



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

## BERMAIN GAMELAN UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL PADA REMAJA BERMASALAH

Toetiek Septriasih, Dr. Sugiyanto

Universitas Gadjah Mada, 2009 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

# PLAYING GAMELAN TO ENHANCE PRO SOCIAL BEHAVIOR AMONG PROBLEMATIC TEENAGER

### Abstract

Pro social behavior is a behavior which intended to help or utilize by others. The aim of this research was to observe the influence of playing gamelan towards the enhancement of pro social behavior among problematic teenagers. An experiment method with control group was used in this research. The subject of this research was teenagers with behavior problems who are under a rehabilitation program. Twenty-nine research subjects were obtained from a social rehabilitation centre with age range of 14 – 18 years old. Subjects were divided into two groups; 15 subjects in an experimental group which received playing gamelan intervention, and 14 subjects in a control group which was without intervention. Playing gamelan intervention was held for 11 weeks. Intervention was carried out by using a set of gamelan pelog slendro. Measurements were acquired by observing the appearance of pro social behavior. The research result was analyzed by using mixed design ANOVA which supported by qualitative analysis as a completion of quantitative data. The research proved that playing gamelan was significantly effective in the enhancement of pro social behavior among the problematic teenagers.

*Keywords: playing gamelan, pro social behavior, problematic teenagers*



## **PADA REMAJA BERMASALAH**

Toetiek Septriasih<sup>1</sup> Sugiyanto<sup>2</sup>

### **Intisari**

Perilaku prososial merupakan perilaku yang bertujuan membantu atau memberikan manfaat bagi orang atau pihak lain. Penelitian ini ingin mengkaji pengaruh bermain gamelan dalam meningkatkan perilaku prososial pada remaja bermasalah. Metode eksperimen dengan kelompok kontrol digunakan dalam penelitian ini. Subjek adalah remaja dengan permasalahan perilaku yang menjalani program rehabilitasi. Subjek penelitian berjumlah 29 remaja yang berada di panti rehabilitasi sosial dengan usia berkisar antara 14 – 18 tahun. Subjek dibagi menjadi dua kelompok, 15 subjek pada kelompok eksperimen yang mendapat intervensi bermain gamelan, dan 14 subjek pada kelompok kontrol, tanpa perlakuan. Intervensi bermain gamelan dilakukan selama 11 minggu. Intervensi menggunakan seperangkat gamelan pelog-slendro. Pengukuran dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap perilaku prososial yang muncul. Hasil penelitian akan dianalisis menggunakan anava campuran yang didukung dengan analisis kualitatif sebagai pelengkap data kuantitatif. Penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa bermain gamelan secara signifikan efektif meningkatkan perilaku prososial pada remaja bermasalah.

*Kata kunci: bermain gamelan, perilaku prososial, remaja bermasalah*

---

<sup>1</sup> Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

<sup>2</sup> Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada