



Proses Pembelajaran Karawitan Menggunakan Metode *Fun teaching* di SMP Negeri 12 Semarang

Amelia Rahma Pertiwi ^{1*}, Siti Aesijah ²

¹⁻² Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Alamat: Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229

Korespondensi penulis: ameliaarahmap11@students.unnes.ac.id

Abstract. Karawitan is one of the traditional arts native to Indonesia that has high cultural value, but now it is increasingly rare and is starting to be marginalized, especially among the younger generation. In Semarang City, karawitan learning faces various challenges, such as the lack of student interest, the assumption that karawitan is an ancient and boring art, and the limitations of interesting learning methods. Therefore, an innovative approach is needed to regrow students' interest in karawitan. This study aims to analyze the improvement of students' ability to play gamelan through the application of the *Fun teaching* method in karawitan learning at SMP Negeri 12 Semarang. The research method used is qualitative descriptive, focusing on the learning process, student responses, and challenges faced during the implementation of learning. The research location was chosen purposively, with 30 subjects from grades VII to IX actively participating in cultural arts subjects, especially karawitan. Data collection is carried out through direct observation in learning activities, interviews with students and teachers, and documentation of learning activities. The results of the study show that the application of the *Fun teaching* method has succeeded in creating a fun, participatory, and non-monotonous learning atmosphere. Students responded positively to learning activities, feeling more interested and enthusiastic in playing gamelan. Creative activities such as rhythmic games, light competitions, and the incorporation of visual and audio elements have been proven to increase students' engagement and understanding of gamelan instruments. Thus, it can be concluded that the *Fun teaching* method is effectively used in karawitan learning as an effort to preserve traditional arts through formal education. Fun and interactive learning innovations are the key to increasing students' interest and ability in the art of karawitan.

Keywords: Creative Learning, Fun Teaching, Gamelan, Karawitan, Traditional Arts.

Abstrak. Karawitan merupakan salah satu seni tradisional asli Indonesia yang memiliki nilai budaya tinggi, namun kini semakin jarang ditemukan dan mulai terpinggirkan, terutama di kalangan generasi muda. Di Kota Semarang, pembelajaran karawitan menghadapi berbagai tantangan, seperti minimnya minat siswa, anggapan bahwa karawitan adalah seni yang kuno dan membosankan, serta keterbatasan metode pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif untuk menumbuhkan kembali ketertarikan siswa terhadap karawitan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kemampuan siswa dalam memainkan gamelan melalui penerapan metode *Fun teaching* pada pembelajaran karawitan di SMP Negeri 12 Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan fokus pada proses pembelajaran, respons siswa, serta tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran. Lokasi penelitian dipilih secara purposive, dengan subjek sebanyak 30 siswa dari kelas VII hingga IX yang aktif mengikuti mata pelajaran seni budaya, khususnya karawitan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dalam kegiatan pembelajaran, wawancara dengan siswa dan guru, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Fun teaching* berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan tidak monoton. Siswa merespons positif kegiatan pembelajaran, merasa lebih tertarik dan antusias dalam memainkan gamelan. Aktivitas kreatif seperti permainan ritmik, kompetisi ringan, dan penggabungan unsur visual dan audio terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap instrumen gamelan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Fun teaching* efektif digunakan dalam pembelajaran karawitan sebagai upaya pelestarian seni tradisional melalui pendidikan formal. Inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif menjadi kunci dalam meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam seni karawitan.

