

PENGEMBANGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* SENI KARAWITAN BERBASIS PROFIL LULUSAN UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER PESERTA DIDIK

P. Sugihwarni¹, A. Nurharini²

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Semarang
Semarang, Indonesia

e-mail: popysrw@gmail.com¹, atip.nurharini@mail.unnes.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan dan keefektifan model *project based learning* pada pembelajaran seni karawitan berbasis dimensi profil lulusan dalam rangka meningkatkan karakter peserta didik. Pendekatan yang digunakan adalah metode *research and development* dengan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan skor 90% dari ahli materi dan 96% dari ahli media (kategori sangat valid), serta 77% dari ahli pembelajaran (kategori cukup valid dengan revisi kecil). Berdasarkan analisis N-Gain score sebesar 0,6201 (kategori sedang, $0,3 \leq g \leq 0,7$) dan N-Gain persentase 62,0111% (rentang 56-75%), model tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif. Kesimpulannya, model *project based learning* berbasis dimensi profil lulusan pada seni karawitan dapat diterapkan secara efektif untuk pengembangan karakter peserta didik.

Kata Kunci: Karawitan; Model Project Based Learning; Profil Lulus

Abstract

This study aims to test the validity and effectiveness of the project-based learning model in learning karawitan art based on graduate profile dimensions in order to improve student character. The approach used is the research and development method with the ADDIE model. The validation results show a score of 90% from subject matter experts and 96% from media experts (very valid category), as well as 77% from learning experts (sufficiently valid category with minor revisions). Based on the N-Gain score analysis of 0.6201 (moderate category, $0.3 \leq g \leq 0.7$) and the N-Gain percentage of 62.0111% (range 56-75%), the model is classified as moderately effective. In conclusion, the project-based learning model based on the graduate profile dimensions in karawitan art can be effectively applied to develop students' character.

Keywords: Karawitan; Project Based Learning Model; Graduate Profil

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kompetensi dasar peserta didik sebagai fondasi perkembangan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pada era abad ke-21, pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, serta internalisasi nilai moral, sosial, dan budaya. Oleh karena itu, sekolah dasar berfungsi tidak hanya sebagai institusi akademik, tetapi juga sebagai ruang penguatan karakter dan pelestarian budaya lokal.

Salah satu bidang yang memiliki kontribusi signifikan dalam mendukung tujuan tersebut adalah pendidikan seni. Pendidikan seni merupakan ranah pembelajaran yang memanfaatkan ekspresi estetis untuk mengembangkan pengetahuan, kepribadian, serta nilai-nilai kemanusiaan peserta didik. Dalam kajian internasional, pendidikan seni tidak lagi dipandang sebagai pelengkap kurikulum, melainkan sebagai fondasi pembelajaran yang bersifat humanistik dan transformatif. (Tao & Tao, 2024) menyatakan bahwa pendidikan estetika mengalami pergeseran dari sekadar apresiasi seni menuju pendekatan integratif yang menggabungkan inovasi, teknologi, empati, dan keadilan sosial, sehingga berperan dalam

pengembangan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik. Sejalan dengan itu, seni berfungsi sebagai media pedagogis yang mendorong berpikir kritis, kecerdasan emosional, keterlibatan belajar, dan kesadaran budaya (Privietha et al., 2025).

Dalam konteks pendidikan musik di sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan musikal, tetapi juga pada perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan karakter peserta didik secara holistik (Wulan et al., 2023). Pembelajaran musik berbasis apresiasi, kreasi, dan ekspresi memberikan pengalaman musikal langsung yang mendorong berkembangnya kepekaan estetis dan kepribadian peserta didik (Setyaning Astuti et al., 2023). Selain itu, pendidikan seni tradisional berperan dalam mentransformasikan nilai budaya dan etika melalui pengalaman estetis dalam proses pembelajaran (Nurharini, 2020). Dengan demikian, pembelajaran seni musik berpotensi menjadi media efektif dalam penguatan karakter sekaligus pelestarian budaya lokal.

