YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i3.9923

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN GAMELAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA STIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KB DEWI SARTIKA PACITAN

Implementation of Traditional Gamelan Learning as a Medium for Stimulating Early Childhood Cognitive Development at KB Dewi Sartika Pacitan

Sri Hartutik & Diah Wahyuningsih
Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan
shartutik428@gmail.com; diah18@isimupacitan.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 20, 2026	Apr 17, 2026	Apr 29, 2026	May 4, 2026

Abstract

Stimulation of early childhood cognitive development requires learning activities that are engaging, contextual, and aligned with children's developmental characteristics. One medium that can be used is traditional gamelan learning as a form of local cultural integration in early childhood education. This study aimed to describe the implementation of traditional gamelan learning and its contribution to children's cognitive development at KB Dewi Sartika Pacitan. This study used a descriptive qualitative approach with research subjects consisting of 6 children and 1 gamelan extracurricular teacher. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and were then analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that traditional gamelan learning had a positive impact on children's cognitive development, particularly in the aspects of concentration, memory, the ability to follow instructions, recognition of musical instrument sounds, the ability to

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

distinguish the shapes of musical instruments, and logical thinking through rhythm and turn-taking activities. The observation results showed that 33% of the children developed very well, 33% developed as expected, 17% were beginning to develop, and 17% had not yet developed optimally. The obstacles identified included limited musical instruments and differences in children's ability to follow rhythm. Thus, traditional gamelan learning is effective as a medium for stimulating early childhood cognitive development as well as a means of preserving local culture in the context of early childhood education learning.

Keywords: Traditional Gamelan; Cognitive Development; Early Childhood; Early Childhood Education; Local Culture

Abstrak: Stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini memerlukan kegiatan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah pembelajaran gamelan tradisional sebagai bentuk integrasi budaya lokal dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran gamelan tradisional serta kontribusinya terhadap perkembangan kognitif anak di KB Dewi Sartika Pacitan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian yang terdiri atas 6 anak dan 1 guru ekstrakurikuler gamelan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran gamelan tradisional memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, terutama pada aspek konsentrasi, daya ingat, kemampuan mengikuti instruksi, pengenalan bunyi alat musik, kemampuan membedakan bentuk alat musik, serta berpikir logis melalui permainan ritme dan giliran. Hasil observasi menunjukkan bahwa 33% anak berkembang sangat baik, 33% berkembang sesuai harapan, 17% mulai berkembang, dan 17% belum berkembang optimal. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan alat musik dan perbedaan kemampuan anak dalam mengikuti ritme. Dengan demikian, pembelajaran gamelan tradisional efektif digunakan sebagai media stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini sekaligus sebagai sarana pelestarian budaya lokal dalam konteks pembelajaran PAUD.

Kata Kunci: Gamelan Tradisional; Perkembangan Kognitif; Anak Usia Dini; Pendidikan Anak Usia Dini; Budaya Lokal

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia, karena pada masa ini anak berada pada fase perkembangan yang sangat pesat. Usia 0–6 tahun dikenal sebagai *golden age*, yaitu periode ketika pertumbuhan otak berkembang optimal dan sangat responsif terhadap stimulasi lingkungan. Pada fase ini, pengalaman belajar yang diterima anak akan memengaruhi perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, motorik, serta karakter pada tahap kehidupan berikutnya (Desmila & Suryana, 2023). Sejalan dengan tuntutan pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik

peserta didik, guru perlu mampu merancang pembelajaran yang responsif terhadap keberagaman kemampuan siswa. Pembelajaran berdiferensiasi menjadi pendekatan yang relevan karena mampu mengakomodasi kebutuhan, minat, dan kesiapan belajar siswa secara fleksibel (Prahastiwi, Zuriah, & Widodo, 2025).

. Oleh sebab itu, layanan pendidikan pada jenjang PAUD perlu dirancang melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan sesuai karakteristik anak. Hal tersebut terjadi karena pengalaman bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami proses pembelajaran secara lebih mendalam dan bermakna (Dewi, 2022). Sehingga, stimulasi pendidikan yang tepat pada usia dini berkorelasi positif terhadap kesiapan belajar anak pada jenjang sekolah dasar serta perkembangan fungsi berpikir secara berkelanjutan.

