



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan*”

PkM Peningkatan Kemampuan Bermain Musik Melalui Metode Garap pada Siswa Panti Asuhan Arif Rahman Hakim

Jarmani^{1*}, Desi Eka Pratiwi, Suprihatin³, Panji Agung Prayogi⁴
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya^{1,2,3,4}

*email korespondensi penulis: jarmani_fbs@uwks.ac.id

Abstrak

Latar belakang: Asrama panti asuhan arif rahman hakim berlokasi di Jl. Arif Rahman Hakim-Deles II/12 yang menaungi anak-anak yang kurang beruntung di wilayah surabaya dan sekitarnya. Banyak kegiatan yang sering dilakukan di panti asuhan misalnya (1) kegiatan bermain bersama anak panti Misalnya melalui game atau musik (2) Pengajian dengan mendekati diri kepada Allah SWT (3) berbagi bingkisan kepada anak-anak yatim baik berupa barang maupun uang tunai (4) Berbagi Ilmu melalui pemberian materi penting dengan penghuni panti asuhan. Diantara beberapa kegiatan yang sering dilakukan diatas, kegiatan musik merupakan salah satu kegiatan yang banyak diminati oleh siswa di asrama panti asuhan arif rahman hakim dalam menyalurkan bakat dan kreativitas di bidang seni dan budaya. **Tujuan:** pengusul bekerjasama dengan asrama panti asuhan arif rahman hakim memberikan wadah untuk menyalurkan minat dan bakat siswa-siswi di bidang bermain musik garap. **Metode:** yang digunakan pada Program Pengabdian Masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: Pada tahap pertama pendampingan dan pengenalan tentang materi bermain musik garap; tahap kedua para siswa di asrama panti asuhan arif rahman hakim mempraktikkan bermain musik garap dengan didampingi tim pengusul. Tahap ketiga para siswa bekerjasama dan membentuk kelompok untuk melakukan pementasan bermain musik garap di depan tim pengusul dan para pengelola panti asuhan **Hasil:** Melalui program pengabdian masyarakat ini pengusul ingin memberikan pengetahuan dan pendampingan terhadap anak-anak di asrama panti asuhan melalui pendampingan bermain musik melalui metode garap sehingga kemampuan dan daya imajinasi siswa inklusi dapat berkembang. **Kesimpulan:** Pengabdian masyarakat ini sangat bermanfaat dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran musik di Panti Asuhan Arif Rahman Hakim berhasil dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Pembelajaran, Metode Garap, Musik

PENDAHULUAN

Menurut Kementerian Sosial Republik Indonesia Panti Sosial Asuhan anak adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti orang tua/wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial kepada anak asuh. Salah satu panti asuhan yang ada di wilayah surabaya adalah asrama panti asuhan arif



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

Kualitas Sumberdaya Manusia

"Refleksi Budaya Kemajapahitan: SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan"

rahman hakim yang berlokasi di Jl. Arif Rahman Hakim-Deles II/12 yang menaungi anak-anak yang kurang beruntung di wilayah surabaya dan sekitarnya.

Jika dikaji lebih dalam masih banyak anak-anak usia sekolah yang tidak memperoleh penghidupan yang layak dalam hal tempat tinggal atau pendidikan. Pada pasal 34 Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 menyatakan bahwa "Fakir Miskin dan Anak-anak terlantar dipelihara oleh Negara" dan selanjutnya dalam Pasal 27 Ayat (2) menyatakan "Bahwa tiap-tiap warganegara berhak atas pekerjaan dan penghidupan yang layak bagi kemanusiaan". Dalam hal ini konteks anak-anak terlantar tidak saja anak-anak yang hidup dijalan, tetapi juga anak-anak yang tidak beruntung karena sudah tidak memiliki orang tua (anak yatim/ yatim piatu) dan tidak memiliki tempat tinggal sehingga mereka harus hidup di asrama yatim piatu. Anak-anak yang hidup di asrama panti asuhan juga memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang layak karena mereka juga memiliki bakat dan potensi yang luar biasa jika diberikan fasilitas dan diasah kemampuan dengan baik. Berikut adalah analisis situasi permasalahan yang dialami oleh siswa-siswi di asrama panti asuhan arif rahman hakim surabaya.

