

**PENGETAHUAN GURU PAUD TERHADAP ALAT MUSIK
GAMOLAN DI KECAMATAN SEPUTIH BANYAK
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

(Skripsi)

Oleh

Evit Dwi Pangastuti
NPM 1913054008



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGETAHUAN GURU PAUD TERHADAP ALAT MUSIK GAMOLAN DI KECAMATAN SEPUTIH BANYAK KABUPATEN LAMPUNG TENGAH

Oleh

EVIT DWI PANGASTUTI

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui tingkah pengetahuan guru paud terhadap alat musik daerah lampung “gamolan”. Populasi penelitian seluruh guru PAUD yang ada Kecamatan Seputih Banyak Lampung Tengah berjumlah 46 pendidik. Teknik pengambilan sampel dengan simple random sampling dengan menggunakan rumus slovin sehingga di dapatkan 33 pendidik. Penelitian dilaksanakan semester ganjil 2023/2024. Jenis penelitian adalah deskriptif kuantitatif, yaitu penelitan untuk menggambarkan atau menjelaskan data kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah cara untuk merangkum, mengorganisir, dan menggambarkan karakteristik dasar dari suatu kumpulan data. Indikator pengetahuan alat musik gamolan terdiri pengertian gamolan, sejarah gamolan, instrumen gamolan, nama bagian gamolan, dan cara memainkan gamolan. Hasil penelitian keseluruhan yang diperoleh yaitu sebagian besar guru PAUD kurang paham dengan alat musik daerah “gamolan” pada pembelajaran di PAUD, dengan persentase sangat paham 11,51%, paham sebanyak 09,70%, kurang paham sebanyak 44,85%, dan kategori tidak paham sebanyak 33,94%.

Kata Kunci: PAUD, pengetahuan, gamolan

ABSTRAC

KNOWLEDGE OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION TEACHERS ON GAMOLAN MUSIC INSTRUMENTS IN SEPUTIH BANYAK LAMPUNG TENGAH

Oleh

EVIT DWI PANGASTUTI

The research objective is to determine the level of knowledge among early childhood education teachers regarding the traditional musical instrument of Lampung, known as "gamolan." The study population consists of all PAUD teachers in the Seputih Banyak Subdistrict, Central Lampung, totaling 46 educators. The sampling technique used is simple random sampling, determined by applying the Slovin formula, resulting in a sample size of 33 teachers. The research was conducted in the odd semester of the academic year 2023/2024. The research design is quantitative descriptive, aiming to depict or explain quantitative data using descriptive statistics. Descriptive statistics involve summarizing, organizing, and describing the fundamental characteristics of a dataset. The indicators for knowledge about the gamolan musical instrument include understanding the gamolan, its history, its instruments, the names of its parts, and how to play it. The overall research findings indicate that the majority of PAUD teachers have limited understanding of the traditional musical instrument "gamolan" in the context of PAUD learning. The breakdown shows that 11.51% have a very good understanding, 9.70% have a good understanding, 44.85% have a limited understanding, and 33.94% fall into the category of not understanding.

Keyword: PAUD, knowledge, gamolan

**PENGETAHUAN GURU PAUD TERHADAP ALAT MUSIK
GAMOLAN DI KECAMATAN SEPUTIH BANYAK
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

Oleh

Evit Dwi Pangastuti

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGETAHUAN GURU PAUD
TERHADAP ALAT MUSIK GAMOLAN
DI KECAMATAN SEPUTIH BANYAK
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

Nama Mahasiswa : **Evit Dwi Pangastuti**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913054008**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

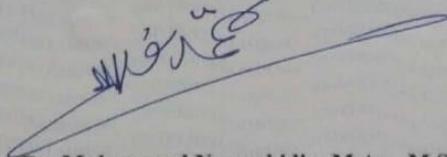
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Hasyimkan, S.Sn., M.A.
NIP 19710213 200212 1 001


Ulwan Syafudin, M.Pd.
NIP 19930926 201903 1 011

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

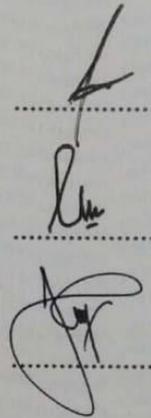
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Hasyimkan, S.Sn., M.A.

Sekretaris : Ulwan Syafrudin, M.Pd.

Penguji : Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 1991111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 11 Juni 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Evit Dwi Pangastuti

NPM : 1913054008

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengetahuan Guru Pendidikan Anak Usia Dini tentang Alat Musik Gamolan di Kecamatan Seputih Banyak Lampung Tengah” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 11 Juni 2024
Yang membuat pernyataan



Evit Dwi Pangastuti
NPM 1913054008

RIWAYAT HIDUP



Evit Dwi Pangastuti lahir di Seputih Banyak, Kabupaten Lampung Tengah pada 05 Juli 2000. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, pasangan Bapak Suparjo dan Ibu Tiwinarsih.

Penulis menyelesaikan pendidikan formal :

1. RA Fantri Bhakti tahun 2006-2007.
2. Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Sumber Baru tahun 2006-2012.
3. Sekolah Menengah Pertama (SMP) N 1 Seputih Banyak tahun 2012-2016.
4. Sekolah Menengah Atas (SMA) PARAMARTA 1 tahun 2016-2019.

Pada tahun 2019 sampai sekarang penulis melanjutkan jenjang pendidikan S1 di Universitas Lampung program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini melalui seleksi SNPTN. Penulis mengikuti Organisasi FORKOM PG PAUD.

MOTTO

'Jangan menilai saya dari kesuksesan,
tetapi nilai saya dari seberapa sering
saya jatuh dan berhasil bangkit kembali"

(Nelson Mandela)

'Barang siapa keluar untuk mencari Ilmu,
maka Ia akan berada di jalan Allah hingga
Ia kembali''

(HR Tarmizi)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT serta Rasulullah Muhammad SAW yang memberi cahaya cinta penerang dunia.

*Dan ucapan terimakasihku pada
Kedua orangtuaku,
BP. SUPARJO dan IBU TIWINARSIH*

*Almamater tercinta Universitas Lampung
Sebagai tempat mencari dan menggali ilmu serta
pengalaman hidup.*

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat serta hidayahNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengetahuan Guru Pendidikan Anak Usia Dini terhadap Alat Musik Gamolan di Kecamatan Seputih Banyak Lampung Tengah”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang tentunya sepenuh hati meluangkan waktu dengan ikhlas memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Bapak Hasyimkan, S.Sn.,M.A. selaku pembimbing utama, Bapak Ulwan Syafrudin, M.Pd. selaku pembimbing kedua, dan Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.selaku dosen pembahas, sekaligus Ketua Program Studi PG-PAUD, atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M. Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PG PAUD Universitas Lampung.
5. Bapak Hasyimkan, S.Sn., M.A., selaku sebagai pembimbing utama
6. Bapak Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku sebagai pembimbing kedua.

7. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi., selaku sebagai pembahas skripsi
8. Bapak Dr.Handoko, M.Pd., selaku penasehat
9. Seluruh pihak sekolah dan bapak/ibu pendidik PAUD yang ada di Kecamatan Seputih Banyak Lampung Tengah.
10. Seluruh Dosen dan staf administrasi PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah
11. Kedua orang tua yaitu bapak Suparjo dan ibu Tiwinarsih yang selalu memberikan doa, dukungan, dan selalu memberikan yang terbaik untuk penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan studi dengan baik.
12. Kakak saya Eka Widi Susanti dan Suaminya Surya Purbani yang telah memberikan dukungan.
13. Kepada Acep Rampli yang telah memberikan semangat dan dukungan.
14. Teman-teman seperjuangan di bangku kuliah seluruh rekan S1 PG PAUD angkatan 2019 yang namanya selalu terukir dalam hati dan ingatan terimakasih atas bantuan, dukungan nasihat, motivasi, memberikanku semangat, dan doanya selama ini.
15. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 11 Juni 2024

Penulis

Evit Dwi Pangatuti
NPM1913054008

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Pengetahuan	7
2.2 Pengertian Guru	14
2.3 Alat Musik Tradisional	20
2.4 Alat Musik Lampung	23
2.5 Gamolan	26
2.6 Media Pembelajaran	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Jenis Penelitian	34
3.2 Waktu Penelitian	34
3.3 Populasi, Teknik, dan Sampel Penelitian.....	34
3.4 Definisi Konseptuan dan Operasional	36
3.5 Teknik Pengumpulan data	37
3.6 Instrumen Penelitian	38
3.7 Uji coba Instrumen Penelitian.....	39
3.8 Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Hasil Penelitian	47
1. Pengetahuan guru PAUD tentang pengertian gamolan	48
2. Pengetahuan guru PAUD tentang sejarah gamolan.....	49

3. Pengetahuan guru PAUD tentang instrumen gamolan	51
4. Pengetahuan guru PAUD tentang nama bagian.....	52
5. Pengetahuan guru PAUD tentang cara memainkan gamolan.....	54
4.2 Pembahasan	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Dimensi dan Indikator Pemahaman	14
2. Populasi Penelitian	34
3. Sample Penelitian	36
4. Kisi-Kisi Instrumen	38
5. Instrumen setelah uji prasyarat	38
6. Hasil Ujivaliditas Instrumen	40
7. Uji Reliabilitas	42
8. Taraf Sukar Butir	43
9. Daya Pembeda Soal	44
10. Hasil Uji Beda Butir.....	45
11. Hasil Pengertian Gamolan	48
12. Hasil Sejarah Gamolan	50
13. Hasil Instrumen Gamolan	51
14. Hasil Nama Bagian Gamolan	53
15. Hasil Cara Memainkan Gamolan	54
16. Rekapitulasi Nilai Akhir	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Presentase Pengetahuan Gamolan	49
2. Presentase Sejarah Gamolan	50
3. Presentase Instrument Gamolan	52
4. Presentase Nama Bagian Gamolan	53
5. Presentase Cara Memainkan Gamolan	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Awal Penelitian	57
2. Instrumen Valid	71
3. Uji Validitas	74
4. Uji Reliabilitas	75
5. Jawaban Responden Ujicoba	76
6. Jawaban Responden Ujicoba dalam Angka	77
7. Taraf Sukar Butir	78
8. Daya Beda Butir Kelompok Atas.....	79
9. Daya Beda Kelompok Bawah	80
10. Hasil Uji Validitas SPSS.....	81
11. Jawaban Responden Penelitian	83
12. Jawan Responden Berdasarkan Indikator	84
13. Surat Ijin Penelitian	86
14. Foto Penelitian	88

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya termasuk dalam bidang musik tradisional. Hampir setiap wilayah di Indonesia memiliki musik tradisional sendiri-sendiri yang dapat menjadi ciri khas wilayah tersebut (Timotius, 2014). Menurut sejarah alat musik pada awalnya dibuat dari benda-benda sekitar yang mudah ditemukan. Salah satu kegunaan alat musik tradisional selain untuk menghibur juga digunakan untuk keperluan upacara adat (David et al., 2014). Oleh karenanya alat musik perlu pelestarian sehingga tidak mengalami kepunahan. Pendidikan tentang seni musik perlu adanya mulai dari pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah, dan sekolah tingkat atas. Pengenalan alat musik memiliki beberapa manfaat salah satunya adalah sebagai media bangga terhadap budaya lokal dan pelestariannya.

