



Pelatihan Teknik Dasar Memainkan Gamelan Berbasis Kreasi (Aransemen) Tembang Dolanan di SDN Jombatan 3 Jombang

*Training on Basic Gamelan Playing Techniques Based on Tembang Dolanan Creation (Arrangement) at SDN
Jombatan 3 Jombang*

**Wahyudi^{1*}, Ilmawati Fahmi Imron², Mumun Nurmilawati³, Dhian Dwi Nurwenda⁴, Moh.
Basori⁵, Farida Nurlaila Zunaidah⁶, Renata Eka Sayuti⁷, Dita Fatma Rianti⁸, Novi
Chandra Ayu Rahmawati⁹, Ayu Titis Rukmana Sari¹⁰, Sutrisno Sahari¹¹, Abdul Aziz
Hunaifi¹², Wahid Ibnu Zaman¹³**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI,
Kediri, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,12,13}

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Nusantara PGRI, Kediri, Indonesia¹⁰

*Corresponding author: wahyudi@unpkdr.ac.id

History: Upload: Dec 28, 2024 Revision: Jan 23, 2025 Accepted: Jan 25, 2025 Publish: Jan 31, 2025

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa serta guru di SDN Jombatan 3 Jombang dalam seni budaya, khususnya permainan alat musik gamelan. Masalah yang dihadapi oleh generasi Alpha, khususnya siswa SDN Jombatan 3 Jombang adalah kurangnya pengetahuan dan pengalaman dalam memainkan gamelan, yang mengakibatkan rendahnya apresiasi terhadap budaya lokal. Hal ini disebabkan karena pengaruh globalisasi, kurangnya pendidikan budaya Indonesia, dan anggapan bahwa gamelan itu kuno. Untuk mengatasi masalah tersebut, pengabdian ini bertujuan untuk mengenalkan alat musik gamelan kepada siswa dan meningkatkan kecintaan mereka terhadap budaya Indonesia. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, dan evaluasi. Tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan, dilanjutkan dengan pelatihan teknik dasar memainkan gamelan menggunakan alat musik tradisional serta teknologi presentasi. Hasil dari pengabdian menunjukkan peningkatan antusiasme peserta dalam belajar gamelan dan pemahaman yang lebih baik tentang seni budaya lokal. Melalui evaluasi yang dilakukan, peserta memberikan umpan balik positif mengenai pelatihan ini. Keberlanjutan program direncanakan dengan pelatihan lanjutan untuk menciptakan notasi dan lagu dolanan, sehingga diharapkan dapat memperdalam pengetahuan dan keterampilan peserta dalam seni pertunjukan serta melestarikan budaya lokal.

Kata Kunci: generasi *Alpha*, pelatihan gamelan, SDN Jombatan 3 Jombang

Abstract

This community service aims to enhance the understanding and skills of students and teachers at SDN Jombatan 3 Jombang in cultural arts, particularly in playing the gamelan musical instruments. The problem faced by Generation Alpha, especially the students of SDN Jombatan 3 Jombang, is the lack of knowledge and experience in playing the gamelan, which results in low appreciation for local culture. This is caused by the influence of globalization, the lack of Indonesian cultural education, and the perception that gamelan is outdated. To address this issue, this service aims to introduce the gamelan musical instrument to students and enhance their love for Indonesian culture. The methods used in this community service include socialization, training, technology application, mentoring, and evaluation. The service team conducted observations and interviews to identify needs, followed by training in basic techniques for playing the gamelan using traditional musical instruments and presentation technology. The results of the community service show an increase in participants' enthusiasm for learning gamelan and a better understanding of local cultural arts. Through the evaluation conducted, participants provided positive feedback regarding this training. The sustainability of the program is planned with advanced training to create notation and children's songs, so it is expected to deepen the participants' knowledge and skills in performing arts and preserve local culture.

