

Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar  
Denpasar, Bali



PINTAR BERMAIN GENDER WAYANG UNTUK ANAK-ANAK

Buku Referensi

2019

# PINTAR BERMAIN GENDER WAYANG UNTUK ANAK-ANAK

Desain Video Pembelajaran untuk  
Pembentukan Karakter



Ni Ketut Suryatini  
Nyoman Lia Susanthi  
Ni Luh Sustiwati

PUSAT PENERBITAN LP2MPP  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

**PINTAR BERMAIN GENDER WAYANG  
UNTUK ANAK-ANAK:  
Desain Video Pembelajaran untuk  
Pembentukan Karakter**

Ni Ketut Suryatini  
Nyoman Lia Susanthi  
Ni Luh Sustiwati

PUSAT PENERBITAN LP2MPP  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

# **Pintar Bermain Gender Wayang untuk Anak-Anak: Desain Video Pembelajaran untuk Pembentukan Karakter**

Penulis:

Ni Ketut Suryatini, S.SKar., M.Sn

Nyoman Lia Susanthi, S.S., M.A.

Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd.

ISBN 978-602-53298-1-4



Editor:

Dr. I Wayan Sukra Warpala, M.Sc

I Nyoman Suidiana, S.SKar., M.Sn

Desain sampul dan tata letak

Ketut Hery Budiyan

I Putu Widi Adnyana, S.Kom

Penerbit

PusatPenerbitan LP2MPP InstitutSeni Indonesia Denpasar

Redaksi

PusatPenerbitan LP2MPP ISI Denpasar

Gedung LP2MPP ISI Denpasar

Jalan Nusa Indah Denpasar 80235

Telepon (0361) 227316, Fax (0361) 236100

E-mail: [penerbitan@isi-dps.ac.id](mailto:penerbitan@isi-dps.ac.id)

Cetakan Pertama Oktober 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

## PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya buku dengan judul “Pintar Bermain Gender Wayang untuk Anak-Anak: Desain Video Pembelajaran untuk Pembentukan Karakter” yang merupakan hasil Penelitian Terapan tahun 2019 dengan judul “Pembentukan Karakter Melalui Inovasi Gender Wayang Kolosal Anak-Anak”.

Dalam penyusunan buku ini, data yang disampaikan meliputi ruang lingkup tentang desain video pembelajaran gender wayang untuk pembentukan karakter anak yang dilengkapi dengan video pembelajaran. Hasil video pembelajaran ini digunakan dalam merancang penciptaan karya inovasi gender wayang kolosal anak-anak berjudul “*Rare Kelangon*”. Penulis menyadari bahwa terkait dengan hasil akhirnya masih jauh dari sempurna sehingga penulis sangat mengharapkan koreksi dan masukan dari berbagai pihak sehingga nantinya penulis mampu menghasilkan luaran penelitian yang lebih valid dan akurat.

Pada kesempatan ini pula, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Rektor ISI Denpasar, Prof. Dr. I Gede Arya Sugiatha, S.SKar., M.Hum beserta jajaran pimpinan, Ketua LP2MPP ISI Denpasar Dr. Ni Made Arshiniwati beserta staf, narasumber yaitu Made Taro, I Wayan Suweca, S.Skar., M.Si dan I Nyoman Sudarna, B.A. Terimakasih juga kami sampaikan kepada editor yaitu Dr. I Wayan Sukra Warpala, M.Sc dan I Nyoman Suidiana, S.SKar., M.Sn serta desainer layout dan tata letak yaitu Ketut Hery Budiayana dan I Putu Widi Adnyana, S.Kom beserta semua pihak yang telah membantu sehingga buku ini dapat terselesaikan.

Oktober 2019

Penulis

# **BAB I**

## **LATAR BELAKANG, TUJUAN DAN MANFAAT**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bangsa Indonesia saat ini dihadapkan pada berbagai masalah terkait dengan etika, moral dan pembentukan karakter. Berdasarkan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), jumlah anak sebagai pelaku dalam kejahatan meningkat di tahun 2016. Pada tahun 2014 terdapat 67 kasus anak yang menjadi pelaku kejahatan, meningkat menjadi 79 kasus pada tahun 2015 dan mengalami peningkatan kembali pada tahun 2016. Begitupula kasus anak sebagai pelaku tawuran juga mengalami peningkatan. Fenomena ini menunjukkan masih rendahnya penanaman karakter terhadap anak-anak dan terdapat nilai di masyarakat yang belum berfungsi maksimal. Pendidikan di sekolah dan di rumah belum cukup untuk membangun karakter anak-anak pada era milenia. Terlebih anak-anak kini dihadapkan pada kebebasan memperoleh informasi melalui dunia maya, sehingga dibutuhkan upaya untuk mengatasi dan mengisi kekosongan jam anak-anak agar tidak dihabiskan oleh media internet.

Ditengah kemunduran nilai-nilai etika dan moral bangsa Indonesia, seni menawarkan cara untuk pembentukan karakter. Seni dapat menjadi pondasi maya untuk menyeimbangkan kemampuan berfikir statis menjadi kreatif. Seni berhasil mengupayakan pendidikan karakter dari kecerdasan intelektual dengan tolak ukur IQ (intelligence quotient) dan EQ (emotional quotient). Anak-anak yang memiliki IQ dan EQ tinggi adalah anak-anak yang mampu mengendalikan diri, penuh percaya diri, mudah bergaul dan tidak merasa dirinya paling pandai (Goleman dalam Sunarto, 2009).

Salah satu kesenian Bali yang telah berhasil mengubah karakter adalah seni karawitan gender wayang. Gender wayang adalah barungan alit yang merupakan gamelan pewayangan dengan instrument pokok terdiri dari 4 tungguh gender berlaras selendro (lima nada) (Dibia, 1999:108). Fungsi gender wayang adalah untuk mengiringi upacara Manusa Yadnya (potong gigi) dan Pitra Yadnya (Ngaben). Selain itu gender wayang juga digunakan untuk mengiringi pentunjukan wayang lemah, wayang kulit dengan dipadukan alat musik lain. Gender wayang dimainkan dengan kedua tangan secara bersamaan, sehingga berdampak pada keseimbangan otak kanan

dan kiri. dengan keseimbangan otak tersebut maka berdampak pada perilaku anak yang lebih baik (keseimbangan IQ dan EQ).

Menurut penelitian Widiastuti (2017) terdapat 3 nilai yang terkandung dalam pembelajaran gender yaitu nilai pendidikan, nilai hidup bermasyarakat serta nilai religius. Nilai pendidikan berupa kepekaan terhadap nada-nada dan mampu mengekspresikan lagu dalam *Gender Wayang*. Nilai hidup bermasyarakat adalah belajar saling menghormati orang lain dalam berinteraksi saat berlatih hingga di panggung. Nilai religius adalah permainan gender ini berfungsi untuk mengiringi upacara keagamaan, sehingga secara tidak langsung dengan memainkan gender sebagai wujud bhakti kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Saat ini gender wayang kini tidak hanya dimainkan oleh kalangan dewasa, namun juga merambah ke kaum anak-anak. Widiastuti (2017) menyatakan bahwa ketika anak-anak mampu memainkan alat musik gender wayang maka dapat mengarahkan perkembangan fisik dan psikis lebih baik. Namun beberapa permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran yaitu dalam melatih gender wayang untuk anak-anak tidaklah mudah, sedangkan peminat yaitu generasi milenial meningkat. Peserta didik yaitu anak-anak hanya bisa secara intensif mempelajari gender wayang di sanggar, sedangkan jadwal latihan di sanggar umumnya Sabtu Minggu. Hal tersebut berdampak pada lambatnya peningkatan kemampuan karena mereka tidak bisa melakukan praktek di rumah.

Guna mempermudah proses pembelajaran gender wayang, tahun 2018 pada Penelitian Penciptaan dan Penyajian Seni (P3S) telah diciptakan video pembelajaran gender wayang untuk anak-anak. Melalui pemanfaatan media komunikasi visual memiliki kekuatan besar untuk menstimulus memori agar mampu merespon cepat (Julianto, 2019). Untuk itu diciptakan (*research and development*) video pembelajaran gender wayang guna mempercepat dan mempermudah proses pembelajaran dengan mengimplementasikan nilai-nilai pendidikan karakter pada anak-anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka dirumuskan beberapa masalah yaitu: (1) Bagaimanakah desain video pembelajaran gender wayang untuk pembentukan karakter anak-anak? (2) Bagaimanakah menciptakan video pembelajaran gender wayang yang efektif dan komunikatif untuk pembentukan karakter anak-anak? (3) Bagaimanakah tingkat kelayakan video pembelajaran gender wayang untuk pembentukan karakter anak-anak?

## **1.2 Tujuan penciptaan ini adalah:**

1. Merancang desain video pembelajaran gender wayang untuk pembentukan karakter anak-anak.
2. Menciptakan video pembelajaran gender wayang yang efektif dan komunikatif untuk pembentukan karakter anak-anak.
3. Mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran gender wayang untuk pembentukan karakter anak-anak.