Alat musik yakni segala benda yang bisa digunakan untuk menciptakan nada dan irama, tentunya agar terdengar indah, maka alat musik dibuat dengan pengaturan-pengaturan tertentu. Sedangkan Alat musik tradisional adalah alat musik yang berkembang secara turun menurun pada suatu daerah. Alat musik tersebut biasanya digunakan untuk mengiringi sebuah musik-musik yang terdapat di kalangan masyarakat daerah tersebut. Dilansir dari Ensiklopedi Nasional Indonesia (1990) disebutkan bahwa kata musik berasal dari bahasa Yunani *mousike* yang diambil dari nama dewa dari mitologi Yunani yaitu *Mousa* yakni yang memimpin seni dan ilmu. Sedangkan Tradisional berasal dari bahasa latin yaitu *Traditio* yang artinya kebiasaan masyarakat yang sifatnya turun temurun. Setiap daerah memiliki alat musik tradisional yang berbeda dengan daerah lainnya. Jawa barat memiliki angklung, Papua memiliki tifa, dan Daerah Lampung mempunyai gamolan.

Salah satu upaya melestarikan budaya alat musik tradisional Indonesia adalah melalui pendidikan seni budaya di sekolah. Namun terbatasnya waktu, media, serta sumber belajar yang tersedia mengakibatkan materi yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik. (Ayuningtyas, 2019). (Angelina, Nina, & Fredicia, 2014) menyatakan bahwa salah satu upaya melestarikan budaya alat musik dan lagu tradisional Indonesia adalah melalui pendidikan seni budaya pada sekolah tingkat dasar. Namun banyak guru kesenian yang mengalami kesulitan menyampaikan materi pembelajaran karena kurangnya pengetahuan mengenai alat musik dan lagu tradisional Indonesia. Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah aplikasi perangkat ajar untuk membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran ini. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan awal yang tepat sebagai pengenalan alat musik. Melalui pendidikan alat musik, siswa selain diajarkan kognitif maka afektif dan psikomotorik siswa menjadi berkembang. Pendidikan anak usia dini di daerah lampung dapat diperkenalkan dengan alat musik daerah lampung yaitu Gamolan.

Gamolan adalah alat musik yang berasal dari Lampung yang bahan bakunya terbuat dari bambu. Tali untuk mengikatkan mata atau lempengan bilah ke *lambakan* (tabung untuk meletakkan mata) awalnya menggunakan rotan, pada saat ini menggunakan nilon. *Gamolan* hanya satu buah alat musik, bukan satu kelompok yang terdiri dari beberapa alat musik, namun dimainkan oleh beberapa orang secara berkelompok membentuk sebuah *ensembel* (Hasyimkan et al., 2021). Dengan begitu siswa paud dapat diperkenalkan alat musik gamolan untuk melatih perkembangan afektif. Selain hal tersebut perkenalan sejak dini sebagai pelestarian budaya daerah. Anak usia PAUD lebih sering aktif dalam perkembangan afektif dan psikomotorik. Namun hal tersebut bukan berarti tidak terlepas dari perkembangan kognitif juga. Melatih gamolan kepada siswa paud dapat diajarkan secara berkelompok dan diiringi dengan alat musik lainnya. Gamolan sendiri terbagi ke dalam pemain begamol yaitu pembawa melodi dan pemain gelitak yaitu pembawa ritme atau iringan, ada pemain rebana sebagai pembawa iringan juga yang memainkan ciri khas ritme daerah Lampung (Hasyimkan, et al., 2023). Pembelajaran alat musik gamolan pada siswa paud diyakini dapat meningkatkan afektif peserta didik dan psikomotorik. Melatih

afektif dan psikomotorik sejak dini akan berdampak baik kepada perkembangan pendidikan berkelanjutan.

Pelestarian budaya perlu untuk dilakukan harus dilakukan terhadap generasi muda. Pelestarian budaya menjada agar apa yang sudah menjadi budaya Lampung tidak hilang tergerus oleh masuknya berbagai budaya dari luar Lampung. Cara pelestarian dilakukan dengan berbagai cara diantaranya adalah pengenalan alat musik gamolan terhadap peserta didik sejak dini. Pelestarian budaya melalui pendidikan hendaknya perlu untuk dilakukan dengan tujuan pengenalan alat musik daerah sejak dini. Melalui pendidikan usia dini diharapkan peserta didik lebih tertarik untuk belajar banyak tentang alat musik asli daerah Lampung yaitu gamolan. Jika pelestarian tidak dilakukan maka dikhawatirkan alat musik gamolan akan terlupakan dan menjadi punah.

Penelitian pendahuluan yang dilakukan di PAUD Fajar bulan Seputih Banyak didapatkan bahwa PAUD tersebut tidak memiliki alat musik gamolan. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan di TK Fantri Bakti Sumber Baru Seputih Banyak didapatkan bahwa hasil wawancara dengan pendidik menyatakan bahwa tidak mempunyai alat musik gamolan. Selanjutnya peneliti juga melakukan penelitian awal di TK ABA Tanjung Harapan dan mendapatkan hasil yang sama bahwa tidak mempunyai alat musik gamolan. Berangkat dari penelitian awal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang survey pengetahuan guru PAUD yang ada di seputih banyak tentang alat musik gamolan.

Pendidikan merupakan persemaian benih-benih kebudayaan dalam masyarakat kebangsaan. Peradaban dan kebudayaan di bumi nusantara perlu dirawat agar tumbuh dengan sebaik-baiknya dan kita wariskan kepada anak cucu kita. Dunia ini sudah semakin tanpa batas, teknologi telah berhasil menghilangkan jarak serta pertukaran budaya baik yang positif maupun yang negative sukar terawasi dan tanpa filter. Dalam hal ini nilai dan peran guru sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa karena Guru adalah manusia yang senantiasa berusaha untuk memotivasi manusia lainnya. Oleh karena itu, guru harus lebih dulu sadar bagaimana dirinya termotivasi, kemudian mempengaruhi dirinya untuk memotivasi.

Guru pendidikan anak usia dini diharapkan memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi, agar mampu mengemas kegiatan belajar sambil bermain dengan menyenangkan dan mampu membuat suatu kegiatan belajar sambil bermain secara fleksibel karena anak tidak bisa dipaksa. Peserta didik diharapkan mampu menguasai alat permainan yang ada untuk meningkatkan keefisiensi dan bakat guru pendidikan anak usia dini. Guru diharapkan mampu terlebih dahulu menguasai alat dan media yang akan diajarkan kepada peserta didik sebagai contoh nyata hal apa yang bisa dilakukan anak terhadap alat dan media tersebut, dikarenakan anak usia dini lebih cepat menangkap informasi secara nyata yang dirasakan langsung oleh panca inderanya daripada secara visual dilanjutkan dengan anak meniru apa yang di contohkannya menjadi pengalaman langsungnya. (Christianti, 2015)

Gamolan merupakan alat musik tradisional Lampung yang terbuat dari bambu. Pelestarian budaya gamolan perlu dilakukan untuk menjaga kepemilikan budaya. Pengenalan terhadap gamolan dilakukan saat anak usia dini untuk mengenalkan rasa cinta terhadap budayanya. Tindakan pengenalan dilakukan oleh guru pendidikan anak usia dini, sehingga peneliti akan melakukan survei pengetahuan guru PAUD terhadap alat musik gamolan di Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah. Dalam proses pelaksanaan observasi, ada beberapa hal yang menjadi titik permasalahan yaitu sedikitnya perguruan tinggi yang mengadakan mata kuliah alat musik Lampung khususnya alat musik gamolan terkecuali pada PGPAUD, PGSD, pendidikan seni tari dan musik di Universitas Lampung. PAUD yang berasal dari banyak perguruan tinggi lainnya di Lampung tidak mengenalkan alat musik gamolan. Tidak adanya pengenalan dan pembelajaran secara khusus mengenai alat musik gamolan ini kepada guru PAUD yang ada di seputih banyak, menyebabkan ketidaktahuan murid terhadap alat musik daerah.

Pembelajaran gamolan memerlukan pengenalan sejak dini kepada peserta didik sejak awal. Pengenalan gamolan merupakan bagian dari pelestarian alat musik daerah. Pelestarian tersebut perlu dijaga dan dikembangkan sehingga generasi penerus bangsa tidak kehilangan akan budaya dan alat musik asli daerahnya.

Gamolan yang merupakan alat musik daerah Lampung hendaknya wajib dikenalkan dan diketahui baik bagian maupun cara memainkannya.

Hal inilah yang menarik bagi penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul “Survey Pengetahuan Guru PAUD Terhadap Alat Musik Gamolan Di Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Tidak adanya alat musik gamolan di sekolah PAUD di Kecamatan Seputih Banyak.
2. Kurangnya pemahaman pengelola sekolah (kepala sekolah/yayasan) terhadap alat musik gamolan sehingga tidak adanya alat musik gamolan di PAUD Seputih Banyak.
3. Kurangnya pengenalan dan pelestarian alat musik gamolan di lingkungan sekolah khususnya PAUD.
4. Kurang terampilnya guru PAUD dalam memainkan alat musik gamolan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan untuk menghindari permasalahan yang terlalu meluas, maka peneliti membatasi masalah pada bagaimanakah pengetahuan guru PAUD terhadap alat musik gamolan di Kecamatan Seputih Banyak, Kabupaten Lampung Tengah.

1.4 Rumusan Masalah

Ditinjau dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang peneliti kemukakan di atas, maka peneliti merumuskan masalah tentang: “Bagaimana tingkat pengetahuan guru PAUD terhadap alat musik gamolan di Kecamatan Seputih Banyak, Lampung Tengah”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru PAUD terhadap alat musik gamolan di Kecamatan Seputih Banyak, Lampung Tengah.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca dalam mengetahui seberapa persentase pengetahuan guru PAUD di Kecamatan Seputih Banyak, Kabupaten Lampung Tengah terhadap alat musik gamolan sebagai alat music tradisional Lampun dalam memotivasi belajar siswa.

2. Manfaat secara Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan pengenalan bidang aspek seni seperti alat musik daerah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

b. Bagi kepala Sekolah.

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi kepala sekolah untuk lebih meningkatkan pengenalan alat music daerah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan bacaan ilmiah yang menambah informasi dan juga dapat menjadi referensi agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dari peneliti sebelumnya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengetahuan

pengetahuan (knowledge) adalah sesuatu yang hadir dan terwujud dalam jiwa dan pikiran seseorang dikarenakan adanya reaksi, persentuhan, dan hubungan dengan lingkungan dan alam sekitarnya (Damas Trisna Yulianta, 2015)

Menurut (Notoatmodjo, 2010) “Pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda, yaitu tahu (*know*), memahami (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisa (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*)”. Keenam hal tersebut menjelaskan bahwa setiap individu memiliki tingkatan yang berkaitan satu dengan lainnya, tingkatan tahu yaitu mengetahui atau mengukur pengetahuan setiap orang dengan sebuah pertanyaan, tingkatan kedua yaitu memahami, pada tingkatan ini, seseorang tidak sekedar tahu, tapi juga sudah memahami suatu objek, tingkatan ketiga yaitu aplikasi, ketika seseorang sudah tahu dan memahami suatu objek, maka orang tersebut akan dapat mengaplikasikannya, tingkatan keempat yaitu menganalisa atau menjabarkan komponen-komponen yang terdapat dalam suatu objek, tingkatan kelima yaitu sintesis, suatu kemampuan yang menunjukkan seseorang dalam merangkum pengetahuan yang dimiliki, tingkatan keenam atau yang terakhir yaitu evaluasi, suatu kemampuan seseorang untuk menjustifikasi dan menilai suatu objek.