Sejalan dengan hal tersebut, salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk distimulasi sejak dini adalah perkembangan kognitif. Menurut Handayani et al (2025) perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir logis, mengingat, memecahkan masalah, mengenali pola, mengelompokkan benda, serta memahami hubungan sebab-akibat. Kemampuan ini menjadi dasar kesiapan akademik anak pada masa berikutnya, sehingga perlu diberikan stimulasi secara sistematis dan berkesinambungan. Penelitian Lidwana et al (2024) menjelaskan bahwa anak usia dini menunjukkan kemampuan kognitif yang berkembang baik berhubungan erat dengan kesiapan membaca, numerasi dasar, dan kemampuan adaptasi belajar di sekolah.

Namun demikian, kondisi empiris di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sebagian lembaga PAUD masih didominasi metode konvensional. Kegiatan belajar sering berpusat pada lembar kerja, hafalan, dan aktivitas klasikal yang monoton sehingga kurang melibatkan pengalaman konkret anak. Akibatnya, anak cenderung cepat bosan, kurang fokus, serta kurang memperoleh kesempatan mengembangkan daya pikir melalui eksplorasi langsung. Penelitian Zamzami et al (2025) menjelaskan bahwa model pembelajaran monoton berpotensi menurunkan minat belajar, konsentrasi, dan partisipasi aktif anak selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis ceramah kurang efektif diterapkan pada anak usia dini yang memiliki karakteristik belajar melalui bermain dan pengalaman nyata (Analisa Gea & Refni Fajar Wati Zega, 2025)

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur bermain, pengalaman nyata, interaksi sosial, dan stimulasi

berpikir anak secara bersamaan. Anak usia dini membutuhkan stimulasi yang tepat agar perkembangan kognitif berkembang optimal. Peran lingkungan terdekat, khususnya orang tua, juga menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan kemampuan anak sejak usia dini (Anik Puji Rahayu, 2024). Dalam konteks ini, peneliti berpandangan bahwa seni musik tradisional dapat menjadi alternatif strategis untuk menjawab kebutuhan tersebut. Musik terbukti memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan fungsi otak, perhatian, regulasi emosi, kreativitas, dan memori anak. Sejumlah penelitian internasional juga menjelaskan bahwa aktivitas musikal pada usia dini berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan eksekutif dan pemrosesan kognitif anak (Gkintoni et al., 2026). Oleh karena itu, musik tradisional Indonesia seperti gamelan memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Lebih lanjut, gamelan merupakan warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai edukatif tinggi. Dalam kegiatan bermain gamelan, anak belajar mengenali bunyi, mengikuti ritme, membedakan tempo, mengingat pola tabuhan, menunggu giliran, bekerja sama, serta menyesuaikan diri dengan permainan kelompok. Aktivitas tersebut secara langsung melibatkan konsentrasi, memori kerja (*working memory*), klasifikasi, koordinasi motorik, dan pemecahan masalah sederhana. Penelitian Al Baqi dan Puspitasari (2024) menyatakan bahwa aktivitas musik tradisional mampu meningkatkan fokus perhatian, kreativitas, dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Lubis Et al (2025) bahwa pembelajaran berbasis ritme dan gerak efektif meningkatkan respons kognitif anak usia dini.

Selain berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, pembelajaran gamelan juga memiliki fungsi penting dalam penanaman karakter dan pelestarian budaya lokal. Kegiatan seni tradisional terbukti mampu meningkatkan apresiasi budaya, keterlibatan peserta didik, serta memperkuat identitas budaya lokal melalui pengalaman belajar langsung. Hal ini sejalan dengan penelitian tentang pelestarian budaya Wayang Beber di Pacitan yang menunjukkan bahwa keterlibatan langsung dalam kegiatan seni tradisional mampu meningkatkan apresiasi budaya dan memperkuat identitas budaya peserta didik (Aorta, Adi, Sukmana, & Soedarwo, 2024). Melalui kegiatan ini, anak diperkenalkan pada identitas budaya bangsa sejak dini sekaligus dilatih nilai disiplin, tanggung jawab, toleransi, kerja sama, dan rasa percaya diri. Hal ini menjadi penting di tengah perkembangan era digital ketika anak lebih akrab dengan gawai dibandingkan permainan tradisional maupun seni budaya lokal. Penelitian Sa'diyah (2024) menunjukkan bahwa kegiatan seni tradisional berbasis kelompok mampu memperkuat

karakter sosial anak serta meningkatkan keterampilan kolaboratif. Penelitian lain juga menegaskan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran PAUD mampu meningkatkan rasa bangga terhadap identitas budaya bangsa (Rofiah et al., 2025).

