



Pelestarian Seni Karawitan Sejak Dini pada Anak Usia Sekolah di Desa Banaran Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo

Nurul Hidayah¹, **Kayyis Fithri Ajhuri²**

^{1,2}UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo

✉¹nhidayah4567@gmail.com, ²kayyis@uinponorogo.ac.id

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted: 11 Agu. 2025

Revised: 2 Des. 2025

Accepted: 4 Jan. 2026

Published: 26 Jan. 2026

Kata Kunci:

Karawitan, Anak-Anak, Gadget, Metode ABCD, Pengabdian Masyarakat

Keywords:

Karawitan, Children, Gadgets, ABCD Method, Community Service

Doi:

[10.35931/ak.v6i1.5563](https://doi.org/10.35931/ak.v6i1.5563)

ABSTRAK

Penggunaan gadget yang tinggi di kalangan anak-anak menyebabkan penurunan partisipasi mereka dalam aktivitas sosial dan budaya, termasuk seni tradisional. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengajarkan seni karawitan kepada anak-anak di Desa Banaran sebagai cara alternatif untuk belajar, sekaligus membantu mereka melestarikan budaya lokal. Metode pelaksanaan adalah pendekatan Pembangunan Komunitas Berbasis Asset (ABCD), yang memanfaatkan potensi lokal seperti pelatih karawitan, gamelan di desa, dan dorongan anak-anak. Siswa dari kelas 4 SD ke atas mengikuti pelatihan secara teratur setiap Sabtu siang. Hasil menunjukkan bahwa pemain sangat antusias dengan kegiatan, tetapi karena usia yang masih dini, ada kesulitan untuk bekerja sama. Anak-anak telah menunjukkan kemampuan untuk berpartisipasi dalam aktivitas desa, menunjukkan adanya proses regenerasi pelaku seni tradisional. Kegiatan ini telah terbukti memiliki kemampuan untuk menjadi media yang berguna untuk mengajarkan karakter, melestarikan budaya, dan membantu mengurangi kecanduan perangkat secara konstruktif.

ABSTRACT

The high use of gadgets among children has led to a decline in their participation in social and cultural activities, including traditional arts. The aim of this community service activity is to teach karawitan to children in Banaran Village as an alternative way of learning, while helping them preserve their local culture. The implementation method is the Asset-Based Community Development (ABCD) approach, which leverages local potential such as karawitan instructors, gamelan in the village, and children's enthusiasm. Students from third grade and above regularly attend training sessions every Saturday afternoon. The results show that the participants are highly enthusiastic about the activity, but due to their young age, there are challenges in collaborating. The children have demonstrated the ability to participate in village activities, indicating a process of regeneration among traditional artists. This activity has proven to be a useful medium for teaching character, preserving culture, and helping to reduce gadget addiction in a constructive manner.



PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang, penggunaan perangkat teknologi seperti ponsel pintar dan tablet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak.¹ Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika tahun 2023 menyebutkan bahwa rata-rata anak di Indonesia menghabiskan waktu hingga 3–5 jam per hari di depan layar, terutama untuk aktivitas hiburan seperti menonton video dan bermain gim daring. Sementara itu, hanya kurang dari 30% anak-anak yang menggunakan perangkat tersebut untuk kegiatan edukatif. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran mengenai dampak negatif terhadap perkembangan sosial, motorik, dan kognitif anak.

Menurut American Academy of Pediatrics (AAP), eksposur berlebihan terhadap layar digital berisiko menyebabkan berbagai gangguan seperti keterlambatan bicara, defisit perhatian, gangguan tidur, serta berkurangnya minat terhadap interaksi sosial langsung. Dampak ini akan semakin kompleks jika anak-anak tidak memiliki kegiatan alternatif yang menyenangkan namun tetap mendidik.

Penggunaan gadget secara berlebihan pada anak-anak menjadi perhatian serius dalam perkembangan psikososial dan kognitif anak. Berdasarkan data *We Are Social* dan *Hootsuite* tahun 2023, lebih dari 60% anak-anak di Indonesia yang berusia 5–12 tahun telah memiliki akses ke perangkat digital, sebagian besar tanpa pendampingan orang tua.² Studi UNICEF menyebutkan bahwa penggunaan gadget lebih dari dua jam per hari pada anak-anak berisiko mengalami gangguan konsentrasi dan penurunan interaksi sosial.³

Menurut data BPS tahun 2024, sebanyak 39,71% anak usia 0–6 tahun telah menggunakan ponsel, dan 35,57% di antaranya sudah mengakses internet.⁴ Khusus pada usia 5–6 tahun, angka penggunaan ponsel mencapai 58,25%. Sementara itu, pedoman kesehatan anak menyarankan bahwa anak di bawah usia 2 tahun tidak menggunakan gadget sama sekali; usia 2–5 tahun maksimal 1 jam per hari; dan di atasnya maksimal 2 jam per hari di luar jam sekolah.⁵ Namun, di lapangan frekuensi penggunaan gadget sering kali melebihi rekomendasi tersebut.