Pengetahuan dalam taksonomibloom melibatkan proses mengingat kembali hal-hal yang spesifik dan universal, mengingat kembali metode dan proses, atau mengingat kembali pola, struktur atau setting. Pengetahuan dapat dibedakan menjadi tiga, yakni:

- (1) pengetahuan tentang hal-hal pokok;
- (2) pengetahuan tentang cara memperlakukan hal-hal pokok;

(3) pengetahuan tentang hal yang umum dan abstraksi. Pengetahuan tentang hal-hal pokok yaitu mengingat kembali hal-hal yang spesifik, penekanannya pada simbol-simbol dari acuan yang konkret.

Pengetahuan tentang hal-hal pokok dibagi menjadi dua yakni pengetahuan tentang terminologi; dan pengetahuan mengenai fakta-fakta khusus. Pengetahuan tentang terminologi yaitu pengetahuan tentang acuan simbol yang diterima banyak orang, misalnya kata-kata umum beserta makna-maknanya yang lazim. Pengetahuan tentang fakta yang spesifik yaitu pengetahuan tentang tanggal, peristiwa, orang, tempat. (Gunawan & Paluti, 2017)

Pengetahuan adalah berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan akal. Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya. Pengetahuan adalah informasi yang telah dikombinasikan dengan pemahaman dan potensi untuk menindaki; yang lantas melekat di benak seseorang. Pada umumnya, pengetahuan memiliki kemampuan prediktif terhadap sesuatu sebagai hasil pengenalan atas suatu pola. Manakala informasi dan data sekadar berkemampuan untuk menginformasikan atau bahkan menimbulkan kebingungan, maka pengetahuan berkemampuan untuk mengarahkan tindakan. Inilah yang disebut potensi untuk menindaki. Sedangkan Riyanto & Budiman (2013) mengatakan bahwa Pengetahuan adalah sebagai suatu pembentukan yang terus menerus oleh seseorang yang setiap saat mengalami reorganisasi karena adanya pemahaman-pemahaman baru.

Pengetahuan adalah fakta, kebenaran atau informasi yang diperoleh melalui pengalaman atau pembelajaran disebut posteriori, atau melalui introspeksi disebut priori. Pengetahuan adalah informasi yang diketahui atau disadari oleh seseorang. Pengetahuan termasuk, tetapi tidak dibatasi pada deskripsi, hipotesis, konsep, teori, prinsip dan prosedur yang secara Probabilitas Bayesian adalah benar atau berguna.

Pengetahuan terlihat pada saat seseorang menggunakan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya. Contoh pengetahuan adalah ketika seseorang mencicipi masakan yang baru, ia mendapatkan pengetahuan berupa bentuk, rasa, dan

aroma masakan tersebut (Maier, 2007). Davenport (1988) Pengetahuan adalah pengalaman nilai, informasi kontekstual, pandangan pakar dan intuisi mendasar yang memberikan suatu lingkungan dan kerangka untuk mengevaluasi dan menyatukan pengalaman baru dengan informasi. Informasi menjadi dasar dalam melakukan sesuatu hal karena pengetahuan akan memungkinkan seseorang atau organisasi dalam pengambilan tindakan yang berbeda atau lebih efektif dibandingkan dengan tidak memiliki pengetahuan.

Informasi maupun fakta pada suatu objek yang diamati, dianalisa dan dipelajari menjadi memori yang dapat dijadikan sumber pemecahan suatu masalah. Sumber pengetahuan berasal dari literature, pakar dan contoh. Dasar pengetahuan adalah hukum ilmiah, pengalaman dan model. Pengetahuan terdiri dari fakta, prosedur dan aturan penilaian (Akerkar, 2005).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan ide atau gagasan yang terwujud dalam diri seseorang untuk memperoleh sesuatu atau mencapai suatu tujuan atas dasar rasa ingin tahu. Pengetahuan dalam taksonomi bloom melibatkan proses mengingat kembali hal-hal yang spesifik dan universal, mengingat kembali metode dan proses, atau mengingat kembali pola, struktur atau setting.

2.1.1 Tingkat Pengetahuan

Tingkat pengetahuan merupakan besar kemampuan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu yang ingin diketahuinya. Nurmala (2018) menjelaskan bahwa pengetahuan merupakan ilmu yang berguna dalam membangun perilaku manusia, sehingga tingkat pengetahuan dalam ranah kognitif terdiri dari 6 level, yaitu:

- 1) Mengetahui (know), merupakan level terendah dalam ranah psikologis;
- 2) Pemahaman (comprehension), merupakan tingkatan yang lebih tinggi dari sekedar pemahaman;
- 3) Penerapan (application), adalah tingkat individu yang mampu memanfaatkan pengetahuan yang telah dipahami dan diterjemahkan secara intensif ke dalam situasi kehidupan yang konkrit;

- 4) Analisis (analysis), adalah tingkat kemampuan individu untuk menggambarkan hubungan materi dengan materi yang lebih lengkap dalam komponen tertentu;
- 5) Sintesis (synthesis), adalah tingkat keahlian individu untuk mengorganisasikan suatu rumusan baru dari yang sudah ada;
- 6) Evaluasi (evaluation), adalah tingkat ahli individu dalam mengevaluasi materi yang diberikan.

Berdasarkan hal tersebut, maka tingkat pengetahuan merupakan ilmu dalam membangun perilaku manusia untuk merubah kehidupan menjadi lebih baik ke depannya.

2.1.2 Faktor Faktor Pengetahuan

Pengetahuan dapat dipengaruhi oleh berbagai macam hal sehingga menimbulkan tingkat pengetahuan yang bermacam-macam. Sedangkan menurut (Budiman & Riyanto, 2013), faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain:

- a) Pendidikan, pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan di mana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi, orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Namun, perlu ditekankan bahwa 9 seorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpengetahuan rendah pula. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan nonformal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, maka akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut.
- b) Informasi, Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun nonformal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (immediate impact) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Berkembangnya teknologi akan menyediakan bermacam-macam media massa yang dapat

memengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru. Sebagai sarana komunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, dan lain-lain mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan opini dan kepercayaan orang. Dalam penyampaian informasi sebagai tugas pokoknya, media massa juga membawa pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya pengetahuan terhadap hal tersebut.

- c) Sosial, budaya, dan ekonomi, kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian, seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu sehingga status sosial ekonomi ini akan memengaruhi pengetahuan seseorang.
- d) Lingkungan, adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak, yang akan direspons sebagai pengetahuan oleh setiap individu.
- e) Pengalaman, sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu. Pengalaman belajar dalam bekerja yang dikembangkan memberikan pengetahuan dan keterampilan profesional, serta pengalaman belajar selama bekerja akan dapat mengembangkan kemampuan mengambil keputusan yang merupakan manifestasi dari keterpaduan menalar secara ilmiah dan etik yang bertolak dari masalah nyata dalam bidang kerjanya.

- f) Usia, Usia memengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik. Pada usia madya, individu akan lebih berperan aktif dalam masyarakat dan kehidupan sosial, serta lebih banyak melakukan persiapan demi suksesnya 11 upaya menyesuaikan diri menuju usia tua. Selain itu, orang usia madya akan lebih banyak menggunakan banyak waktu untuk membaca. Kemampuan intelektual, pemecahan masalah, dan kemampuan verbal dilaporkan hampir tidak ada penurunan pada usia ini. Dua sikap tradisional mengenai jalannya perkembangan selama hidup adalah sebagai berikut. a. Semakin tua semakin bijaksana, semakin banyak informasi yang dijumpai dan semakin banyak hal yang dikerjakan sehingga menambah pengetahuannya. b. Tidak dapat mengajarkan kepandaian baru kepada orang yang sudah tua karena telah mengalami kemunduran baik fisik maupun mental. Dapat diperkirakan bahwa IQ akan menurun sejalan dengan bertambahnya usia, khususnya pada beberapa kemampuan yang lain, seperti kosakata dan pengetahuan umum. Beberapa teori berpendapat ternyata IQ seseorang akan menurun cukup cepat sejalan dengan bertambahnya usia.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dipengaruhi oleh berbagai faktor pembentuknya. Faktor-faktor ini saling berinteraksi dan membentuk tingkat pengetahuan seseorang. Perubahan dalam satu faktor dapat mempengaruhi yang lain, menciptakan dinamika yang kompleks dalam proses pembentukan pengetahuan.

2.1.3 Cara Memperoleh Pengetahuan

Pengetahuan bukanlah merupakan sesuatu yang ada sejak manusia lahir. Pengetahuan harus dicari oleh seseorang dengan berbagai cara dan usaha. Notoatmodjo (2012) menjelaskan bahwa cara memperoleh pengetahuan dibagi menjadi 8 macam, yaitu:

- 1) Mencoba (trial and error), adalah cara mencoba yang dilakukan dengan beberapa kemungkinan untuk memecahkan masalah;
- 2) Kebetulan, adalah cara mendapatkan fakta secara kebetulan sebagai akibat tidak direncanakan;
- 3) Kekuasaan dan wewenang, merupakan cara memperoleh pengetahuan melalui pemegang wewenang;
- 4) Pengalaman pribadi, merupakan cara pemecahan masalah dengan cara mengulang-ulang pengalaman ketika memecahkan masalah di masa lalu;
- 5) Akal sehat (common sense), adalah cara individu memperoleh kebenaran melalui penalaran;
- 6) Kebenaran menerima wahyu, adalah cara memperoleh kebenaran melalui pemeluk agama;
- 7) Kebenaran secara naluriah, adalah cara untuk mendapatkan kebenaran tanpa menggunakan akal dan terjadi di luar kesadaran individu;
- 8) Metode penelitian, adalah cara untuk mendapatkan kebenaran secara sistematis, logis, dan ilmiah.
- 9) Menggabungkan berbagai metode ini dapat membantu seseorang memperoleh pengetahuan secara lebih efektif dan komprehensif.

2.1.4 Dimensi dan Indikator Pengetahuan

Penelitian tentang survei pengetahuan alat musik gamelan di seputih banyak menggunakan indikator tingkat berfikir dari taksonomi bloom pada ranah kognitif yang meliputi enam dimensi yaitu: mengetahui, memahami, menerapkan, analisis, evaluasi, sisntesis.

Tabel 2.1 Dimensi dan Indikator Pemahaman

Variable	Dimensi	Indikator
Survei Pengetahuan Guru PAUD terhadap Alat Musik Gamolan	Pengetahuan	Mengetahui Gamolan
	Pemahaman	Pemahaman alat music gamolan
		Pemahaman alat music daerah
	Penerapan	Penggunaan
	Sintesis	Jenis
		Tangga nada
	Analisis	Alat dan bahan pembuatan
		Nama bagian
	Evaluasi	Teknik memainkan

2.2 Pengertian Guru

Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah. Orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran, serta mampu menata dan mengelola kelas agar siswa dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan.

Guru merupakan memegang peranan utama dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atau dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan. Seorang guru memiliki banyak tugas jika dikelompokkan tugas guru berupa tugas dalam bidang profesi, tugas kemanusiaan dan tugas dalam bidang kemasyarakatan. Tugas guru dalam proses belajar meliputi tugas pedagogis dan tugas administrasi. Tugas pedagogis merupakan tugas membimbing dan memimpin. (Brier & Lia Dwi Jayanti, 2020)

Guru merupakan jabatan atau profesi yang merupakan keahlian khusus sebagai guru, pekerjaan ini tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang tanpa memiliki keahlian khusus sebagai mana di kemukakan oleh Usman (2013: 23). Untuk menjadi guru diperlukan syarat syarat khusus dan harus menguasai bagaimana pendidikasn dan pengajaran dengan berbagai ilmu pengetahuannya yang perlu dibina dan dikembangkan melalui masa pendidikan tertentu atau pendidikan prajabatan

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa guru merupakan sosok yang memegang pemeran utama dalam proses belajar mengajar, melakukan interaksi dengan anak murid dalam hal pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu dengan keahlian khusus dan tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang melainkan dengan beberapa syarat khusus seperti pendidikan untuk mencapai profesionalitas.