Salah satu bentuk seni musik tradisional yang relevan dalam konteks tersebut adalah seni karawitan. Karawitan merupakan seni musik tradisional Jawa yang dimainkan melalui ansambel gamelan dengan laras pelog dan slendro serta berbagai instrumen seperti gong, kendang, saron, bonang, dan gender (Trijayanto et al., 2025). Melalui praktik bermain gamelan secara berkelompok, peserta didik belajar nilai kebersamaan, disiplin, tanggung jawab, toleransi, dan harmoni sosial. Karawitan juga membantu mengembangkan koordinasi motorik halus, kreativitas musikal, serta keterampilan kolaborasi (Karoso & Cahyono, 2022).

Penelitian berjudul "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Ekstrakurikuler Karawitan di SD N 2 Balong" menunjukkan bahwa keterlibatan dalam karawitan membentuk disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama (Setyawan & Pangestuti, 2020). Penelitian kedua dengan judul "Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Karawitan dalam Mengembangkan Karakter Disiplin dan Cinta Tanah Air Siswa" menemukan bahwa kegiatan ekstrakurikuler karawitan menumbuhkan karakter disiplin dan cinta tanah air melalui pembiasaan rutin dan apresiasi terhadap budaya bangsa (Fatmawati & Kaltsum, 2022). Selanjutnya, penelitian ketiga berjudul "Strategi Pengembangan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Karawitan di Sekolah Dasar Negeri 3 Kerambitan" mengungkapkan bahwa ekstrakurikuler karawitan tidak hanya mengembangkan keterampilan seni, tetapi juga membentuk kerja sama, toleransi, dan sikap saling menghargai (Darma & Sudarsana, 2022). Sebagian besar penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kegiatan karawitan terbukti berkontribusi terhadap pembentukan karakter peserta didik.

Namun demikian, berdasarkan analisis terhadap penelitian-penelitian tersebut, terdapat beberapa keterbatasan. Pertama, sebagian besar kajian masih berfokus pada kegiatan ekstrakurikuler, bukan pada pengembangan model pembelajaran intrakurikuler yang sistematis. Kedua, penelitian yang mengintegrasikan seni karawitan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka, khususnya dimensi Profil Lulusan, masih terbatas. Ketiga, belum ditemukan model pembelajaran seni karawitan yang secara khusus dirancang menggunakan pendekatan Project Based Learning (PjBL) dan diuji validitas serta keefektifannya dalam meningkatkan dimensi karakter tertentu, seperti penalaran kritis dan kolaborasi. Dengan demikian, terdapat *research gap* berupa kebutuhan pengembangan model pembelajaran seni karawitan berbasis pendekatan inovatif yang terintegrasi secara konseptual dengan Profil Lulusan.

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, Profil Pelajar Pancasila yang kini ditegaskan sebagai Profil Lulusan mencakup delapan dimensi utama, yaitu keimanan dan ketakwaan, kewarganegaraan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi (Novia et al., 2024; Permendikdasmen No 13 Tahun 2025 Tentang Perubahan Atas Permendikbudristek No 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Dikdasmen, 2024). Dimensi-dimensi tersebut dirancang untuk membentuk peserta didik yang unggul secara holistik melalui pembelajaran autentik dan bermakna. (Dewi & Sukmawarti, 2025) menunjukkan bahwa integrasi dimensi Profil Pelajar Pancasila melalui pengembangan E-modul P5 efektif dalam memperkuat karakter dan literasi peserta didik sekolah dasar.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang selaras dengan dimensi Profil Lulusan, diperlukan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif. Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam penyelesaian proyek kontekstual melalui tahapan pertanyaan mendasar, perencanaan, penyusunan jadwal, pemantauan, pengujian hasil, dan evaluasi (Nur'aini & Ulfan, 2024). Penelitian menunjukkan bahwa PjBL berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar seni musik (Maharani & Nurharini, 2024), meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama (Nur Asri et al., 2025), serta memperkuat kreativitas dan keterlibatan peserta didik (Sabrina & Indrawati, 2024). Karakteristik PjBL yang kolaboratif dan berbasis pemecahan masalah menjadikannya relevan untuk mengintegrasikan dimensi penalaran kritis dan kolaborasi dalam pembelajaran seni karawitan.

