irama. Filosofi dari instrumen ini menggambarkan bahwa setiap orang memiliki peran penting dalam kebersamaan. Hal ini selaras dengan nilai gotong royong, kerjasama, dan saling mendukung. Seperti gong ageng, untuk menjaga keseimbangan manusia harus memiliki kontribusi dalam kehidupan bermasyarakat.
2. Kenong (berpikir kritis) instrumen yang berfungsi menandai irama dan memperkuat bagian tertentu dalam gendhing (komposisi gamelan). Filosofi dari instrumen ini adalah pentingnya berpikir kritis dalam mengambil keputusan. Seperti kenong yang berfungsi untuk memperkuat irama, peserta didik harus memiliki kemampuan analitis dalam menyelesaikan masalah.
3. Saron (kreativitas) adalah instrumen yang memainkan melodi utama yang berfungsi menjadi panduan bagi melodi yang lain. Filosofi dari instrumen ini adalah meskipun instrumen ini mengambil peran penting dalam memainkan melodi dasar namun tetap memberikan kesempatan dan kebebasan pada pemainnya untuk berkreasi dan berinterpretasi.
4. Bonang (kebhinekaan global) adalah instrumen yang mengisi ruang dalam musik gamelan dengan pola yang saling bertumpukan yang melambangkan kebhinekaan global. Instrumen ini bermanfaat untuk mengajarkan kepada peserta didik untuk menghargai keberagaman sehingga dapat menciptakan keharmonian di masyarakat.
5. Kendang berfungsi mengatur tempo dan dinamika dalam asambel gamelan. Instrumen ini mengajarkan kepada peserta didik nilai-nilai kemandirian dan tanggung jawab sebagai pemimpin.
6. Gender merupakan instrumen melodi yang menonjol dengan teknik bermain yang kompleks dan membutuhkan kecermatan yang tinggi. Instrumen ini mengajarkan peserta didik untuk selalu cermat dalam berpikir. Dengan kecermatan dan ketelitian maka akan diperoleh keselarasan dan keharmonisan dalam kehidupan.

7. Gambang adalah instrumen yang terbuat dari bilah kayu yang menghasilkan suara yang lembut. Instrumen ini mengajarkan kepada peserta didik untuk selalu rendah hati dan tidak menonjolkan diri. Dari sikap ini akan dicapai sebuah keharmonisan dalam kehidupan di masyarakat.
8. Rebab adalah instrumen yang menghasilkan nada panjang dan lembut. Alat musik ini memiliki filosofi akan nilai-nilai kemanusiaan. Dengan suaranya yang menyentuh perasaan akan menimbulkan kedamaian pada diri pendengarnya. Alat musik ini bermanfaat untuk mengajarkan kepada peserta didik untuk selalu memberikan kedamaian pada orang lain.
9. Slenthem merupakan instrumen yang berfungsi mengisi bas dalam gamelan. Meskipun suaranya tidak dominan namun tetap dibutuhkan agar menghasilkan irama yang sempurna. Instrumen ini mengajarkan kepada peserta didik tentang nilai-nilai kesederhanaan.
10. Suling merupakan instrumen yang menghasilkan suara yang halus yang dapat menenangkan perasaan. Instrumen ini mengajarkan kepada peserta didik akan nilai-nilai spiritualitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh tim pengabdian di antaranya sebagai berikut. Pada tahap persiapan seluruh tim mengadakan koordinasi awal untuk membahas teknis pelaksanaan pengabdian. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2024. Pada rapat koordinasi di awal ini ada beberapa hal yang menjadi pembahasan yang di antaranya adalah rencana pelaksanaan koordinasi dengan sekolah mitra, rencana pembuatan aplikasi, rencana pelaksanaan pelatihan, dan rencana pelaksanaan gelar karya.

Berkoordinasi dengan Kepala SMPN 29 Surabaya dan Waakil Kepala Sekolah bagian kesiswaan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2024. Dalam kegiatan ini tim pengabdian menjelaskan kepada Kepala SMPN 29 Surabaya didampingi oleh wakasek bagian kesiswaan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan pengabdian. Pihak sekolah akan menyiapkan tim yang akan membantu teknis pelaksanaan pengabdian. Pembuatan Aplikasi E-Gamelan berbasis pada penguatan karakter yang akan digunakan saat pelatihan. Pada kegiatan ini tim pengabdian telah berkoordinasi dengan pihak yang akan membantu membuat aplikasi E-Gamelan berbasis penguatan karakter. Aplikasi ini yang nantinya akan digunakan oleh tim pengabdian untuk melaksanakan pelatihan.



Gambar 2. Proses Koordinasi Tim Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pada tahap pelaksanaan tim pengabdian mulai memberikan pelatihan kepada para siswa. Pelatihan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan oleh tim pengabdian. Pada saat kegiatan pelatihan tim pengabdian dibantu oleh beberapa anggota yang terdiri atas dosen dan mahasiswa. Karena kegiatan pelatihan membutuhkan waktu yang cukup panjang, maka beberapa program pelatihan dibantu oleh tim pengabdian dari unsur mahasiswa. Beberapa kegiatan yang telah dilaksanakan selama ini antara lain peninjauan awal terhadap Kemampuan Siswa (11 September 2024) Tim pengabdian melaksanakan peninjauan awal terhadap kemampuan mahasiswa dalam memahami aplikasi yang terdapat dalam E-Gamelan. Setelah dilakukan peninjauan awal, tim pengabdian memberikan materi tentang aplikasi E-Gamelan beserta fungsinya. Kegiatan ini dilaksanakan oleh anggota tim pengabdian dari unsur dosen yakni Dr. Jarmani, M.Pd.