Meskipun demikian, hasil telaah pustaka menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitik beratkan gamelan sebagai media pelestarian budaya, pembentukan karakter, atau pengembangan seni musikal anak. Penelitian Wulandari (2020) membahas gamelan sebagai sarana penguatan karakter anak usia dini, sedangkan Kristanto (2022) menyoroti gamelan sebagai media apresiasi budaya lokal. Sementara itu, penelitian Prabowo et al. (2019) lebih menekankan gamelan sebagai media seni pertunjukan di sekolah dasar.se Dengan demikian, kajian yang secara khusus meneliti implementasi pembelajaran gamelan tradisional sebagai media stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian besar studi dilakukan di taman kanak-kanak wilayah perkotaan, sedangkan penelitian pada lembaga kelompok bermain di daerah masih jarang ditemukan. Kondisi ini menunjukkan adanya research gap yang perlu diteliti lebih lanjut.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, KB Dewi Sartika Pacitan dipandang sebagai lokasi yang relevan untuk penelitian ini. Lembaga ini secara konsisten menyelenggarakan pembelajaran gamelan tradisional sebagai program rutin bagi peserta didik. Keberadaan sarana gamelan, dukungan guru, serta partisipasi aktif anak menjadi konteks yang penting untuk mengkaji bagaimana pembelajaran berbasis budaya lokal dapat mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Selain itu, penelitian pada konteks daerah seperti Pacitan juga dapat memperkaya khazanah penelitian PAUD yang selama ini lebih banyak terpusat di wilayah perkotaan.

Selanjutnya, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada fokus kajian mengenai implementasi pembelajaran gamelan tradisional sebagai media stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini pada konteks Kelompok Bermain di Kabupaten Pacitan. Penelitian ini tidak hanya memandang gamelan sebagai seni pertunjukan atau media budaya, tetapi sebagai strategi pedagogis berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak. Di samping itu, penelitian ini menggunakan perspektif teori konstruktivisme Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret, manipulasi benda nyata, dan interaksi langsung dalam proses belajar anak usia dini (Piaget, 1977).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan perencanaan pembelajaran gamelan tradisional di KB Dewi Sartika Pacitan; (2)

mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran gamelan sebagai media stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini; dan (3) menganalisis dampak pembelajaran gamelan terhadap kemampuan konsentrasi, memori, berpikir logis, klasifikasi, dan pemecahan masalah anak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian PAUD berbasis budaya lokal serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna.

METODE

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif merupakan metode penelitian yang bertujuan menggambarkan, memahami, dan menafsirkan suatu fenomena secara mendalam berdasarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada implementasi pembelajaran gamelan tradisional sebagai media stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini dalam situasi alami di lingkungan sekolah. Menurut Creswell (2016) penelitian kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi makna yang dibangun individu atau kelompok terhadap suatu permasalahan sosial maupun pendidikan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif dilakukan pada objek yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama, sedangkan teknik pengumpulan data dilaksanakan secara triangulasi. Oleh sebab itu, data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan interpretatif tanpa menggunakan perhitungan statistik, melainkan melalui pemaknaan terhadap fakta yang ditemukan selama proses penelitian berlangsung.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di KB Dewi Sartika Pacitan, yang berlokasi di Kecamatan Pringkuku, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa lembaga tersebut memiliki program pembelajaran gamelan tradisional yang diterapkan secara rutin sebagai bagian dari kegiatan pengembangan anak usia dini. Selain itu, sekolah ini dinilai representatif untuk mengkaji penerapan pembelajaran berbasis budaya lokal dalam konteks PAUD.