Terdapat lima indikator peran guru, indikator guru sebagai demonstrator, pengelola kelas dan mediator berada pada kategori tinggi. Indikator lain yaitu guru sebagai fasilitator dan evaluator berada pada kategori sedang. Oleh karena itu, diharapkan para guru untuk lebih menambah wawasannya mengenai musik, baik teori maupun praktik, sehingga guru dapat melaksanakan perannya dalam pembelajaran seni musik secara optimal (Regi, 2020)

2.2.1 Peran Guru

Peranan guru dianggap dominan menurut Dr Rusman, Mpd diklasifikasikan sebagai berikut:

a. Guru sebagai demonstrator

Melalui perannya sebagai demonstrator, guru hendaknya menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan dan mengembangkannya, karena hal ini akan sangat menentukan hasil belajar yang dicapai oleh siswa

b. Guru sebagai pengelola kelas

Dalam perannya sebagai pengelola kelas (*learning managers*). Guru hendaknya mampu melakukan penanganan pada kelas, karena kelas merupakan lingkungan yang perlu diorganisasi.

c. Guru sebagai mediator dan fasilitator

Sebagai mediator, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup untuk media pendidikan, karena media pendidikan merupakan alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Begitu juga guru sebagai fasilitator, guru hendaknya mampu mengusahakan sumber belajar yang kiranya berguna serta dapat menunjang pencapaian tujuan dan proses belajar mengajar, baik yang berupa narasumber, buku teks, majalah, ataupun surat kabar

Guru sebagai evaluator

d. Guru sebagai evaluator yang baik, guru hendaknya melakukan penilaian untuk mengetahui apakah tujuan yang telah dirumuskan itu tercapai apa tidak, apakah materi yang diajarkan sudah dikuasai atau belum oleh siswa, dan apakah metode yang digunakan sudah cukup tepat(Kurniawati et al., 2021).

2.2.2 Profesionalisme Guru

Profesionalisme bersal dari kata *profession* dalam bahasa Inggris demikian menurut Jalal dan Baharuddin yang sudah dikutip oleh Abu Bakar dkk. Profesionalisme guru adalah bagaimana seorang guru sedapat mungkin memenuhi tugas dan tanggung jawab sebagai seorang pendidik sesuai dengan *standard operational prosedur*(SOP) yang telah dditetapkan oleh Kemendikbud republik indonesia.

Ciri-ciri profesionalisme guru

1. Seorang guru yang profesional harus menguasai bidang ilmu pengetahuan yang akan diajarkanya dengan optimal dan meningkatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang diajarkanya sehingga selalu *update*.

2. Seorang guru yang berpegang pada profesionalisme harus memiliki kemampuan mengajarkan atau menyampaikan ilmu yang dimilikinya kepada murid-muridnya secara optimal.
3. Seorang guru yang profesional selalu berpegang teguh kepada kode etik profesional.

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 35 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa standar nasional pendidikan terdiri dari isi, standar proses, standar pengelolaan, standar penilaian pendidikan, dan standar pembiayaan harus ditingkatkan secara berkala dan berencana. Sedangkan menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, menyebutkan bahwa seorang guru adalah pendidik profesional yang tugas utamanya adalah mendidik, membimbing, mengajar, menilai, melatih, dan mengevaluasi peserta didik mulai dari pendidikan usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan formal.

1. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi guru yang pertama adalah kompetensi kepribadian. Kompetensi kepribadian adalah kemampuan personal yang dapat mencerminkan kepribadian seseorang yang dewasa, arif dan berwibawa, mantap, stabil, berakhlak mulia, serta dapat menjadi teladan yang baik bagi peserta didik.

Kompetensi kepribadian dibagi menjadi beberapa bagian, meliputi:

- a. Kepribadian yang stabil dan mantap. Seorang guru harus bertindak sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat, bangga menjadi seorang guru, serta konsisten dalam bertindak sesuai dengan norma yang berlaku.
- b. Kepribadian yang dewasa. Seorang guru harus menampilkan sifat mandiri dalam melakukan tindakan sebagai seorang pendidik dan memiliki etos kerja yang tinggi sebagai guru.
- c. Kepribadian yang arif. Seorang pendidik harus menampilkan tindakan berdasarkan manfaat bagi peserta didik, sekolah dan

juga masyarakat serta menunjukkan keterbukaan dalam berpikir dan melakukan tindakan.

- d. Kepribadian yang berwibawa. Seorang guru harus mempunyai perilaku yang dapat memberikan pengaruh positif dan disegani oleh peserta didik.
 - e. Memiliki akhlak mulia dan menjadi teladan. Seorang guru harus bertindak sesuai dengan norma yang berlaku (iman dan taqwa, jujur, ikhlas, suka menolong) dan dapat diteladani oleh peserta didik.
2. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik yaitu kemampuan seorang guru dalam memahami peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, pengembangan peserta didik, dan evaluasi hasil belajar peserta didik untuk mengaktualisasi potensi yang mereka miliki.

Kompetensi pedagogik dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya sebagai berikut:

- a. Dapat memahami peserta didik dengan lebih mendalam. Dalam hal ini, seorang guru harus memahami peserta didik dengan cara memanfaatkan prinsip-prinsip kepribadian, perkembangan kognitif, dan mengidentifikasi bekal untuk mengajar peserta didik.
- b. Melakukan rancangan pembelajaran. Guru harus memahami landasan pendidikan untuk kepentingan pembelajaran, seperti menerapkan teori belajar dan pembelajaran, memahami landasan pendidikan, menentukan strategi pembelajaran didasarkan dari karakteristik peserta didik, materi ajar, kompetensi yang ingin dicapai, serta menyusun rancangan pembelajaran.
- c. Melaksanakan pembelajaran. Seorang guru harus dapat menata latar pembelajaran serta melaksanakan pembelajaran secara kondusif.

- d. Merancang dan mengevaluasi pembelajaran. Guru harus mampu merancang dan mengevaluasi proses dan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan dengan menggunakan metode, melakukan analisis evaluasi proses dan hasil belajar agar dapat menentukan tingkat ketuntasan belajar peserta didik, serta memanfaatkan hasil penilaian untuk memperbaiki program pembelajaran.
- e. Mengembangkan peserta didik sebagai aktualisasi berbagai potensi peserta didik. Seorang guru mampu memberikan fasilitas untuk peserta didik agar dapat mengembangkan potensi akademik dan nonakademik yang mereka miliki.

3. Kompetensi Sosial

Kompetensi guru selanjutnya adalah kompetensi sosial. Kompetensi sosial yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru untuk berkomunikasi dan bergaul dengan tenaga kependidikan, peserta didik, orang tua peserta didik, dan masyarakat di sekitar sekolah.

Kompetensi sosial meliputi:

- a. Memiliki sikap inklusif, bertindak obyektif, dan tidak melakukan diskriminasi terhadap agama, jenis kelamin, kondisi fisik, ras, latar belakang keluarga, dan status sosial
 - b. Guru harus dapat berkomunikasi secara santun, empatik, dan efektif terhadap sesama guru, tenaga kependidikan, orang tua, serta masyarakat sekitar
 - c. Guru dapat melakukan adaptasi di tempat bertugas di berbagai wilayah Indonesia yang beragam kebudayaannya
 - d. Guru mampu melakukan komunikasi secara lisan dan tulisan.
- ### 4. Kompetensi Profesional

Kompetensi guru yang terakhir adalah kompetensi profesional. Kompetensi profesional yaitu penguasaan terhadap materi pembelajaran dengan lebih luas dan mendalam. Mencakup penguasaan terhadap materi kurikulum mata pelajaran dan substansi

ilmu yang menaungi materi pembelajaran dan menguasai struktur serta metodologi keilmuannya.

Kompetensi profesional meliputi:

- a. Penguasaan terhadap materi, konsep, struktur dan pola pikir keilmuan yang dapat mendukung pembelajaran yang dikuasai
- b. Penguasaan terhadap standar kompetensi dan kompetensi dasar setiap mata pelajaran atau bidang yang dikuasai
- c. Melakukan pengembangan materi pembelajaran yang dikuasai dengan kreatif
- d. Melakukan pengembangan profesionalitas secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan yang reflektif
- e. Menggunakan teknologi dalam berkomunikasi dan melakukan pengembangan diri.

Menurut Sudarmanto (2009:45), kompetensi adalah atribut untuk meletakkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas baik dan unggul. Atribut tersebut meliputi keterampilan, pengetahuan, dan keahlian atau karakteristik tertentu.

2.3 Alat Musik Tradisional

Setiap daerah di berbagai penjuru Nusantara memiliki alat musik masing-masing. Letak geografis dan ragam kebudayaan lainnya membuat alat musik satu daerah dengan daerah lainnya bisa sangat berbeda. Alat musik tradisional adalah sebuah instrumen musik atau alat musik yang berkembang pada suatu daerah dan sudah berkembang secara turun temurun. Alat musik tradisional diciptakan pada daerah tertentu, sehingga alat musik satu wilayah dengan wilayah lainnya berbeda.

Alat musik tradisional tiap daerah memiliki kegunaan masing-masing. Biasanya, alat musik ini juga disandingkan dengan warisan budaya tradisional lainnya. Sebut saja tari atau upacara adat.

Mengingat kondisi masyarakat Indonesia yang sangat beragam, tidak heran jika ada banyak sekali alat musik tradisional yang berbeda-beda dari ujung barat

hingga timur. Keanekaragaman jenis ini bukan hanya dari aspek perbedaan bentuknya semata, namun juga berbeda cara memainkannya dan fungsinya.