Meskipun demikian, berdasarkan observasi awal di SD Labschool UNNES, pembelajaran seni karawitan masih didominasi model konvensional yang berfokus pada latihan teknik secara instruktif. Integrasi dimensi penalaran kritis dan kolaborasi belum optimal, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses reflektif maupun pengambilan keputusan musikal secara kolaboratif. Kondisi ini semakin menegaskan kebutuhan pengembangan model pembelajaran yang lebih partisipatif dan kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengembangan model pembelajaran seni karawitan berbasis Project Based Learning (PjBL) yang diintegrasikan dengan dimensi Profil Lulusan, khususnya penalaran kritis dan kolaborasi, pada peserta didik kelas III sekolah dasar. Model ini dikembangkan secara sistematis dan diuji validitas serta keefektifannya untuk memastikan kelayakan implementasi dalam pembelajaran muatan lokal.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran seni karawitan berbasis PjBL yang valid dan efektif dalam meningkatkan karakter peserta didik, sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal dan implementasi Kurikulum Merdeka secara lebih bermakna.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD) untuk merancang, mengembangkan, dan menguji keefektifan model PjBL berbasis Dimensi Profil Lulusan (Sugiyono, 2023). Metode ini memungkinkan peneliti membuat produk baru, menguji validitasnya, dan memastikan relevansi model terhadap karakteristik peserta didik. Rancangan penelitian ini menggunakan model ADDIE menurut Branch (2009), yang terdiri dari lima tahap utama: *Analyze* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena tahapannya tersusun secara sistematis dan interaktif, serta memiliki fase yang sederhana.

Penelitian dilakukan di SD Labschool UNNES yang memiliki fasilitas gamelan dan melaksanakan pembelajaran seni karawitan. Fokus penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Project Based Learning. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 3 SD Labschool UNNES dengan jumlah 16 peserta didik sebagai sampel.

Dalam penelitian ini, digunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif dalam penelitian ini untuk menjelaskan mengenai mengolah data berupa kritik dan saran dari hasil ulasan para ahli terhadap model pembelajaran yang dihasilkan. Dalam analisis ini, data-data dinyatakan dengan kalimat dan kata-kata. Metode analisis deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini, diperoleh dari pengumpulan data yang berupa angket yang kemudian diolah berupa angka, persentase, dan dikategorikan ke dalam kelompok tertentu (Arikunto, 2021) dalam (Nadia et al., 2025). Metode analisis deskriptif kuantitatif dalam panduan model Project Based Learning Karawitan ini meliputi uji ahli media, ahli materi, dan uji efektivitas.

Validitas panduan model Project Based Learning Karawitan diperoleh dari deskriptif kualitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah hasil penelitian yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase yaitu validitas produk yang

dikembangkan. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari subjek adalah:

$$\text{Validitas ahli} = \frac{\text{Total Skor Perolehan}}{\text{Total Skor Keseluruhan}} \times 100\% \quad (1)$$

Untuk dapat memberikan makna dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketetapan sebagai berikut pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Hasil Validitas

Tingkat Pencapaian	Kategori	Keterangan
85,01% – 100%	Sangat Valid	Sangat dapat digunakan tanpa revisi
70,01% – 85,00%	Cukup Valid	Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
50,01% - 70,00%	Kurang Valid	Kurang dapat digunakan dengan revisi besar
01,00% - 50,00%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