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama kurang lebih dua bulan, yaitu pada bulan Maret sampai April 2026. Rentang waktu tersebut meliputi tahap persiapan penelitian,

pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, analisis data, serta penyusunan laporan hasil penelitian.

3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas guru ekstrakurikuler, dan anak didik kelompok usia 4–5 tahun di KB Dewi Sartika Pacitan. Penentuan subjek menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengalaman dan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Apabila dibutuhkan data tambahan, teknik ini dapat berkembang melalui snowball sampling. Pengumpulan data dilakukan sampai mencapai titik kejenuhan, yaitu ketika informasi yang diperoleh telah berulang dan tidak ditemukan data baru yang signifikan.

Sementara itu, objek penelitian meliputi proses implementasi pembelajaran gamelan tradisional, strategi guru dalam melaksanakan kegiatan, perkembangan kognitif anak selama pembelajaran berlangsung, serta faktor pendukung dan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan tersebut.

4. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran gamelan serta perkembangan kemampuan kognitif anak selama kegiatan berlangsung. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai pelaksanaan pembelajaran gamelan tradisional, manfaat kegiatan, dan kendala yang dihadapi. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung penelitian. Penggunaan instrumen observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk memperoleh data secara mendalam dan menyeluruh (Sugiyono, 2020).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran gamelan berlangsung untuk mengamati aktivitas dan respons anak selama mengikuti pembelajaran. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru ekstrakurikuler dan guru kelas guna memperoleh informasi yang lebih mendalam terkait proses pembelajaran gamelan tradisional. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara sehingga data penelitian menjadi lebih valid dan terpercaya (Moleong, 2019).

5. Keabsahan Data

Untuk menjamin validitas dan kredibilitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi yang diterapkan meliputi triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru ekstrakurikuler, dan data hasil pengamatan. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang konsisten, objektif, dan dapat dipercaya.

6. Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Model ini masih relevan digunakan dalam penelitian kualitatif karena mampu menjelaskan proses analisis data secara sistematis dan mendalam.

Tahap reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai kebutuhan penelitian. Tahap penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif, tabel, dan deskripsi sistematis agar memudahkan peneliti memahami pola temuan di lapangan. Selanjutnya, tahap penarikan kesimpulan/verifikasi dilakukan untuk menemukan makna dari data yang telah dianalisis sekaligus memastikan keabsahan hasil melalui pengecekan ulang terhadap data yang diperoleh.

Dengan menggunakan prosedur tersebut, diharapkan hasil penelitian mampu memberikan gambaran yang utuh dan mendalam mengenai implementasi pembelajaran gamelan tradisional sebagai media stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di KB Dewi Sartika Pacitan.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran gamelan tradisional sebagai media stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di KB Dewi Sartika Pacitan. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran gamelan tradisional memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, khususnya pada aspek konsentrasi, daya ingat, berpikir logis, klasifikasi, pemecahan masalah sederhana, dan koordinasi motorik.

1. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran gamelan tradisional dilaksanakan secara rutin satu kali dalam satu minggu dengan durasi sekitar 45–60 menit. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pengenalan alat musik gamelan, dilanjutkan dengan pemberian contoh pola tabuhan sederhana oleh guru, kemudian anak diberi kesempatan untuk memainkan alat musik secara individu maupun kelompok.

Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat antusias dan aktif mengikuti pembelajaran. Sebagian besar anak mampu memperhatikan instruksi guru, menirukan pola tabuhan sederhana, serta mengikuti ritme permainan secara bergantian. Selain itu, anak tampak lebih fokus ketika pembelajaran dilakukan melalui praktik langsung dibandingkan pembelajaran klasikal biasa. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam belajar (Linda Amelia Putri, 2025). Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pembelajaran gamelan mampu menstimulasi beberapa aspek perkembangan kognitif anak. Temuan tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Gamelan