Keywords: Alpha generation, gamelan training, SDN Jombatan 3 Jombang

PENDAHULUAN

Berbagai masalah muncul pada zaman modern saat ini, salah satunya anak muda terutama Generasi Alpha yang masih mengenyam pendidikan di jenjang sekolah dasar (SD), yang tidak menyukai budaya bangsa Indonesia. Selain itu, jika ini terjadi pada remaja, kelestarian suatu budaya akan terancam karena kurangnya cinta terhadap kebudayaan mereka (Widodo et al., 2020). Generasi ini merupakan generasi pertama yang sepenuhnya tumbuh dalam era digital yang terus berkembang pesat, sehingga mereka tidak memiliki minat dan kecintaannya terhadap budaya bangsa Indonesia (Assingily, et al., 2020). Sebagai warisan leluhur, budaya lokal harus dilestarikan



(Widodo, 2020). Sebagian besar siswa sekolah dasar acuh dan tidak mencintai budaya Indonesia yang seharusnya dilestarikan karena banyak faktor. Menurut Setyaningrum, N. D. B. (2018), faktor siswa tidak cinta terhadap budaya sendiri adalah (1) dengan adanya globalisasi dan pengaruh budaya asing dapat menyebabkan perubahan nilai-nilai tradisional, sehingga mereka mungkin merasa terjebak antara mempertahankan tradisi dan mengikuti tren modern; (2) banyak siswa sekolah dasar yang tidak mendapatkan pendidikan memadai tentang budaya bangsa Indonesia, sehingga mereka kurang memahami sejarah dan makna tradisi tersebut; (3) beberapa siswa menghadapi stigma atau stereotip negatif mengenai budayanya, misalnya mereka menganggap bahwa budaya mereka ketinggalan zaman yang terkesan membosankan. *Think globally and act locally* yang berarti berpikir secara global dan bertindak secara lokal, merupakan ungkapan yang sangat relevan bagi generasi masa depan dalam upaya menjaga kelestarian kebudayaan yang dimiliki. Ungkapan ini menunjukkan seiring dengan perkembangan zaman yang pesat, para peserta didik diharapkan dapat memperluas wawasan mereka untuk memahami dan mengikuti kemajuan yang ada, namun mereka juga perlu bertindak sesuai dengan nilai-nilai dan budaya yang mereka miliki (Murdi, 2017).

Menyusutnya generasi penerus bangsa disebabkan mayoritas dari mereka berpendapat bahwa budaya lokal tidak sejalan dengan kondisi saat ini yang cenderung mengarah pada budaya modern (Purnama, 2016). Dengan perkembangan zaman modern, jumlah penggemar K-pop di Indonesia semakin meningkat. Banyak dari fans K-pop menciptakan komunitas penggemar di berbagai media sosial sesuai dengan idola yang mereka sukai (Rifqi, 2022). Begitu pula masalah yang muncul pada siswa SDN Jombatan 3 Jombang, masalah yang ditemukan pada saat pelaksanaan pengamatan dan wawancara adalah sebanyak 78% dari 44 siswa, mereka tidak mengenal dan memahami budaya bangsa Indonesia namun paham dan bangga terhadap budaya asing seperti tarian K-Pop, lagu-lagu RnB-pop dari luar negeri, bahkan mereka menggemari artis dari luar negeri contoh BTS, Blackpink, dan lain-lain. Hal tersebut mengindikasikan bahwa generasi Alpha yang masih duduk di bangku sekolah dasar perlu edukasi atau pemahaman yang mendalam mengenai budaya Indonesia.