## **1.3 Manfaat Penciptaan**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian dan penciptaan ini antara lain terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **1.3.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian dan penciptaan video pembelajaran gender wayang anak-anak bermanfaat untuk menguji hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa gender wayang terkandung nilai pendidikan karakter. Memperkuat teori sebelumnya bahwa pendidikan karakter dapat juga dimunculkan dalam video pembelajaran gender wayang untuk anak-anak.

### **1.3.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penciptaan dan penelitian video pembelajaran gender untuk anak-anak dapat dijabarkan dalam 3 aspek manfaat yaitu bagi lembaga, pemerintah dan masyarakat.

#### **a. Bagi Lembaga**

Bagi lembaga ISI Denpasar yang bergerak di bidang pendidikan, penciptaan dan penelitian video pembelajaran gender wayang untuk anak-anak dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa, dosen dan peneliti untuk menciptakan video pembelajaran seni untuk pembentukan karakter anak-anak. Video pembelajaran ini akan didaftarkan HKI sehingga mampu meningkatkan daya saing lembaga di kancah nasional dan internasional.

#### **b. Bagi Pemerintah**

Dengan penciptaan dan penelitian video pembelajaran gender wayang untuk anak-anak maka membantu upaya pemerintah dalam pembentukan karakter anak-anak melalui seni karawitan gender wayang.

c. Bagi Masyarakat

Video pembelajaran gender wayang bagi anak-anak ini mampu menambah wawasan dan mempopulerkan karawitan gender di level anak-anak, karena dalam video pembelajaran tersebut mempermudah cara untuk belajar gender lewat video.

## **BAB II**

### **KONSEP RANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN GENDER WAYANG UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK**

#### **2.1 Gender Wayang**

Gender wayang adalah barungan alit yang merupakan gamelan pewayangan dengan instrument pokok terdiri dari 4 tunggah gender berlaras selendro (lima nada) (Dibia, 1999:108). Keempat tunggah gender terdiri dari sepasang gender pemade dan sepasang kantikan, yang berbilah sepuluh dan dimainkan mempergunakan 2 panggul atau alat pemukul gamelan.

Fungsi gender wayang terdiri dari 2 yaitu berfungsi sebagai karawitan berdiri sendiri dan yang kedua berfungsi sebagai pengiring pertunjukkan wayang. Secara umum fungsi gender wayang di Bali sangat penting untuk mengiringi upacara baik manusa yadnya (upacara potong gigi) maupun pitra yadnya (upacara ngaben). Untuk upacara tersebut biasanya hanya menggunakan sepasang gender. Perkembangan Fungsi dan Peranan Dewasa ini Gender Wayang tidak hanya dikenal berfungsi sebagai alat pengiring pertunjukan wayang juga sebagai alat musik instrumental. Perannya sebagai musik instrumental dalam hal ini, disamping untuk iringan upacara metatah (potong gigi), upacara ngaben, Rsi Yadnya dan lain sebagainya, juga untuk mengiringi pembacaan kekawin dan kidung, misalnya: mantram Trisandya yang disiarkan pada media tv dan radio.

Menurut Suryatini (2010) Gender wayang mengalami perkembangan baik dalam variasi dan komposisinya. Sejarah Gender Wayang tidak bisa dipisahkan dari keberadaan pengaruh gong kebyar, yang menonjol pertama sebagai musik instrumental untuk gong di Bali Utara pada tahun 1914 dan kemudian dikembangkan sebagai iringan tari. Wayang Lotring adalah tokoh dalam gender wayang yang pernah mempelajari gender di berbagai daerah diantaranya di Kayumas Kaja Denpasar dan Sukawati. Beliau mentransfer gending dalam pegenderan Sekar Gendot dengan penyesuaian, perubahan dan penambahan ke dalam pelegongan.

Proses belajar-mengajar gender bagi salah satu seniman gender wayang di Banjar Kayumas Kaja yaitu I Wayan Konolan masih menerapkan cara yang natural tanpa adanya tingkatan penerapan pembelajaran.

## **2.2 Pendidikan Karakter**

Karakter terbentuk dari tiga macam bagian yang saling berkaitan yaitu pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Menurut Suryatini (2013) karakter adalah sifat yang mantap, stabil, khusus yang melekat dalam pribadi seseorang yang membuatnya bersikap dan bertindak secara spontan, tidak dipengaruhi oleh keadaan dan tanpa memerlukan pemikiran terlebih dahulu. Untuk itu pendidikan karakter diartikan sebagai pola pendidikan yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif saja tapi juga diseimbangkan dengan aspek lainnya yaitu afektif dan behavioral. Proses pembinaan keseimbangan aspek tersebut dengan dikembangkannya kebiasaan sifat-sifat positif serta pengajaran nilai-nilai karakter.

Tujuan pendidikan karakter juga tertuang dalam Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan nasional Nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan karakter sebagai upaya penanaman kecerdasan dalam berfikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengalaman dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, masyarakat dan lingkungannya (Zubaedi, 2011).

## **2.3 Nilai-nilai Pembelajaran Gender Wayang**

Nilai-nilai karakter atau budi pekerti menurut Lickona (1991) mencakup dimensi penalaran moral (moral reasoning), perasaan berlandaskan moral (moral behavior). Direktorat Pendidikan Tinggi memunculkan terdapat 18 nilai-nilai pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yaitu (1) Religius adalah sikap dan perilaku yang patuh terhadap ajaran agama, toleransi dan rukun dengan pemeluk agama lain; (2) Jujur adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya orang yang dapat dipercaya dalam tindakan, perkataan dan pekerjaan; (3) Toleransi adalah sikap menghargai terhadap perbedaan agama, suku, etnis dan sikap; (4) Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan; (5) Kerja Keras adalah tindakan yang menunjukkan perilaku bekerja dan terus belajar; (6) Kreatif adalah

berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara dan hasil baru; (7) Mandiri adalah sikap tidak mudah tergantung pada orang lain; (8) Demokratis adalah cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai memiliki hak dan kewajiban sama dengan orang lain; (9) Rasa ingin tahu adalah sikap selalu berupaya ingin mengetahui lebih mendalam dan meluas terhadap sesuatu yang dipelajari; (10) Semangat kebangsaan adalah nilai yang menjunjung tinggi nilai kebangsaan; (11) Cinta Tanah Air adalah cara berfikir yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara diatas daripada kepentingan pribadi atau golongan, (12) Menghargai prestasi adalah sikap yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu serta menghormati keberhasilannya; (13) Bersahabat/komunikatif adalah sikap yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat serta menghormati keberhasilan orang lain; (14) Cinta damai adalah sikap yang menjunjung tinggi rasa perdamaian dengan saling menghargai; (15) Gemar membaca adalah kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca; (16) Peduli lingkungan adalah sikap yang berupaya untuk mencegah terjadinya kerusakan lingkungan dan alam sekitarnya; (17) Peduli sosial adalah tindakan yang ingin selalu memberi bantuan kepada orang lain yang membutuhkan; (18) Tanggung jawab adalah sikap tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara dan Tuhan yang Maha Esa. Dalam pembelajaran gender wayang menurut Widiastuti(2017) terdapat 3 nilai yang muncul proses pembinaan yaitu nilai pendidikan, hidup bermasyarakat dan nilai religious.

## **2.4 Desain Pembelajaran**

Desain pembelajaran adalah proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran. Sagala (2005:136) menyatakan bahwa desain pembelajaran sebagai proses pengembangan pengajaran sistematis dengan menggunakan teori-teori pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut.

Komponen utama dari desain pembelajaran adalah (1) Tujuan pembelajaran (umum dan khusus) yang menjabarkan kompetensi yang akan dikuasai pembelajar; (2) Pembelajar yaitu pihak yang menjadi fokus untuk diberi pembelajaran meliputi karakteristik pembelajar, kemampuan awal dan pra syarat; (3) Analisis pembelajaran yaitu proses menganalisis topik atau materi yang akan

dipelajari; (4) Strategi pembelajaran baik makro selama 1 tahun atau mikro selama 1 kegiatan mengajar yang dilengkapi dengan baha ajar berupa materi yang akan diberikan kepada pembelejar; (5) Penilaian belajar berkaitan dengan pengukuran atau kompetensi yang dikuasi setelah mengikuti pembelajaran dan sebelumnya.

Desain pembelajaran adalah strategi serta proses pengembangan pembelajaran untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penelitian serta pengelolaan pembelajarn baik dalam skala makro maupun mikro. Pribadi (2009) menyebutkan terdapat satu model desain pembelajaran yang sifatnya generik yaitu midel ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) Analisis yaitu tahap mengidentifikasi apa yang akan dipelajari peserta belajar seperti analisis kebutuhan, masalah dan analisis tugas. Sehingga menghasilkan output yaitu karakteristik profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, dan identifikasi kebutuhan; (2) Desain yaitu tahap membuat rancangan (blue print) dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur dan realistik serta menentukan sumber belajar lainnya; (3) Pengembangan adalah wujud dari blue print yang sudah dirancang. Bisa berupa multimedia yang dikembangkan dengan tahapan uji coba sebelum diimplementasikan; (4) Implementasi adalah langkah nyata dalam menerapkan sistem pembelajaran; (5) Evaluasi dalam model ini dapat dilakukan setiap tahapan yang disebut evaluasi formatif, misalnya review ahli, evaluasi kelompok kecil dan lain sebagainya.