¹ Yesi Zenggia Putri et al., “Sosialisasi Dampak Gadget Terhadap Anak Sekolah Dasar Di Sd 13 Kota Bengkulu,” *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 4 (October 2023), <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.19972>.

² We Are Social, “Digital 2023,” *We Are Social Indonesia*, January 26, 2023, <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>.

³ UNICEF Indonesia, *Digital Literacy and Child Protection in Indonesia*, Jakarta: UNICEF, 2021.

⁴ Badan Pusat Statistik (BPS), *Statistik Penggunaan Teknologi Informasi Pada Anak Usia Dini Di Indonesia 2024* (Jakarta: Badan Pusat Statistik (BPS), 2024).

⁵ Safitri Kiki, “Anak Usia 2 Tahun Sudah Pakai Gadget, Pratikno: Screen Time Kita Tinggi,” KOMPAS.com, May 19, 2025, <https://nasional.kompas.com/read/2025/05/19/10465371/anak-usia-2-tahun-sudah-pakai-gadget-pratikno-screen-time-kita-tinggi>.

Tabel 1. Data Penggunaan Ponsel dan Akses Internet pada Anak Usia Dini

Kelompok Usia Anak	Persentase Penggunaan Ponsel	Persentase Akses Internet
< 1 tahun	5,88 %	–
1–4 tahun	37,02 %	33,80 %
5–6 tahun	58,25 %	51,19 %

Sumber: BPS 2024, dirangkum dari laporan Indonesia.go.id

Dengan prevalensi penggunaan gadget pada anak usia dini yang sangat tinggi hingga 58% pada rentang usia 5–6 tahun menurut data BPS tahun 2024 dan masih rendahnya implementasi panduan penggunaan perangkat digital di lingkungan masyarakat, kebutuhan akan alternatif kegiatan yang bermakna menjadi sangat mendesak.⁶ Pelatihan seni karawitan sebagai aktivitas berbasis budaya dan interaksi sosial hadir sebagai strategi yang relevan.⁷ Kegiatan ini tidak hanya menawarkan stimulus estetika dan motorik yang berbeda dari paparan layar digital, tetapi juga membentuk karakter anak dalam konteks nilai-nilai local.^{8,9}

Fenomena ini juga dirasakan di lingkungan pedesaan seperti Desa Banaran, Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Minimnya alternatif kegiatan positif di luar jam sekolah membuat anak-anak lebih rentan terhadap kecanduan gadget. Untuk menjawab tantangan ini, pelatihan seni karawitan tradisional digagas sebagai bentuk kegiatan edukatif yang berorientasi pada pelestarian budaya dan pengembangan karakter.¹⁰ Karawitan merupakan salah satu bentuk warisan budaya tak benda yang telah diakui oleh UNESCO sebagai bagian dari seni gamelan pada tahun 2021.¹¹ Seni ini memiliki dimensi edukatif yang sangat kuat, karena melibatkan koordinasi motorik, sensitivitas terhadap irama, kedisiplinan dalam praktik, serta kerja sama dalam ansambel.

Di berbagai daerah di Indonesia, termasuk Ponorogo, seni karawitan masih hidup dalam masyarakat, meskipun menghadapi tantangan serius dalam hal regenerasi pelaku seni. Kurangnya minat generasi muda serta terbatasnya akses terhadap pembelajaran gamelan menjadi hambatan utama.¹² Oleh

⁶ Badan Pusat Statistik (BPS), *Statistik Penggunaan Teknologi Informasi pada Anak Usia Dini di Indonesia 2024*, Jakarta: BPS, 2024.

⁷ Hana Loka Kusuma Prameswari and Sigit Setiawan, “Peningkatan Kualitas Pelatihan Karawitan Pada Komunitas Teras Budaya Melalui Pendekatan Manajemen Partisipatif,” *KOMITMEN: Jurnal Ilmiah Manajemen* 5, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.15575/jim.v5i1.34023>.

⁸ Sarah Henry Emanuella et al., “Gamelan Jawa Sebagai Wadah Pelatihan Daya Ingat, Kepekaan, Dan Perkembangan Motorik Mahasiswa UNNES Angkatan 2023,” *Jurnal Kultur* 3, no. 2 (August 2024), <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/kultur/article/view/854>.

⁹ Naim Kurniatin, “Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Karawitan Di Sekolah Dasar Negeri Bangunharjo Kecamatan Sewon Kabupaten Bantul,” *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 1, no. 3 (May 2015).

¹⁰ “Hasil Observasi Dan Wawancara Tidak Langsung Dengan Perangkat Desa Dan Pelatih Karawitan, Desa Banaran, Pulung, Ponorogo,” Ponorogo: Data Primer Peneliti, 2025/07 2025.

¹¹ Elisa Putri, “Implementasi Ekstrakurikuler Karawitan Dalam Membentuk Jiwa Nasionalisme Siswa SDN 1 Senepo Slahung Ponorogo” (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2024).