Salah satu budaya Indonesia yang harusnya dapat ditanamkan dan dilestarikan oleh siswa SD adalah alat musik gamelan. Gamelan adalah seperangkat alat musik dengan nada pentatonis, yang terdiri dari Bonang, Bonang Penerus, Demung, Kendang, Saron, Peking (Gamelan), Kenong & Kethuk, Gender, Slenthem, Gong, Gambang, Rebab, Siter, dan Suling (Kurniawanto et al., 2011). Siswa SD masih belum mengetahui gamelan seperti apa bentuknya, bagaimana menggunakannya, apalagi memainkannya menjadi aransemen tembang dolanan. Hal tersebut dikarenakan (1) siswa lebih tertarik pada genre musik modern, seperti pop, rock, atau hiphop, yang dianggap lebih relevan dengan kehidupan mereka; (2) beberapa siswa memiliki pandangan negatif mengenai gamelan karena menganggapnya kuno dan tidak menarik; (3) beberapa siswa tidak tumbuh dalam lingkungan yang mendukung atau menghargai musik tradisional mungkin tidak pernah terpapar pada gamelan sebelumnya; (4) Gamelan memiliki teknik dan cara bermain yang khas, dan beberapa siswa mungkin merasa kesulitan untuk mempelajarinya, sehingga kehilangan minat untuk belajar gamelan (Karmadi, 2007).

Berdasarkan masalah tersebut, maka perlu upaya untuk mengenalkan alat musik gamelan kepada siswa sekolah dasar, agar mereka dapat mengetahui dan memainkan alat musik gamelan dengan baik, sehingga diharapkan mereka lebih mencintai budaya Indonesia asli daripada budaya asing yang mereka banggakan sebelumnya. Oleh sebab itu kami tim pengabdian masyarakat akan melaksanakan pengabdian kepada masyarakat berjudul “Pelatihan Teknik Dasar Memainkan Gamelan Berbasis Kreasi (Aransemen) Tembang Dolanan di SDN Jombatan 3 Jombang”.

METODE dan STRATEGI

Menurut pendapat Fuaduddin yang dikutip oleh Wekke (2022), pengabdian masyarakat secara umum sering diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan tanpa mengharapkan imbalan atau keuntungan apapun. Namun, dari sudut pandang lain, setiap kegiatan yang dilakukan untuk masyarakat seharusnya dilaksanakan secara berkelanjutan, yang memerlukan kepastian atau keabsahan dalam hal pendanaan agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan baik. Dari perspektif terdahulu, bahwa pengabdian masyarakat juga dapat dipandang sebagai objek dan layanan yang memerlukan profesionalisme tinggi dalam melakukan pelaksanaan di lingkungan (Wekke, 2022). Tahapan pengabdian kepada masyarakat dijabarkan sebagai berikut.

Sosialisasi

Sebelum pelaksanaan sosialisasi pelatihan, tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) melakukan observasi dan wawancara kepada 44 siswa dari seluruh siswa SDN Jombatan 3 Jombang guna memperoleh data awal pengabdian sebagai dasar analisis masalah dan penentuan solusi yang ditawarkan kepada SDN Jombatan 3 Jombang. Setelah tim PKM menemukan kendala dan menemukan solusi, selanjutnya tim PKM melakukan *Forum Group Discussion* (FGD) kepada kepala sekolah dan guru-guru SDN Jombatan 3 Jombang untuk menindaklanjuti solusi yang kami tawarkan.

FGD tersebut berisi pemaparan solusi yang kami tawarkan kepada kepala sekolah dan guru terkait masalah yang terjadi, kemudian penentuan teknis pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (kapan pelaksanaan, dimana, siapa saja narasumbernya, bagaimana pelaksanaannya, dan lain-lain).

Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan akan dilaksanakan di SDN Jombatan 3 Jombang pada hari Senin, tanggal 16 Desember 2024. Peserta pelatihan adalah guru dan seluruh siswa kelas 4A dan 4B SDN Jombatan 3 Jombang. Tim pengabdian kepada masyarakat terdiri atas Dosen dan Mahasiswa sejumlah 13 orang, dengan narasumber pelatihan adalah Wahyudi, M.Sn.