No	Aspek Kognitif	Indikator Pengamatan	Hasil Temuan
1	Konsentrasi	Fokus mengikuti arahan guru	Sebagian besar anak mampu memperhatikan instruksi selama kegiatan
2	Daya Ingat	Mengingat nama alat dan pola tabuhan	Anak mampu menyebut nama alat musik dan menirukan ritme sederhana
3	Berpikir Logis	Memahami urutan bermain	Anak mengetahui kapan mulai dan berhenti bermain
4	Klasifikasi	Membedakan alat musik	Anak mampu membedakan bentuk dan suara alat gamelan
5	Pemecahan Masalah	Menyesuaikan ritme saat salah	Anak mencoba mengikuti tempo teman dan guru
6	Koordinasi Motorik	Memukul alat sesuai sasaran	Anak mampu mengarahkan tangan dengan tepat

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa pembelajaran gamelan tradisional tidak hanya memberikan pengalaman bermain musik, tetapi juga melatih kemampuan berpikir anak melalui aktivitas yang terstruktur dan menyenangkan.

2. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru ekstrakurikuler dan guru kelas yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran gamelan tradisional. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kegiatan

gamelan menjadi salah satu program yang paling diminati anak karena memberikan pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan.

Guru menyampaikan bahwa anak-anak terlihat lebih fokus dan aktif ketika mengikuti kegiatan gamelan dibandingkan pembelajaran biasa di dalam kelas. Selain itu, kegiatan bermain gamelan dinilai mampu melatih konsentrasi, kerja sama, serta kemampuan anak dalam mengikuti instruksi.

Untuk memperjelas hasil wawancara, berikut disajikan ringkasan temuan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Wawancara Guru

Aspek	Temuan Utama
Antusias Anak	Anak lebih aktif dan senang mengikuti pembelajaran
Konsentrasi	Anak lebih fokus saat memainkan alat musik
Interaksi Sosial	Anak belajar bekerja sama dan menunggu giliran
Strategi Guru	Guru menggunakan contoh langsung dan latihan berulang
Kendala	Beberapa anak masih sulit mengikuti ritme permainan

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa pembelajaran gamelan tradisional memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi anak karena melibatkan aktivitas bermain, mendengar, dan bergerak secara bersamaan.

Salah satu guru menyampaikan:

"Anak-anak biasanya lebih semangat ketika belajar gamelan karena mereka bisa langsung memainkan alat musik. Mereka juga lebih fokus mengikuti arahan dibandingkan saat kegiatan biasa."

Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa kegiatan gamelan membantu anak belajar disiplin dan bekerja sama dalam kelompok.

"Dalam bermain gamelan, anak harus menunggu giliran dan mengikuti tempo bersama teman-temannya. Dari situ anak belajar disiplin dan kerja sama."

Hasil wawancara tersebut memperkuat data observasi bahwa pembelajaran gamelan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

3. Visualisasi Data Lapangan

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap 6 anak yang mengikuti kegiatan gamelan, diperoleh capaian perkembangan sebagai berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Tingkat Perkembangan Anak

Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik	**2 Anak**	**33%**
Berkembang Sesuai Harapan	2 Anak	33%
Mulai Berkembang	1 Anak	17%
Belum Berkembang Optimal	1 Anak	17%
Jumlah	6 Anak	100%

Berdasarkan Tabel 3, sebagian besar anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik dan Berkembang Sesuai Harapan dengan persentase sebesar 66%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran gamelan tradisional memberikan hasil yang cukup baik terhadap stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

Anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik mampu mengikuti instruksi guru dengan baik, memainkan alat musik sesuai ritme, serta menunjukkan konsentrasi yang stabil selama kegiatan berlangsung. Sementara itu, anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang dan Belum Berkembang Optimal masih memerlukan pendampingan lebih lanjut, terutama dalam mempertahankan fokus dan mengikuti tempo permainan.

4. Temuan Anomali (Data *Negatif*)

Meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak positif, ditemukan beberapa kendala selama pelaksanaan pembelajaran gamelan tradisional. Terdapat satu anak yang masih kesulitan mempertahankan konsentrasi dalam waktu yang cukup lama sehingga memerlukan pendampingan guru secara khusus.