2.3.1 Fungsi Alat Musik Tradisional

Sebagai bagian penting budaya dari sebuah komunitas masyarakat, alat musik memainkan peran penting dalam sejumlah aspek kehidupan. Meski begitu, beberapa fungsi alat musik tradisional bisa jadi sudah mulai berubah seiring perubahan gaya hidup masyarakat dan penetrasi teknologi. Berikut merupakan enam fungsi alat musik tradisional.

a. Sarana Komunikasi

Pada masyarakat tradisional Indonesia, beberapa alat musik dimainkan sebagai media untuk berkomunikasi secara massal. Bunyi yang dihasilkan dari alat musik memberikan pertanda khusus yang oleh masyarakat pendengarnya dapat dipahami sebagai sebuah pesan atau isyarat tertentu. Khususnya di lingkungan masyarakat pedesaan, fungsi ini tampaknya masih relevan di era sekarang. Contohnya saat waktu sore hari bedug dibunyikan dengan ritme tertentu untuk memberikan tanda waktu shalat maghrib telah tiba. Begitu juga saat warga memukul kentongan dengan irama yang keras, menandakan sedang ada bencana atau pengumuman penting

b. Sarana Hiburan

Kemampuan alat musik tradisional untuk menghasilkan bunyi yang harmonis akan memberikan kenyamanan bagi pendengarnya. Dalam konteks masyarakat tradisional maupun modern, musik sering kali jadi pilihan hiburan untuk menghilangkan penat. Dalam sejumlah penelitian, bermain alat musik dapat melatih fokus dan kerja otak sehingga dapat merangsang kemampuan kognitif seseorang. Selain itu, sebagai sarana hiburan alat musik tradisional bukan hanya dimainkan sebagai instrumen tunggal. Biasanya alat musik dipakai untuk mengiringi tarian, pesta atau acara tertentu yang merupakan sumber hiburan bagi masyarakat

c. Sarana Berekspresi

Fungsi ini terutama dilakukan oleh para seniman untuk mengaktualisasikan diri dan gagasan mereka lewat permainan alat musik yang mereka mainkan. Bagi seniman, kemampuan untuk menyampaikan pesan lewat karya seni terutama permainan alat musik adalah tujuan yang paling penting. Seniman mampu mengekspresikan gagasannya tentang asmara, keluarga, ketuhanan, kesakitan dan pesan moral lainnya lewat karya seni musik. Terlebih pada alat musik tradisional juga sangat lekat dengan hal-hal yang sifatnya tidak nampak namun diyakini keberadaannya.

d. Sarana Pengiring Pertunjukan

Fungsi ini adalah fungsi paling umum dari alat musik tradisional. Umumnya tari-tari tradisional atau seni pertunjukan peran (lakon) yang ada di Indonesia pasti memiliki pengiring musik yang tentunya menggunakan instrumen alat musik tradisional. Kehadiran alat musik dalam panggung pertunjukan memberi tambahan daya tarik. Pesan yang ingin disampaikan dalam setiap gerakan tarian atau adegan dalam pertunjukan peran, bisa tersampaikan dengan baik kepada penonton juga berkat bantuan musik. Karena itu, tidak berlebihan jika menyebut permainan alat musik menjadi bumbu pelengkap dalam penampilan seni. Seperti contohnya, dalam pertunjukan wayang terdapat berbagai unsur yang saling mendukung seperti peran dhalang, wayang, dan gamelan untuk menyampaikan sebuah pesan yang ingin disampaikan. Grameds dapat mempelajari hal tersebut pada buku Dhalang, Wayang dan Gamelan.

2.3.2 Alat Musik Berdasarkan Cara Memainkan

Berdasarkan cara memainkannya, alat musik tradisional terbagi atas lima jenis, di antaranya sebagai berikut.

a. Ditiup

Alat musik tradisional jenis ini biasanya memiliki rongga berbentuk tabung dan terdapat beberapa lubang pada bagian badan untuk

mengatur hasil nadanya. Pemain akan meniupkan udara untuk menghasilkan suara. Contoh jenis ini adalah seruling

b. Digesek

Alat musik tradisional jenis ini biasanya memiliki dawai, dan bagian atasnya terdapat semacam tuner pada gitar untuk mengatur nada yang dihasilkan. Memainkan dengan cara menggesekkan busur dengan senar. Contohnya alat musik arbab dari Aceh dan tarawangsa yang merupakan khas masyarakat sunda

c. Dipukul

Alat musik tradisional jenis ini biasanya merupakan jenis alat musik membranofon dan idiofon. Memainkan dengan cara menabuh pada bagian badan alat atau bagian selaput kulit hewan jika jenisnya membranofon. Contohnya talempong yang merupakan alat musik khas suku Minangkabau

d. Dipetik

Alat musik tradisional jenis ini biasanya memiliki dawai pada bagian badannya, dan dimainkan dengan cara memetik dawai-dawai tersebut. Contohnya siter yang merupakan salah satu bagian dalam instrumen gamelan masyarakat Jawa

e. Disentuh

Alat musik tradisional jenis ini biasanya memiliki bagian tuts atau tombol-tombol yang jika disentuh atau ditekan dapat mengatur nada yang dihasilkan. Sangat jarang alat musik tradisional Indonesia yang dimainkan dengan cara ini

2.4 Alat Musik Lampung

Alat musik tradisional ini menjadi suatu identitas pada saat pagelaran seni di setiap daerah, khususnya Lampung (Mazaya, 2023)

a. Gambus Lampung

Gambus Lampung merupakan alat musik tradisional yang menggabungkan unsur-unsur musik Arab dengan nuansa lokal. Gambus hampir mirip dengan gitar, namun ia memiliki ciri khas resonator bundar yang terbuat dari kulit

binatang atau kayu. Hampir sama dengan gitar, gambus juga dimainkan dengan cara dipetik menggunakan jari atau plektrum untuk memetik senarnya. Alat musik ini umumnya digunakan dalam upacara keagamaan, acara adat, atau sebagai pengiring tarian dan nyanyian tradisional Lampung.

b. Gamolan

Seperti namanya, gamolan merupakan alat musik tradisional Lampung yang hampir sama dengan gamelan dari tanah Jawa. Hal yang membedakannya yaitu di Lampung, gamelan terbuat dari susunan bambu dengan rancangan khusus dan diikat dengan tali senar. Alat musik ini diperkirakan sudah ada sejak abad ke-4 Masehi. Ini terbukti lewat adanya gambar gamolan pada relief Candi Borobudur. Di Lampung, gamolan dikenal dengan nama gamolan pekhing atau gamolan cetik.

c. Kompang atau Khaddap

Kompang merupakan salah satu alat musik tradisional asal Lampung yang hampir mirip dengan rebana atau gendang. Alat musik ini terbuat dari kayu dan dilapisi kulit kambing. Dalam sejarah, alat musik kompany erat kaitannya dengan penyebaran agama Islam di Indonesia. Umumnya, kompany dimainkan secara berkelompok dengan posisi duduk dan pemain akan memukul kompany menggunakan sebelah tangannya. Perlu diketahui, alat musik ini termasuk dalam jenis alat musik membranofon. Ini disebabkan karena kompany menghasilkan suara yang bergetar saat dipukul atau dimainkan.

d. Bende

Bende adalah salah satu alat musik tradisional khas Lampung yang termasuk dalam kelompok alat musik perkusi. Alat musik ini memiliki bentuk yang mirip dengan gong dan umumnya digunakan dalam pertunjukan seni tradisional Lampung serta upacara adat. Bende terbuat dari logam dan memiliki bentuk datar dengan tepi yang melengkung ke atas. Ia memiliki beberapa ukuran yang berbeda, dengan yang lebih besar menghasilkan suara yang lebih berat, sementara yang lebih kecil menghasilkan suara yang lebih tinggi. Biasanya, bende dipasang secara berderet pada seutas tali atau rangkaian kayu, sehingga pemain bisa

memukulnya dengan alat pemukul. Penggunaannya dalam berbagai acara adat terus memelihara warisan budaya yang kaya dan penting bagi masyarakat Lampung.

e. Membling

Membling merupakan alat musik tradisional asal Lampung yang terbuat dari kayu. Alat musik ini termasuk alat musik berdawai yang memiliki senar sebagai sumber suaranya. Bentuknya hampir menyerupai alat musik tradisional bernama hasapi yang berasal dari Sumatera Utara. Namun, ia memiliki ciri khas yaitu terdapat hiasan yang berbentuk manusia menggunakan peci yang diletak pada bagian puncak membling. Membling umumnya digunakan dalam pertunjukan musik tradisional Lampung, serta dalam berbagai upacara adat, acara pernikahan, dan acara kebudayaan lainnya. Ia sering menjadi bagian dari ansambel musik atau menjadi pengiring bagi tarian tradisional Lampung.

f. Serdam

Alat musik tradisional asal Lampung yaitu serdam. Berbentuk persis seperti seruling yang dibuat dari bambu, alat ini menghasilkan nada pentatonis saat ditiup atau dimainkan. Walaupun persis seperti seruling, serdam dan seruling memiliki perbedaan. Jika seruling memiliki 7 lubang untuk ditiup, maka serdam hanya memiliki 5 lubang. Nada yang dihasilkan dari alat ini yaitu berupa tangga nada dasar seperti G atau DO. Dan juga, lima lubang tersebut menghasilkan nada berurut yaitu RE, MI, SOL, LA, dan SI. Sama halnya dengan alat musik tradisional yang lain, serdam biasanya dimainkan dalam acara adat, upacara keagamaan, dan acara kebudayaan atau sebagai pengiring dalam tarian tradisional.

g. Harmonium atau Akordion

Harmonium atau nama lainnya Akordion menjadi salah satu alat musik tradisional Lampung yang termasuk dalam kategori orkes. Alat musik ini terbuat dari logam, kayu, kulit, kawat, dan juga beludru. Umumnya, harmonium akan dimainkan bersamaan dengan biola maupun rebab. Cara penggunaannya mirip dengan piano, yaitu menekan tombol seperti piano yang bergetar, kemudian menghasilkan suara dari angin yang memompa.

h. Kerenceng atau Terbangan

Kerenceng atau terbangun merupakan alat musik tradisional asal Lampung yang berbahan dasar rotan serta kulit kambing. Alat musik ini dilengkapi rotan dengan tujuan mengencangkan kulit kambing agar menghasilkan suara yang lebih nyaring dan jernih. Kerenceng biasanya dimainkan saat acara tradisional ngarak dan huda dalam bentuk tabuh lama (butabuh) atau sebagai pengiring lagu-lagu dalam tabuh baru. Alat musik ini juga identik dengan acara kesenian Islam karena bentuknya hampir sama dengan rebana.

i. Talo Balak

Alat musik tradisional asal Lampung ini terdiri atas beberapa alat musik tabuh dan pukul yang terbuat dari perunggu. Sebagian masyarakat Lampung menyebut alat musik ini dengan nama Kelittang Tabo Balak. Alat musik ini biasanya ditabuh untuk mengiringi tarian tradisional Lampung seperti Tari Sige Penguten dan Tari Cangget. Tak hanya itu, alat musik ini merupakan salah satu bagian penting dalam berbagai acara upacara adat Lampung atau biasa disebut Begawi.

j. Sekhdap dan Bekhdah

Hampir sama dengan kerenceng atau terbangun, namun sekhdap memiliki ukuran lebih besar 2 kali lipat dari kerenceng. Cara memainkannya pun sama persis dengan kerenceng, yaitu dipukul dan biasa dipakai untuk mengiringi acara adat maupun tarian tradisional Lampung.

2.5 Gamolan

Gamolan adalah alat musik yang berasal dari Lampung yang bahan bakunya terbuat dari bambu. Tali untuk mengikatkan mata atau lempengan bilah ke *lambakan* (tabung untuk meletakkan mata) awalnya menggunakan rotan, pada saat ini menggunakan nilon. *Gamolan* hanya satu buah alat musik, bukan satu kelompok yang terdiri dari beberapa alat musik, namun dimainkan oleh beberapa orang secara berkelompok membentuk sebuah *ensemble* (Hasyimkan et al., 2021). *Gamolan* dikembangkan dari bentuk kentongan, gamolan menambahkan lempengan-lempengan (Bilah), diikat secara bersambungan dengan tali rotan, disusupkan melalui sebuah lubang yang ada di setiap

lempengan dan disimpulkan dibagian teratas lempeng (Hasyim, 2013). Gamolan sendiri terbagi ke dalam pemain begamol yaitu pembawa melodi dan pemain gelitak yaitu pembawa ritme atau iringan, ada pemain rebana sebagai pembawa iringan juga yang memainkan ciri khas ritme daerah Lampung (Hasyimkan, et al., 2023).

