

DIGITALISASI PEMBELAJARAN KARAWITAN SEBAGAI STRATEGI PELESTARIAN BUDAYA LOKAL DI DESA KARANGNONGKO

Rizki Dwika Ardian¹, Mahardika Putri Kusumawardani²,
Jihan Islamiati Qurotul Uyun³, Indah Puspitasari⁴
^{1,2,3,4,5}STKIP PGRI Pacitan

*Korespondensi : rizkiardian3575@gmail.com

ABSTRACT

Local culture is a characteristic of the nation that needs to be preserved. Karawitan is one of the traditional arts that is still developing in society. Along with technological developments and changes in the interests of the younger generation, traditional arts have begun to be less favored. This activity aims to introduce as well as preserve the art of karawitan through video-based digital learning. The method used is training with a participatory and educational approach, which includes stages of observation, learning media planning, video creation, and socialization to students. The activity was carried out at SDN 1 Karangnongko and SDN 2 Karangnongko from February to March 2026. The results of the activity show that the use of learning videos is able to increase students' knowledge and interest in karawitan. Through learning videos, students can get to know various gamelan instruments and understand their functions as well as how to play them. The educational videos produced also become digital archives that can be utilized by schools and the community as a medium for learning local culture in a sustainable manner.

Keywords: digitalization of learning, karawitan, local culture, learning videos.

ABSTRAK

Budaya lokal merupakan ciri khas bangsa yang perlu dijaga keberadaannya. Karawitan adalah salah satu kesenian tradisional yang masih berkembang di masyarakat. Seiring perkembangan teknologi dan perubahan minat generasi muda menyebabkan kesenian tradisional mulai kurang diminati. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan sekaligus melestarikan kesenian karawitan melalui digitalisasi pembelajaran berbasis video. Metode yang digunakan adalah pelatihan dengan pendekatan partisipatif dan edukatif yang meliputi tahap observasi, perencanaan media pembelajaran, pembuatan video, dan sosialisasi kepada siswa. Kegiatan dilaksanakan di SDN 1 Karangnongko dan SDN 2 Karangnongko pada Februari–Maret 2026. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan dan minat siswa terhadap kesenian karawitan. Melalui video pembelajaran, siswa dapat mengenal berbagai instrumen gamelan serta memahami fungsi dan cara memainkannya. Video pembelajaran yang dihasilkan juga menjadi arsip digital yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah maupun masyarakat sebagai media pembelajaran budaya lokal secara berkelanjutan.

Kata kunci: digitalisasi pembelajaran, karawitan, budaya lokal, video pembelajaran.

Date of Submission :31-03-2026

Date of Acceptance : 20-04-2026

Date of Publish : 30-04-2026

PENDAHULUAN

Budaya lokal merupakan bagian penting dari kekayaan suatu bangsa yang mencerminkan identitas serta menjadi warisan bernilai tinggi yang perlu dijaga keberlangsungannya (Indrawati & Sari, 2024). Indonesia dikenal kaya akan kesenian tradisional yang berkembang di berbagai wilayah dan diwariskan dalam kehidupan masyarakat. Seiring berkembang pesatnya arus globalisasi membawa perubahan cukup besar dalam aspek kehidupan masyarakat, khususnya pada generasi muda. Perkembangan teknologi, informasi, serta kemudahan dalam mengakses berbagai bentuk hiburan modern menyebabkan terjadinya perubahan pola pikir, gaya hidup, dan minat generasi muda (Siburian et al., 2021). Kebanyakan generasi muda saat ini cenderung lebih **memilih** hiburan **masa kini** dibandingkan mempelajari kesenian tradisional, seperti karawitan. Fenomena ini menyebabkan terjadinya perubahan minat generasi muda terhadap budaya saat ini dari pada budaya tradisional.

Desa Karangnongko merupakan salah satu wilayah yang masih memiliki potensi budaya lokal, khususnya dalam bidang seni karawitan. Kesenian tersebut kerap ditampilkan dalam berbagai kegiatan masyarakat, seperti acara adat, pertunjukan seni, maupun kegiatan sosial lainnya. Karawitan merupakan seni musik tradisional Jawa yang dimainkan menggunakan seperangkat alat musik gamelan serta mengandung nilai estetika, filosofi, dan kearifan lokal yang mendalam (Santoso et al., 2023). Karawitan berfungsi sebagai sarana hiburan, seni karawitan juga memiliki peran penting dalam berbagai kegiatan adat, keagamaan, maupun aktivitas sosial budaya dalam kehidupan masyarakat.