## **2.5 Metode Pembelajaran**

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan:

### **a. Metode Pembelajaran/ Pendampingan**

Metode-metode pembelajaran yang biasa digunakan dalam pelatihan atau kegiatan pendampingan kelompok belajar mandiri.

### **b. Metode Ceramah**

Pengertian metode ceramah adalah ceramah kombinasi metode yang bervariasi. Ceramah dilakukan dengan ditujukan sebagai pemicu terjadinya kegiatan yang partisipatif (curah pendapat, diskus, pleno, penugasan, studi kasus, dll). Selain itu, ceramah yang dimaksud disini adalah ceramah yang

cenderung interaktif, yaitu melibatkan peserta melalui adanya tanggapan balik atau perbandingan dengan pendapat dan pengalaman peserta.

**c. Metode Curah Pendapat**

Pengertian metode curah pendapat adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman, dari semua peserta. Berbeda dengan diskusi, dimana gagasan dari seseorang dapat ditanggapi (didukung, dilengkapi, dikurangi, atau tidak disepakati) oleh peserta lain, pada penggunaan metode curah pendapat pendapat orang lain tidak untuk ditanggapi.

**d. Metode Diskusi Kelompok**

Diskusi kelompok adalah pembahasan suatu topik dengan cara tukar pikiran antara dua orang atau lebih, dalam kelompok-kelompok kecil, yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Metode ini dapat membangun suasana saling menghargai perbedaan pendapat dan juga meningkatkan partisipasi peserta yang masih belum banyak berbicara dalam diskusi yang lebih luas.

**e. Metode Bermain Peran (*Role-Play*)**

Pengertian bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

**f. Metode Simulasi**

Metode simulasi adalah bentuk metode praktek yang sifatnya untuk mengembangkan keterampilan peserta belajar (keterampilan mental maupun fisik/teknis). Metode ini memindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar karena adanya kesulitan untuk melakukan praktek di dalam situasi yang sesungguhnya.

**g. Metode Sandiwara**

Metode sandiwara seperti memindahkan ‘sepenggal cerita’ yang menyerupai kisah nyata atau situasi sehari-hari ke dalam pertunjukkan.

Penggunaan metode ini ditujukan untuk mengembangkan diskusi dan analisa peristiwa (kasus).

#### **h. Metode Demonstrasi**

Demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu. Demonstrasi merupakan praktek yang diperagakan kepada peserta.

#### **i. Metode Praktek Lapangan**

Metode praktik lapangan bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan peserta dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya.

#### **j. Metode Permainan**

Pengertian Permainan (games), populer dengan berbagai sebutan antara lain pemanasan (ice-breaker) atau penyegaran (energizer). Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun) serta serius tapi santai (sersan). Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar).

Selain metode di atas menurut Suharta (2013) dilengkapi juga tiga jenis pendekatan yaitu *experimental learning model* (model belajar dari pengalaman), *hearing teaching model* (model maguru kuping) dan *panggul teaching model* (model maguru panggul). *Expeimental learning model* merupakan proses belajar yang melibatkan pengajar dan peserta saling bertukar pengalaman. Dengan bertukar pengalaman maka pengajar mendapatkan masukan-masukan dari peserta yang diharapkan dapat mengevaluasi untuk proses pembelajaran berikutnya. *Hearing teaching model* (Model Maguru Kuping) merupakan metode dengan berguru dari hasil rekaman melalui kaset VCD, DVD, atau media rekaman lainnya. Sistem maguru kuping ini sangat membantu peserta dalam proses menghafal melodi. Sebelum materi diberikan, peserta diharapkan memiliki hasil rekaman dengan mempelajari gender dari hasil mendengar rekaman. Namun sistem ini memiliki kelemahan besar yaitu salah dalam menginterpretasi terhadap gending yang didengarkan. Pendekatan ketiga adalah panggul teaching model

(model *maguru panggul*) yaitu peserta menyimak seksama teknik-teknik yang didemostrasikan pengajar, dilanjutkan peserta mengikuti petunjuk dan saran yang diberikan pengajar.

## 2.6 Media Edukatif Dalam Bentuk Video Pembelajaran

Secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dari Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT, 1977:162).

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah *audio visual aids* (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Berikut ini beberapa pendapat para ahli komunikasi atau ahli bahasa tentang pengertian media yaitu:

1. Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan (Sadiman, dkk., 2002:6)
2. Alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Gagne dan Briggs dalam Arsyad, 2002:4).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pengajaran adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah dicita-citakan.

Dari segi perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan

pilihan media teknologi mutakhir (Seels & Glasgow dalam Arsyad, 2002:33). Lebih lanjut dijelaskan bahwa pilihan media tradisional dapat dibedakan menjadi (1) visual diam yang diproyeksikan, misal proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, dan filmstrips, (2) visual yang tidak diproyeksikan, misal gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, (3) penyajian multimedia, misal slide plus suara (tape), multi-image, (4) visual dinamis yang diproyeksikan, misal film, televisi, video, (5) cetak, misal buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah/berkala, lembaran lepas (*hand-out*), (6) permainan, misal teka-teki, simulasi, permainan papan, dan (7) realia, misal model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka). Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir dibedakan menjadi (1) media berbasis telekomunikasi, misal *teleconference*, kuliah jarak jauh, dan (2) media berbasis mikroprosesor, misal *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

### **BAB III**

## **METODE PENCIPTAAN VIDEO PEMBELAJARAN GENDER WAYANG UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK**

Perancangan video pembelajaran gender wayang untuk pembentukan karakter anak-anak menggunakan model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Pribadi (2009) menyebutkan terdapat satu model desain pembelajaran yang sifatnya generik yaitu model ADDIE.

### **3.1 Analisis**

Analisis yaitu tahap mengidentifikasi apa yang akan dipelajari peserta belajar seperti analisis kebutuhan, masalah dan analisis tugas. Sehingga menghasilkan output yaitu karakteristik profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, dan identifikasi kebutuhan. Analisis data merupakan tahapan dimana data yang akan digunakan dalam penelitian diubah menjadi bentuk yang lebih sederhana sehingga lebih mudah untuk dipahami. Dalam penciptaan ini, proses pengumpulan dan analisis data dilakukan setelah data yang diperoleh memiliki keterkaitan antara yang satu dengan yang lainnya. Model analisis data seperti ini dikenal dengan Metode Analisis Interaktif yang merupakan teori yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (Sutopo, 1996: 85).

Proses analisis data diawali dengan wawancara pemilik Sanggar Gangsa Dewa dan Sanggar Swasti Sawara. Dilanjutkan dengan mentranskripsi hasil wawancara, menyeleksi dan mengklasifikasikan hasil wawancara agar bisa menjawab rumusan masalah yang dirancang. Dalam tahapan ini dilakukan analisis yaitu

mengidentifikasi peserta belajar untuk menghasilkan output yaitu karakteristik profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, dan identifikasi kebutuhan.

### **3.2 Desain**

Desain yaitu tahap membuat rancangan (*blue print*) dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur dan realistis serta menentukan sumber belajar lainnya seperti menentukan materi pembelajaran, strategi pembelajaran dan penilaian pembelajaran.

### **3.3 Develop**

*Develop* atau pengembangan adalah wujud dari *blue print* yang sudah dirancang. Bisa berupa multimedia yang dikembangkan dengan tahapan uji coba sebelum diimplementasikan. Proses penciptaannya melalui tahapan yang dikelola dalam manajemen produksi. Manajemen produksi adalah seluruh kegiatan pengelolaan (manajemen) produksi bagi terciptanya sebuah karya yang sesuai dengan rancangan produksi (Sarumpaet dkk, 2012). Guna dapat menghasilkan video pembelajaran gender untuk anak-anak maka pencipta memiliki manajemen produksi dalam tiga tahapan yaitu tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi (Ayawaila, 2008).

#### **3.3.1 Pra Produksi**

Tahapan pra produksi merupakan tahapan yang terdiri dari penuangan ide, menyusun perencanaan, dan mempersiapkan produksi. Tahapan ini sangat penting karena keberhasilan film dokumenter sangat ditentukan oleh perencanaan dan persiapan yang baik. Tahapan ini adalah bagian dari pengumpulan data, desain penciptaan, dan analisis data.