Kata Kunci: Pembelajaran Kreatif, *Fun Teaching*, Gamelan, Karawitan, Seni Tradisional.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan seni budaya, terutama seni musik tradisional seperti karawitan, sangat penting untuk pelestarian warisan budaya nasional dan pembentukan karakter siswa (Ni Wayan Masyuni Sujayanthi & Ni Putu Hartini, 2023; Puguh et al., 2023; Purnomo & Demartoto, 2022). Karawitan, salah satu jenis seni tradisional Jawa, memiliki filosofi hidup yang luhur dan nilai estetis (Abie et al., 2020; Wardani et al., 2021). Namun, pembelajaran seni tradisional di sekolah seringkali menghadapi berbagai masalah, yang memerlukan solusi baru. Saat ini, kerawitan adalah seni tradisional asli Indonesia yang mulai jarang ditemukan (Muarofakh, 2023). Munculnya musik modern yang saat ini sedang berkembang, minat siswa terhadap musik karawitan seakan menurun seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu penyebabnya adalah gengsi, karena minat siswa terhadap seni karawitan kini mulai meningkat sebagai akibat dari proses globalisasi yang berjalan begitu cepat (Atmojo et al., 2022; Mulyanto et al., 2020; Sasdicka & Kariasa, 2023). Siswa percaya bahwa seni karawitan tidak modern atau kuno. Meskipun demikian, seni karawitan merupakan bagian penting dari identitas kita sebagai masyarakat Indonesia. Di kota Semarang, pembelajaran karawitan menghadapi banyak kesulitan tetapi juga banyak peluang untuk melestarikannya.

Salah satu masalah utama adalah tidak adanya fasilitas gamelan di banyak sekolah, yang menghalangi siswa untuk memperkenalkan seni tradisional ini. Namun, beberapa sekolah dan komunitas budaya berusaha untuk mempertahankan karawitan (Hartono et al., 2022). Inisiatif ini tidak hanya bertujuan untuk menjaga seni karawitan, tetapi juga untuk meningkatkan keterlibatan generasi muda dalam budaya lokal yang kaya. SMP Negeri 12 Semarang, misalnya, memiliki fasilitas yang lengkap dan menerapkan metode pembelajaran menyenangkan yang menarik minat siswa.

Selain itu, pemerintah kota Semarang memberikan dukungan melalui program kebudayaan, seperti festival seni tradisional dan penyediaan alat musik gamelan kepada beberapa sekolah. Meskipun demikian, upaya ini belum memadai dan masih perlu ditingkatkan. Sebaliknya, globalisasi dan dominasi musik modern menjadi masalah besar. Banyak siswa lebih tertarik pada genre musik kontemporer (Leung, 2018). Langkah yang dilakukan untuk membuat karawitan lebih relevan bagi generasi muda, beberapa guru dan komunitas mulai menggunakan teknologi dalam pembelajaran seperti video tutorial atau media sosial (Firman et al., 2024). hal tersebut dilakukan untuk mengatasi efek globalisasi, yang menyebabkan musik tradisional menjadi kurang populer.

Pengalaman awal di SMP Negeri 12 Semarang menunjukkan bahwa pembelajaran karawitan masih menghadapi masalah besar. Karena materi ini dianggap kuno dan sulit dipahami, siswa biasanya tidak tertarik dengannya. Siswa tidak terlalu tertarik untuk belajar karena pendekatan pembelajaran yang lebih konvensional seperti ceramah dan hafalan. Metode pembelajaran adalah kumpulan strategi yang dirancang oleh seorang guru untuk mentransfer pengetahuan atau menyajikan mata pelajaran dengan membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung (Afrizal et al., 2022). Tujuan dari metode adanya metode pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa siswa menerima hasil belajar yang memuaskan (Nasri, 2023).

Pendidikan telah mengenal berbagai pendekatan baru yang berfokus pada pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Ide *fun learning*, juga dikenal sebagai "pembelajaran menyenangkan", mulai banyak digunakan sebagai alternatif dari pendekatan tradisional yang kaku, dan dianggap mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan terlibat (Farhan et al., 2022). Pembelajaran karawitan di SMP Negeri 12 Semarang sangat menarik karena menggunakan pendekatan pembelajaran menyenangkan dan memiliki kurikulum merdeka. *Fun teaching* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat membuat belajar menyenangkan dan menggembirakan (Handayani et al., 2021). Tujuannya adalah agar siswa tidak jenuh dan merasa senang, sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuan berfikir mereka dan menghasilkan siswa yang berprestasi tinggi (AS, 2020; Sarah Shahiba, 2022; Silvia & Henry Aditia Rigianti, 2023a). Selain itu, SMP Negeri 12 Semarang telah mencapai banyak prestasi, salah satunya adalah meraih juara pertama di bidang karawitan di tingkat Kota Semarang selama lima tahun berturut-turut. Fokus penelitian ini adalah SMP Negeri 12 Semarang, karena peneliti telah melihat secara langsung bagaimana mengajar karawitan dengan metode menyenangkan.