Gamolan dapat dimainkan dalam format ansambel dengan berbagai instrumen pengiring. Musik gamolan dimainkan oleh empat pemain, dengan rincian dua orang pemain memainkan instrumen gamolan dan dua orang lainnya memainkan rebana dan gong. Ansambel ini juga dapat dimainkan dengan jumlah pemain yang lebih banyak, namun dengan tugas yang sama dengan permainan empat orang. (Kurniawan, 2017).

Menurut Sumerta Dana Arta, Gamolan berasal dari kata gimol atau megimol yang artinya suara gemuruh dari gerakan ruas-ruas karena tiupan angina. Alat musik inisering juga disebut dengan gamolan pekhing. Pekhing dalam Bahasa Lampung berarti. Alat musik ini juga dikenal dengan istilah cetikyang merupakan istilah lain gamolan pekhing yang trend di kalangan seniman Lampung

Gamolan adalah instrumen musik tradisional Lampung, diperkirakan telah ada pada zaman Hindu, ratusan tahun yang lalu. Gamolan merupakan instrumen musik yang hampir semua bahan bakunya terbuat dari bambu, kecuali tali untuk mengikatkan bilah bambu ke lambakan, pada awalnya terbuat dari rotan, namun saat ini terbuat dari nilon. Instrumen ini hanya satu buah, bukan sekelompok instrumen atau kelompok ansambel yang terdiri dari beberapa instrumen.

Hasyimkan (2018) menjelaskan Gamolan yang merupakan salah satu kebanggaan masyarakat Lampung memperlihatkan fakta yang cukup ironi, karena pada kenyataannya sebagian besar masyarakat Lampung belum mengetahui alat musik tersebut. Menurut Trihasnanto (2016) proses pewarisan atau penuluran Gamolan masyarakat di Kota Bandar Lampung melalui proses internalisasi yang diberikan dalam pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan formal dilakukan dari TK hingga Perguruan Tinggi yang ada di Kota Bandar Lampung, pendidikan non formal yaitu dilakukan di sanggar-sanggar. (Sanjaya1* et al., n.d.)

Menurut Hasyimkan gamolan dapat menjadi media yang baik untuk pencapaian indikator aspek perkembangan anak usia dini. Baik aspek seni maupun aspek lain seperti fisik motorik. Hal ini dikarenakan, gamolan relative mudah dimainkan oleh anak usia dini. selain itu alat musik ini mudah didapat di Lampung. Hal lain yang penting karena alat musik ini adalah alat musik asli masyarakat Lampung. Oleh sebab itu masyarakat Lampung, khusus berkewajiban melestarikan dan mengembangkan. Untuk itu jalur pendidikan adalah jalur yang tepat untuk melestarikan gamolan dengan harapan siswa dapat mengenal dan mempraktekan yang berasal dari daerahnya.

Pengenalan gamolan tidak hanya pada jenjang sekolah menengah atas dan seterusnya melainkan dapat juga diperkenalkan pada pendidikan anak usia dini, pengenalan gamolan pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara-cara sederhana seperti bagaimana cara memegang tongkat atau stik pada gamolan, guru mengenalkan cara memegangnya apabila berhadap-hadapan dengan anak muridnya apabila guru ingin anak-anak memegang pada tangan kiri maka guru mencontohkannya dengan tangan kanannya, hal tersebut dilakukan karena anak-anak mencontoh secara nyata, tangan kanan guru berada sama dengan arah tangan kiri anak, begitupun sebaliknya, terkecuali apabila guru membalikkan badan menghadap searah membelakangi muridnya maka tangan kanan guru juga tangan kanan anak.

1. Proses Pembuatan Gamolan

Proses pembuatan gamolan diawali dengan penebangan bambu yang dilakukan pada siang hari, dilanjut dengan pemotongan setiap bambu menjadi bilah-bilah dan tabung yang akan dijemur di bawah loteng. Langkah selanjutnya adalah pembuatan setiap bagian gamolan pekhing yang meliputi kegiatan pemotongan, penghalusan dan pengeboran. Kemudian dilanjut dengan proses pengecatan dan menjemur setiap bagian di bawah terik matahari. Lalu proses terakhir (finishing) adalah proses pelarasan dan perakitan. Proses pelarasan dan perakitan dilakukan secara bersamaan oleh Richad Sambera, S.Sn. Hal ini dikarenakan pelarasan bilah nada harus dilakukan berkali-kali dalam posisi tergantung di atas tali nilon yang sudah dipasang pada tabung/baluk untuk sementara. Berikut ini

merupakan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses finishing Richad memulai perakitan pada bagian tabung/baluk dan kaki. Beliau menyatukan bagian kaki dan tabung/baluk dengan memaku keduanya secara bersamaan. Kedua kaki diletakkan tepat di bawah ujung masing-masing lubang bagian atas tabung/baluk. Richad menggunakan tiga paku pada masing-masing kaki agar menempel kuat dan membuat gamolan pekhing berdiri stabil atau tidak bergoyang-goyang. Selanjutnya adalah pemasangan kedua ganjal yang diletakkan di atas lubang tabung/baluk, tepatnya di kedua ujung lubang. Selanjutnya seutas tali nilon dipasang sementara melalui empat lubang kecil yang ada pada tabung/baluk, lalu ikat sementara untuk menjadi sanggahan bilah dalam pelarasan. Richad (2020) mengatakan idealnya gamolan pekhing menggunakan tali nilon ukuran 1000 mm, namun dapat diganti dengan dua utas tali nilon ukuran 800 mm. (Rachmad et al., 2021)

2. Epistemologi

Gamolan Lampung merupakan alat musik hasil praktik budaya masyarakat Lampung. Dalam posisinya di masyarakat, tidak semua masyarakat Lampung umumnya mampu dan tahu mengenai alat musik ini. Umumnya, di masyarakat Lampung Barat, gamolan pekhing hanya dipelajari dan diturunkan, misalnya dari kakek kepada cucunya, atau paman kepada keponakannya. Oleh karena itu, pola penyebaran pada awalnya tidak merata, berbeda dengan gamolan pada masa sekarang. Pola pewarisan gamolan saat ini jauh berkembang, karena pola penyebaran gamolan melalui berbagai instrumen terus dilakukan. Misalnya, peran pemerintah daerah dan para seniman (pemain/pelatih/pengrajin) yang ikut mempromosikan melalui perlombaan tingkat Provinsi atau Kota, pencetakan buku dan modul pembelajaran, dan pengaruh media elektronik lainnya yang memiliki peran cukup besar saat ini. Sebagai contoh, saat ini banyak para pengrajin yang juga membuat video dan buku-modul pembelajaran. Hal ini dirasakan sebagai bagian dari strategi marketing yang ampuh. Masyarakat yang membeli setiap unit gamolan mendapatkan buku berisi notasi permainan gamolan dan diberikan pelatihan singkat. Jika pemesanan alat ini dilakukan dalam skala besar, maka para pengrajin

melakukan suatu kerja sama dan menghasilkan sebuah produk pelatihan. Saat ini, mempelajari gamolan dapat dilakukan melalui berbagai cara, misalnya video-video di YouTube yang banyak dibuat oleh para penggiat gamolan pekhing, melalui kampus-kampus seni, dan secara individu kepada seminan secara langsung. Penyebaran pengetahuan gamolan dilakukan dikampus-kampus yang ada di Universitas Lampung oleh Bapak Hasyimkan, seperti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan merupakan salah satu contoh penanaman generasi penerus kebudayaan, calon-calon guru yang akan mengajar dari Universitas Lampung tersebut belajar alat music gamolan, ilmu tersebut dapat mereka salurkan kepada anak-anak muridnya kelak, sehingga menanamkan rasa memiliki dan melestarikan kebudayaannya. (Hidayatullah, 2022)

2.6 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik.

Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Gagne & Briggs (1979) media pembelajaran meliputi alat yang baik secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan memiliki beberapa tujuan yang penting. Berikut adalah beberapa tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran:

Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media yang visual atau interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menghindarkan kejenuhan.

Meningkatkan Pemahaman Konsep

Media pembelajaran dapat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Melalui visualisasi, grafik, atau animasi, konsep-konsep tersebut dapat diilustrasikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Meningkatkan Daya Ingat

Penggunaan media yang menarik dapat membantu membangkitkan daya ingat siswa. Informasi yang disajikan dengan cara yang berbeda, seperti melalui gambar atau audio, cenderung lebih mudah diingat daripada hanya teks biasa.

Mendorong Pembelajaran Kolaboratif

Beberapa jenis media pembelajaran, seperti presentasi kelompok atau proyek berbasis media, dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim dan berkolaborasi dalam pemahaman dan penerapan materi.

Berbagai contoh media pembelajaran (Dwi, 2023)

Buku dan materi cetak: Media pembelajaran yang pertama adalah buku dan materi cetak. Buku teks, buku referensi, jurnal, lembar kerja, dan materi cetak lainnya merupakan media pembelajaran yang klasik dan masih banyak digunakan. Mereka menyediakan informasi yang terstruktur dan dapat diakses secara fleksibel.

Media audiovisual: Media pembelajaran kedua adalah media audiovisual. Termasuk di dalamnya adalah audio, video, dan multimedia. Media audio seperti rekaman suara, podcast, atau ceramah audio dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara lisan. Media video dapat berupa presentasi visual, rekaman demonstrasi, film pendidikan, atau animasi. Media multimedia mencakup kombinasi audio, video, teks, gambar, dan interaktivitas, seperti presentasi multimedia atau aplikasi edukatif.

Media gambar: Media pembelajaran ketiga adalah media gambar. Termasuk di dalamnya adalah gambar, foto, diagram, grafik, dan ilustrasi. Media gambar dapat membantu menjelaskan konsep, memvisualisasikan informasi, atau memperjelas hubungan antara konsep-konsep yang kompleks.

Media interaktif: Media Pembelajaran keempat adalah media interaktif. Termasuk di dalamnya adalah aplikasi edukatif, simulasi, permainan pendidikan, dan perangkat lunak pembelajaran. Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar dan memperoleh pengalaman langsung dalam menjelajahi konsep-konsep.

Media realitas virtual (VR) dan realitas augmentasi (AR): Media pembelajaran kelima adalah media realitas virtual (VR) dan realitas augmentasi (AR). Teknologi VR dan AR memungkinkan siswa untuk mengalami lingkungan atau situasi pembelajaran yang realistis atau ditingkatkan. Dengan menggunakan headset VR atau perangkat AR, siswa dapat berinteraksi dengan objek 3D atau mengamati simulasi interaktif dalam lingkungan yang imersif.

Media online dan e-learning: Media pembelajaran keenam adalah media online dan e-learning. Termasuk di dalamnya adalah platform pembelajaran online, video pembelajaran online, kursus daring, forum diskusi, dan sumber daya pembelajaran digital. Media online memungkinkan akses terhadap materi pembelajaran yang fleksibel dan kolaborasi dengan siswa dan guru secara virtual.

Alat peraga dan model: Media pembelajaran ketujuh adalah alat peraga dan model. Alat peraga, seperti model fisik, manipulatif matematika, atau alat eksperimen, digunakan untuk membantu siswa memvisualisasikan dan memahami konsep yang abstrak atau kompleks melalui pengalaman praktis.

Media visualisasi data: Media pembelajaran kedelapan adalah media visualisasi data. Media ini mencakup grafik, diagram, peta, dan infografis yang digunakan untuk menyajikan informasi atau data dengan cara yang visual dan mudah dipahami.

Media sosial: Media pembelajaran kesembilan adalah media sosial. Platform media sosial dapat digunakan dalam konteks pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan berpartisipasi dalam diskusi dengan sesama siswa atau guru.

Media cerita naratif: Media pembelajaran adalah media cerita naratif. Cerita, dongeng, atau literatur dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menggambarkan situasi, nilai-nilai, dan konsep-konsep dalam bentuk yang menarik dan menggugah imajinasi siswa.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Arikunto (2010:3) menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya di paparkan dalam bentuk laporan penelitian. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian analisis deskriptif adalah untuk mendiskripsikan secara detail mengenai fakta yang ada dilapangan tentang survei pengetahuan guru PAUD terhadap alat musik gamolan di Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di lembaga PAUD yang berada di Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024.

3.3 Populasi, Teknik Pengambilan Sampel, dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah semua guru PAUD yang ada di Kecamatan Seputih Banyak, Kabupaten Lampung Tengah dengan jumlah keseluruhan guru PAUD di kecamatan tersebut sebanyak 46 orang guru.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Nama Lembaga	Jumlah Guru
1	TK ABA Tanjung Harapan	6
2	TK Pertiwi	4
3	TK PGRI 01	4
4	TK Aisyiyah Bustanul Athfal	4

No	Nama Lembaga	Jumlah Guru
5	TK AL Hidayah 1	4
6	TK Fantri Bhakti	5
7	TK Alquran	3
8	TK Fajar Bulan	6
9	TK Xaverius setia Bakti	3
10	TK Sanggar Ceria	3
11	TK ABA Sri Basuki	4
Jumlah		46

2. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam sebuah penelitian, teknik sampling merupakan bagian yang sangat penting, karena dengan adanya teknik sampling penelitian dapat dengan mudah menentukan sample yang akan di teliti. Peneliti menggunakan rumus slovin untuk menentukan jumlah sample sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{46}{1 + (46 \times 0,10^2)}$$

$$n = 31,5 = 32 \text{ Guru}$$

Keterangan :

n = jumlah sample

N = jumlah seluruh populasi

E = toleransi terjadinya kesalahan / taraf signifikansi

Sehingga terpilih 32 orang guru dari 11 Taman Kanak-kanak (TK) yang akan dijadikan sampel. Berikut data yang akan dijadikan sampel penelitian.

3. Sample Penelitian

Setelah menentukan jumlah sampel yang sesuai dengan slovin formula, maka selanjutnya menentukan sampel tiap sekolah. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* yang artinya semua guru mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan

sampel. Hal ini dikarenakan semua guru mempunyai tugas dan kewajiban yang sama mengajar di PAUD.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Nama Lembaga	Jumlah Guru
1	TK ABA Tanjung Harapan	4
2	TK Pertiwi	3
3	TK PGRI 01	3
4	TK Aisyiyah Bustanul Athfal	3
5	TK AL Hidayah 1	3
6	TK Fantri Bhakti	4
7	TK Alquran	2
8	TK Fajar Bulan	4
9	TK Xaverius setia Bakti	2
10	TK Sanggar Ceria	2
11	TK ABA Sri Basuki	3
Jumlah		33

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional variable

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas.

Definisi operasional adalah pendefinisian secara operasional suatu konsep sehingga dapat diukur, dicapai dengan melihat pada dimensi tingkahlaku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang diamati dan dapat diukur.

Untuk memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikan objek penelitian, maka variable yang diuji dalam penelitian ini dapat di operasionalkan.

Pengetahuan guru PAUD terhadap alat music gamolan

1. Definisi Konseptual

Pengetahuan Guru memegang peranan utama dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atau dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan khususnya pada alat musik gamolan.

2. Definisi Operasional

Pengetahuan guru mengenai alat musik gamolan merupakan memegang peranan utama dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atau dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan. Adapun dimensi yang menjadi penilaian dalam penelitian ini yaitu pengetahuan guru tentang alat musik gamolan mengacu pada pengertian, bentuk, sejarah dan fungsi dari alat musik gamolan untuk mengetahui seberapa banyak guru mengetahui alat music gamolan ini.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data merupakan dua hal yang harus ada dalam suatu penelitian. Menurut (Sugiyono, 2015). Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama adalah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Pengumpulan data merupakan hal yang perlu dilakukan dalam suatu penelitian. Penelitian ini dalam mengumpulkan data telah menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

1. Tes

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes (pilihan ganda). Kusaeri (2012) mengemukakan, “Tes merupakan alat ukur berbentuk pertanyaan untuk mengukur pengetahuan seseorang pada suatu materi yang telah

dipelajari”. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data terkait pengetahuan guru PAUD tentang alat musik gamolan Di Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah.

2. Dokumen

Penggunaan dokumen dibutuhkan untuk mendapatkan data-data yang mendukung penelitian ini. Menurut (Sugiyono, 2015) “Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang”. Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan berupa data jumlah TK, data jumlah guru di setiap TK di Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah.

3.6 Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Berikut kisi-kisi instrumen yang digunakan oleh peneliti :

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variable	Dimensi	Indikator	No. Item Soal	Jenis Instrumen
Survei Pengetahuan Guru PAUD terhadap Alat Musik Gamolan dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah	Pengertian gamolan	Pemahaman alat music gamolan	1, 2, 12	Tes
		Pemahaman alat music daerah	4,17	
	Sejarah gamolan	Awal mula ditemukan	6, 21	
	Instrument gamolan	Digunakan untuk	7,8,9	
		Jenis	11, 13	
		Tangga nada	10, 16	
	Nama bagian gamolan	Alat dan bahan pembuatan	5,19,20	
		Nama bagian	14,15,18	
	Cara memainkan gamolan	Teknik	3, 22	

Setelah dilakukan uji prasyarat instrumen penelitian, maka terdapat 7 soal tes yang dinyatakan tidak valid sehingga tidak memenuhi kriteria pengujian. Hasil akhir instrumen tes adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Instrumen setelah uji prasyarat

Variable	Dimensi	Indikator	No. Item Soal	Jenis Instrumen
Survei Pengetahuan Guru PAUD terhadap Alat Musik Gamolan dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah	Pengertian gamolan	Pemahaman alat music gamolan	2	Tes
		Pemahaman alat music daerah	4,17	
	Sejarah gamolan	Awal mula ditemukan	6, 21	
	Instrument gamolan	Digunakan untuk	8,9	
		Jenis	11, 13	
		Tangga nada	10, 16	
	Nama bagian gamolan	Alat dan bahan pembuatan	19	
		Nama bagian	14	
	Cara memainkan gamolan	Teknik	3, 22	

3.7 Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini menunjukkan berapa ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Dalam penelitian ini menggunakan kuersioner (Angket) dalam pengumpulan data sehingga sangat dibutuhkan untuk uji validitas dalam penelitian ini. Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh insrtumen penelitian mampu mencerminkan kesesuaian isi yang harus diukur. Artinya pada penelitian ini setiap butir instrumen telah benar-benar menggambarkan keseluruhan isi dan dinyatakan teruji validitasnya. Sejalan dengan menurut

sugiyono (2014) bahwa pengujian validitas ini bisa menggunakan teknik *product momen* dengan rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n(\sum x^2) - (\sum x)^2\} \{n(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- R_{xy} : Koefisien antara skor item dengan skor total
 $\sum x$: Jumlah skor masing-masing butir jawaban
 $\sum y$: Jumlah skor seluruh butir jawaban (total)
 $\sum x^2$: Jumlah kuadrat tiap butir jawaban
 $\sum y^2$: Jumlah kuadrat total
 $\sum xy$: Jumlah perkalian skor butir jawaban dengan skor total
 N : Jumlah responden

Uji validitas dilakukan menggunakan rumus person product momen dengan bantuan SPSS 22 dengan memasukkan data skor total pada tampilan data *view* dan *variabel view*, selanjutnya klik *analyze < correlate < bivariate*, memasukkan seluruh item variabel ke dalam kolom *variables*, *checkbox list pearson*, *two tailed*, dan *flag*, kemudian klik ok. Nilai $N = 11$ dan $\alpha = 0,05$ maka di peroleh nilai r tabel sebesar 0,552. Kriteria pengujian apabila r hitung $>$ r tabel dengan $\alpha = 0,552$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya jika r hitung $<$ r tabel. Maka alat ukur tersebut tidak valid.

Hasil pengujian validitas terhadap 22 butir soal dengan responden sebanyak 26 responden adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Rtabel	Rhitung	Kesimpulan
1	0,388	0,127	Tdk valid
2	0,388	0,419	Valid
3	0,388	0,456	Valid
4	0,388	0,468	Valid
5	0,388	0,148	Tdk valid

No	Rtabel	Rhitung	Kesimpulan
6	0,388	0,485	Valid
7	0,388	0,33	Tdk valid
8	0,388	0,604	Valid
9	0,388	0,5	Valid
10	0,388	0,486	Valid
11	0,388	0,5	Valid
12	0,388	0,274	Tdk valid
13	0,388	0,643	Valid
14	0,388	0,39	Valid
15	0,388	-0,05	Tdk valid
16	0,388	0,452	Valid
17	0,388	0,597	Valid
18	0,388	0,312	Tdk valid
19	0,388	0,522	Valid
20	0,388	0,235	Tdk valid
21	0,388	0,468	Valid
22	0,388	0,563	Valid

Setelah dilakukan uji validitas terhadap 22 butir instrument, maka terdapat 15 soal valid (2,3,4,6,8,9,10,11,13,14,16,17,19,21,22), dan 7 soal tidak valid (1,5,7,12,15,18,20). Soal yang dinyatakan tidak valid, maka tidak digunakan dalam penelitian karena dinyatakan soal tersebut adalah kurang baik dan harus dibuang.

2. Uji Realiabelitas

Menurut (sugiyono, 2019) mengatakan bahwa instrumen reliabel apabila instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach, sebagai berikut:

$$\sigma_1^2 r_{11}^2 = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pernyataan

$\sum \sigma$ = jumlah varian butir

σ_1^2 = varian total

Kriteria pengujian apabila $\alpha > 0,90$ maka reliabilitas sempurna. Jika α antara $0,70 - 0,90$ maka reliabilitas tinggi. Jika α $0,50 - 0,70$ maka reliabilitas moderat. Jika $\alpha < 0,50$ maka reliabilitas rendah. Jika α rendah maka anatar satu atau beberapa item tidak reliabel.

Tabel 3.6 Uji Realibilitas

cronbach's Alpha	N of Item
0,832	15

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap 15 soal yang dinyatakan valid, maka nilai cronbach's Alpha sebesar 0,832. Nilai cronbach's Alpha berada pada rentang $0,70 - 0,90$ mempunyai makna soal tersebut mempunyai reliabilitas tinggi dan dapat digunakan untuk penelitian.

3. Uji Taraf Sukar Butir

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya (Arikunto, Adapun bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (difficulty index). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah.

Dalam istilah evaluasi, indeks kesukaran ini diberi simbol P. soal dengan $P = 0,70$ lebih mudah jika dibandingkan dengan $P = 0,20$. Sebaliknya soal dengan $P = 0,30$ lebih sukar daripada soal dengan $P = 0,80$. Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut:

- soal dengan $P =$ kurang dari 0,30 adalah soal terlalu sukar;
- soal dengan $P = 0,30$ s/d 0,70 adalah soal cukup (sedang);
- soal dengan $P =$ lebih dari 0,70 adalah soal terlalu mudah.

Adapun rumus untuk mencari (proporsi) adalah:

$$P = \frac{B}{JS}$$

P = Indeks kesukaran.

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul.