Efektivitas dari model Project Based Learning Karawitan terhadap peningkatan karakter peserta didik kelas 3 di sekolah dasar diuji dengan menggunakan rancangan uji *t*. Persyaratan Uji-*t* yang digunakan dalam analisis data dalam penelitian ini adalah uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran skor pada setiap variabel. Pemanfaatan aplikasi IBM SPSS Statistics 26 digunakan untuk melakukan uji normalitas. Langkah-langkah uji normalitas SPSS 26 melalui: 1) Buka SPSS 26, masukkan data ke data view, definisikan variabel di *variable view*, 2) Klik menu *analyze > descriptive statistics > explore*, 3) Pindahkan variabel yang akan diuji ke kotak *dependent list*, 4) Klik tombol *plots* di sebelah kanan, centang opsi *normality plots with test*, lalu klik *continue*, 5) Klik OK untuk melihat hasil pada jendela *Output*.

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada analisis ini peneliti melakukan analisis kebutuhan berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Labschool UNNES kepada guru pengampu karawitan, dimana peserta didik kelas 3 kurang aktif dengan model pembelajaran konvensional seni karawitan serta saat pelaksanaan kegiatan beberapa peserta didik bermain-main tidak serius. Beberapa peserta didik juga masih pada kesulitan dalam memainkan gamelan. Tempo yang dimainkan masih berantakan kurang harmonis. Kemudian juga terdapat peserta didik yang paham bermain karawitan, namun tidak ingin mengajari teman lainnya. Dalam penelitian ini merancang model *Project Based Learning* seni karawitan berbasis dimensi profil lulusan. Tahap penyusunan kerangka model *Project Based Learning* pada penelitian ini berisi langkah-langkah atau sintaks dalam pembelajaran *Project Based Learning*, sintaks tersebut dikemas dalam *ebook* panduan model PjBL seni karawitan. Desain model melalui panduan guru yang meliputi cover, halaman utama, isi, dan penutup.

Pada tahap *development* (pengembangan) bertujuan untuk melihat kelayakan model *Project Based Learning* berbasis dimensi profil lulusan pada seni karawitan. Dalam hal ini, penilaian kelayakan dilakukan oleh validator ahli materi dan media. Kemudian, pada tahap *implementation* diterapkan dalam kegiatan karawitan melalui uji coba skala kecil dan skala besar. selanjutnya dilakukan tahap evaluasi yang dilakukan sesuai hasil kevalidan dari ahli materi dan ahli media. Pada validasi materi dan media dilakukan oleh 2 ahli materi dan 1 ahli media, yaitu oleh Bapak Beni Saptiyanto, M.Pd., Gr., Ibu Dr. Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.,

dan Bapak Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd. Berikut hasil validasi materi yang telah dinilai oleh ahli materi:

Model Project Based Learning Seni Karawitan berbasis profil lulusan untuk meningkatkan karakter peserta didik kelas 3 sekolah dasar telah melalui proses uji validitas. Tujuan uji validitas adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan model project-based learning pada seni karawitan berbasis profil lulusan yang sudah dikembangkan. Dua aspek yang meliputi penilaian validitas yaitu aspek materi dan aspek media. Ahli yang menguji validitas adalah dosen ahli pada bidangnya. Hasil dari perhitungan kuesioner kualitas pada model Project Based Learning Seni Karawitan dipaparkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Tabulasi Data Kualitas Model Project Based Learning Seni Karawitan Dinilai oleh Ahli

No	Kode	Jumlah Skor	
		Ahli Materi	Ahli Media
1	A1	100	94
2	A2	83	100
3	A3	94	94
	Persentase A1	100%	94%
	Persentase A2	83%	100%
	Persentase A3	94%	94%
	Rata-Rata	92%	96%

Hasil perhitungan rata-rata keseluruhan validasi sebesar 94% dan berada pada interval 90%-100% yang menunjukkan bahwa model Project Based Learning Seni Karawitan termasuk dalam kriteria sangat valid atau layak untuk dikembangkan.