Tujuan merupakan suatu sikap yang didorong dari keinginan seorang seniman untuk menyajikan atau menciptakan sebuah karya seni (1). Seorang seniman yang dimaksud dalam penelitian ini adalah guru yang mengajarkan musik kepada anak di panti asuhan, dan tujuan seorang guru adalah memberikan bantuan kepada siswa untuk memahami dan menguasai sebuah materi musik yang dapat berupa lagu ataupun teori musik lainnya. Konsep garap merupakan bentuk kreativitas dari setiap pemain dalam mewujudkan satu komposisi musik/ gending secara utuh (2), (3), (4). Sedangkan pendapat lain menyebutkan bahwa metode garap merupakan sebuah pembelajaran yang terdiri dari suatu sistem untuk menggarap (komposisi) musikal atau menghasilkan karya musik melibatkan unsur ide, proses, tujuan, dan hasil garap (5),(6). Bagaimana sebuah melodi tercipta berdasarkan bentuk perinterprestasian terhadap balungan. Proses interpretasi terjadi tidak serta merta atau asal, melainkan terdapat pola yang bersifat kausalitas satu sama lain. Pelaksanaan Pelatihan Kemampuan Bermain Musik Melalui Metode Garap Pada Siswa Panti Asuhan di Arif Rahman Hakim Surabaya Surabaya tidak begitu saja dilakukan, tetapi melalui tahapan tahapan.

METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahap pertama yang dilakukan oleh pihak pelaksana adalah melakukan identifikasi, penelaahan dan pengungkapan masalah yang dihadapi oleh anak-anak di asrama panti



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan”

asuhan arif rahman hakim. Tahap selanjutnya pemetaan bakat dan minat yang dimiliki oleh masing-masing siswa-siswi untuk selanjutnya dilakukan kegiatan pembinaan sesuai dengan bakat dan minat masing-masing, dalam hal ini pembinaan yang akan diberikan adalah dalam bidang seni musik melalui metode garap. Mendengarkan musik atau bermain musik dapat mengembangkan daya kerja otak manusia dan membuat konsentrasi semakin meningkat. Hal tersebut terjadi akibat adanya gelombang suara yang teratur dari tempo musik secara konstan yang diterima otak, sehingga menciptakan keteraturan dalam kerja otak secara berulang yang dapat membantu perkembangan kemampuan kognisi anak, seperti kekuatan memori dan konsentrasi. Melalui pelatihan musik yang diberikan diharapkan siswa-siswi dapat mengembangkan bakat dan lebih mandiri. Jadi berdasarkan uraian di atas, pelatihan Pelatihan Kemampuan bermain musik melalui metode garap Pada Siswa Panti Asuhan di Arif Rahman Hakim Surabaya dapat menjadi wadah untuk menyalurkan minat bakat para siswa terutama dalam hal berkesenian, yakni seni musik. Musik kreatif sebagai sarana aktivitas berkesenian, bukan sesuatu hal yang baru. Dalam kegiatannya siswa-siswi diajarkan membuat musik baru dengan kegiatan bergerak dengan mendengarkan musik, dan hasilnya ditemukan bahwa terjadi peningkatan kreativitas dalam penekanan yang dirangsang dengan musik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Musik merupakan karya cipta manusia memakai medium bunyi untuk menikmatinya. Musik hadir dalam bentuk kesatuan irama, melodi, harmoni, bentuk dan gaya serta ekspresi. Musik juga dikatakan sebagai perilaku sosial yang kompleks dan universal, secara spesifik dapat dikatakan bahwa serangkaian musik terjadi dari hasil eksplorasi sebuah interaksi. Sebagai contoh, setiap anak yang secara kooperatif terlibat dalam aktivitas musikal akan menginterpretasikan aktivitas tersebut sebagai sesuatu yang berbeda daripada umumnya, karena aktivitas musik yang kolektif tersebut tidak memiliki ancaman/potensi. Musik tidak hanya sebagai media interaksi sosial buat anak, ruang bebas resiko untuk mengeksplorasi perilaku sosial, tetapi juga dapat menimbulkan akibat yang baik berupa potensi aksi dan transaksi sehingga dapat menimbulkan manfaat (7), (8). Kreativitas merupakan suatu hal yang penting baik ditinjau dari aspek individual maupun sosial, dan dapat dimunculkan dengan mempelajari karya cipta yang sudah ada sebelumnya, untuk kemudian diperbaharui sehingga menghasilkan karya cipta baru. Kreativitas sering disebut dengan daya cipta. Kreativitas sama halnya dengan aspek psikologi lainnya hendaknya sudah berkembang sedini mungkin semenjak anak dilahirkan. Artinya setiap individu memiliki kreativitas