##### **a. Kajian Sumber Gagasan**

Sunyek penciptaan ini adalah video pembelajaran dalam media edukatif yang efektif dan komunikasi untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran gender wayang untuk anak-anak. Untuk itu dilakukan eksplorasi terhadap gagasan untuk menciptakan metode pembelajaran seni yang efektif untuk anak-anak dalam bentuk video pembelajaran. Menurut Helmholtz dalam Bastomi (1990) proses kreasi terbagi dalam tiga tahapan yaitu (1) Tahap saturation yaitu pengumpulan fakta dan data melalui membaca, pengalaman dan informasi untuk mempermudah proses penciptaan; (2) Tahap incubation yaitu tahap pengendapan adalah hasil data, informasi yang diperoleh diolah sehingga melahirkan potensi dalam sebuah ide baru; (3) Tahap

illumination menghasilkan ide yang jelas, untuk mengekspresikan kreasi seni menjadi bentuk nyata yaitu video pembelajaran seni untuk anak-anak. Eksplorasi gagasan menggunakan dua cara yaitu eksternal dan internal.

Eksplorasi eksternal adalah tahapan pencipta melakukan kajian literatur dari sumber buku, majalah, internet dan sebagainya untuk mencari data terkait metode pembelajaran seni yang tepat diterapkan untuk anak-anak. Dalam proses pengumpulan data ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk mendapatkan data yang valid untuk mendukung keabsahan hasil penelitian. Adapun metode tersebut dapat dibagi menjadi studi kepustakaan, wawancara, observasi dan dokumentasi (Sutrisno: 1983:139). Eksplorasi gagasan internal adalah tahapan pencipta melakukan perenungan dan kontemplasi terhadap ide untuk menciptakan video pembelajaran seni untuk anak-anak. Dalam tahapan ini diperlukan proses kreativitas.

Sebelum masuk dalam tahapan produksi, untuk penciptaan video pembelajaran gender wayang anak-anak disusun terlebih dahulu desain produksi penciptaan, yang terdiri dari penyusunan *mind mapping*, *outline* atau *treatment* video pembelajaran. Penetapan model, metode dan gaya video pembelajaran yang tepat untuk anak-anak. Penentuan tersebut didasari dengan hasil eksplorasi serta wawancara dengan tenaga ahli dalam bidang pendidikan seni.

Desain produksi dilanjutkan penyusunan naskah menggunakan tabel yang terdiri dari 3 kolom yaitu kolom video (gambar yang dibutuhkan), audio (narasi atau suara yang dibutuhkan) serta durasi (waktu segmentasi penayangannya). Sehingga dalam desain produksi ditentukan durasi dalam penciptaan video pembelajaran gender wayang anak-anak. Dalam tahapan ini juga dilakukan penyusunan karakteristik produksi, *wardrobe*, *make up*, *property*, *breakdown equipment* dan daftar kru.

#### **b. Lokasi Penciptaan**

Penciptaan tentang pengembangan video pembelajaran sebagai media edukatif pada gender wayang untuk anak-anak dilakukan di beberapa sanggar gender yang ada di kota Denpasar, yaitu Sanggar Gangsa Dewa yang berlokasi di Perumahan Lembu Sora Ubung Denpasar, Sanggar Gender Swasti Swara, Sanggar Gender di Kayu Mas. Perekaman video pembelajaran dilakukan di salah satu gedung pertunjukkan di ISI Denpasar yaitu Gedung Natya Mandala ISI Denpasar.

#### **3.3.2 Tahapan Produksi**

Setelah tahapan pra produksi selesai, maka dilanjutkan dengan tahapan produksi. Dalam tahapan ini sudah masuk dalam proses perwujudan yaitu pengambilan gambar berdasarkan *outline/ treatment* yang sudah tersusun pada tahapan pra produksi. Dalam tahapan ini sudah tersusun, yaitu *floor plan lighting dan camera*. Setelah itu dilanjutkan dengan proses pengambilan gambar (shooting).

### **3.3.3 Tahapan Paska Produksi**

Pada tahapan ini adalah proses editing yaitu menyusun, memotong dan memadukan film/ rekaman menjadi cerita utuh dan lengkap. Kontinuitas gambar dalam tahapan editing sangat diperlukan untuk mendapatkan film yang logis, wajar dan baik. Tahapan ini bagian dari perwujudan bilingual dokumenter yang terbagi lagi menjadi 7 tahapan yaitu: (1) *Capturing*; (2) proses *logging*; (3) *offline editing*; (4) *Sound Scoring*; (5) *Mixing*; (6) *Rendering*; (7) *Eksport*.

### **3.4 Implementasi**

Tahapan implementasi adalah langkah nyata dalam menerapkan sistem pembelajaran pada Sanggar Gangsa Dewa dan Sanggar Swasti Swara.

### **3.5 Evaluasi**

Evaluasi dalam model ini dilakukan setiap tahapan yang disebut evaluasi formatif, dengan *review* ahli, dan evaluasi kelompok kecil. Tenaga ahli yang terlibat dalam bidang gender wayang yaitu I Wayan Suweca, S.SKar., M.Si dan I Nyoman Sudarna, B.A. Wawancara dengan Made Taro untuk tenaga ahli bidang permainan anak tradisional.

## **BAB IV**

### **DESAIN VIDEO PEMBELAJARAN GENDER WAYANG UNTUK PEMBENTUKAN ANAK**

#### **4.1 Model ADDIE Dalam Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak**

Model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) Analisis yaitu tahap mengidentifikasi apa yang akan dipelajari peserta belajar seperti analisis kebutuhan, masalah dan analisis tugas. Sehingga menghasilkan output yaitu karakteristik profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, dan identifikasi kebutuhan; (2) Desain yaitu tahap membuat rancangan (blue print) dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur dan realistis serta menentukan sumber belajar lainnya; (3) Pengembangan adalah wujud dari blue print yang sudah dirancang. Bisa berupa multimedia yang dikembangkan dengan tahapan uji coba sebelum diimplementasikan; (4) Implementasi adalah langkah nyata dalam menerapkan sistem pembelajaran; (5) Evaluasi dalam model ini dapat dilakukan setiap tahapan yang disebut evaluasi formatif, misalnya *review* ahli, evaluasi kelompok kecil dan lain sebagainya.

##### **4.1.1 Analisis Sasaran Video Pembelajaran**

Guna menciptakan video pembelajaran gender wayang bagi generasi milenial, diperlukan analisis tepat kebutuhan dan keinginan peserta didik. Berbagai *trend* dan persepsi harus dibangun disesuaikan dengan perkembangan usia mereka dan golongan generasi. Terdapat beberapa hal utama yang diperhatikan yaitu klasifikasi usia, karakter, gaya belajar dan strategi pembelajarannya.

Lancaster dan Stillman dalam Harmanto (2015) menyebutkan bahwa kelompok manusia berdasarkan kelahirannya dibagi menjadi empat generasi yaitu (1). *Baby boomer generation* lahir antara 1946-1964; (2). Generasi X lahir antara 1965-1980; (3). Generasi Y lahir antara 1981-1999; dan generasi Z yaitu lahir setelah tahun 2000-an. Berdasarkan klasifikasi tersebut, peserta didik pada 2 sanggar seni yang diamati yaitu Sanggar Swasti Swara dan Gangsa Dewa berada pada klasifikasi generasi antara Y dan Z yang disebut dengan generasi milenial. Generasi milenial adalah generasi yang telah berkembang pada era komputasi serta jaringan internet yang pesat. Generasi ini tergeolong generasi modern yang hidup bersamaan dengan perkembangan teknologi digital (Hidayatullah, 2018).

Menurut Harmanto (2015) generasi milenial memiliki sifat yaitu (1). *Tech savvy* yaitu mereka tidak bisa dilepaskan dari *digital device* seperti handphone, komputer, laptop, *gaming system*, MP3 *player* dan internet; (2). *Social* mereka pada situs jejaring sangat tinggi. Mereka sangat mudah berkomunikasi dengan HP sehingga lebih kreatif; (3). *Multitasking* yaitu mereka biasa mengerjakan dua atau lebih pekerjaan dalam waktu bersamaan, sehingga memiliki banyak bakat; (4). *Speedy* yaitu mereka yang lahir dengan informasi dan bakat yang banyak cenderung dengan cepat ringkas memahami sesuatu. Dengan karakteristik tersebut, peserta didik di Sanggar Swasti Swara dan Gangsa Dewa tergolong generasi milenial yang membutuhkan bentuk pengajaran berbasis teknologi. Untuk itu penciptaan video pembelajaran gender wayang menjadi solusi bagi generasi ini. Video pembelajaran ini dirancang *easy to access* yaitu memiliki kualitas video baik yang dapat dikirim melalui HP dan tersimpan pada *channel youtube* sehingga mudah diakses dan mudah untuk disebar.