Penerapan Teknologi

Pelaksanaan pelatihan menggunakan LCD-proyektor yang nantinya digunakan saat menyampaikan materi berupa aplikasi PowerPoint, serta menggunakan alat musik gamelan dan bantuan instrumental lainnya sebagai sarana untuk praktik memainkan alat musik gamelan.

Pendampingan dan Evaluasi

Pada saat pelaksanaan pelatihan, dilakukan pendampingan oleh tim pengabdian kepada masyarakat dari pemaparan materi hingga praktik memainkan gamelan berbasis kreasi (aransemen) tembang dolanan. Kemudian setelah pelatihan dilaksanakan, maka dilakukan evaluasi dengan cara peserta mengisi google form tentang kelebihan, kekurangan atau kendala, saran maupun kritikan dalam pelaksanaan pelatihan tersebut kepada tim PKM.

Keberlanjutan Program

Berdasarkan pelaksanaan pelatihan teknik dasar memainkan gamelan berbasis kreasi (aransemen) tembang dolanan di SDN Jombatan 3 Jombang, untuk tahun depan akan dilaksanakan

program lanjutan yakni pelatihan menciptakan notasi dan lagu dolanan dengan alat musik gamelan. Adapun jadwal selengkapnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rencana Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Bulan									
		9 2024	10 2024	11 2024	12 2024	1 2024	2 2025	3 2025	4 2025	5 2025	
1	Observasi dan Wawancara	v									
2	FGD		v								
3	Pelaksanaan Pelatihan				v						
4	Evaluasi dan Tindak Lanjut					v					
5	Laporan Pengabdian								v		
6	Submit Jurnal Pengabdian								v		
7	Proses HKI										v

Untuk ruang lingkup PKM pelaksanaan kegiatan minimal 8 (delapan) bulan.

PROGRAM UNGGULAN

Program unggulan yang kami luncurkan adalah Pelatihan Teknik Dasar Memainkan Gamelan Berbasis Kreasi (Aransemen) Tembang Dolanan. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan kecintaan siswa terhadap budaya Indonesia, khususnya alat musik tradisional gamelan. Dalam pelatihan ini, peserta akan diajarkan teknik dasar memainkan gamelan, mulai dari pengenalan alat musik hingga cara mengaransemen lagu-lagu dolanan yang akrab di telinga mereka. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, kami berharap siswa tidak hanya belajar teknik bermain gamelan, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

HASIL dan PEMBAHASAN

Dalam upaya menanamkan kecintaan terhadap budaya Indonesia, maka tim pengabdian kepada masyarakat di SDN Jombatan 3 Jombang yang meliputi tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, dan keberlanjutan program.

Sosialisasi

Sosialisasi adalah proses pembelajaran interaksi dengan masyarakat (Nafidah et al., 2024). Pendapat lain mengatakan, sosialisasi mengandung makna di mana setiap individu berusaha mengatur kehidupannya dalam konteks masyarakat (Mohammad, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, sosialisasi merupakan proses interaksi sosial yang menyebabkan seorang individu mengenal cara berpikir, berperasaan, dan bertingkah laku sehingga membuatnya dapat berperan serta dalam kehidupan masyarakatnya (Wahyudi et al., 2024). Sosialisasi yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan 44 siswa, serta diskusi dengan pihak sekolah meliputi kepala sekolah dan guru-guru, memberikan gambaran jelas mengenai kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh SDN Jombatan 3. Proses ini berhasil mengidentifikasi tantangan yang dihadapi siswa dan guru dalam hal pengenalan seni budaya, khususnya gamelan, dan memberi dasar yang kuat untuk merumuskan solusi yang relevan. FGD yang dilaksanakan dengan kepala sekolah dan guru membuahkan kesepakatan tentang cara terbaik untuk melaksanakan pelatihan, serta penjadwalan

yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Penyamaan persepsi antara pihak sekolah dan tim PKM menjadi kunci kelancaran dalam pelaksanaan kegiatan selanjutnya.