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan*”

di dalam dirinya (9), (10). Musik kreatif adalah suatu hasil karya seni bunyi yang berupa lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik dengan proses berpikir, berbuat, berkarya yang mengakibatkan munculnya gagasan atau konsep baru dalam musik yang bukan hanya dimiliki satu orang individu saja, melainkan juga dapat diciptakan dalam satu kelompok. Dengan demikian hal tersebut dapat dikatakan bahwa musik kreatif adalah hasil dari proses tersebut. Memainkan musik secara aktif berpengaruh pada perkembangan mental dan fisiologis anak. Kegiatan ini membantu pembentukan jalur-jalur syaraf yang berhubungan dalam otak dengan cara mendorong terbentuknya hubungan antar sel otak. Dengan stimulasi musik, *Corpus callosum* (saluran informasi utama di antara kedua belahan bagian otak) akan tumbuh lebih besar karena stimulasi musik.

Program *Pelatihan Kemampuan Bermain Musik melalui Metode Garap* pada siswa di Panti Asuhan Arif Rahman Hakim Surabaya dimulai dengan tahapan persiapan yang matang. Langkah pertama adalah melakukan identifikasi kebutuhan siswa, di mana survei dan diskusi dengan pihak panti asuhan dilakukan untuk mengetahui minat serta kemampuan awal siswa dalam bermain musik. Dari hasil survei ini, diputuskan alat musik yang akan digunakan, seperti keyboard, gitar, dan drum, yang disesuaikan dengan minat siswa. Setelah itu, penyusunan materi pelatihan dilakukan, yang dibagi berdasarkan tingkat kemampuan siswa. Fokus utama adalah pada metode *Garap*, yang melibatkan praktik langsung dan kolaborasi antar siswa. Materi-materi yang relevan dipilih, termasuk beberapa lagu yang familiar dan menarik bagi siswa.

Tahapan persiapan juga mencakup pelatihan para instruktur yang akan terlibat dalam pelatihan. Instruktur ini dilatih agar menguasai metode *Garap* sehingga pendekatan yang diberikan dalam pelatihan konsisten dan efektif. Sesi pelatihan dimulai dengan pengenalan metode *Garap* kepada siswa, disertai dengan sesi motivasi yang menjelaskan pentingnya musik sebagai sarana pengembangan diri. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok sesuai dengan alat musik dan kemampuan mereka. Setiap kelompok dilatih secara intensif oleh instruktur dengan pendekatan praktik langsung. Mereka diajarkan memainkan instrumen secara ansambel, sehingga terbiasa dengan kerja sama dan kolaborasi.

Selama pelatihan berlangsung, siswa diberikan kesempatan untuk mengerjakan proyek musik secara kolaboratif. Mereka memilih lagu atau komposisi yang akan digarap bersama, lalu memainkannya secara kelompok. Proses ini bertujuan untuk mengasah keterampilan bermain musik sekaligus membangun rasa kebersamaan di



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan*”

antara siswa. Evaluasi dilakukan secara berkala setelah setiap sesi pelatihan, di mana instruktur memberikan umpan balik untuk memastikan siswa memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Pada akhir pelatihan, dilakukan evaluasi menyeluruh dengan menilai penampilan dan kemampuan siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Pada penutupan pelatihan, siswa menampilkan hasil karya musik mereka dalam sebuah pertunjukan. Penampilan ini menjadi bukti nyata dari perkembangan keterampilan bermain musik mereka selama pelatihan. Acara penutupan diakhiri dengan penyerahan sertifikat kepada siswa sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan partisipasi mereka dalam program ini.

Selain itu, metode *Garap* juga berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap musik. Di awal pelatihan, beberapa siswa terlihat kurang percaya diri, namun seiring berjalannya waktu, mereka menjadi lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam latihan. Kolaborasi antar siswa juga berjalan lancar, yang terlihat dari keberhasilan mereka dalam bekerja sama dalam kelompok untuk menggarap lagu-lagu secara ansambel. Mereka mampu mengatasi tantangan yang ada dan menyusun sebuah komposisi musik yang baik.