Gaya belajar generasi milenial adalah (1). *Learn from experimentation* yaitu mereka lebih menyukai belajar sambil melakukan sesuatu. Gaya belajar mereka lebih menyukai hal-hal yang bersifat simulasi dan praktek; (2). *Prefer visual learning* yaitu mereka yang hidup dilingkungan multimedia menginginkan pembelajaran yang tidak hanya diskusi di kelas tapi juga terdapat wujud visual seperti film, game, atau video; (3). *Like to work in group* yaitu mereka menyukai belajar dengan tim atau berkelompok bersama teman sebayanya; (4) *Have short attention spans and multitask well*. Generasi milenial kurang memperhatikan khususnya ceramah satu arah karena mereka akan bosan jika melakukan pekerjaan yang sama dalam waktu lama; (5). *Edutainment* adalah gabungan dari kata *education* dan *entertainment*. Generasi

milenial menginginkan pembelajaran yang menyenangkan (Harmanto, 2015). Oleh karena itu dari gaya belajar generasi milenial tersebut maka pembuatan video pembelajaran ini diciptakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran gender wayang bagi mereka yang lebih menyukai belajar dari praktek, visual, serta proses belajar yang bisa diaplikasikan di rumah secara berkelompok. Hal ini menjawab permasalahan bahwa untuk meningkatkan kemampuan bermain gender wayang mereka tidak harus datang ke sanggar, mereka bisa mempraktekkan di rumah secara berkelompok dengan menonton video pembelajaran gender wayang.

Alat musik tradisional Bali gender wayang awalnya hanya dimainkan oleh orang dewasa. Tingkat permainan gender yang menggunakan dua tangan menjadikan alat musik karawitan Bali ini jarang dimainkan oleh anak-anak. Suryatini (2006: 5) menyebutkan bahwa seorang maestro gender yang bernama (alm) I Wayan Konolan mengajar gender wayang kepada anak-anak karena ada permintaan orang tua. Cara beliau menyampaikan materi sangat tergantung dari siswanya sendiri, terutama dilihat dari segi kecepatan daya tangkapnya.

Menurut Sedana (2018) gender mulai populer di kalangan anak-anak sejak diadakannya Pekan Seni Remaja (PSR) Kota Denpasar tahun 2002. Dalam PSR gender dijadikan sebagai salah satu ajang lomba yang diikuti oleh anak-anak. Sementara Triyanuartha (2002) mengatakan bahwa pertunjukkan kesenian gender dalam ritual kurang mendapat perhatian, namun ketika gender wayang masuk ranah kompetisi melalui PSR, gender menjadi pusat perhatian. Keberhasilan penyelenggaraan lomba tersebut berdampak besar pada minat anak-anak untuk mempelajari gender wayang. Beberapa sanggar mulai melatih gender untuk anak-anak dengan target dapat mengikuti lomba tahunan. Hal tersebut juga berdampak pada meningkatkan peminat untuk membeli alat music gender wayang.

Dalam beberapa wawancara dengan pelatih gender wayang mengatakan bahwa beberapa permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran adalah:

- a. Meningkatnya peminat yang ingin mempelajari gender wayang hingga masuk dalam ranah anak-anak. Dalam kognitif pembelajaran gender wayang terdapat transfer ilmu dari pelatih ke peserta belajar dengan metode menghitung untuk memukul bilah pada alat musik gender, namun pada level umur anak-anak belum semua bisa menghitung;
- b. Peserta belajar yaitu anak-anak tidak bisa secara intensif untuk mempelajari gender wayang di sanggar, karena sebagian besar masih sekolah, sehingga

jadwal latihan di sanggar umumnya saat libur. Hal ini berdampak rendahnya peningkatan kemampuan anak-anak dalam belajar gender;

- c. Fenomena tingginya tingkat kenakalan anak sebagai pelaku kejahatan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat diidentifikasi kebutuhan dalam pembelajaran gender wayang ini sesuai table berikut:

**Tabel 4.1**

**IDENTIFIKASI MASALAH DAN KEBUTUHAN DALAM PEMBELAJARAN  
GENDER WAYANG ANAK-ANAK**

<b>NO</b>	<b>MASALAH</b>	<b>IDENTIFIKASI KEBUTUHAN</b>
1	Anak-anak sebagai peserta belajar gender wayang tidak semuanya bisa menghitung. Hal ini memperlambat dalam proses pembelajaran.	<i>Entry point</i> peserta belajar gender ditentukan dari usia pra sekolah (5 -<6 tahun) dan anak pra remaja (10-<13 tahun). Karakteristik anak-anak normal (pendengaran dan pengelihatian) ditentukan adalah mereka yang sudah memiliki kemampuan dasar berhitung,
2	Anak-anak sebagai peseta belajar gender wayang kurang intensif dalam latihan di sanggar, karena mereka anak sekolah sehingga tidak bisa setiap hari datang ke sanggar.	Dibuatkan video pembelajaran gender wayang untuk anak-anak dapat berlatih di rumah tanpa harus ke sanggar (khusus bagi peserta yang sudah memiliki alat musik gender di rumah)
3.	Fenomena tingginya tingkat kenakalan anak sebagai pelaku kejahatan.	Dalam pembuatan desain pembelajaran (video pembelajaran) gender wayang menerapkan meode yang menyisipkan pembentukan 18 nilai karakter pada anak-anak sebagai peserta belajar. Penerapan ini sangat tepat diberikan pada

		usia anak-anak yang memiliki rentang waktu sebagai masa keemasan.
--	--	---

#### **4.1.2 Desain Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak**

Dalam merancang desain pembelajaran gender wayang untuk anak-anak terdapat 5 komponen utama yaitu tujuan pembelajaran, profil peserta pembelajaran, analisis pembelajaran, strategi pembelajaran serta penilaian pembelajaran.

##### **a. Tujuan Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak**

Tujuan dari pembelajaran gender wayang untuk anak-anak ini adalah agar:

1. Peserta pembelajaran mampu menjelaskan fungsi gender di masyarakat
2. Peserta pembelajaran mampu menjelaskan nama dan fungsi gamelan gender wayang dengan benar;
3. Peserta pembelajaran mampu memainkan gender wayang lagu Tulang Lindung sesuai dengan teknik duduk, memegang panggul dan teknik memukul dan menutup bilah gender yang baik dan benar;

##### **b. Profil Peserta Pembelajaran Gender Wayang**

Peserta pembelajaran gender wayang adalah anak-anak dengan usia pra sekolah (5 -<6 tahun) dan anak pra remaja (10-<13 tahun). Karakteristik anak-anak normal (pendengaran dan pengelihatannya) yang ditentukan adalah mereka yang sudah memiliki kemampuan dasar berhitung, karena metode pengajaran gender menggunakan hitungan. Selain itu usia 0-8 tahun adalah masa keemasan anak (golden age) yang menyatakan bahwa otak manusia mengalami proses perkembangan tingkat paling dasyat di usia tersebut. Berdasarkan usia tersebut maka anak-anak peserta gender wayang adalah dari usia 5-13 tahun, dengan pendidikan TK hingga SMP kelas I.

##### **c. Materi Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak**

Dalam pembelajaran gender wayang memperhatikan target peserta pembelajaran. Dalam merancang pembelajaran gender wayang untuk anak-anak dan pemula maka materi yang diberikan adalah materi dasar yang terdiri dari:

1. Pengetahuan dasar tentang fungsi gender wayang di masyarakat;
2. Mengenalan fungsi gamelan yaitu gender wayang dan panggul (alat pemukul gender)

3. Mengenal bilah nada gender
4. Cara bermain gender yaitu (1) Cara duduk; (2) Cara memegang panggul; (3) Cara memukul dan menutup bilah.
5. Cara memainkan gender dengan praktek lagu Tulang Lindung yang terdiri dari latihan motif 1,2,3 dan 4;
6. Memainkan gender lagu Tulang Lindung secara utuh.

#### **d. Strategi Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak**

Strategi pembelajaran gender wayang dibuat secara mikro selama 1 kegiatan mengajar yang dilengkapi dengan bahan ajar berupa materi yang akan diberikan kepada peserta. Dari hasil wawancara beberapa sanggar yang melatih gender wayang anak-anak menyatakan bahwa di Sanggar Kayu Mas yang kini dipimpin oleh I Nyoman Sedana melatih gender wayang untuk anak-anak sudah dilakukan sekitar tahun 1985. Saat itu menerima dua anak SD untuk belajar gender wayang karena permintaan orang tuanya. Metode yang digunakan dalam mengajarkan anak-anak berlatih gender wayang adalah metode demonstrasi, yaitu pelatih menceritakan dan memperagakan langkah-langkah bermain gender kepada peserta didik. Anak-anak diajak langsung mempraktekkan memainkan gender dengan beberapa tahapan yaitu cara memegang panggul, belajar menutup bilah (nekep), dan memberikan materi/ lagu (gending) secara bertahap dari yang mudah dimainkan terlebih dahulu seperti “Pakang Raras”, “Cicak Megelut” untuk anak-anak SD, “Lelasan Megat Yeh” untuk anak-anak SMP dan “Merak Ngelo” untuk anak-anak SMA. Sedana (2018) menyarankan agar anak-anak dalam belajar gender wayang tetap menggunakan gender yang standard jangan membuat gender dengan ukuran kecil, karena akan mempengaruhi bunyi yang dihasilkan. Dengan terbiasa memainkan gender standard (besar) maka anak-anak terbiasa mendengarkan suara aslinya. Apabila gender terlalu tinggi anak-anak bisa menggunakan kursi untuk membantu posisi duduk seperti orang dewasa memainkan gender.