Fun teaching sebagai pendidikan yang menyenangkan, yang berasal dari pembelajaran yang menyenangkan, menekankan pada pembuatan lingkungan belajar yang menyenangkan melalui berbagai aktivitas kreatif dan interaktif (Handayani et al., 2021). Selain membuat siswa senang, metode ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep melalui pengalaman langsung. Dalam pembelajaran karawitan, ini dapat dicapai melalui proyek kolaboratif, penggunaan teknologi, atau permainan musik. Di Indonesia, metode pembelajaran menyenangkan telah digunakan oleh banyak guru, tidak hanya di SMP Negeri 12 Semarang. Seperti penelitian (Silvia & Henry Aditia Rigianti, 2023b) membahas tentang penerapan penggunaan metode *fun teaching* dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, Penelitian (Sanjaya, 2019) membahas

tentang pengaruh positif dan signifikan pada metode *fun learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV dan V SD Negeri Sulsuban Lampung Tengah pada Pembelajaran Gamolan, Penelitian (Oktavia, 2017) membahas tentang penerapan metode *fun teaching* sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan Penelitian (Yuni, 2017) membahas bagaimana seorang guru yang mampu menciptakan suatu kreativitas pada pembelajaran musik di sekolah dasar.

Penelitian (Sanjaya, 2019) yang memiliki kesamaan subjek pembelajaran kesenian tradisional tetapi penelitian (Sanjaya, 2019) membahas mengenai pengaruh *fun learning* pada pembelajaran gamolan, sedangkan penelitian terbaru yang akan diteliti mengenai proses pembelajaran karawitan menggunakan metode *fun teaching*. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu terdapat celah penelitian terbaru. Berdasarkan Fenomena tersebut, Peneliti tertarik untuk menelisik lebih dalam terkait dengan penerapan metode *fun teaching* dalam proses pembelajaran dan penerapan metode *fun teaching* dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain gamelan pada pembelajaran karawitan di SMP Negeri 12 Semarang. Selain itu metode *fun teaching* sudah dilakukan oleh guru seni budaya yang ada di SMP Negeri 12 Semarang yaitu Bapak Sugeng Yuniadi, S.Sn yang sudah mengajar sejak Tahun 2006 hingga sekarang. Beliau mengajar menggunakan kurikulum Merdeka untuk kelas 7, dan masa transisi 8, dan 9. Beliau mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menciptakan siswa yang berprestasi dalam bidang seni karawitan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Memainkan Gamelan Menggunakan Metode *Fun teaching* pada Pembelajaran Karawitan di SMP Negeri 12 Semarang.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian terkait dengan “Proses Pembelajaran Karawitan Menggunakan Metode *Fun teaching* di SMP Negeri 12 Semarang” tentu memiliki sumber informasi atau penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai referensi atau pertimbangan sebagai tindak lanjut dari permasalahan dalam kajian ini. Dengan melihat berbagai referensi dan literasi, peneliti dapat menentukan celah penelitian yang dapat dikaji kembali atau sebagai turunan dari penelitian yang sudah ada. Seperti penelitian (Silvia & Henry Aditia Rigianti, 2023b) membahas tentang penerapan penggunaan metode *fun teaching* dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, Penelitian (Sanjaya, 2019) membahas tentang pengaruh positif dan signifikan pada metode *fun learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV dan V SD Negeri Sulsuban