¹² Hendra Santosa, *Sosiologi Karawitan: Harmoni Budaya Dalam Dinamika Sosial* (Bali: Pusat Penerbitan LPPM Institut Seni Indonesia Bali, 2025).

karena itu, perlu adanya strategi pengabdian masyarakat yang menjembatani kebutuhan pelestarian budaya dan pembentukan karakter anak. Kegiatan pelatihan karawitan di Desa Banaran merupakan salah satu inisiatif yang mengintegrasikan penguatan identitas budaya lokal dengan pendekatan edukatif yang partisipatif.

Karawitan sebagai bagian dari seni gamelan Jawa memiliki nilai-nilai penting seperti disiplin, kerja sama, dan sensitivitas estetika.^{13,14} Namun, regenerasi pelaku seni ini mengalami tantangan. Pelatihan sebelumnya hanya diikuti oleh siswa kelas 6 SD, namun setelah mereka lulus, tidak ada keberlanjutan. Oleh karena itu, sejak awal 2025, sasaran pelatihan diturunkan menjadi siswa dari kelas 4 SD ke atas sebagai upaya mempercepat proses regenerasi.

Pelatihan ini dilakukan rutin setiap hari Sabtu mulai pukul 13.00 hingga 14.00 WIB. Kegiatan ini dibimbing langsung oleh Bapak Misman, Kamituwo Dukuh Tangkil, yang juga merupakan pelatih karawitan desa. Pelatihan berlangsung di bekas taman bermain anak-anak (*playgroup*) yang kini dialih fungsikan sebagai sanggar yang melibatkan 10–15 anak setiap sesi. Selain untuk anak-anak, karawitan juga rutin dimainkan oleh masyarakat dewasa setiap malam Sabtu sebagai bentuk pelestarian nilai lokal.¹⁵

METODE PENGABDIAN

Pendekatan pengabdian masyarakat melalui seni tradisional tidak lepas dari konsep pendidikan berbasis komunitas (*community-based education*), yang menurut Smith, memfokuskan pada keterlibatan aktif masyarakat dalam proses pendidikan informal dan nonformal. Dalam konteks ini, seni bukan hanya sebagai alat ekspresi, tetapi juga sebagai instrumen sosial untuk memperkuat nilai, identitas, dan keberdayaan lokal. Seni karawitan, sebagai warisan budaya, memiliki kekuatan pedagogis yang dapat diadaptasi sebagai media edukasi karakter sejak dini.

Karawitan dalam tradisi Jawa tidak hanya menekankan aspek musikal, tetapi juga aspek moral dan spiritual. Setiap alat gamelan memiliki filosofi, dan setiap komposisi menggambarkan nilai tertentu dalam kehidupan masyarakat Jawa. Oleh karena itu, keterlibatan anak-anak dalam pelatihan karawitan tidak hanya membentuk kemampuan musikal, tetapi juga menanamkan nilai disiplin, kebersamaan, dan penghargaan terhadap proses.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Desa Banaran, Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo. Desa ini dipilih karena memenuhi beberapa kriteria penting dalam pendekatan ABCD: memiliki potensi lokal yang dapat diberdayakan, komunitas yang relatif stabil, serta dukungan dari

¹³ Putri Nur Afifah and Sularso, "Praktik Bermain Gamelan Jawa Sebagai Upaya Pengembangan Pendidikan Apresiasi Musik Tradisional Di SD Muhammadiyah Bodon Yogyakarta," *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 11, no. 1 (May 2024).

¹⁴ Rohma Ayu Dwi Fatmawati and Honnest Umami Kaltsum, "Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Karawitan Dalam Mengembangkan Karakter Disiplin Dan Cinta Tanah Air Siswa," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (April 2022), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2929>.

¹⁵ "Dokumentasi Kegiatan Karawitan Rutin Masyarakat, Buku Agenda Kegiatan Desa Banaran," Ponorogo: Pemerintah Desa Banaran, 2025 2024.

pemerintah desa terhadap program-program kebudayaan. Lokasi kegiatan dipusatkan di balai desa, yang merupakan titik temu masyarakat sekaligus tempat penyimpanan gamelan milik desa.

Objek kegiatan adalah anak-anak usia sekolah dasar, khususnya dari kelas 4 hingga kelas 6, yang merupakan kelompok usia dengan tingkat ketergantungan tinggi terhadap perangkat digital namun juga berada dalam masa perkembangan sosial yang sangat aktif. Kegiatan dilaksanakan di sanggar setiap hari Sabtu siang pukul 13.00–14.00 WIB, dengan melibatkan 10–15 anak dalam setiap sesi pelatihan.

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD), yaitu pendekatan pemberdayaan yang menitikberatkan pada pengembangan kekuatan dan potensi komunitas dari dalam. Menurut Mathie dan Cunningham, pendekatan ini tidak dimulai dari pemetaan masalah, tetapi dari pengenalan dan penguatan aset sosial, budaya, dan ekonomi yang telah dimiliki masyarakat.¹⁶

Tahap pertama adalah identifikasi aset komunitas (*discover*), yaitu pemetaan terhadap potensi lokal yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan. Aset utama yang berhasil diidentifikasi meliputi: (a) sumber daya manusia, yaitu Bapak Misman, Kamituwo setempat yang juga pelatih karawitan berpengalaman; (b) aset fisik berupa sanggar sebagai lokasi pelatihan dan seperangkat gamelan milik desa; serta (c) modal sosial berupa anak-anak yang memiliki semangat belajar dan dukungan dari orang tua mereka.