Masalah utama yang menjadi fokus kegiatan dari program ini adalah belum meratanya pembelajaran karawitan di lingkungan sekolah dasar. Tidak semua sekolah dasar memiliki kegiatan ekstrakurikuler karawitan, sehingga kesempatan yang dimiliki oleh siswa dalam mengenal dan mempelajari kesenian karawitan ini menjadi terbatas. Hal ini mengakibatkan sebagian siswa hanya mengenal kesenian karawitan secara sekilas tanpa mendapatkan pengalaman belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan solusi dengan inovasi dalam bentuk digitalisasi pembelajaran karawitan sebagai salah satu strategi yang menarik dan mudah diakses oleh pihak sekolah maupun masyarakat.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dapat digunakan sebagai sarana dalam proses pelestarian budaya. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan membuka peluang untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran agar lebih menarik dan mudah diakses oleh

berbagai kalangan. Alifah et al., (2023) menjelaskan bahwa penggunaan video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan minat siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Penerapan digitalisasi dalam pembelajaran menjadi upaya yang efektif untuk memperkenalkan sekaligus melestarikan kesenian tradisional kepada generasi muda (Krisnanik et al., 2023).

Digitalisasi pembelajaran merupakan upaya pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan dapat dilakukan melalui berbagai media, seperti video pembelajaran, media audio-visual, platform pembelajaran daring, maupun bentuk dokumentasi digital lainnya (Patmasari et al., 2023). Melalui dukungan media digital proses pembelajaran karawitan tidak lagi terbatas pada kegiatan latihan secara langsung atau tatap muka saja. Materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk digital sehingga lebih mudah dipelajari oleh siapa saja (Farida, 2019).

Berdasarkan temuan observasi di lapangan yang dilakukan oleh mahasiswa KKN STKIP PGRI Pacitan, ditemukan bahwa sebagian besar anak-anak di Desa Karangnongko masih kurang mengenal kesenian tradisional daerahnya, khususnya karawitan, serta belum memiliki kemampuan yang memadai dalam memainkan alat musik gamelan. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pengenalan dan pembelajaran budaya lokal kepada anak-anak belum berjalan secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak agar mereka dapat mengenal, memahami, sekaligus menumbuhkan minat untuk mempelajari dan melestarikan kesenian tradisional sejak usia dini.

METODE

Program ini menggunakan metode Pelatihan (Sosialisasi dan Edukasi Budaya) yang menggabungkan pendekatan partisipatif dan edukatif. Tujuannya untuk meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai kesenian lokal melalui video pembelajaran yang dipandu secara langsung oleh pelatih seni karawitan.

1. Tahap Pelaksanaan

a. Observasi dan Survei Lapangan

Dilakukan di Desa Karangnongko tepatnya di SDN 1 Karangnongko dan SDN 2 Karangnongko hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi mengenai pengetahuan siswa terkait seni karawitan, yang terdiri dari alat gamelanm, dan cara memainkannya.

b. Perencanaan Video Pembelajaran Karawitan

Video dirancang berdasar hasil observasi yang disesuaikan dengan penyampaian yang mudah dipahami oleh siswa.

c. Pembuatan Video

Pembuatan video dilaksanakan di kediaman penggiat budaya dan didampingi secara langsung oleh salah satu pelatih karawitan.

d. Sosialisasi

Sosialisasi dilaksanakan dalam bentuk pemutaran video pembelajaran karawitan dan edukasi mengenai akan pentingnya pelestarian budaya lokal.

e. Rencana Keberlanjutan

Melalui diskusi bersama guru, penggiat budaya lokal, dan mahasiswa, dirancang langkah lanjutan berupa arsip video pembelajaran karawitan di media sosial.