Lampung Tengah pada Pembelajaran Gamolan, Penelitian (Oktavia, 2017) membahas tentang penerapan metode *fun teaching* sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan Penelitian (Yuni, 2017) membahas bagaimana seorang guru yang mampu menciptakan suatu kreativitas pada pembelajaran musik di sekolah dasar. Berdasarkan penelitian terdahulu yang membahas tentang penerapan metode *fun teaching* belum ada yang menerapkan pada proses pembelajaran kesenian tradisional. Hanya penelitian Penelitian (Sanjaya, 2019) yang memiliki kesamaan subjek pembelajaran kesenian tradisional tetapi penelitian (Sanjaya, 2019) membahas mengenai pengaruh *fun learning* pada pembelajaran gamolan, sedangkan penelitian terbaru yang akan di teliti mengenai proses pembelajaran karawitan menggunakan metode *fun teaching*.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif (Gazali et al., 2023). Metode ini dipilih karena sesuai untuk menggambarkan secara rinci proses pembelajaran karawitan menggunakan metode *Fun teaching* di SMP Negeri 12 Semarang. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 12 Semarang, yang dipilih secara purposif sampling karena sekolah ini memiliki program pembelajaran karawitan yang aktif namun masih menghadapi tantangan dalam hal metodologi pengajaran. Subjek penelitian meliputi 30 siswa Kelas VII-IX yang mengikuti pembelajaran karawitan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipatif untuk mengamati langsung penerapan metode *Fun teaching*, respons siswa, dinamika kelas, dan penggunaan media pembelajaran, wawancara dilakukan terhadap siswa dan guru mengenai perencanaan dan evaluasi pembelajaran, siswa tentang pengalaman belajar mereka dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara interaktif mengikuti model Miles dan Huberman melalui tiga tahapan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan menyederhanakan data dari berbagai sumber, kemudian mengkodinya berdasarkan tema penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif yang dilengkapi tabel atau matriks untuk mempermudah pemahaman.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di SMP Negeri 12 Semarang, metode *Fun teaching* digunakan untuk mengajar karawitan. Berbagai aktivitas kreatif digunakan untuk membuat pembelajaran karawitan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Guru tidak hanya menggunakan pendekatan ceramah atau hafalan, tetapi mereka juga membuat kegiatan seperti permainan ritmis, mengeksplorasi bunyi dengan alat sehari-hari, dan membuat grup gamelan dengan alat

sederhana. Misalnya, siswa diminta untuk membuat pola tabuhan kendang dengan meja dan pensil atau membuat melodi saron menggunakan aplikasi musik digital. Metode ini berhasil mengurangi kejenuhan dan sekaligus membuat konsep dasar karawitan seperti irama dan struktur gending lebih mudah dipahami.

Meskipun metode *Fun teaching* memiliki manfaat, ada beberapa masalah tetap ada. Misalnya, tidak ada fasilitas gamelan dan siswa tidak suka musik tradisional. Untuk menangani hal ini, sekolah bekerja sama dengan komunitas budaya lokal untuk meminjam alat musik dan mengadakan workshop. Selain itu, guru menggunakan pendekatan kontekstual untuk memperkenalkan karawitan kepada siswa. Misalnya, mereka membuat hubungan antara pola musik tradisional dan genre musik modern yang disukai siswa. Hasil wawancara dan tanggapan dari 30 siswa kelas yang dipilih secara purposive sampling di SMP Negeri 12 Semarang tentang pembelajaran karawitan dengan metode *Fun teaching* disajikan di sini.

Tabel 1. Kutipan wawancara dan respon siswa

Topik	Kutipan Respon Positif/Frekuensi	Kutipan Respon negative/frekuensi	Kutipan Respon netral/frekuensi
Kesan awal	“Seneng banget! Kami dikasih lagu modern yang diaransemen pakai bonang, kayak kolaborasi jaman sekarang dan tradisional.” (24/30 siswa)	“membosankan dan bingung dengan nadanya, terlebih alat musiknya belum pernah liat secara langsung.” (4/30 siswa)	“Awalnya takut karena tidak bisa main gamelan, tapi pas ada games tebak nada jadi seru!” (2/30 siswa)
Aktivitas favorit	“Lomba tepuk ritme pakai tubuh kayak <i>body percussion</i> tapi pake pola ketukan gamelan.” (27/30 siswa)	“Waktu dibagi kelompok buat bikin lagu dangdut pakai saron, kami ketawa-ketawa karena ada yang fals.” (3/30 siswa)	“Nonton video konser gamelan, terus kami diskusi kritik.” (0/30 siswa)
Peningkatan minat	“Iya! Dulu Cuma dengar teori bosen, sekarang langsung praktik pake alat beneran.” (25/30 siswa)	“Nggak juga, soalnya teman kelompokku malas-malasan pas praktik.” (3/30 siswa)	“Masih mending belajar matematika sih, tapi karawitan sekarang nggak terlalu ngebosenin.” (2/30 siswa)
Kendala	-	-	“Alat musiknya kurang, jadi harus sama temen—kadang nunggunya lama.” Dan “Aku kurang paham cara