Js = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Hasil pengujian taraf sukar butir adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Taraf Sukar Butir

No	Benar	TS	Kategori
1	23	0,88	Mudah
2	13	0,50	Sedang
3	10	0,38	Sedang
4	9	0,35	Sedang
5	24	0,92	Mudah
6	8	0,31	Sedang
7	23	0,88	Mudah
8	14	0,54	Sedang
9	16	0,62	Sedang
10	7	0,27	Sukar
11	16	0,62	Sedang

No	Benar	TS	Kategori
12	17	0,65	Sedang
13	18	0,69	Sedang
14	11	0,42	Sedang
15	11	0,42	Sedang
16	4	0,15	Sukar
17	11	0,42	Sedang
18	9	0,35	Sedang
19	11	0,42	Sedang
20	7	0,27	Sukar
21	9	0,35	Sedang
22	18	0,69	Mudah

Berdasarkan hasil pengujian, maka soal yang dinyatakan dalam kategori mudah berjumlah 4 soal (1,5,7,22). Soal yang dalam kategori sedang berjumlah 15 soal (2,3,4,6,8,9,11,12,13,14,15,17,18,19,21). Soal yang dinyatakan dalam kategori sukar terdapat 3 soal (10,16,20).

4. Uji Daya Beda Butir

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pintar (berkemampuan rendah).²⁰ Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat (d besar). Indeks diskriminasi berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Hanya bedanya, indeks kesukaran tidak mengenal tanda negatif (-), tetapi pada indeks diskriminasi ada tanda negatif. Tanda negatif pada indeks diskriminasi digunakan jika sesuatu soal “terbalik” menunjukkan kualitas testee.

Tabel 3.8 Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda Item	Keterangan
0 - 0,20	item soal memiliki daya pembeda lemah
0,21 - 0,40	item soal memiliki daya pembeda sedang
0,41 - 0,70	item soal memiliki daya pembeda baik
0,71 - 1,00	item soal memiliki daya pembeda sangat kuat
Bertanda negatif	item soal memiliki daya pembeda sangat jelek

Sumber: Arikunto, 2003:213, 218

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Dp = Daya Pembeda

Ba = Jawaban Benar Kelompok Atas

Ja = Jumlah Siswa Kelompok Atas

Bb = Jawaban Benar Kelompok Bawah

Jb = Jumlah Siswa Kelompok Bawah

Hasil pengujian daya beda soal adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Hasil Uji Beda Butir

No	BA	BA/JA	BB	BB/JB	DP	Ket
1	12	0,92308	11	0,8462	0,07692	Lemah
2	9	0,69231	4	0,3077	0,38462	Sedang
3	8	0,61538	2	0,1538	0,46154	Baik
4	7	0,53846	2	0,1538	0,38462	Sedang
5	13	1	11	0,8462	0,15385	Lemah
6	7	0,53846	1	0,0769	0,46154	Baik
7	12	0,92308	11	0,8462	0,07692	Lemah
8	11	0,84615	3	0,2308	0,61538	Baik
9	11	0,84615	5	0,3846	0,46154	Baik
10	6	0,46154	1	0,0769	0,38462	Baik
11	11	0,84615	5	0,3846	0,46154	Baik

No	BA	BA/JA	BB	BB/JB	DP	Ket
12	9	0,69231	8	0,6154	0,07692	Lemah
13	12	0,92308	6	0,4615	0,46154	Baik
14	7	0,53846	4	0,3077	0,23077	Sedang
15	7	0,53846	4	0,3077	0,23077	Sedang
16	4	0,30769	0	0	0,30769	Sedang
17	9	0,69231	2	0,1538	0,53846	Baik
18	6	0,46154	3	0,2308	0,23077	Sedang
19	8	0,61538	3	0,2308	0,38462	Sedang
20	5	0,38462	2	0,1538	0,23077	Sedang
21	7	0,53846	2	0,1538	0,38462	Sedang
22	12	0,92308	6	0,4615	0,46154	Baik

3.8 Teknik Analisis Data

Instrumen yang dilakukan berupa tes yang di isi oleh guru yang menjadi sampel penelitian untuk memperoleh hasil yang akan dijadikan sumber informasi. Setelah memperoleh data, maka proses selanjutnya yaitu analisis data.

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Selanjutnya disimpulkan untuk mengolah dan menganalisis data dengan menggunakan rumus interval rumus interval Sutrisno (2006:39), yaitu:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan :

i : Interval.

NT: Nilai Tinggi.

NR: Nilai Terendah.

K : Kategori

Menurut Sutrisno (2006: 61) menentukan tingkat persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Fx}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P :Persentase

Fx : frekuensi individu

N : jumlah sampel

100% : bilangan tetap

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan di Paud di Kecamatan Seputih Banyak, Lampung Tengah maka permasalahan dari penelitian ini yaitu sebagian besar guru pendidikan anak usia dini belum memahami pengertian gamolan, sejarah gamolan, instrumen gamolan, bagian gamolan, dan cara memainkan gamolan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru PAUD di Kecamatan Seputih banyak, Lampung Tengah berada pada tingkatan kurang paham dengan persentase sangat paham 11,51%, paham sebanyak 09,70%, kurang paham sebanyak 44,85%, dan kategori tidak paham sebanyak 33,94%. Pengenalan dan pembelajaran alat musik daerah harus dikenalkan pada pembelajaran sejak dini. Pengenalan alat musik daerah sejak dini bukan hanya tentang pembelajaran musik, tetapi juga tentang membentuk karakter, mengembangkan keterampilan, dan merangsang pertumbuhan holistik anak-anak. Pengenalan alat musik daerah dalam kurikulum pendidikan bukan hanya tentang memahami nada dan ritme, tetapi juga tentang memahami akar budaya dan identitas lokal. Hal ini penting untuk menciptakan siswa yang lebih terhubung dengan warisan budaya mereka, lebih kreatif, dan lebih menghargai keberagaman. Oleh karena itu, integrasi alat musik daerah dalam kurikulum pendidikan seharusnya menjadi suatu keharusan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah

Masukan bagi kepala sekolah hendaknya pengenalan alat musik daerah masuk dalam kurikulum pembelajaran disekolah dan kepala sekolah untuk terus memotivasi guru, untuk dapat mengajarkan alat tradisional Lampung sebagai bahan pembelajaran dan juga sebagai dasar pelestarian budaya daerah agar dapat dikenal oleh kaum muda sehingga tidak mengalami kepunahan.

2. Pendidik

Hendaknya pendidik memahami alat musik daerah sehingga pendidik dapat mengajarkan berbagai macam alat tradisional daerah, khususnya alat tradisional daerah Lampung sebagai bahan pembelajaran dan juga sebagai dasar pelestarian budaya daerah agar dapat dikenal oleh kaum muda sehingga tidak mengalami kepunahan.

3. Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan dapat menyempurnakan dalam penelitian ini sehingga menjadi referensi yang baik bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A. 2017. Pengaruh Musik dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Kelompok A di TK Lintang Suranaya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 131–138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>
- Akerkar, R. 2005. *Introduction to Artificial Intelligence*. Prentice Hall India.
- Artana, I. N. R. 2018. Pengenalan Seni Musik Tradisional Bali pada Anak Usia Dini Sebagai Wujud Penguatan Budaya bali. *Prosiding Sintesa*. 2017 - 2026.
- Aulia, A., Diana, & Setiawan, D. 2022. Pentingnya Pembelajaran Musik untuk Anak Usia Dini. *Golden Age*. 6(01), 160-168.
- Ayuningtyas, S. 2019. Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Menggunakan Android pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 4 Tulungagung. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Brier, J., & Jayanti. 2020. Tugas dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Budiman., & Riyanto. 2013. Kuesioner Pengetahuan dan Sikap Dalam Penelitian Kesehatan. Jakarta: Salemba Medika
- Christianti, M. 2015. Profesionalisme Pendidik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 118. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2923>
- Yulianta. 2015. Tingkat pengetahuan internet. Skripsi, Survey Tingkat Pengetahuan Internet Guru Penjasorikes Sekolah Dasar di kecamatan Seyegai Kabupaten Sleman.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Davenport, T. H. 1988. *Working Knowledge: How Organizations Manage What They Know*. Harvard Business Press.
- David, R. A., Febriyenti., & Anthonio. 2014. Aplikasi Edukasi “ Musik Tradisional Arcade ” Berbasis Android. *Comtech*, 5(2): 1134- 1143.

- Dwi, A. 2019. Media Pembelajaran dan Jenisnya. <https://fkip.umsu.ac.id/2023/08/19/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/> diakses 30 September 2023.
- Emda, A. 2018. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Gunawan, I., & Paluti, A. R. 2017. Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif. *E-Journal.Unipma*, 7(1), 1–8. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>
- Hasyimkan. Pengaruh Pelatihan Gamolan Anak Daerah Terhadap Bakat Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban. 671, 1–12.
- Hidayatullah, R. R. 2022. “Gamolan Pekhing”: Telaah Filsafat pada Kesenian Masyarakat Lampung metacognition View project. *Institut Seni Indonesia Denpasar*, 5(1), 115–130. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/>
- Indiana, J. 2019. Keanekaragaman Pengertian yang Meliputi Ilmu dan Seni. *Keanekaragaman Pengertian yang Meliputi Ilmu dan Seni Jaduk*, 2(1), 2. <https://doi.org/10.29408/tmmt.v2i1.1519>
- Kurniawan, A. 2017. *Musik Gamolan untuk Menumbuhkan Relasi Sosial*. 18(3), 159–167.
- Kurniawati, K., Santoso, S., & Utomo, S. 2021. Peran Guru dan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(4), 1102. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8361>
- Maier, R. 2007. *Knowledge Management Systems Information and Communication Technologies for Knowledge Management*. In Springer (3rd ed.).
- Masni, H. 2015. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Mazaya, M. 2023. 10 Alat Musik Tradisionla Lampung dan Penejelasannya. <https://www.detik.com/sumbagsel/budaya/d-6871803/10-alat-musik-tradisional-lampung-serta-penjelasan-nya>. Diakses 30 September 2023.
- Melisa, A. G. N. 2014. Perangkat Ajar Alat Musik dan Lagu Tradisional Indonesia untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, 3(10), 174-184.
- Nurmala. 2018. Promosi Kesehatan. Surabaya: Airlangga University Press.
- Notoatmodjo, S. 2012. Metode Penelitian Kesehatan. Jakarta : Rineka Cipta
- Rachmad, T., Hartono, P., & Supiarza, H. 2021. *Gamolan Pekhing Lampung Barat Clarisa Jesika Korina Tm. H 1. 1(1)*.
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0, November*, 289–302.

- Regi, B. 2020. Peran Guru dalam Pembelajaran Seni Budaya Kelas IV di SDI Manunai Maumere. *Gema Wiralodra*, 11(2), 190–2014. <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v11i2.126>
- Sanjaya, I., Supriyadi., & Hasyimkan. *Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. 1–12. <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/19413>
- Sujarweni, V. W. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sujiono, Y. N. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anakusia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Anggraini. 2011. Motivasi Belajar dan Faktor-Faktor yang Berpengaruh: Sebuah Kajian pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa Irmalia Susi Anggraini *. *Jurnal Mahasiswa*, 1(2), 100–109. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/39/37>
- Timotius, N. A. 2014. Multimedia Interkatif Alat Musik Kolintang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. 3(2): 1- 11.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Uno, H. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta : Bumi. Aksara.
- Yumriani, R. A., Munandar, S. A., Fitriani, A., & Karlina, Y. 2022. Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*, 2(1), 6.