Sedangkan pada Sanggar Swastika Swara yang didirikan oleh Ketut Agus Swastika yang merupakan anak didik dari Sanggar Kayu Mas mengadaptasi metode mengajar gender seperti di Kayu Mas. Metode pengajaran per bagian yang diawali dengan sikap duduk, cara memegang panggul, cara membuka dan menutup bilah, pengenalan nada dan wilayah pukulan pada bilah untuk tangan kanan dan kiri serta

memberi materi/ lagu (gending) yang termudah terlebih dahulu hingga yang aling sulit. Urutan lagu yaitu (1) Tulang Lindung; (2) Crukcuk Punyak; (3) taki Bunyi; (4) Pakang Raras. Beberapa metode yang digunakan untuk mengajar gender anak-anak adalah metode demonstrasi dan pendampingan. Metode demonstrasi yaitu pelatih memberikan contoh di depan kemudian diikuti atau dipraktekkan oleh para siswa. Metode kedua yaitu pendampingan dimana pelatih datang ke siswa yang kurang bisa kemudian didampingi dan langsung diberikan contoh untuk dipraktekkan. Selain metode tersebut Swastika mengembangkan metode lain yaitu memberikan tugas rumah kepada siswa untuk belajar gender di rumah dengan cara menonton video yang sudah direkam sebelumnya. Pada setiap tahapan perpindahan dari materi 1 ke materi berikutnya, Swastika menggunakan test untuk meningkatkan motivasi anak-anak dan menumbuhkan daya saing yang sehat. Dari hasil wawancara dengan peserta didik Kadek Dian Ariyanti, bahwa metode demonstrasi yaitu pelatih didepan sebagai center dalam mengajarkan anak didik serta metode pendampingan dirasakan lebih mudah karena dengan saling berhadapan maka serasa lebih diperhatikan.

Dari kedua sanggar di atas ditemukan bahwa keduanya menerapkan metode *hearing teaching model* (model *maguru kuping*) dan *panggul teaching model* (model *maguru panggul*). *Hearing teaching model* (Model *Maguru Kuning*) merupakan metode dengan berguru dari hasil rekaman melalui kaset VCD, DVD, atau media rekaman lainnya. Sistem *maguru kuping* ini sangat membantu peserta dalam proses menghafal melodi. Sebelum materi diberikan, peserta diharapkan memiliki hasil rekaman dengan mempelajari gender dari hasil mendengar rekaman. Namun sistem ini memiliki kelemahan besar yaitu salah dalam menginterpretasi terhadap gending yang didengarkan. *Panggul teaching model* (model *maguru panggul*) yaitu peserta menyimak seksama teknik-teknik yang didemostrasikan pengajar, dilanjutkan peserta mengikuti petunjuk dan saran yang diberikan pengajar.

#### **e. Penilaian Pembelajaran**

Penilaian belajar berkaitan dengan pengukuran atau kompetensi yang dikuasai setelah mengikuti pembelajaran dan sebelumnya. Cara menilai keberhasilan belajar gender adalah dengan memberikan kesempatan masing-masing peserta belajar untuk tampil membawakan lagu sesuai dengan tingkatannya. Berikut ini adalah table penilaian keberhasilan belajar gender wayang:

**Tabel 4.2****Penilaian Keberhasilan Pembejaran Gender Wayang Anak-Anak**

<b>NO</b>	<b>Insikator Penilaian</b>	<b>Presentase</b>
1.	Struktur lagu	10%
2.	Teknik(cara duduk, cemegang panggul, teknik memukul dan menutup bilah)	50%
3.	ekspresi (penjiwaan)	30%
4.	penampilan (tata busana, kerapian, disiplin)	10%
	TOTAL	100%

Sumber data: Sanggar Gangsa Dewa (2018)

Dalam pembelajaran gender wayang terdapat tingkatan level yang mengindikasikan kemampuan peserta belajar. Tingkatan tersebut ditentukan dari lagu yang dimainkan berdasarkan kesulitan permaian lagu tersebut. Berikut ini tingkatan dalam pembelajaran gender wayang anak-anak:

**Tabel 4.3****Tingkatan Lagu Dalam Pembelajaran Gender Wayang**

<b>NO</b>	<b>Tingkatan</b>	<b>Judul Lagu</b>
1.	Dasar I	Tulang lindung
		Sketi
		Cecek Megelut
		Pakang Raras
2.	Dasar II	Cerukcuk Punyah
		Dongkang Menek Bui
		Dalang Ngidih Nasi
		Bendu Semara
		Angkat-Angkatan
3.	Mahir I	Sekar Taman
		Sekar Sungsang
		Sekar Gendot
		Pengerum-rum
		Alas Arum
		Mesem
		Candi Rebah
4.	Mahir II	Merak Angelo
		Katak Ngongkek
		Lelasan Megat Yeh
		Rebong
		Cangak Merengang

		Bima Kroda
5.	Maha	Sesapi Ngindang
		Srikandi
		Puspa Warna
		Sekar Sungsang
		Sekar Ginotan
		Sekar Gendot Vol 3
		Selendro
		Bireng
		Wirajaya
		Pemungkah                      Wayang gending baru lainnya

Sumber data: Sanggar Gangsa Dewa (2018)

#### 4.1.3 Pengembangan Video Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak

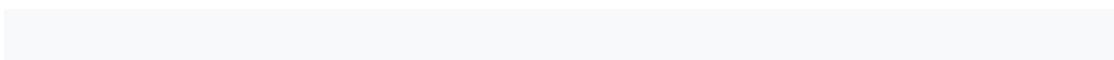
Menciptakan video pembelajaran gender wayang dengan target audiens anak-anak generasi milenial dirancang dengan 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pimpinan produksi dalam pembuatan video pembelajaran adalah sutradara. Sutradara bertugas mewujudkan karya video sesuai dengan desain produksi dan berperan sebagai pemimpin, seniman dan penasehat teknis (Susanthi, 2018).

##### a. Pra Produksi

Tahapan ini adalah proses sebelum melakukan pengambilan gambar. Hal terpenting yang dilakukan dalam tahapan ini adalah melakukan studi pustaka dan studi lapangan dengan metode wawancara ke beberapa sanggar gender di Denpasar yaitu Sanggar Gangsa Dewa, Sanggar Kayu Mas dan Sanggar Swatika Swara. Pada tahapan ini dilakukan analisi materi yang ditampilkan dalam video pembelajaran. Setelah mendapatkan data kemudian dilakukan reduksi data untuk membuat desain produksi video pembelajaran dilengkapi dengan naskah.

##### 1. *Mind Mapping*

Dalam merancang naskah dapat dilakukan mind mapping terlebih dahulu untuk mempermudah pengembangan naskah (Susanthi, 2019). Adapun *mind mapping* dari video pembelajaran gender wayang adalah sebagai berikut:





## 2. *Treatment* dan Naskah

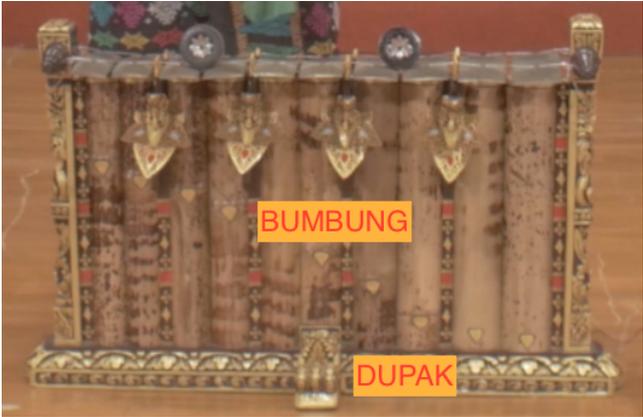
Dari *mind mapping* ini dikembangkan menjadi *treatment* dan naskah yang digunakan sebagai acuan dalam proses produksi oleh sutradara dan editor pada tahapan pasca produksi.