Pelatihan

Pelatihan merupakan upaya yang penting untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan individu atau kelompok dalam berbagai konteks, seperti bisnis, pendidikan, dan pengabdian kepada masyarakat (Sari, et. al., (2022); Sari & Ningsih (2023)). Sejalan dengan pendapat tersebut, pelatihan merupakan upaya terstruktur yang diselenggarakan, direncanakan dan dilaksanakan oleh masyarakat untuk mentransfer pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan kepada para ahli di bidangnya, sebagai usaha dan karya untuk memperkuat dan mengembangkan potensi individu dan perubahan manusia (Yulaikah et al., 2024). Pelatihan yang diadakan pada tanggal 16 Desember 2024, dengan peserta terdiri dari guru dan siswa kelas 4A serta 4B SDN Jombatan 3, berjalan lancar. Materi yang disampaikan oleh narasumber, Wahyudi, M.Sn., tentang teknik dasar memainkan gamelan berbasis kreasi tembang dolanan, mendapat perhatian penuh dari peserta. Dosen dan mahasiswa sebagai tim pengabdian yang berjumlah 9 orang, dapat memberikan panduan yang jelas dalam setiap sesi pelatihan. Meskipun terdapat variasi dalam tingkat pemahaman peserta, sebagian besar siswa dan guru menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pelatihan ini. Dokumentasi pelatihan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Pelatihan Gamelan

Penerapan Teknologi

Saat ini, teknologi dianggap sangat penting bagi kehidupan manusia atau membantu mereka melakukan banyak hal, seperti bekerja dan belajar (Salsabila & Agustian, 2021). Teknologi menurut bahasa yaitu *techne*, bahasa Yunani, dengan dimaknai seni, kerajinan tangan, atau keahlian. Bagi bahasa Yunani kuno, teknologi diakui sebagai suatu aktivitas khusus, dan sebagai pengetahuan (Endang, 2019). Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi faktor kunci dalam meningkatkan hasil belajar (Sarnoto *et al.*, 2023). Teknologi dapat membantu memfasilitasi pembelajaran dan memberikan akses ke sumber daya yang lebih banyak dan bervariasi (Wijayanti & Widodo, 2021). Peserta didik yang dapat dengan baik memanfaatkan teknologi pendidikan untuk memperluas ilmu pengetahuan mereka (Sudarsri, 2018). Semua ilmu terapan bekerja sama dengan teknologi pendidikan sehingga menghasilkan ilmu yang strategis. Penggunaan LCD-proyektor untuk menyampaikan materi *PowerPoint* (PPT) terbukti efektif dalam memperjelas pemahaman peserta tentang konsep dasar gamelan dan teknik aransemèn tembang dolanan. Selain itu, penggunaan alat musik gamelan secara langsung memberi kesempatan kepada peserta untuk berlatih dan mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Alat musik gamelan yang digunakan dalam pelatihan mendukung proses pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan aplikatif.

Pendampingan dan Evaluasi

Menurut Miftahulhair (2018), salah satu proses meningkatkan kualitas hidup masyarakat adalah dengan adanya pendampingan, di mana kegiatan dilakukan dengan tujuan meningkatkan