Aspek pertama, kesesuaian materi. Pada kesesuaian materi yang meliputi kesesuaian materi seni karawitan dengan capaian pembelajaran seni musik pada fase B, isi materi relevan dengan dimensi profil lulusan, materi disusun secara runtut dan sistematis, kesesuaian tujuan pembelajaran, bahasa materi jelas dan mudah dipahami, materi mampu mengembangkan sikap dan karakter, materi sesuai dengan tingkat peserta didik, kesesuaian nilai budaya dan kearifan lokal, serta materi relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendapatkan persentase skor dari ahli materi 1 dan 2 sebesar 100%. Perolehan ini menandakan bahwa materi karawitan berbasis dimensi profil lulusan yang digunakan sudah valid dengan karawitan di kelas 3 SD.

Aspek kedua, kelengkapan materi. Pada kelengkapan materi yang meliputi panduan penggunaan, penyusunan kalimat, kesesuaian ilustrasi, kesesuaian soal pretest dan posttest sesuai kelengkapan materi dalam aspek teori dan praktik, kesesuaian kurikulum, kemudahan diikuti, terintegrasi dengan model *Project Based Learning* memperoleh hasil persentase skor dari ahli materi 1 sebesar 85% dan ahli materi 2 sebesar 81%. Dari perolehan tersebut, dihasilkan bahwa pada aspek kelengkapan materi dinyatakan valid untuk digunakan.

Aspek ketiga, kegunaan materi. Aspek ini terdapat indikator berupa keterlibatan peserta didik, peningkatan minat peserta didik, mengembangkan keterampilan praktik, mudah diimplementasikan, mendukung pembelajaran kolaboratif, dan memberikan pengalaman serta kreativitas peserta didik memperoleh skor validasi oleh ahli materi 1 sebesar 93% dan ahli materi 2 sebesar 96%. Sehingga dari segi kelengkapan materi dinyatakan valid untuk digunakan.

Aspek pertama pada kevalidan media yaitu tampilan tulisan. Pada aspek ini memperoleh persentase sebesar 94%. Hal tersebut menegaskan bahwa pembuatan media sudah sesuai dengan penulisan judul, kesesuaian huruf, penggunaan kata, kenyamanan saat dibaca, konsistensi font dan typografi, penggunaan huruf tebal dan miring, kesesuaian spasi antar baris.

Aspek kedua, tampilan gambar. Hasil persentase oleh ahli media memperoleh 100%. Sehingga gambar media panduan model yang meliputi kejelasan gambar, ukuran gambar proporsional, kesesuaian gambar, variasi gambar, komposisi gambar tertata rapi,

penggunaan ikon navigasi jelas dan mudah digunakan, label dan keterangan pada gambar informatif. Buku panduan model sebaiknya menggunakan gambar yang jelas dan sesuai. Dengan hal tersebut, membuat pembaca salah satunya guru tidak merasa kebingungan dengan teori yang dimaksud serta untuk menggugah selera membaca dikarenakan dengan adanya gambar bisa menarik visual.

Aspek ketiga daya tarik. Pada aspek ini memperoleh hasil persentase sebesar 94%. Indikator aspek terdiri dari kemenarikan desain, ketepatan desain, cover menampilkan isi, kontras warna, elemen visual motif batik, dan keharmonisan penggunaan warna tema budaya jawa.

Berdasarkan hasil persentase validasi oleh ahli media diperoleh 77%. Dengan persentase tersebut sesuai dengan (Akbar, 2013), maka persentase 77% termasuk dalam rentang persentase 70,01-85,00, sehingga dapat dikatakan bahwa media panduan model PjBL seni karawitan dapat digunakan namun perlu revisi kecil.