**TABEL 4.4**  
***Treatment* Video Pembelajaran Gender Wayang**

Segment	Adegan	Durasi
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam pembuka</li> <li>• Pelatih memperkenalkan diri</li> <li>• Doa</li> <li>• Pemjelasan singkat fungsi dan bentuk gender wayang</li> </ul>	11' 45"
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara duduk</li> <li>• Cara memegang panggul</li> <li>• Cara memukul dan menutup bilah</li> <li>• Latihan tulang lindung</li> </ul>	28' 37"
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kalimat motivasi</li> <li>• Ucapan terimakasih</li> <li>• Salam penutup</li> </ul>	02' 18"
Total Durasi		42' 40"

**Tabel 4.5**  
**Naskah Video Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak**

NO	VIDEO	AUDIO
----	-------	-------

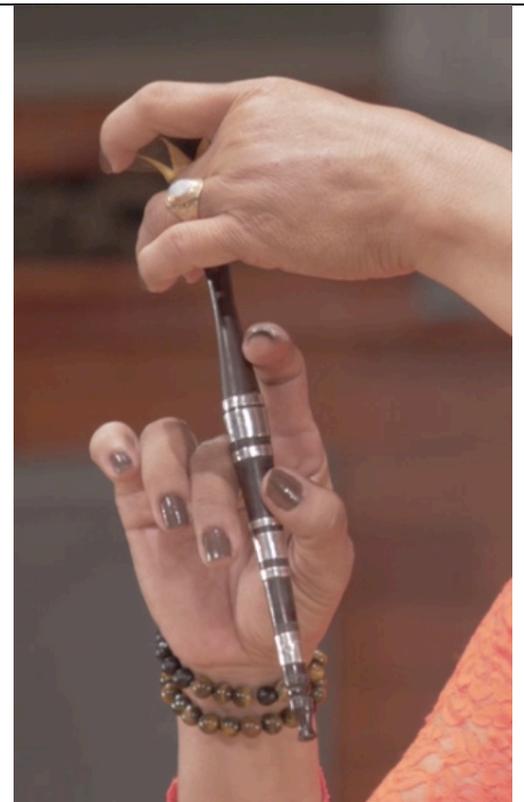
1	Ibu Ketut Suryatini	<p>Om Swastiastu.</p> <p>Perkenalkan nama Ni Ketut Suryantini, biasa dipanggil Ibu Ketut. Pada kesempatan yang sangat baik ini saya akan mengajarkan cara dasar memainkan salah satu alat musik tradisional Bali yaitu gender wayang. Gender wayang adalah barungan alit yang merupakan gamelan pewayangan dengan instrument pokok terdiri dari 4 tungguh gender berlaras selendro (lima nada). Dua tungguh instrumen disebut Gangsa, dua lainnya disebut Kantil. Fungsi gender wayang adalah untuk mengiringi upacara Panca Yadnya, Dewa Yangnya, Manusa Yadnya (potong gigi), Pitra Yadnya (Ngaben), Bhuta Yadnya dan Rsi Yadnya. Kelima Panca Yadnya tersebut gender wayang sangat berfungsi.</p> <p>Melihat dari fisik gender wayang yang terdiri dari 4 tungguh disebut barungan gender wayang.</p>
2	Ibu ketut Suryatini memperkenalkan bagian gender dan panggul	<p>Sebelum belajar memainkan gender Ibu akan memperkenalkan lebih dulu bagian-bagian dari intrumen gender wayang atau fisik dari gender wayang. Tungguhan gender wayang yang besar yang disebut gangsa atau pemade yang kecil disebut kantil.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 4.1</p> <p>Pertama sebagai penumpu dari tungguhan ini yang disebut <i>dupak</i> merupakan tempat penyangga dari pada <i>bubung</i> atau resonator. Terdapat ornamen-ornamen berbentuk kepala burung. Berikutnya <i>bumbung</i> sebagai resonator terbuat dari bambu yang spesial untuk gender wayang. Terdapat 10 sebagai <i>bumbung</i> atau resonator.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 4.2</p> <p>Ketiga <i>cagak</i> yang berfungsi sebagai penyangga <i>bilah-bilah</i>. Di atas <i>cagak</i> ada tali yang disebut <i>jangat</i> yang terbuat dari kulit sapi atau plastik. <i>Jangat</i> berfungsi</p>

mengaitkan *bilah* satu dengan yang lainnya yang berjumlah 10. Untuk mengencangkan *jangat* ini terdapat *kuping*. Badan *tungguhan* ini disebut *pelawah*. Ornamen gender banyak model, kali ini menggunakan prada.



Gambar 4.3

Guna bisa memainkan gender ini terdapat alat pemukul gender disebut *panggul*. Menggunakan 2 *panggul* yang bentuknya sama. Saya perkenalkan bagian dari *panggul*. Ini disebut *bungan panggul*. Yang berbunyi dari *panggul* disebut *ceng-ceng*. Bunyi tersebut berfungsi untuk mengisi ritme. Bentuk dari tangkai atau *katik panggul* tidak lurus tapi bergelombang untuk menyangga tangan saat memainkan gender, melatakan antara telunjuk dengan dan jari tengah.

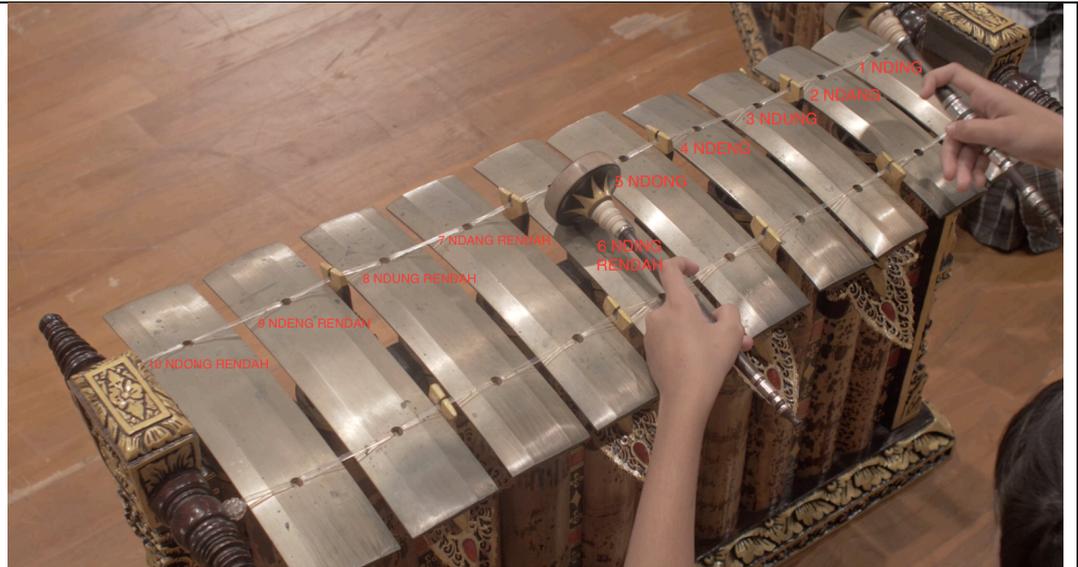


Gambar 4.4

Bilah gender ada 10, nah untuk mempermudah dalam belajar Ibu memberi angka 1 sampai 10 pada masing-masing bilah//

Bilah 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

(diurut mulai dari bilah kiri pemain)



Gambar 4.5

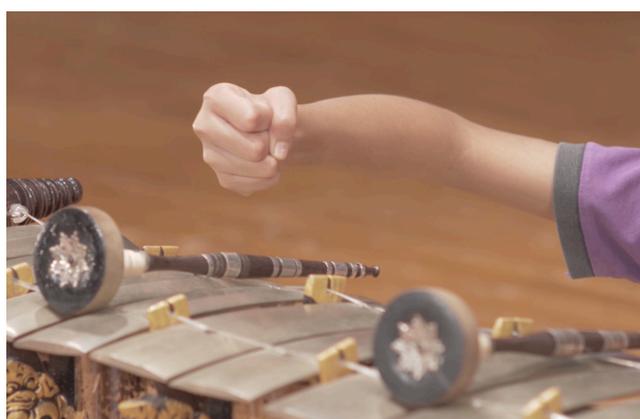
3	Ibu ketut suryatini memanggil anak yang akan diajak berlath	<p>Sekarang tiba saat nya untuk belajar bermain gender// Nah untuk mengetahuinya Ibu mengajak salah satu pemain gender yang sudah cukup baik memainkan gender.</p> <p>Beberapa tahapan yang harus diperhatikan pemain gender atau penggender dalam bermain gender adalah 1. Cara duduk; 2. Cara memegang panggul; 3. Cara memukul dan menutup bilah//</p> <p>1. Cara duduk</p> <p>Secara tradisional penggender duduk bersila (bahasa Bali mesila). Pada waktu duduk bersila penggender senantiasa memperhatikan bagaimana duduk yang baik dalam arti tidak lepas dari norma-norma kesusilaan yang berlaku.</p> <p>Ketentuan ini tidak selalu harus, tetapi dapat berubah menurut keadaan.</p> <p>Namun apabila tempat duduk tersediakan kursi, penggender menyesuaikan dengan tempat, posisi badan tegap dan pandangan kedepan.</p>
---	---	--



Gambar 4.6

2. Cara Memegang panggul

a. Tangan kanan dikepal



Gambar 4.7

b. Jari telunjuk diluruskan



Gambar 4.8

- c. Masukkan panggul pada lubang kepalan tangan antara jari tengah dan ibu jari, jari telunjuk berada diatas tangkai panggul, lalu jari telunjuk dibengkokkan sesuai lekukannya dan ibu jari menyentuh tangkai panggul.



Gambar 4.9

- d. Jari tengah, jari manis dan jari kelingking pelan-pelan dibuka sejajar
- e. Dengan posisi pegangan panggul seperti ini, tangan kanan ditaruh diatas bilah gender.



Gambar 4.10

f. Cara pegangan tari, sama seperti cara di atas.