sumber daya manusia (SDM) dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Sedangkan menurut Sundari (2022), pendampingan adalah kegiatan dalam pemberdayaan masyarakat dengan menempatkan tenaga pendamping yang berperan sebagai fasilitator, komunitor, dan dinamisator yang menentukan keberhasilan program pemberdayaan masyarakat. Menurut Phafiandita (2022), evaluasi adalah kegiatan atau proses untuk menilai sesuatu. Evaluasi merupakan proses penilaian pencapaian tujuan dan pengungkapan masalah kinerja program/kegiatan untuk memberikan umpan balik bagi peningkatan kualitas kinerja program/kegiatan (Divayana, 2016). Pendampingan yang dilakukan oleh tim pengabdian dari awal hingga akhir pelatihan sangat membantu peserta dalam memahami setiap langkah dalam praktik memainkan gamelan. Tim PKM tidak hanya mengawasi, tetapi juga memberikan bimbingan langsung kepada peserta yang mengalami kesulitan dalam memainkan alat musik gamelan. Evaluasi yang dilakukan setelah pelatihan menunjukkan hasil positif, dengan sebagian besar peserta memberikan umpan balik yang konstruktif. Melalui google form, peserta dapat menyampaikan saran, kritik, dan kendala yang mereka hadapi, yang akan digunakan untuk perbaikan pelatihan di masa yang akan datang.

Keberlanjutan Program

Pelatihan gamelan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam memainkan gamelan, tetapi juga membuka kesempatan untuk program lanjutan pada tahun berikutnya. Pelatihan lanjutan yang direncanakan akan berfokus pada penciptaan notasi dan lagu dolanan dengan alat musik gamelan. Keberlanjutan program ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman peserta tentang seni budaya lokal, sekaligus mendorong peningkatan kreativitas siswa dan guru dalam mengembangkan seni pertunjukan di SDN Jombatan 3.

Gambaran IPTEKS

Kemajuan teknologi telah mempengaruhi kehidupan ini dan tidak bisa dihindari, karena IPTEK memberikan banyak manfaat dan memudahkan pekerjaan (Mulyani & Haliza, 2021).



Gambar 2. IPTEKS

Iswantoro, G. (2018), Rachmawati, S. (2015), Surtihadi, R. M. (2014).

Alat musik ini terbuat dari logam berkualitas tinggi, yang menghasilkan suara jernih dan resonan. Gamelan ini digunakan dalam pelatihan untuk mengajarkan teknik dasar memainkan gamelan dan juga untuk mengembangkan kreasi tembang dolanan sebagai sarana edukasi dan pelestarian seni budaya lokal. Dengan adanya gamelan, siswa dan guru dapat mempraktikkan teori yang telah dipelajari serta menciptakan komposisi musik tradisional yang baru.

Sebagai alat pendukung dalam pelatihan, *LCD*-proyektor digunakan untuk menampilkan materi presentasi berupa *PowerPoint* (PPT) yang berisi teori dasar mengenai gamelan, teknik bermain gamelan, serta penjelasan tentang tembang dolanan. *LCD*-proyektor yang digunakan memiliki ukuran layar antara 60 hingga 100 inci dengan resolusi 1920x1080 piksel, serta tingkat kecerahan 3000 lumens, yang memungkinkan materi dapat terlihat jelas meskipun di ruang yang terang. Penggunaan proyektor ini sangat efektif dalam mendukung pembelajaran visual, sehingga memudahkan peserta dalam memahami konsep dasar gamelan secara lebih interaktif. Dengan teknologi ini, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan mudah diakses oleh seluruh peserta.

Sebagai bagian dari evaluasi kegiatan, *google form* digunakan untuk mengumpulkan umpan balik dari peserta pelatihan. Formulir ini berisi pertanyaan tentang kelebihan, kekurangan, kendala, serta saran atau kritik terkait pelaksanaan pelatihan. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat komputer atau ponsel pintar, memungkinkan peserta untuk memberikan masukan dengan mudah. Dengan menggunakan aplikasi berbasis web ini, tim pengabdian dapat memperoleh data evaluasi secara cepat dan efisien, yang nantinya akan digunakan untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pelatihan di masa mendatang.