Dampak positif lainnya terlihat dari tanggapan pihak panti asuhan dan orang tua siswa. Mereka menyampaikan apresiasi atas program ini karena melihat perubahan positif pada anak-anak. Siswa menjadi lebih disiplin, percaya diri, dan mampu bekerja sama dengan baik. Penampilan siswa pada acara penutupan pun mendapatkan apresiasi besar dari semua pihak yang hadir. Secara keseluruhan, program pelatihan ini berhasil tidak hanya dalam aspek teknis bermain musik, tetapi juga dalam pengembangan karakter siswa.

KESIMPULAN

Pelatihan kemampuan bermain musik melalui metode *Garap* pada siswa di Panti Asuhan Arif Rahman Hakim Surabaya telah terlaksana dengan sukses dan memberikan hasil yang sangat positif. Program ini berhasil meningkatkan keterampilan bermain musik para siswa secara signifikan, meskipun sebagian dari mereka awalnya belum memiliki pengalaman. Metode *Garap*, yang menekankan pada praktik langsung dan kolaborasi, terbukti efektif dalam membangun kepercayaan diri, kedisiplinan, dan kerja sama antar siswa.

Keberhasilan pelatihan juga terlihat dari peningkatan minat dan motivasi siswa terhadap musik, serta tanggapan positif dari pihak panti asuhan dan orang tua. Acara penutupan, di mana siswa menampilkan hasil karya musik mereka, menjadi puncak



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan*”

keberhasilan program ini, menunjukkan perkembangan keterampilan mereka dalam bermusik dan berkolaborasi. Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya mencapai tujuan teknis dalam aspek bermain musik, tetapi juga berhasil mendukung pengembangan karakter siswa melalui disiplin, kerja tim, dan ekspresi diri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT. Berkat rahmat dan berkah-Nya penulis dapat menyelesaikan Pengabdian Masyarakat ini. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar semata-mata tidak hanya usaha penulis sendiri, melainkan bantuan tulus dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Widodo Ario Kentjono, dr. Sp.THT-KL (K), FICS, selaku Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. LPPM Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan anggaran dana, sehingga kegiatan Pengabdian Masyarakat dapat terlaksana dengan baik.
3. Dr. Kaswadi, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini.
4. Pengurus Panti Asuhan Arif Rahman Hakim yang ikut berpartisipasi dalam mengikuti pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat.
5. Para dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, khususnya dosen PGSD UWKS yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat.
6. Mahasiswa PGSD yang telah membantu pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, P. S., & Scott-Kassner, C. (2018). *Music in Childhood: From Preschool through the Elementary Grades* (4th ed.). Cengage Learning.
- Green, L. (2008). *Music, Informal Learning and the School: A New Classroom Pedagogy*. Ashgate Publishing.
- Hargreaves, D. J., Miell, D., & MacDonald, R. A. R. (Eds.). (2012). *Musical Imaginations: Multidisciplinary Perspectives on Creativity, Performance, and Perception*. Oxford University Press.
- Swanwick, K. (1999). *Teaching Music Musically*. Routledge.



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan*”

- Hallam, S. (2010). *The Power of Music: Its Impact on the Intellectual, Social and Personal Development of Children and Young People*. International Journal of Music Education, 28(3), 269-289.
- Welch, G. F., Howard, D. M., & Nix, J. (Eds.). (2020). *The Oxford Handbook of Singing*. Oxford University Press.
- Lehmann, A. C., Sloboda, J. A., & Woody, R. H. (2007). *Psychology for Musicians: Understanding and Acquiring the Skills*. Oxford University Press.
- Jarmani. (2020). *Memahami Seni Gamelan*. UWKSPress
- Jarmani. (2020). *Model Pembelajaran E-Gamelan J.A.R.M.A.N.I.* UWKSPress
- Small, C. (1998). *Musicking: The Meanings of Performing and Listening*. Wesleyan University Press.
- lacking, J. (1973). *How Musical Is Man?* University of Washington Press.
- Elliott, D. J. (1995). *Music Matters: A New Philosophy of Music Education*. Oxford University Press.
- Neill, S. A. (2011). *Becoming a Musician: A Longitudinal Study of Musical Identity*. Music Education Research, 13(3), 345-356.
- Sloboda, J. A. (2005). *Exploring the Musical Mind: Cognition, Emotion, Ability, Function*. Oxford University Press.
- Jorgensen, E. R. (2003). *Transforming Music Education*. Indiana University Press.
- Dalcroze, É. (1985). *Rhythm, Music, and Education*. The Dalcroze Society Inc.