Tahap kedua adalah perancangan program (*dream dan design*). Rancangan kegiatan disusun berdasarkan hasil diskusi informal dengan pelatih dan perangkat desa, yang menghasilkan keputusan bahwa pelatihan dilakukan secara rutin setiap hari Sabtu selama 1 jam. Materi pelatihan disesuaikan dengan kondisi peserta, difokuskan pada pengenalan alat dan permainan dasar dalam gamelan.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan program (*deliver*). Anak-anak dilatih untuk bermain secara kolektif dalam format ansambel, yang melatih koordinasi, kedisiplinan, serta kemampuan mendengar musikal. Meskipun terdapat tantangan seperti koordinasi antar pemain dan keterbatasan daya konsentrasi karena usia mereka masih muda, partisipasi anak-anak sangat tinggi. Pendekatan yang digunakan adalah praktik langsung dengan pola pembelajaran repetitif dan eksploratif.

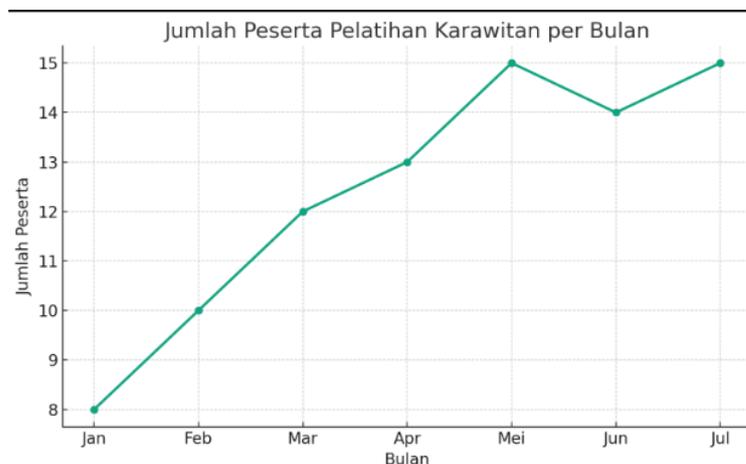
Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi (*determine*). Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan langsung dan umpan balik dari pelatih serta orang tua. Anak-anak yang telah menjalani pelatihan mampu tampil dalam beberapa kegiatan desa seperti perpisahan sekolah, peringatan HUT Kemerdekaan RI dan Ketoprak. Keikutsertaan mereka dalam kegiatan tersebut menjadi indikator awal keberhasilan program dalam membentuk regenerasi pelaku seni karawitan di tingkat desa.

¹⁶ Alison Mathie and Gord Cunningham, "From Clients to Citizens: Asset-Based Community Development as a Strategy for Community-Driven Development," *Development in Practice* 13, no. 5 (November 2003), <https://doi.org/10.1080/0961452032000125857>.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Antusiasme dan Partisipasi Anak-anak

Pelatihan karawitan yang dilaksanakan setiap hari Sabtu pukul 13.00–14.00 WIB diikuti oleh anak-anak kelas 4 SD hingga kelas 6. Jumlah peserta secara konsisten mengalami peningkatan dari bulan ke bulan. Pada bulan Januari, peserta yang rutin hadir berjumlah 8 anak, dan terus meningkat hingga mencapai 15 anak pada bulan Juni dan Juli. Tren ini menunjukkan antusiasme yang tinggi serta keberhasilan pendekatan pelatihan yang diterapkan.



Gambar 1. Grafik Jumlah Peserta Pelatihan Karawitan per Bulan

Grafik tersebut memperlihatkan pertumbuhan partisipasi yang stabil, mencerminkan bahwa anak-anak mulai merasakan kenyamanan dan ketertarikan terhadap aktivitas seni karawitan. Lonjakan peserta terutama terjadi pada bulan Maret dan April, yang bertepatan dengan masa liburan sekolah dan setelah pelaksanaan kegiatan perpisahan sekolah, di mana anak-anak tampil untuk pertama kalinya. Penampilan publik tersebut menjadi motivasi tambahan bagi mereka untuk terus mengikuti latihan.



Gambar 1. Latihan Karawitan di Sanggar

Studi dari Widodo menyebutkan bahwa anak-anak usia 7–12 tahun cenderung lebih tertarik pada kegiatan motorik dan interaktif ketika diberikan alternatif yang menarik secara sosial dan budaya. Hal ini mendukung temuan di lapangan bahwa seni tradisional dapat menjadi sarana efektif dalam menarik keterlibatan anak-anak jika dikemas secara partisipatif.

Relevansi Karawitan dengan Pendidikan Karakter

Salah satu dampak mendalam dari kegiatan pelatihan karawitan ini adalah penguatan nilai-nilai karakter yang selama ini sering tergerus oleh budaya digital yang serba instan. Dalam praktik karawitan, anak-anak dituntut untuk memiliki sikap sabar, fokus, dan tanggung jawab dalam memainkan alat musik mereka secara harmonis. Nilai ini sangat relevan dengan pembentukan karakter anak di usia sekolah dasar, terutama pada aspek kedisiplinan, kerja sama, dan penghargaan terhadap proses.