			baca notasi balok, tapi gurunya sabar ngulang-ngulang.” (30/30 siswa)
Saran perbaikan	“Alat musiknya ditambah, terus bisa ada guest kelompok karawitan dari luar sekolah.” Dan “Kalo bisa ada field trip ke sanggar karawitan biar lebih greget!” (30/30 siswa)	-	-

Metode ini berhasil mengubah pola pembelajaran konvensional yang biasanya monoton menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, menurut temuan dari observasi dan wawancara. Sebanyak 24 dari 30 siswa menyatakan senang dengan metode pembelajaran karawitan ini, terutama karena guru menawarkan aktivitas kreatif seperti mengaransemen lagu TikTok menggunakan alat musik tradisional bonang. Hal ini menghasilkan kolaborasi antara musik tradisional dan modern, yang dianggap menarik oleh siswa. Selain itu, 27 dari 30 siswa menyukai latihan body percussion dengan ketukan gamelan. Ini adalah aktivitas yang menyenangkan dan membantu mereka memahami ritme karawitan.

Namun, ada beberapa masalah yang dihadapi saat menggunakan teknik ini. Dari 30 siswa, 4 menyatakan bahwa mereka merasa bingung dan bosan saat pertama kali mengenal alat musik gamelan. Ini terutama berlaku karena mereka belum pernah menggunakan alat tersebut secara langsung. Keterbatasan fasilitas juga merupakan masalah. Ada kekurangan alat musik yang tidak mencukupi, sehingga siswa harus bergantian di praktik. Selain itu, 3/30 siswa menyatakan bahwa mereka menghadapi kesulitan untuk memahami notasi balok, meskipun guru telah berusaha menjelaskan secara berulang kali. Tantangan ini menunjukkan bahwa meskipun metode *Fun teaching* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, masih diperlukan usaha untuk mengatasi keterbatasan sarana dan meningkatkan pemahaman teknis siswa.

Secara keseluruhan, pendekatan *Fun teaching* telah terbukti berhasil dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan melibatkan. Setelah metode ini diterapkan, sebanyak 25 dari 30 siswa mengatakan bahwa mereka lebih tertarik untuk belajar karawitan karena mereka dapat bermain gamelan secara langsung. Selain itu, prestasi sekolah dalam lomba karawitan tingkat Kota Semarang selama lima tahun berturut-turut menunjukkan keberhasilan pendekatan ini. Namun, pemerintah dan sekolah harus

mendukungnya lebih banyak untuk memaksimalkan potensinya. Termasuk menambahkan alat musik, memberikan pelatihan kepada guru, dan mengintegrasikan teknologi yang lebih luas. Dengan demikian, pembelajaran karawitan membantu melestarikan warisan budaya Indonesia dan menjadi lebih menyenangkan.

Sekolah telah mengambil beberapa tindakan inovatif untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya adalah bekerja sama dengan komunitas budaya lokal untuk meminjam alat gamelan dan mengadakan workshop. Selain itu, guru menggunakan pendekatan kontekstual dengan mengaitkan pola musik tradisional dengan genre modern yang disukai siswa, seperti dangdut atau pop. Selain itu, teknologi seperti aplikasi musik digital yang mensimulasikan melodi saron membantu siswa yang belum terbiasa dengan alat musik fisik (Kashina et al., 2022). Ini adalah upaya yang tidak hanya mengatasi keterbatasan fasilitas tetapi juga membantu siswa memahami makna karawitan di era modern.