Hal tersebut didukung dengan kritik dan saran dari ahli media yang meliputi cover depan warna disesuaikan dengan warna background, tata tulis dibuat konsisten page stup, penomoran daftar isi, daftar pustaka, hyperlink tidak bisa dibuka, penulisan terlihat kecil.

Uji efektivitas ini dilakukan melalui angket karakter dengan dimensi profil lulusan penalaran kritis dan kolaborasi sebelum dan sesudah penggunaan model oleh 16 peserta didik kelas 3 sekolah dasar Labschool. Setelah memperoleh hasil *pre-test* dan *post-test*, hasil yang telah diperoleh dianalisis menggunakan uji *t-paired* menganalisis peningkatan karakter peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model PjBL seni karawitan berbasis profil lulusan. Sebelum dilakukan uji *t-paired*, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas. Data hasil pretest dan posttest, dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest Siswa

No.	Responden	Pre-Test	Post-Test
1	P1	28	43
2	P2	28	41
3	P3	26	41
4	P4	26	40
5	P5	24	39
6	P6	25	38
7	P7	29	40
8	P8	29	43
9	P9	28	39
10	P10	30	40
11	P11	25	37
12	P12	20	36
13	P13	26	41
14	P14	27	39
15	P15	29	40
16	P16	21	39
% Rata-Rata		26	40

Hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa persentase rata-rata pretest mencapai 26, sedangkan persentase rata-rata posttest sebesar 40. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan karakter peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model Project-based Learning (PjBL). Sebelum analisis menggunakan uji *t*-tes, dilakukan pengujian prasyarat berupa uji normalitas guna menentukan apakah distribusi data bersifat normal. Uji normalitas dalam penelitian ini mengadopsi metode Shapiro-Wilk berbasis perangkat lunak SPSS-26, yang dipilih karena ukuran sampel ($n < 50$). Hasil uji tersebut memperlihatkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,107 dan posttest sebesar 0,542. Karena kedua nilai signifikansi tersebut melebihi ambang batas 0,05, dapat disimpulkan bahwa data angket karakter pada dimensi

penalaran kritis dan kolaborasi peserta didik terdistribusi secara normal. Oleh karena itu, data tersebut layak dianalisis lebih lanjut dengan uji statistik parametrik, yakni paired sample t-test.

Berdasarkan uji t yang telah dilakukan didapatkan t hitung sebesar 24,544 dengan signifikansi sebesar 0,000. Hal ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari karakter pada peserta didik kelas 3 di sekolah dasar Labschool UNNES setelah diterapkannya model project-based learning *ditolak*. Namun, hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari karakter pada peserta didik kelas 3 sekolah dasar Labschool UNNES setelah diterapkannya model PjBL Seni Karawitan berbasis dimensi profil lulusan *diterima*. Nilai N-Gain score sebesar 0.6201 dan N-Gain persen sebesar 62,0111. Nilai N-gain skor tersebut berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$, sehingga termasuk dalam kategori sedang. Di sisi lain, nilai N-Gain persen sebesar 62,0111 berada pada rentang 56-75 yang menunjukkan bahwa efektivitas model *project-based learning* berbasis dimensi profil lulusan pada seni karawitan berada pada kategori cukup efektif.

Secara teoretis, efektivitas PjBL dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar telah banyak dibuktikan dalam penelitian sebelumnya. Penelitian (Maharani & Nurharini, 2024) menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran seni musik mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan karena memberikan ruang eksplorasi dan tanggung jawab dalam proses berkarya. Sejalan dengan itu, (Nur Asri et al., 2025; Sabrina & Indrawati, 2024) menyatakan bahwa PjBL mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, serta tanggung jawab individu dalam kelompok, sehingga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

Temuan dalam penelitian ini memperkuat hasil-hasil tersebut, namun dengan fokus yang lebih spesifik pada integrasi dimensi profil lulusan secara sistematis dalam setiap tahapan sintaks pembelajaran. Jika pada penelitian sebelumnya integrasi karakter cenderung bersifat implisit, maka dalam penelitian ini dimensi penalaran kritis dan kolaborasi dirancang secara eksplisit sejak tahap perencanaan proyek, pelaksanaan, hingga refleksi. Hal ini menunjukkan adanya perluasan implementasi PjBL, tidak hanya sebagai strategi pembelajaran aktif, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter yang terstruktur.