Penelitian yang dilakukan oleh Monika menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pendidikan mampu meningkatkan rasa percaya diri dan rasa memiliki terhadap lingkungan sekitar pada anak-anak.¹⁷ Hal ini juga terlihat dalam pelatihan karawitan di Desa Banaran, di mana anak-anak mulai mengenal filosofi alat musik gamelan, seperti kendang sebagai simbol pengatur irama kehidupan, dan bonang yang melambangkan keharmonisan sosial.

Peran Komunitas dan Intergenerational Bonding

Pelatihan karawitan ini tidak hanya menjadi ruang belajar bagi anak-anak, tetapi juga memperkuat hubungan antar generasi dalam masyarakat. Dalam setiap sesi latihan, seringkali hadir tokoh masyarakat dan orang tua yang ikut menyaksikan atau bahkan memberikan dukungan moral. Kehadiran orang tua secara langsung terbukti menurunkan risiko kecanduan gawai pada anak-anak. Studi oleh Hidayah menegaskan bahwa anak-anak yang terlibat dalam kegiatan seni bersama orang tua lebih mudah membentuk empati dan keterikatan sosial yang positif.¹⁸

Selain itu, pelatihan ini menjadi sarana pertukaran nilai-nilai budaya antara generasi tua dan muda. Tokoh seperti Bapak Misman tidak hanya menyampaikan teknik memainkan gamelan, tetapi juga cerita dan makna di balik setiap komposisi karawitan yang dimainkan. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan budaya berbasis nilai (*value-based cultural education*) yang dinilai lebih efektif daripada pendekatan formal semata.

Efektivitas Pelatihan sebagai Intervensi Sosial

Kegiatan pelatihan yang berjalan selama enam bulan telah menunjukkan efektivitas sebagai bentuk intervensi sosial untuk mengurangi paparan gadget berlebih. Dari wawancara informal dengan lima orang tua peserta, empat di antaranya menyatakan bahwa anak mereka kini lebih memilih menunggu jadwal latihan karawitan daripada bermain gawai pada hari Sabtu. Hal ini menunjukkan bahwa jika anak

¹⁷ Ketut Ayu Lola Monika, I. Nengah Suastika, and Dewa Bagus Sanjaya, “Penerapan Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Meningkatkan Sikap Gotong Royong,” *Dharmas Education Journal (DE Journal)* 4, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.890>.

¹⁸ Chofifah Hidayah, “Menumbuhkan Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia Dini Melalui Kesenian,” *Jurnal Pelita PAUD* 4, no. 2 (June 2020), <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.987>.

diberikan kegiatan yang bermakna dan menyenangkan, mereka mampu mengalihkan ketergantungannya dari aktivitas pasif menjadi kegiatan aktif.

Keberhasilan pelatihan ini juga ditunjang oleh pendekatan yang adaptif, di mana pelatih memberikan variasi dalam latihan seperti latihan improvisasi sederhana, lomba ansambel mini, hingga simulasi pentas. Model pelatihan seperti ini penting untuk mempertahankan minat anak, sebagaimana diuraikan dalam penelitian Ndani, yang menggarisbawahi pentingnya dinamika dalam pembelajaran seni untuk anak usia dasar.¹⁹

Keterlibatan Orang Tua dan Dukungan Komunitas

Keberhasilan program ini juga sangat ditentukan oleh dukungan dari orang tua dan komunitas. Sejak awal, orang tua diberi pemahaman bahwa kegiatan ini bukan sekadar pengisi waktu luang, tetapi juga bagian dari pembentukan karakter dan penanaman nilai budaya. Momen-momen ketika anak-anak tampil dalam kegiatan desa menjadi sumber kebanggaan tersendiri bagi orang tua. Mereka merasakan kepuasan emosional melihat anak-anak mampu memainkan gamelan di depan khalayak, mengenakan pakaian tradisional, dan menjadi pusat perhatian positif. Kebanggaan ini mendorong orang tua untuk semakin mendukung latihan, baik dengan menyediakan waktu, memotivasi anak di rumah, maupun ikut hadir mendampingi setiap kegiatan.

Keterlibatan masyarakat juga terlihat dari dukungan logistik dan moral, hingga kehadiran tokoh masyarakat saat anak-anak tampil. Kegiatan ini menciptakan apa yang disebut Bronfenbrenner sebagai ekosistem pendidikan yang mendukung: anak belajar tidak hanya dari guru atau pelatih, tetapi dari seluruh ekosistem sosialnya, dengan orang tua sebagai pendorong utama dan masyarakat sebagai lingkaran pendukung yang memperkuat rasa percaya diri anak.