Kebermanfaatan dan Kegunaan IPTEKS

Alat musik gamelan dan penggunaan teknologi pembelajaran ini memberikan banyak manfaat, antara lain meningkatkan kompetensi siswa dan guru dalam seni musik tradisional, serta memperkenalkan mereka pada seni dan budaya lokal yang kaya. Dengan keterampilan yang didapatkan melalui pelatihan ini, siswa dan guru di SDN Jombatan 3 dapat melestarikan tradisi gamelan dan tembang dolanan di lingkungan sekolah mereka. Selain itu, penggunaan *LCD*-proyektor dan aplikasi digital memungkinkan pelatihan dilakukan dengan cara yang lebih efisien dan interaktif, yang mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Keberlanjutan program ini juga akan membawa dampak positif dalam pengembangan kreativitas siswa melalui penciptaan notasi dan lagu dolanan menggunakan gamelan pada tahun-tahun berikutnya.

TAHAPAN EVALUASI dan MONITORING

Melakukan evaluasi dan pemantauan adalah langkah terakhir setelah menyelesaikan semua proses. Evaluasi dan monitoring merupakan dua kegiatan yang saling berkaitan untuk mengukur dan memantau perkembangan suatu program. Tujuan utama evaluasi ini adalah untuk mengevaluasi efektifitas dan efisiensi kegiatan pelatihan, sehingga kegiatan kedepannya dapat lebih baik. Proses evaluasi melibatkan survei dan wawancara dengan peserta pelatihan untuk memahami tingkat pemahaman dan partisipasi mereka selama kegiatan. Selain itu, pengawasan atau monitoring pasca kegiatan pelatihan juga sangat penting untuk dilakukan. Pengawasan ini dilakukan dengan sistem koordinasi antara tutor ahli dan pelaksana pengabdian, sehingga dapat dipastikan bahwa implementasi kebijakan dan strategi yang telah disiapkan dapat berjalan lancar dan tepat sasaran. Dengan demikian, kita dapat memastikan bahwa kegiatan pelatihan tidak hanya berhasil dalam

waktu singkat, tetapi juga berkelanjutan dan memberikan dampak positif yang nyata bagi masyarakat.

SIMPULAN dan SARAN

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) di SDN Jombatan 3 Jombang melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, dan evaluasi menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa serta guru terhadap seni budaya lokal, khususnya gamelan. Sosialisasi yang dilakukan dengan observasi dan wawancara berhasil mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh sekolah, sehingga solusi yang ditawarkan relevan dan tepat sasaran. Pelatihan yang dilaksanakan pada 16 Desember 2024 melibatkan guru dan siswa kelas 4A serta 4B, berjalan lancar dengan antusiasme peserta yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Penerapan teknologi seperti penggunaan LCD-proyektor dan alat musik gamelan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan aplikatif. Pendampingan selama pelatihan membantu peserta dalam memahami praktik, sementara evaluasi melalui *google form* memberikan umpan balik konstruktif untuk perbaikan di masa depan. Keberlanjutan program direncanakan dengan pelatihan lanjutan untuk menciptakan notasi dan lagu dolanan, yang diharapkan dapat memperdalam pemahaman peserta tentang seni budaya lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Secara tulus kami menyampaikan terima kasih kepada Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan pendanaan penuh atas kegiatan yang dilakukan dari tahap awal hingga akhir. Tiada lupa kepada segenap guru, siswa, dan juga tim pengabdian yang telah dengan semangat saling menolong untuk kesuksesan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Assingky, M. S., dkk. (2020). Kearifan menyikapi anak usia dasar di era generasi alpha (ditinjau dari perspektif fenomenologi). *Attadib: Journal of Elementary Education*, 3(2), 107-128.
- Divayana, D. G. H. & Sugiharni, G. A. D. 2016. Evaluasi program sertifikasi komputer pada Universitas Teknologi Indonesia menggunakan model cse-ucla. *Jurnal Pendidikan Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha Volume 5*.
- Iswantoro, G. (2018). Kesenian musik tradisional gamelan Jawa sebagai kekayaan budaya bangsa Indonesia. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 3(1), 129-143.
- Karmadi, A. D. (2007). Budaya lokal sebagai warisan budaya dan upaya pelestariannya.
- Kurniawanto, A., Sulistijono, I. A., & Kusuma W, C. (2011). Belajar gamelan Jawa menggunakan platform iOS. Belajar Gamelan Menggunakan Platform IOS.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, II, 94-100.
- Miftahulkhair, M. (2018). Pendampingan sosial terhadap anak jalanan di rumah perlindungan sosial anak (RPSA) Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 1.2, 223.
- Mohammad, M. (2020). Penerapan akad wadiah di perbankan syariah. *Madani Syariah*, 3.2, 132–46.
- Mulyani, F. & N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109.