Dalam konteks seni karawitan, penelitian (Fatmawati & Kaltsum, 2022; Setyawan & Pangestuti, 2020) mengungkapkan bahwa kegiatan karawitan efektif dalam menanamkan nilai disiplin, kerja sama, dan kecintaan terhadap budaya lokal. Namun, penelitian tersebut umumnya dilaksanakan dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler dan belum dikembangkan menjadi model pembelajaran intrakurikuler yang tervalidasi dan teruji efektivitasnya secara kuantitatif. Penelitian ini melengkapi kekurangan tersebut dengan menghadirkan model PjBL seni karawitan yang tidak hanya berorientasi pada pelestarian budaya, tetapi juga terintegrasi dengan kebijakan Kurikulum Merdeka melalui dimensi profil lulusan.

Peningkatan dimensi penalaran kritis dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui tahapan sintaks PjBL yang menuntut peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan musikal, menentukan solusi, serta melakukan refleksi terhadap hasil penampilan. Proses ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran berbasis proyek yang menekankan pemecahan masalah secara kontekstual. Sementara itu, peningkatan kolaborasi terlihat dalam praktik ansambel karawitan yang menuntut koordinasi tempo, komunikasi, dan tanggung jawab kelompok. Situasi pembelajaran yang bersifat partisipatif ini mendukung terbentuknya interaksi sosial yang konstruktif.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan sebelumnya mengenai efektivitas PjBL, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam bentuk integrasi eksplisit antara sintaks PjBL dan dimensi profil lulusan pada pembelajaran seni tradisional berbasis budaya lokal. Kontribusi tersebut diperkuat melalui pengembangan produk berupa e-book panduan model yang dapat direplikasi oleh guru serta pembuktian empiris melalui analisis statistik bahwa model tersebut efektif dalam meningkatkan karakter peserta didik sekolah dasar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, model Project Based Learning (PjBL) seni karawitan berbasis dimensi profil lulusan dinyatakan sangat valid dan efektif dalam meningkatkan karakter peserta didik. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 94% yang berada pada rentang 90%–100%, sehingga model termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk dikembangkan. Selain itu, hasil analisis efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,6201 yang berada pada kategori sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$), serta N-Gain persen sebesar 62,0111 yang termasuk dalam kategori cukup efektif (56–75). Dengan demikian, model PjBL seni karawitan berbasis dimensi profil lulusan terbukti mampu meningkatkan karakter peserta didik secara signifikan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang relatif kecil dan hanya berfokus pada dua dimensi karakter, yaitu penalaran kritis dan kolaborasi. Keterbatasan tersebut membuat hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil yang diperoleh lebih representatif. Selain itu, pengujian model dapat dikembangkan pada dimensi profil lulusan lainnya dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik, sehingga penerapan model dapat berjalan lebih optimal dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, S. K., Diah, X. F. K., Handoyo, B. C., & Rakasiwi, G. A. L. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Modulasi sebagai Stimulus Kepekaan Musikalitas Anak. *PROMUSIKA: Jurnal Pengkajian, Penyajian, dan Penciptaan Musik*, 13(2), 75-81. <https://doi.org/10.24821/promusika.v11i2.10868>
- Darma, & Sudarsana. (2022). Strategi Pengembangan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Karawitan Di Sekolah Dasar Negeri 3 Kerambitan. *Agama Dan Budaya*, 6(2).
- Dewi, J. & Sukmawarti. (2025). Pengembangan Buku Digital Interaktif Berbantuan Flipbook Maker Pada Materi Satuan Ukuran Development Of Interactive Digital Books Using Flipbook Maker On Unit Of Measurement Material. *urnal INDOPEdia: Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan*, 3(2), 475-476. <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/486>
- Fatmawati, R. A. D., & Kaltsum, H. U. (2022). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Karawitan dalam Mengembangkan Karakter Disiplin dan Cinta Tanah Air Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4768–4775. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2929>
- Karoso, S., & Cahyono, B. T., (2022). Kepelatihan Seni Budaya Karawitan Di Sma Negeri 1 Dawarblandong Kabupaten Mojokerto. *JPS: Jurnal Pengabdian Pendidikan Seni Pertunjukan*, 3(2), 132-142. <https://ap2seni.or.id/index.php/jps/article/view/51>
- Maharani, M. D., & Nurharini, A. (2024). The Relationship Between the Use of TikTok and PjBL Models with Music Learning Outcomes. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2), 272–283. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.74246>
- Nadia, Shamdias, B. N. G., Buntu, A., Jamhari, M., & Febriani, I. V. (2025). Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi | 2888. *Jurnal Ilmiah Biologi*, 13(4), 2888–2896. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v13i4.18938>
- Novia, F., Desti Nurdianti, & M Bambang Purwanto. (2024). English Learning and Innovation Skills in 21st: Implementation of Critical Thinking, Creativity, Communication, and Collaboration. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 3(2), 113–124. <https://doi.org/10.55927/ajae.v3i2.8318>
- Nur Asri, L., Hasibuan, R., & Khotimah, N. (2025). Pengaruh Project Based Learning terhadap Sikap Peduli Lingkungan dan Tanggung Jawab pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum:*

- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 316–328.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1188>
- Nur'aini, A., & Ulfan, T. (2024). Upaya Meningkatkan Kreativitas Menulis Model Project Based Learning Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 336-344. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i2.3437
- Nurharini, A. (2020). Analysis Of Traditional Dance Education In Cultural Phenomenon. *Sembadra: Journal of Arts and Education Studies (Sembadra-JAES)*, 2(2), 73-78. <https://doi.org/10.26740/sembadra.v2n2.p73-78>
- Permendikdasmen No 13 Tahun 2025 Tentang Perubahan Atas Permendikbudristek No 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Dikdasmen (2024).
- Privietha, P., Mubeen, S., Jie, G., Nivethikha, R., Tee, M., & Armstrong, J. J. (2025). Art as a Pedagogical Tool: Transforming Education Through Creativity. *International Journal of Environmental Sciences*, 11(14S), 592-599. <https://doi.org/10.64252/rkczq690>
- Sabrina, R., & Indrawati, T. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Seni Musik Dengan Menerapkan Model Project Based Learning (PJBLI) Berbantuan Media Flashcard Dikelas IV SD Negeri 08 Lubuk Alung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 357-371. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3837>
- Setyawan, A. D., & Pangestuti, G. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Ekstrakurikuler Karawitan Di SD N 2 Balong. *TRIHAYU Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i3.8152>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)*. Alfabeta.
- Tao, Y., & Tao, Y. (2024). Integrating Aesthetic Education in Quality Education: A Bibliometric Analysis of Sustainable Development Perspectives. *Sustainability (Switzerland)*, 16(2), 855. <https://doi.org/10.3390/su16020855>
- Trijayanto, S., Retno Sari, L., & Jurai Siwo Lampung, U. (2025). Gamelan as a Reflection of the Cultural Identity of the Javanese Community in South Lampung: gamelan. *Panggung*, 35(4). <https://doi.org/10.26742/panggung.v35i4.3633>
- Wulan, D. W. (2023). Penggunaan Seni Musik dalam Mendukung Perkembangan Kognitif dan Emosional Siswa SD. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan (JPPI)*, 1(2). <https://doi.org/10.69688/jpip.v1i2.15>