Tantangan dalam Pelaksanaan

Beberapa tantangan utama dalam pelaksanaan pelatihan antara lain:

1. Koordinasi antar pemain: Usia peserta yang masih muda menyebabkan mereka kesulitan dalam menyelaraskan ritme dan tempo antar pemain. Ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih repetitif dan berbasis praktik langsung.
2. Variasi kemampuan musikal: Tidak semua anak memiliki kemampuan mendengar ritme dengan baik, sehingga pelatih perlu melakukan pendekatan individual dalam beberapa sesi.
3. Keterbatasan waktu latihan: Durasi latihan hanya sekitar 1 jam setiap minggu, yang relatif terbatas untuk membentuk kemampuan ansambel yang solid. Namun waktu tersebut sudah cukup efektif sebagai tahap awal pembelajaran.

Meskipun demikian, tantangan tersebut berhasil diatasi melalui metode latihan yang konsisten dan pendekatan personal dari pelatih. Kehadiran pelatih yang juga merupakan tokoh masyarakat memudahkan penerimaan sosial dan memperkuat kedisiplinan anak-anak dalam mengikuti latihan.

¹⁹ Indani Damayanti, "Penguatan Imajinasi Anak Melalui Kegiatan Seni Di PAUD," *Arunika Widya: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah* 1, no. 1 (April 2025).

Pemanfaatan Aset Komunitas

Sesuai pendekatan ABCD, kegiatan ini berhasil mengaktivasi aset-aset lokal, antara lain:

1. Sumber daya manusia (SDM): Keberadaan Bapak Misman sebagai pelatih dan tokoh masyarakat menjadi modal sosial yang signifikan. Peran beliau tidak hanya sebagai pelatih teknis, tetapi juga sebagai motivator dan role model bagi anak-anak.
2. Fasilitas fisik: Sanggar dan alat gamelan milik desa menjadi infrastruktur utama yang memungkinkan pelaksanaan pelatihan secara berkelanjutan tanpa biaya tambahan.
3. Modal sosial: Dukungan dari orang tua, perangkat desa, dan masyarakat menjadi kunci keberhasilan kegiatan. Kehadiran anak-anak dalam latihan secara teratur menunjukkan adanya persetujuan dan dukungan dari keluarga.

Hal ini sejalan dengan temuan Mathie dan Cunningham yang menyatakan bahwa pemberdayaan masyarakat yang efektif harus dimulai dari penguatan aset dan potensi internal komunitas, bukan dari identifikasi kekurangan atau masalah.²⁰

Dampak dan Capaian

Pelatihan seni karawitan yang dilaksanakan di Desa Banaran tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa keterampilan musikal pada anak-anak, namun juga menghasilkan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan bagi individu peserta, keluarga, dan masyarakat desa secara keseluruhan.

1. Dampak Edukatif

Secara edukatif, anak-anak peserta pelatihan mengalami peningkatan dalam hal kedisiplinan, daya konsentrasi, dan kemampuan mengikuti instruksi dalam format kelompok. Latihan rutin selama enam bulan terakhir telah memperlihatkan perkembangan signifikan, terutama dalam kemampuan mengenali alat gamelan dan menjaga ritme dalam permainan ansambel. Selain itu, anak-anak mulai terbiasa dengan struktur latihan yang konsisten dan menunjukkan ketekunan dalam mengikuti setiap sesi, meskipun sebagian dari mereka awalnya kesulitan untuk fokus dalam waktu yang lama.

Data observasi menunjukkan bahwa lebih dari 70% anak yang mengikuti pelatihan secara konsisten mampu menguasai alat gamelan dasar dalam waktu kurang dari tiga bulan. Mereka juga menunjukkan minat untuk terus belajar dan bahkan mulai memperkenalkan permainan mereka kepada teman sebaya yang belum ikut pelatihan. Hal ini menunjukkan potensi penyebaran nilai dan keterampilan secara horizontal di kalangan anak-anak desa.

2. Dampak Sosial

Dari sisi sosial, pelatihan ini berhasil menciptakan ruang interaksi yang sehat dan produktif antar anak-anak. Anak-anak dari kelas dan latar belakang keluarga yang berbeda berkumpul setiap pekan dalam suasana yang egaliter, tanpa sekat-sekat formal sebagaimana di ruang kelas sekolah.

²⁰ Alison Mathie and Gord Cunningham, "From Clients to Citizens: Asset-Based Community Development as a Strategy for Community-Driven Development," in *Participatory Learning and Action*, ed. Robert Chambers and Jenny Chambers, reprint ed. (Rugby: Practical Action Publishing, 2020).

Hubungan mereka tumbuh dalam kebersamaan saat berlatih, menunggu giliran, dan mendengarkan instruksi pelatih.

Lebih dari itu, keterlibatan aktif orang tua dan tokoh masyarakat dalam mendukung kegiatan ini memperkuat hubungan sosial lintas generasi. Orang tua menunjukkan apresiasi terhadap perubahan sikap anak-anak, khususnya terkait berkurangnya durasi penggunaan gadget di rumah dan meningkatnya antusiasme anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan desa. Kegiatan ini juga meningkatkan kebanggaan lokal masyarakat terhadap kesenian daerah, karena mulai dirasakan kembali fungsinya sebagai pemersatu komunitas.