Selain itu, beberapa anak pada awal kegiatan masih memukul alat musik secara acak tanpa mengikuti ritme yang dicontohkan guru. Anak juga menunjukkan kemampuan yang berbeda dalam memahami instruksi. Sebagian anak mampu mengikuti ritme dengan cepat, sedangkan anak lainnya membutuhkan latihan dan pengulangan lebih intensif.

Guru menyampaikan:

"Tidak semua anak langsung bisa mengikuti tempo permainan. Ada beberapa anak yang perlu dibimbing berulang kali supaya bisa menyesuaikan ritme."

Selain itu, kemampuan anak dalam mengikuti ritme permainan menunjukkan perbedaan yang cukup beragam. Sebagian anak mampu menyesuaikan tempo permainan dengan cepat, sedangkan beberapa anak lainnya masih memerlukan contoh dan pengulangan instruksi dari guru secara bertahap.

Temuan ini menunjukkan bahwa stimulasi perkembangan kognitif melalui pembelajaran gamelan tradisional dipengaruhi oleh kesiapan dan karakteristik masing-masing anak. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak selama kegiatan berlangsung.

5. Hasil Dokumentasi

Dokumentasi penelitian dilakukan selama kegiatan pembelajaran gamelan berlangsung di KB Dewi Sartika Pacitan. Dokumentasi berupa foto kegiatan digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara.

Berdasarkan hasil dokumentasi, terlihat anak-anak mengikuti kegiatan pembelajaran gamelan secara berkelompok dengan posisi duduk tertib di sekitar perangkat gamelan. Anak tampak aktif memainkan alat musik dan memperhatikan arahan guru selama kegiatan berlangsung.

Selain itu, dokumentasi menunjukkan bahwa guru memberikan contoh pola tabuhan secara langsung sebelum anak memainkan alat musik secara mandiri. Interaksi antara guru dan anak berlangsung aktif sehingga menciptakan suasana belajar yang partisipatif dan menyenangkan.



Gambar 1. Kegiatan Anak Mengikuti Pembelajaran Gamelan Tradisional

Hasil dokumentasi memperkuat temuan observasi dan wawancara bahwa pembelajaran gamelan tradisional mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus mendukung stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

PEMBAHASAN

1. Peran Media Pembelajaran Gamelan terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran gamelan tradisional menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya pada aspek konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan berpikir logis. Hal ini terlihat dari kemampuan anak dalam mengikuti instruksi, mengingat pola ritme, serta menyesuaikan gerakan saat memainkan alat musik. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas musikal mampu menstimulasi perkembangan kognitif melalui integrasi berbagai fungsi otak yang berkaitan dengan perhatian dan memori (Kristanto, 2022).

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas langsung memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif. Anak tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat aktif dalam proses belajar melalui interaksi dengan media dan lingkungan, sehingga mampu membangun pengetahuan secara mandiri (Handayani et al., 2025). Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar (Piaget, 1977).

Selain itu, keterlibatan anak dalam aktivitas gamelan juga menunjukkan adanya peningkatan fungsi eksekutif, seperti perhatian dan kontrol diri. Anak yang awalnya mudah terdistraksi menjadi lebih fokus ketika terlibat dalam aktivitas musikal yang terstruktur. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis seni memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak secara lebih optimal (Lubis et al., 2025).

Jika dianalisis lebih lanjut, keberhasilan ini tidak hanya dipengaruhi oleh media gamelan itu sendiri, tetapi juga oleh kualitas interaksi antara guru dan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi yang aktif, pemberian contoh secara langsung, serta suasana belajar yang menyenangkan menjadi faktor utama yang mendukung perkembangan kognitif anak (Desmila & Suryana, 2023).

2. Strategi Pembelajaran Berbasis Gamelan dalam Meningkatkan Kognitif Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat bertahap, dimulai dari pengenalan alat musik, pengenalan bunyi, hingga praktik memainkan pola ritme sederhana. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan proses dari konkret ke abstrak. Penggunaan media gamelan memberikan stimulus multisensori yang melibatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik

secara bersamaan. Hal ini terbukti mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran, karena anak belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan berbagai indera (Gkintoni et al., 2026; Rahmadani et al., 2024).