Gambar 3. Tim Memberikan Pelatihan Kepada Para Siswa

Pada kegiatan ini Tim Pengabdian mulai mengenalkan aplikasi E-Gamelan kepada peserta didik. Saat kegiatan peserta didik mulai mempraktikkan penggunaan aplikasi E-Gamelan. Setiap peserta diwajibkan membawa gawai. Pada kegiatan ini tim pengabdian memberikan aplikasi yang telah dibuat oleh tim IT. Siswa diminta untuk memasukkan aplikasi yang telah diberikan oleh tim pengabdian ke dalam gawainya masing-masing.

Pada kegiatan ini siswa mulai dilatih untuk memainkan E-Gamelan. Beberapa Tim dari pengabdian dibantu oleh mahasiswa mulai memberikan pelatihan berupa keterampilan memainkan E-gamelan. Tim pengabdian telah menyiapkan tembang yang akan digunakan untuk melatih siswa dalam persiapan pertunjukan atau gelar karya. Pada kegiatan pelatihan Tim Pengabdian dibantu oleh beberapa mahasiswa melaksanakan beberapa kali pelatihan. Kegiatan ini dipersiapkan untuk pementasan yang akan direncanakan pada bulan ke-3 November.



Gambar 4. Proses Mengenalkan Aplikasi E-Gamelan Kepada Peserta Didik

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait pelatihan penggunaan E-Gamelan sebagai alat pendukung penguatan karakter dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P-5) di SMPN 29 Surabaya mencakup beberapa hal penting. Pertama, aplikasi E-Gamelan terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran yang mempermudah siswa mempelajari seni karawitan, sekaligus meningkatkan minat mereka terhadap kegiatan ekstrakurikuler seni gamelan. Kedua, program ini juga memperluas pengetahuan siswa mengenai seni gamelan, membantu mereka memahami kekayaan budaya lokal secara lebih mendalam. Ketiga, keterampilan siswa dalam memainkan gamelan digital meningkat, memungkinkan mereka untuk menguasai teknik dasar seni gamelan dengan lebih baik. Keempat, melalui kegiatan seni ini, keberanian siswa untuk tampil di depan umum dalam pentas seni turut bertambah, sehingga kegiatan E-Gamelan menjadi sarana yang efektif dalam melatih keberanian serta ekspresi diri mereka.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat yang memanfaatkan E-Gamelan dapat digunakan sebagai program penguatan karakter yang selaras dengan tujuan Proyek P-5 di SMPN 29 Surabaya. Untuk langkah selanjutnya, ada beberapa saran dan rekomendasi yang diusulkan. Pertama, pihak sekolah diharapkan mengintegrasikan digitalisasi seni gamelan sebagai salah satu bentuk penguatan karakter dalam program P-5. Kedua, disarankan agar sekolah mengalokasikan waktu khusus untuk menampilkan hasil kegiatan Program P-5, misalnya melalui acara pentas seni. Ketiga, penting bagi sekolah untuk melakukan sosialisasi yang lebih luas terkait program penguatan karakter

melalui E-Gamelan kepada siswa lainnya, sehingga budaya lokal dapat terus dilestarikan melalui Proyek P-5. Terakhir, penambahan program penguatan karakter melalui pelestarian kebudayaan daerah sangat disarankan untuk mendukung tujuan pendidikan yang berbasis karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani D. Penggunaan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Pokok Lagu-Lagu Daerah. *J Penelit Pendidik*. 2019;19(2):172–80.
- Hartono. Perkembangan Estetika Musikal Seni Karawitan Jawa Dan Pengaruhnya Terhadap Masyarakat Pendukungnya. *Media seni dan desain*. 2012;1(1):25.
- Hastuti Puji SS. Dinamika Ekosistem Industri Musik Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19. *Masy Indones* [Internet]. 2020;(Vol 46, No 2 (2020): Majalah Ilmu-Ilmu Sosial Indonesia):221–39. Available from: <http://jmi.ipsk.lipi.go.id/index.php/jmiipk/article/view/918/593>
- Hastuti K, Syarif AM. Rancang bangun Aplikasi Bergerak untuk Mendukung Pemasaran Gamelan pada Sanggar Amerta Laksita dan Gamelan Ndelik Semarang [Internet]. Vol. 8, E-DIMAS. Universitas PGRI Semarang; 2017. p. 87. Available from: <http://dx.doi.org/10.26877/e-dimas.v8i1.1377>
- Jawa K. Local Genius. 1986;18–9.
- Marnatun; Surawan; Ahmad Saefulloh. Optimalisasi Peran Guru Pai Dalam Menanggulangi Pergaulan Bebas Pada Peserta Didik. *J Teach Educ* [Internet]. 2022;3(2):78–89. Available from: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/3100>
- Nikhilkumar D. Parikh. Effectiveness of Teaching through Mind Mapping Technique. *Int J Indian Psychol*. 2016;3(3).
- Nisa A, Wulandari T. *Filosofi jawa*. 2015;2:132–8.
- Prasetyo P. Seni Gamelan Jawa sebagai Representasi dari Tradisi Kehidupan Manusia Jawa: Suatu Telaah dari Pemikiran Collingwood. *Fak Ilmu Pengetah Budaya Univ Indones* [Internet]. 2012;1–139. Available from: [http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20291476-S1336-Panji Prasetyo.pdf](http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20291476-S1336-Panji%20Prasetyo.pdf)
- Rohmawati N, Hangestningsih E. Kajian program sekolah ramah anak dalam pembentukan karakter di sekolah dasar. *Pros Semin Nas PGSD*. 2019;(35):225–9.
- Syukriyyah JA-, Rivana A. Pentingnya kecerdasan emosional pendidik dalam meningkatkan pendidikan karakter. 20:70–84.