3. Dampak Kultural

Dalam konteks pelestarian budaya, kegiatan ini secara nyata telah memberikan kontribusi pada upaya regenerasi pelaku seni karawitan tingkat desa. Sebelum kegiatan ini dimulai, gamelan desa hanya dimainkan oleh kelompok dewasa setiap malam Sabtu, dan minim keterlibatan anak-anak. Kini, setelah enam bulan pelatihan, anak-anak telah beberapa kali tampil dalam kegiatan desa seperti perpisahan sekolah dan peringatan HUT Kemerdekaan RI, membuktikan bahwa mereka mulai diakui sebagai bagian dari pelaku budaya lokal.

Capaian ini penting karena membalikkan tren yang selama ini menjadi tantangan besar dalam pelestarian seni tradisional: yaitu minimnya minat generasi muda untuk terlibat dalam praktik budaya lokal. Kini, karawitan tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang "untuk orang tua", tetapi menjadi bagian dari dunia bermain dan belajar anak-anak. Ini merupakan capaian strategis dalam upaya menjaga keberlanjutan budaya daerah.

4. Kesiapan Keberlanjutan

Dampak lain yang tak kalah penting adalah terbentuknya model pelatihan yang adaptif dan dapat direplikasi. Selama program berlangsung, pelatih dan tim pengabdian telah menyusun modul latihan dasar berbasis praktik dan konteks lokal, yang bisa digunakan untuk kelompok baru di masa mendatang. Selain itu, munculnya inisiatif dari karang taruna untuk mendukung dokumentasi dan penyebaran kegiatan di media sosial desa juga memperkuat potensi jangkauan dan promosi kegiatan seni ini di luar Banaran.

Selain capaian yang telah disebutkan, pelatihan seni karawitan ini juga memberikan pengaruh positif pada perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak. Menurut teori perkembangan Vygotsky, interaksi sosial berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir anak. Latihan karawitan yang dilakukan secara berkelompok melatih anak untuk berkoordinasi, menyesuaikan tempo dengan orang lain, dan mengelola perbedaan kemampuan individu. Hal ini membentuk keterampilan kolaboratif yang jarang diperoleh dari aktivitas berbasis gadget yang bersifat individual.

Jika dibandingkan dengan program pelestarian seni di daerah lain, misalnya pelatihan gamelan di Desa Beji, Yogyakarta, pendekatan ABCD yang digunakan di Desa Banaran memiliki kesamaan dalam memanfaatkan aset lokal, tetapi berbeda dalam strategi regenerasi. Desa Banaran menargetkan peserta lebih muda (kelas 3 SD ke atas), sehingga proses transfer keterampilan berlangsung lebih dini.

Strategi ini terbukti efektif untuk mengantisipasi kekosongan generasi pelaku seni, sebagaimana terlihat dari keikutsertaan peserta dalam acara-acara desa hanya dalam hitungan bulan sejak pelatihan dimulai.

Data lapangan juga menunjukkan peningkatan jumlah peserta dari awalnya 10 anak menjadi 15 anak dalam enam bulan pertama. Tingkat kehadiran rata-rata mencapai 85%, angka yang cukup tinggi untuk kegiatan ekstrakurikuler di wilayah pedesaan. Orang tua melaporkan bahwa anak mereka mengurangi penggunaan gadget sekitar 1–2 jam per hari sejak mengikuti latihan, menggantinya dengan latihan mandiri di rumah atau sekadar memainkan alat musik sederhana.

Dari perspektif keberlanjutan, pelatihan ini memiliki peluang untuk berkembang menjadi program tahunan desa yang terintegrasi dengan kegiatan budaya lainnya. Beberapa anak yang lebih mahir mulai menunjukkan minat menjadi asisten pelatih bagi peserta baru. Jika pola ini terus berjalan, maka dalam 3–5 tahun ke depan Desa Banaran dapat memiliki kelompok karawitan anak yang mandiri dan menjadi ikon budaya lokal. Dukungan reguler dari pemerintah desa serta kolaborasi dengan sekolah dasar setempat akan memperkuat posisi karawitan tidak hanya sebagai kegiatan seni, tetapi juga sebagai bagian dari kurikulum penguatan karakter.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan karawitan untuk anak-anak di Desa Banaran, Pulung, Ponorogo membuktikan bahwa pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) dapat menjadi strategi yang efektif dalam pengembangan potensi lokal yang berbasis budaya. Dengan menggali dan mengaktifkan aset komunitas seperti pelatih karawitan lokal, fasilitas gamelan milik desa, serta antusiasme anak-anak, kegiatan ini berhasil menciptakan ruang edukatif yang bermakna, berkelanjutan, dan relevan dengan kebutuhan sosial saat ini.

Pelatihan ini tidak hanya berkontribusi dalam pelestarian seni tradisional karawitan, tetapi juga memberikan solusi alternatif yang positif dalam menghadapi permasalahan kecanduan gadget di kalangan anak-anak. Dampak nyata dari program ini antara lain adalah meningkatnya partisipasi anak-anak setiap bulan, kemampuan mereka tampil dalam kegiatan desa, serta tumbuhnya rasa percaya diri dan kebersamaan dalam kelompok belajar gamelan.