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis seni dan musik dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam aspek konsentrasi dan memori (Al Baqi & Puspitasari, 2024; Kristanto, 2022). Selain itu, penggunaan media konkret seperti alat musik tradisional juga membantu anak dalam memahami konsep secara lebih nyata dan kontekstual (Prabowo et al., 2019; Wulandari et al., 2020).

Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak semua anak merespons strategi pembelajaran dengan cara yang sama. Beberapa anak memerlukan pengulangan lebih banyak, sementara yang lain dapat mengikuti dengan cepat. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran harus bersifat fleksibel dan disesuaikan dengan karakteristik masing-masing anak (Handayani et al., 2025; Zamzami et al., 2025).

Dengan demikian, efektivitas strategi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh metode yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan pendidik dalam menyesuaikan pendekatan dengan kebutuhan dan perkembangan anak (Rahmadani et al., 2024).

3. Kendala dalam Implementasi Pembelajaran Gamelan

Dalam pelaksanaan pembelajaran, terdapat beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas penggunaan media gamelan. Kendala utama berasal dari karakteristik anak usia dini yang memiliki rentang perhatian yang terbatas, sehingga anak mudah merasa bosan dan kehilangan fokus. Kondisi ini merupakan karakteristik umum perkembangan anak usia dini yang membutuhkan variasi stimulus dalam pembelajaran.

Selain itu, keterbatasan dalam pengelolaan waktu pembelajaran juga menjadi faktor yang memengaruhi hasil belajar. Proses pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi seperti memainkan gamelan memerlukan durasi yang cukup serta pengulangan yang konsisten agar hasil belajar optimal. Temuan lain menunjukkan adanya perbedaan kemampuan antar anak dalam memahami ritme dan pola permainan. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak bersifat individual dan dipengaruhi oleh kesiapan serta pengalaman belajar masing-masing anak.

Selain faktor internal anak, kendala juga dapat berasal dari pendidik, terutama dalam hal penguasaan media dan variasi strategi pembelajaran. Jika pembelajaran dilakukan secara

monoton, maka anak cenderung cepat merasa bosan dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas guru dalam mengembangkan variasi kegiatan pembelajaran agar tetap menarik dan menyenangkan.

4. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat menjadi strategi efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya kajian pendidikan anak usia dini dengan menunjukkan bahwa seni dan budaya tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir anak.

Secara praktis, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis budaya seperti gamelan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar dalam pengembangan kurikulum PAUD yang berbasis kearifan lokal, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan identitas budaya anak.

5. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah subjek penelitian yang terbatas menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, waktu penelitian yang relatif singkat belum mampu menggambarkan perkembangan kognitif anak secara longitudinal.

Ketiga, pendekatan kualitatif yang digunakan membuat hasil penelitian lebih bersifat deskriptif dan belum menunjukkan besaran pengaruh secara statistik. Selain itu, keterbatasan dalam variasi kegiatan pembelajaran juga menjadi faktor yang memengaruhi hasil penelitian.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan mixed methods, melibatkan sampel yang lebih besar, serta melakukan penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran gamelan tradisional memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan

kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya pada aspek konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan berpikir logis. Keterlibatan aktif anak dalam kegiatan memainkan gamelan memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang lebih bermakna melalui pengalaman langsung, sehingga anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pengetahuan secara mandiri. Strategi pembelajaran yang diterapkan secara bertahap, mulai dari pengenalan alat musik hingga praktik memainkan pola ritme sederhana, terbukti efektif dalam membantu anak memahami materi secara sistematis. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas interaksi antara guru dan anak serta kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif.

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan adanya beberapa kendala, seperti keterbatasan konsentrasi anak, perbedaan kemampuan individu, serta keterbatasan waktu dan variasi strategi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini dengan menegaskan bahwa media berbasis budaya lokal seperti gamelan tidak hanya berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan pendekatan mixed methods, serta dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

Al Baqi, S., & Puspitasari, R. N. (2024). Harmonizing child-friendly early childhood education: The impact of gamelan music on focus and attention in child-centric learning environments. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 573–585. https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12777

Aorta, D. T., Adi, B. T. S., Sukmana, O., & Soedarwo, V. S. D. (2024). Peningkatan Kepedulian Generasi Muda terhadap Budaya Wayang Beber Pacitan. *Madaniya, 5*(3), 1151–1161. https://doi.org/10.53696/27214834.899

Biba, L., Ngura, E. T., & Laksana, D. N. L. (2024). Analisis Kemampuan Literasi dan Numerasi Dasar Anak Usia Dini di PAUD Boasiko. *Jurnal Citra Pendidikan Anak, 3*(3), 1122–1133. https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i3.3231

Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Pustaka Pelajar.