2. Subjek, lokasi, dan waktu

Subjek : Siswa SDN 1 Karangnongko dan Siswa SDN 2 Karangnongko

Lokasi : Desa Karangnongko, Kecamatan Kebonagung, Kabupaten Pacitan

Waktu : 3 Februari-16 Maret 2026

3. Pendekatan

Pendekatan yang digunakan pada program ini adalah pendekatan partisipatif kultural dan edukatif berbasis media pembelajaran. Pendekatan partisipatif kultural digunakan dengan melibatkan berbagai pihak yang berkaitan langsung dengan program ini, seperti guru, siswa, dan penggiat budaya di Desa Karangnongko. Program ini juga menggunakan pendekatan edukatif berbasis video pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat memiliki pemahaman mengenai alat musik gamelan dan cara memainkannya. Video pembelajaran dipilih karena menyajikan materi informasi secara audio dan visual sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar (Fitri & Ardipal, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program ini dilaksanakan di Desa Karangnongko, Kecamatan Kebonagung, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Daerah ini dikenal sebagai salah satu yang masih kental dengan kesenian Jawa dan memiliki sejumlah kelompok seni. Seperti salah satunya adalah karawitan. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa ekstrakurikuler karawitan di SDN 1 Karangnongko aktif dalam latihan dan sering mengikuti ajang perlombaan, akan tetapi tidak semua sekolah dasar di Desa Karangnongko memiliki kegiatan ekstrakurikuler karawitan. Hal ini menyebabkan sebagian siswa belum mengenal alat musik gamelan maupun cara memainkannya secara mendalam.

1. Observasi dan Survei Lapangan

Tahap awal dilakukan melalui kegiatan observasi dan survei lapangan di SDN 1 Karangnongko dan SDN 2 Karangnongko. Berdasarkan hasil observasi sebagian besar anak-anak di Desa Karangnongko masih kurang mengenal kesenian tradisional daerahnya, khususnya karawitan, serta belum memiliki kemampuan yang memadai dalam memainkan alat musik gamelan. Keterbatasan kegiatan ekstrakurikuler karawitan juga menjadi faktor penyebab kurangnya minat siswa untuk belajar seni karawitan. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan digitalisasi pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengenal karawitan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

2. Perencanaan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Dari permasalahan yang ada mahasiswa KKN STKIP PGRI Pacitan merancang media pembelajaran berbasis digital berupa video pembelajaran karawitan. Video pembelajaran

ini disajikan secara sederhana agar mudah dipahami sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu materi yang disajikan dalam video pembelajaran meliputi pengenalan alat musik gamelan seperti, kendang, saron, demung, bonang, gong dan penjelasan mengenai jenis, fungsi, serta cara memainkan instrumen gamelan. Video pembelajaran ini dipandu secara langsung oleh pelatih karawitan. Penyajian materi dalam bentuk video pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari kesenian tradisional khususnya karawitan.

3. Pembuatan Video Pembelajaran Karawitan

Proses pembuatan video pembelajaran dilakukan di kediaman salah satu penggiat budaya di Desa Karangnongko dan didampingi secara langsung dari pelatih seni karawitan. Dalam proses ini dilakukan pengambilan video yang menampilkan penjelasan mengenai alat musik gamelan serta demonstrasi cara memainkannya. Program ini tidak hanya bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran tetapi sebagai bentuk dokumentasi digital terhadap kesenian karawitan untuk masyarakat khususnya desa Karangnongko.

4. Sosialisasi Pembelajaran Karawitan

Tahap selanjutnya dari program ini adalah pelaksanaan sosialisasi kepada siswa di SDN 1 Karangnongko dan SDN 2 Karangnongko. Sosialisasi dilaksanakan dengan cara memutar video pembelajaran karawitan dengan cara memutar video pembelajaran karawitan dan pemberian edukasi pada siswa mengenai akan pentingnya melestarikan budaya lokal. Dalam kegiatan pembelajaran ini siswa terlihat antusias dan aktif mengikuti setiap tahapan kegiatan. Antusiasme siswa tampak ketika mereka menyaksikan video yang menampilkan bentuk alat musik gamelan serta cara memainkannya. Penggunaan media pembelajaran berbasis video dinilai lebih menarik karena siswa dapat melihat dan mendengar secara langsung proses permainan karawitan.