Manfaat edukatif dan sosial dari program ini menunjukkan bahwa integrasi seni budaya dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat mampu membangun karakter generasi muda secara holistik. Sebagai saran, keberlanjutan program ini dapat diperkuat melalui pengembangan kurikulum pelatihan yang lebih sistematis, pelibatan sekolah dasar setempat secara formal, serta peningkatan kapasitas pelatih melalui pelatihan lanjutan. Selain itu, penting untuk membangun sistem kaderisasi agar pelaku karawitan dari kalangan anak-anak dapat menjadi penggerak budaya di masa mendatang, sehingga pelestarian seni karawitan tidak hanya bersifat sesaat, tetapi menjadi bagian dari identitas kolektif desa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Putri Nur and Sularso. "Praktik Bermain Gamelan Jawa Sebagai Upaya Pengembangan Pendidikan Apresiasi Musik Tradisional Di SD Muhammadiyah Bodon Yogyakarta." *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 11, no. 1 (May 2024).
- Badan Pusat Statistik (BPS). *Statistik Penggunaan Teknologi Informasi Pada Anak Usia Dini Di Indonesia 2024*. Jakarta: Badan Pusat Statistik (BPS), 2024.
- Damayanti, Indani. "Penguatan Imajinasi Anak Melalui Kegiatan Seni Di PAUD." *Arunika Widya: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah* 1, no. 1 (April 2025).
- "Dokumentasi Kegiatan Karawitan Rutin Masyarakat, Buku Agenda Kegiatan Desa Banaran." Ponorogo: Pemerintah Desa Banaran, 2025 2024.
- Emanuella, Sarah Henry, Iqbal Hanisham Fairuzam, Christina Oktaria Dewi, Lamsinar Sitanggang, Dea Angelica, and Insan Mulia Harjanti. "Gamelan Jawa Sebagai Wadah Pelatihan Daya Ingat, Kepekaan, Dan Perkembangan Motorik Mahasiswa UNNES Angkatan 2023." *Jurnal Kultur* 3, no. 2 (August 2024). <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/kultur/article/view/854>.
- Fatmawati, Rohma Ayu Dwi, and Honnest Umami Kaltsum. "Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Karawitan Dalam Mengembangkan Karakter Disiplin Dan Cinta Tanah Air Siswa." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (April 2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2929>.
- "Hasil Observasi Dan Wawancara Tidak Langsung Dengan Perangkat Desa Dan Pelatih Karawitan, Desa Banaran, Pulung, Ponorogo." Ponorogo: Data Primer Peneliti, 2025/07 2025.
- Hidayah, Chofifah. "Menumbuhkan Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia Dini Melalui Kesenian." *Jurnal Pelita PAUD* 4, no. 2 (June 2020). <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.987>.
- Kiki, Safitri. "Anak Usia 2 Tahun Sudah Pakai Gadget, Pratikno: Screen Time Kita Tinggi." *KOMPAS.com*, May 19, 2025. <https://nasional.kompas.com/read/2025/05/19/10465371/anak-usia-2-tahun-sudah-pakai-gadget-pratikno-screen-time-kita-tinggi>.
- Kurniatin, Naim. "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Karawitan Di Sekolah Dasar Negeri Bangunharjo Kecamatan Sewon Kabupaten Bantul." *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 1, no. 3 (May 2015).
- Mathie, Alison, and Gord Cunningham. "From Clients to Citizens: Asset-Based Community Development as a Strategy for Community-Driven Development." *Development in Practice* 13, no. 5 (November 2003). <https://doi.org/10.1080/0961452032000125857>.
- Monika, Ketut Ayu Lola, I. Nengah Suastika, and Dewa Bagus Sanjaya. "Penerapan Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Meningkatkan Sikap Gotong Royong." *Dharmas Education Journal (DE_Journal)* 4, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.890>.
- Prameswari, Hana Loka Kusuma, and Sigit Setiawan. "Peningkatan Kualitas Pelatihan Karawitan Pada Komunitas Teras Budaya Melalui Pendekatan Manajemen Partisipatif." *KOMITMEN: Jurnal Ilmiah Manajemen* 5, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.15575/jim.v5i1.34023>.
- Putri, Elisa. "Implementasi Ekstrakurikuler Karawitan Dalam Membentuk Jiwa Nasionalisme Siswa SDN 1 Senepo Slahung Ponorogo." Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2024.
- Putri, Yesi Zenggia, Sri Handayani, Surya Ade Saputera, Yetman Erwandi, and Faisal Luthfi. "Sosialisasi Dampak Gadget Terhadap Anak Sekolah Dasar Di Sd 13 Kota Bengkulu." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 4 (October 2023). <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.19972>.
- Santosa, Hendra. *Sosiologi Karawitan: Harmoni Budaya Dalam Dinamika Sosial*. Bali: Pusat Penerbitan LPPM Institut Seni Indonesia Bali, 2025.
- Social, We Are. "Digital 2023." *We Are Social Indonesia*, January 26, 2023. <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>.