Desmila, D., & Suryana, D. (2023). Upaya Guru dalam Menanamkan Karakter Anak Usia Dini melalui Pendidikan Multikultural. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(2), 2474–2484. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.2001

Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood, 5*(2), 313–319. https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346

Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(1), 209–219. https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1622

Gkintoni, E., Kanellopoulou, H., Pouris, C., Vassilopoulos, S. P., Nikolaou, G., & Halkiopoulos, C. (2026). Cognitive enhancement through music education: Affective pathways to executive function improvement in musicians. *Brain Sciences, 16*(2), Article 161. https://doi.org/10.3390/brainsci16020161

Handayani, I., Mustikaati, W., Anazah, Zakiyyan, F., & Robiah, S. (2025). Pemahaman Perkembangan Kognitif Anak sebagai Kunci Pembelajaran yang Efektif. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, 2*(10), 260–265. https://doi.org/10.5281/zenodo.15447142

Kristanto, A. (2022). Penggunaan Gamelan dalam Perspektif Pendidikan Seni di Era 4.0. *Clef: Jurnal Musik dan Pendidikan Musik, 3*(2), 78–86. https://doi.org/10.51667/cjmpm.v3i2.1073

Lubis, H. Z., Pitriana, E. R., Siregar, R. A., & Hasibuan, Y. A. (2025). Peran Penting Tari dalam Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, 2*(12), 684–687. https://doi.org/10.5281/zenodo.15707253

Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.

Prabowo, C., Arisyanto, P., & Damayani, A. T. (2019). Fungsi Ekstrakurikuler Karawitan di Sekolah Dasar Negeri Sendangguwo 01 Semarang. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3*(4), 553. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22313

Prahastiwi, E. D., Zuriah, N., & Widodo, J. (2025). Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Siswa Slow Learner di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 9*(2), 226–234. https://doi.org/10.30651/else.v9i2.21007

Putri, L. A., & Wahyuningsih, D. (2025). Kemampuan Menulis Deskripsi dengan Media Gambar Seri pada Siswa Kelas III MI Muhammadiyah Pagerkidul. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(1), 212–223. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23575

Rahayu, A. P., & Imtihana, E. R. (2025). Peran Orang Tua terhadap Winning Skills Anak: Studi Kasus di TK ABA Al-Manar Sooka Kabupaten Pacitan. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 11*(1), 185–198. https://doi.org/10.22373/bunayya.v11i1.30084

Rahmadani, A., Khoiroh, F., Harahap, S., Ulkaira, N., Azhari, Y., & Hasibuan, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa di SD Negeri 060822 Medan. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter, 2*(1), 54–71. https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.566

Rofiah, R. T., Kusuma Dewi, M., Azizah, F. N., Sholikah, M., Rahayu, R., & Indramawan, A. (2025). Workshop Penggunaaan Aplikasi Marbel sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Mengenal Budaya Indonesia kepada Anak Usia Dini. *Sciences du Nord Community Service, 2*(2), 86–107. https://doi.org/10.71238/sncs.v2i02.111

Sadiyah, W. W. (2024). Implementasi Ekstrakurikuler Gamelan dalam Menanamkan Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education, 4*(1), 35–50. https://doi.org/10.21580/joecce.v4i1.18740

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wulandari, P., Yuwono, P. H., & Irawan, D. (2020). Peran Ekstrakurikuler Karawitan dalam Penguatan Karakter Cinta Tanah Air pada Era Revolusi Industri 4.0 di SD Negeri 2 Kedungmenjangan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 6*(3), 249–255. https://doi.org/10.5281/zenodo.3951359

Zamzami, S. A., Rusyaid, R., & Nurhadi, N. (2025). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam, 3*(1), 457–462. https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/613