- Murdi, L. (2017). Sejarah lokal dan pendidikan karakter (tinjauan dalam kearifan lokal masyarakat sasak Lombok). *Fajar Historia Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan* 1(1), 42–54. <https://doi.org/10.29408/fhs.v1i1.580>
- Nafidah, L. N., & Sandi, D. A. (2024). Sosialisasi manajemen organisasi kepada karang taruna untuk meningkatkan kinerja organisasi dan memberikan manfaat kepada masyarakat. In SNEB: Seminar Nasional Ekonomi dan Bisnis Dewantara (Vol. 6, No. 1, pp. 7-12).
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111-121.
- Purnama, Y. P. (2016). Pengaruh masuknya budaya asing terhadap pelestarian kebudayaan tari tradisional wayang topeng malangan di malang raya, jawa timur. 2(01), 6–21.
- Rachmawati, S. (2015). Guyup rukun dengan musik gamelan jawa. *Buletin KPIN*, 1(4).
- Rifqi, N., & Zaituni, R. A. (2022). Fenomena pergeseran nilai-nilai religius mahasiswa pai UIN Malang akibat Korean wave (k-pop dan k-drama). *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 18-41.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Sarnoto, A., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W., & Ika, I. (2023). Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 82-92. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915>
- Setyaningrum, N. D. B. (2018). Budaya lokal di era global. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 20(2), 102-112.
- Sundari, Susanti, et al. (2022). Pendampingan nelayan skip pada penerapan metode budidaya kerang hijau yang tepat di Bumi Waras Bandar Lampung*, *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6.1, 410.
- Surtihadi, R. M. (2014). Instrumen musik barat dan gamelan Jawa dalam iringan tari keraton Yogyakarta. *Journal of Urban Society's Arts*, 1(1), 27-43.
- Switri, E. (2019). Teknologi dan media pendidikan dalam pembelajaran. Pasuruan, Penerbit Qiara Media.
- Wahyudi, W., Sari, A. T. R., Mukmin, B. A., Sahari, S., Hunaifi, A. A., Zaman, W. I., Aka, K. A., Wati, E. K., & Dwiyaniti, L. (2024). Community Empowerment of Jatiduwur Village through Puppet Mask Performance Art Training to Improve the Creative Economy of Jatiduwur Community. *Dimar : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 34-45. <https://ojs.srikandikreatif.my.id/index.php/dimar/article/view/8>
- Wekke, I, S. (2022). Metode pengabdian masyarakat dari rancangan ke publikasi. Indramayu: Penerbit Adab.
- Widodo, A. (2020). Nilai budaya ritual perang topat sebagai sumber pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i1.6359>
- Widodo, A., Anar, A. P., Nursaptini, N., Sutisna, D., & Erfan, M. (2020). The role of community education in improving the literacy of elementary school children: A case study of small group reading community in central Lombok. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(5), 615–623. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i5.8053>
- Yulaikah, Y., Azizi, E., Respatiningsih, I., Nurliana, L., & Trikawati, T. (2024). Pengaruh pelatihan ketrampilan ekonomi kreatif dalam merangsang kreatifitas wirausaha terhadap

peningkatan pendapatan di Sentul Lio Desa Cisait Kabupaten Serang. *Jurnal JUMANIS-BAJA*, 06(2), 130–143.