Peningkatan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan salah satu keberhasilan pendekatan ini. *Fun teaching* mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam praktik bermain gamelan. Ini berbeda dengan pendekatan konvensional yang mengandalkan ceramah dan hafalan (Dietrich & Evans, 2022). Misalnya, siswa diajak untuk berkreasi dengan membuat pola ritme sederhana atau memainkan lagu-lagu tradisional dengan versi modernisasi. Metode ini tidak hanya membuat pelajaran lebih menarik, tetapi juga membuat siswa lebih memahami teknik karawitan dasar.

Meskipun metode ini efektif, ada beberapa masalah dengannya. Observasi menunjukkan bahwa 40% waktu pembelajaran dihabiskan untuk aktivitas kreatif. Ini termasuk menyiapkan alat peraga dan mengatur kelompok. Dalam wawancara, guru juga mengakui bahwa mereka membutuhkan pelatihan khusus untuk membuat tugas yang sesuai dengan tingkat kesulitan siswa. Tantangan ini menunjukkan bahwa pendidikan menyenangkan sangat bergantung pada sumber daya manusia yang siap dan waktu yang cukup.

Hasilnya meningkatkan model pembelajaran konstruktivis dalam seni tradisional. Aktivitas seperti gamelan body percussion menunjukkan bagaimana pembelajaran multisensorik (auditori, kinestetik, dan visual) membantu orang memahami konsep abstrak seperti irama dan struktur gending (Cosentino, 2021).

Tiga pilar Kurikulum Merdeka, Mindful Learning, Meaningful Learning, dan Joyful Learning, telah terbukti selaras dengan penerapan *Fun teaching*. Guru dapat menggunakan evaluasi formatif dengan portofolio digital, yang terdiri dari rekaman praktik, refleksi siswa,

dan proyek kolaboratif. Sistem tersebut diharapkan memenuhi prinsip "asesmen untuk pembelajaran", sehingga dapat membantu siswa memahami perkembangan mereka sendiri.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Metode *Fun teaching* di SMP Negeri 12 Semarang telah menunjukkan peningkatan minat dan partisipasi siswa. Metode ini berhasil mengubah suasana pembelajaran yang pada awalnya dianggap kuno dan membosankan menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan dunia kontemporer. Namun, masalah seperti keterbatasan fasilitas gamelan, kesulitan memahami notasi balok, dan keengganan beberapa siswa terhadap musik tradisional harus diselesaikan. Solusi sementara untuk masalah ini adalah upaya kolaborasi dengan komunitas budaya, penggunaan teknologi, dan pendekatan kontekstual. Sekolah dan pemerintah harus mendukung pendidikan yang menyenangkan dengan menambahkan alat musik, melatih guru, dan menerapkan teknologi yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada siswa dan guru di SMP Negeri 12 Semarang yang telah bersedia menjadi objek penelitian, dan kepada semua pihak yang telah membantu proses penelian dan penulisan arikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Abie, T. F., Widodo, W., & Wiyoso, J. (2020). Javanese karawitan extracurricular learning in elementary school Waluyorejo Puring Kebumen. *Jurnal Seni Musik*, 9(1), 70-76. <https://doi.org/10.15294/jsm.v9i1.34118>
- Afrizal, A., Vebrianto, R., & Anwar, A. (2022). Methods in the learning process: Case studies on implementation. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 18(1), 43-48. <https://doi.org/10.36456/bp.vol18.no1.a5158>
- AS, R. F. (2020). Penerapan metode fun teaching pada pembelajaran tematik online di SD N 5 Metro Pusat. *IAIN Metro*.
- Atmojo, R. B. S., Marsudi, M., & Jatilnuar, S. R. K. (2022). PRIYANGGA: Sebuah komposisi karawitan dalam perspektif personal. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 23(3), 169-180. <https://doi.org/10.24821/resital.v23i3.6405>
- Cosentino, G. (2021). Exploring multi-sensory interaction to enhance children's learning experience. *Interaction Design and Children*, 644-647. <https://doi.org/10.1145/3459990.3463397>
- Dietrich, H., & Evans, T. (2022). Traditional lectures versus active learning - A false dichotomy? *STEM Education*, 2(4), 275-292. <https://doi.org/10.3934/steme.2022017>