Pada dasarnya sebagian besar siswa sudah mengenal bahwa gamelan merupakan salahsatu alat musik tradisional Jawa. Namun sebelumnya mereka belum memperoleh penjelasan yang jelas dan terarah mengenai nama-nama instrumen gamelan serta fungsi masing-masing alat dalam permainan karawitan. Melalui kegiatan ini siswa mulai memahami berbagai instrumen gamelan seperti saron, bonang, kendang, dan gong, serta mengetahui peran setiap alat dalam menghasilkan harmoni musik karawitan. Dengan adanya viodeo pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih mudah karena siswa tidak hanya mendapatkan penjelasan, melainkan melihat contoh permainan alat musik gamelan dalam karawitan. Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, serta membantu siswa dalam mengenal dan memahami alat musik tradisional gamelan dengan lebih baik.

5. Rencana Keberlanjutan Program

Sebagai upaya keberlanjutan program, video pembelajaran karawitan yang sudah dibuat akan disimpan dalam bentuk arsip digital yaitu diunggah melalui media sosial agar

dapat diakses oleh masyarakat secara luas. Dokumentasi digital berupa video pembelajaran, diharapkan menjadi sarana belajar mandiri oleh siswa diluar pembelajaran langsung. Program digitalisasi pembelajaran karawitan ini menjadi strategi yang tepat untuk mengenalkan juga melestarikan budaya lokal kepada generasi muda. Pemanfaatan media digital mampu menjembatani kesenian tradisional dengan perkembangan teknologi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah diakses, dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan di Desa Karangnongko, digitalisasi pembelajaran karawitan melalui media video pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk mengenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada siswa sekolah dasar. Media video yang disajikan secara sederhana membantu siswa lebih mudah memahami pengenalan alat musik gamelan serta cara memainkannya. Selain itu, penggunaan media digital juga mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap kesenian karawitan. Video pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya digunakan dalam kegiatan sosialisasi, tetapi juga dapat menjadi arsip digital yang dapat diakses oleh sekolah dan masyarakat sebagai sarana pembelajaran budaya lokal secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak sekolah SDN 1 Karangnongko dan SDN 2 Karangnongko, serta kepada pelatih karawitan dan penggiat budaya di Desa Karangnongko yang telah memberikan dukungan, kerja sama, serta partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan KKN. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada masyarakat Desa Karangnongko dan seluruh pihak yang telah membantu serta memberikan fasilitas sehingga program digitalisasi pembelajaran karawitan ini dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, diharapkan pihak sekolah dapat memanfaatkan media pembelajaran digital berupa video karawitan sebagai sarana pendukung dalam mengenalkan kesenian tradisional kepada siswa. Selain itu, dukungan dari masyarakat dan penggiat budaya juga diperlukan agar kegiatan pelestarian karawitan dapat terus dilakukan melalui pembelajaran maupun dokumentasi digital sehingga kesenian tradisional tetap dikenal dan diminati oleh generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

Alifah, H. N., Virgianti, U., Imam, M., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada

- Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–105. <https://doi.org/doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>
- Farida, E. (2019). Media Pembelajaran Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Pada Abad-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457–476.
- Fitri, F., & Ardipal. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387> Copyright
- Indrawati, M., & Sari, Y. I. (2024). Memahami Warisan Budaya dan Identitas Lokal di Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 18(1), 77–85. <https://doi.org/doi.org/10.21067/jip.v18i1.9902>
- Krisnanik, E., Yulistiawan, B. S., Indriana, I. H., & Yuwono, B. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pelestarian Budaya Dan Wujud Bela. *Jurnal Bela Negara UPN Veteran Jakarta*, 1(2), 83–98.
- Patmasari, L., Hidayati, D., Ndari, W., & Sardi, C. (2023). Digitalisasi Pembelajaran Yang Berpusat Pada Siswa Di Smk Pusat Keunggulan. *Digitalisasi Pembelajaran*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.3729/http>
- Santoso, I. B., Sunarto, B., & Mistortoify, Z. (2023). Ungkapan Estetika Karawitan Jawa pada Reproduksi Rekaman Gamelan Ageng Surakarta. *Jurnal Seni Pertunjukan*, 24(1), 10–21. <https://doi.org/doi.org/10.24821/resital.v24i1.8885>
- Siburian, B. P., Nurhasanah, L., & Fitriana, J. A. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda dalam Melestarikan Kesenian Tradisioanal Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–39. <https://doi.org/doi.org/10.33061/jgz.v10i2.5616>