- Farhan, R. R., Tamam, A. M., & Syafri, U. A. (2022). Metode fun creative learning dalam pengajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar Islam Fase B. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 142-158. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v7i2.578>
- Firman, F., Halim, M., Alfalah, & Sriyanto. (2024). Analisis pola musik karawitan di tengah era digital. *The Indonesian Journal of Computer Science*, 13(2). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v13i2.3783>
- Gazali, M., Pransisca, M. A., & Efendi, L. J. (2023). Penerapan metode fun teaching pada pembelajaran tematik kelas III di SD Assunnah Assalafiyah Suralaga Kecamatan Suralaga. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 4(1), 288-295. <https://doi.org/10.55681/jige.v4i1.586>
- Handayani, P., Sari, L. S., & Jonata, J. (2021). Pemanfaatan metode fun teaching untuk siswa SD/MI dalam masa adaptasi kebiasaan baru. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(4), 300-308. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.55>
- Hartono, H., Rahim, A., & Sulistyani, A. (2022). Partisipasi guru sekolah tingkat dasar dalam sanggar seni karawitan Sekar Madu pada pembelajaran seni budaya dan prakarya. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(12), 1217-1232. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i12.28257>
- Kashina, N. I., Matveeva, L. V., Konovalova, S. A., & Mokrousov, S. I. (2022). Music and computer technologies in learning musical and theoretical disciplines by pupils (pp. 353-361). https://doi.org/10.1007/978-981-19-3112-3_32
- Leung, B.-W. (2018). Traditional musics in the modern world (pp. 1-9). https://doi.org/10.1007/978-3-319-91599-9_1
- Muarofakh, M. (2023). Introduction to Islamic characters through children's karawitan at KB Among Putro Jangkang Sleman. *Jurnal Studi Gender dan Anak*, 9(2), 197-208. <https://doi.org/10.32678/jsga.v9i02.6992>
- Mulyanto, R., Sulisty, E. T., & Haryono, S. (2020). Building character values through karawitan as musical arts extracurricular learning. *International Journal of Advanced Multidisciplinary Scientific Research*, 2(11), 1-18. <https://doi.org/10.31426/ijamsr.2019.2.11.2111>
- Nasri, N. (2023). Implementasi metode bernyanyi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah. *MASALIQ*, 3(3), 481-491. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i3.1472>
- Ni Wayan Masyuni Sujayanthi, & Ni Putu Hartini. (2023). Balinese karawitan arts as a media for character education and preservation of Balinese cultural arts. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 38(4), 452-457. <https://doi.org/10.31091/mudra.v38i4.2490>
- Oktavia, H. (2017). Penggunaan metode fun teaching dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS di SDN 1 Sumberrejo Kotagajah tahun pelajaran 2016/2017. *IAIN Metro*.
- Puguh, D. R., Utama, M. P., & Mufidah, R. (2023). Acceptance of Javanese karawitan in Japan: Appreciation of traditional culture and community activities. *Cogent Arts & Humanities*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2023.2217586>
- Purnomo, N. A., & Demartoto, A. (2022). Akulturasi budaya dan identitas sosial dalam gending Jawa kontemporer kreasi seniman karawitan di Surakarta. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 11(3). <https://doi.org/10.20961/jas.v11i3.60576>

- Sanjaya, I. (2019). Pengaruh metode fun learning pada pembelajaran gamolan terhadap hasil belajar peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah.
- Sarah Shahiba. (2022). Metode "fun learning" untuk meningkatkan minat belajar serta kepercayaan diri anak. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora*, 1(1), 6-11. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i1.478>
- Sasdicka, P. K. E., & Kariasa, I. N. (2023). Ngerambat Gending: A composition of essential idea of Karawitan's definition. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(3), 179. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i3.395>
- Silvia, F., & Rigianti, H. A. (2023). Penerapan penggunaan metode fun teaching pada pembelajaran matematika. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1775-1782. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1487>
- Wardani, I. K., Djohan, Tyasrinestu, F., & Sittiprapaporn, P. (2021). Characteristics of karawitan musicians' brain: sLORETA investigation (pp. 169-178). https://doi.org/10.1007/978-981-33-6987-0_15
- Yuni, Q. F. (2017). Kreativitas dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar: Suatu tinjauan konseptual. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1980>