### 3. Cara memukul dan menutup bilah

Untuk melatih memukul bilah, tangan kiri punya wilayah bilah : 6, 7, 8, 9, 10 (oktaf tinggi), sedangkan tangan kanan bilah : 1, 2, 3, 4, 5 (oktaf rendah).

a. Teknik memukul , menggunakan panggul dengan tangan kanan.

Misalnya :

teknik memukul yang pertama

Bilah 1 (habis memukul tangan diangkat) kemudian bilah tersebut ditutup dengan 3 jari yaitu jari kelingking, jari manis dan jari tengah. Bagian ini adalah untuk melatih tangan cara memukul dan menutup bagian bilah yang dimaksud sebanyak 4 kali, kemudian bilah 1, 2, 3, 4, 5 dan dibalik dari bilah 5, 4, 3, 2, 1, demikian seterusnya diulang-ulang.

Teknik memukul dengan cara yang kedua adalah seperti contoh :

Memukul bilah 1, posisi tangan ada di bilah 2, memukul bilah 2, posisi tangan ada di bilah 1, memukul bilah 3, posisi tangan ada di bilah 2, demikian seterusnya.

b. Bilah-bilah 6, 7, 8, 9, 10 dengan menggunakan tangan kiri.

		<p>Caranya sama teknik menutupnya seperti menggunakan tangan kanan.</p> <p>c. Memukul bilah dengan kedua tangan, bilahnya :</p> <p>Contoh : bilah 1 = bilah 6          Bilah 2 = bilah 7          Bilah 3 = bilah 8          Bilah 4 = bilah 9          Bilah 5 = bilah 10</p> <p>Bilah 1, 2, 3, 4, 5 = oktaf tinggi          Bilah 6, 7, 8, 9, 10 = oktaf rendah</p> <p>Teknik memukul dan menutup sama seperti diatas, tetapi perlu keseimbangan jarak kedua tangan. Apabilan belum paham, akan terjadi salah pukul, misalnya : bilah 1 dengan bilah 7 atau bilah yang tidak sesuai dengan urutan oktafnya.</p>
4	Bermain tulang lindung	<p>Baik setelah tadi kita sudah memahami tahapan dalam memainkan gender, selanjutnkan ibu akan latih cara memainkan gender dengan cara memainkan salah satu lagu dasar yaitu” Tulang Lindung”</p> <p><b>- Latihan 1</b></p> <p>Posisi tangan kanan start di bilah 4, bergerak ke bilah 3 dan 2.          Posisi tangan kiri start di bilah 9, bergerak ke bilah 8 dan 7).</p> <p>Tangan kanan berada di bilah 2 dengan empat pukulan. Sedangkan tangan kiri di bilah 5 (dua pukulan) pindah ke 7 (dua pukulan). Kembali ke bilah 5 (dua pukulan) pindah ke 7 (dua pukulan), lalu ke bilah 4 (dua pukulan), pindah ke 6 (dua pukulan), lanjut ke 4 (dua pukulan), ke 6 (dua pukulan), 5(dua pukulan) ke 7 (dua pukulan).</p> <p>Notasinya : [] 55 77 55 77 44 66 . . . . .          22 22 22 22 22 22 22 2 2 2 2          44 66 44 66 55 77 . . . . .</p> <p>    []2x          22 22 22 22 22 22 22 2 2 2 2</p> <p>Jadi tangan kanan tetap berada di posisi bilah 2.</p>

**- Latihan 2**

Posisi tangan kanan tetap di bilah 2. Posisi tangan kiri di bilah

5 6 5 x 7 6 7 x 5 6 5 x 7 6 7 x  
 4 5 4 x 6 5 6 . . . .  
 4 5 4 x 6 5 6 x 4 5 4 x 6 5 6 x  
 5 6 5 x 7 6 7 . . . .

Notasi = Kiri :  $\frac{5\ 6\ 5\ x\ 7\ 6\ 7\ x\ 5\ 6\ 5\ x\ 7\ 6\ 7\ x\ 4\ 5\ 4\ x\ 6\ 5\ 6\ .\ .\ .\ .}{2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2}$

Kiri :  $\frac{4\ 5\ 4\ x\ 6\ 5\ 6\ x\ 4\ 5\ 4\ x\ 6\ 5\ 6\ x\ 5\ 6\ 5\ x\ 7\ 6\ 7\ .\ .\ .\ .}{2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2}$

Kode x adalah bilah yang ditutup setelah dipukul, begitu juga bilah 2 yang dipukul dengan kanan, jadi menutupnya bersamaan.

Tekni/pelatihan motif ini akan sangat mudah dimengerti oleh anak-anak pemula belajar gender wayang, apabila disertai dengan cara berlagu seperti : *“Bersama Sendiri Bersama Tutup”*. Yang dimaksud :

*Bersama* adalah tangan kanan dan tangan kiri bersamaan dipukul.

*Sendiri* adalah hanya tangan kiri saja

*Tutup* adalah menutup bilah

Contoh notasi bilah 5 = 2 bersama dipukul

bilah 6 sendiri dipukul

**- Latihan 3**

Motif ini sama jenis pukulan dengan motif 1, namun hanya dipukul satu kali setiap bilah.

Posisi tangan kanan tetap memukul bilah 2. Sedangkan tangan kiri di bilah :

$\frac{5\ -\ 7\ -\ 9\ -\ 7\ -\ 5\ -\ 7\ -\ 9\ -\ 7}{2\ -\ 2\ -\ 2\ -\ 2\ -\ 2\ -\ 2\ -\ 2\ -\ 2}$

$\frac{-\ 4\ -\ 6\ -\ 8\ -\ 6\ .\ .\ .\ .}{2\ -\ 2\ -\ 2\ -\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2}$

$\frac{-\ 4\ -\ 6\ -\ 8\ -\ 6\ -\ 4\ -\ 6\ -\ 8\ -\ 6}{2\ -\ 2\ -\ 2\ -\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2}$

		$\begin{array}{cccccccc} 2 & - & 2 & - & 2 & - & 2 & - & 2 & - & 2 & - & 2 & - & 2 \\ & & - & 5 & - & 7 & - & 9 & - & 7 & & . & . & . & . \\ \hline 2 & - & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 \end{array}$ <p>- <b>Latihan 4</b></p> <p>Tangan kanan masih tetap di bilah 2, posisi tangan kiri di bilah 6, 7, 8, 9, 8 (bersama bilah 2), 9 (sendiri), 10 (bersama), tangan kanan (bilah 2) tiga pukulan, hitungan ketiga bersama dengan bilah 9, bilah 2 dengan 10, 9, 5, 6, 5, 4, kanan 5, kanan 6, kanan 7.</p> <p>Notasinya :</p> $\begin{array}{cccccccc} 6 & 7 & 8 & 9 & 10 & - & - & 9 & - & 10 & 9 & - \\ \hline 2 & 2 & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & - \end{array}$ $\begin{array}{cccccccccccc} 8 & - & 7 & - & 6 & - & 5 & - & 4 & - & 5 & & 6 & & 5 & & 4 & - & 5 & - & 6 & - & 7 \\ \hline 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 \end{array}$ <p><b>Struktural Lagu</b></p> <p>Latihan 1 / Motif 1 diulang 2x</p> <p>Latihan 2 / Motif 2</p> <p>Latihan 3 / Motif 3</p> <p>Latihan 4 / Motif 4</p> <p>Diulang ke motif 1 – sampai motif 4</p> <p>Berakhir dengan pukulan bersama tangan kanan dan tangan kiri.</p> <p>Kiri = <math>\frac{9 \ 8 \ 7 \ 7 \ 7 \ 7}{2 \ 2 \ 2 \ 2 \ 2 \ 2}</math> — selesai</p> <p>Kanan = <math>\frac{4 \ 3 \ 2 \ 2 \ 2 \ 2}{2 \ 2 \ 2 \ 2 \ 2 \ 2}</math></p>
5	Ibu ketut menghantarkan	Baik anak-anak setelah tadi kita mempelajari cara memainkan gender dengan latihan 1 lagu “Tulang Lindung”, selanjutnya ibu akan tampilkan bagaimana lagu tulang lindung dimainkan secara bersama-sama secara utuh.
6	Anak-anak bermain gender lagu tulang lindung	Anak-anak bermain tulang lindung
7	Ibu ketut dan anak-anak	Baiklah anak-anak sekalian, demikian video pembelajaran tentang bagaimana cara dasar memainkan gender wayang untuk anak-anak. Semoga materi yang ibu berikan bermanfaat untuk kalian semua// jangan berhenti berlatih/ jangan

		menyerah// bekerja keraslah, bermimpilah lebih besar dan jadilah yang terbaik// Ibu tutup dengan parama santi Om Santi Santi Santi Om
--	--	--

### 3. Karakteristik produksi

Pembuatan video pembelajaran ini memiliki karakteristik produksi *multi camera* dengan sistem perekaman *tapping*.

### 4. *Wardrobe, make up* dan *property*

*Wardrope* yang digunakan adalah pakaian adat Bali. Bagi anak wanita menggunakan *kamen* (kain) dan selendang sedangkan anak laki-laki menggunakan *kamen, saput, selempod* dan *udeng*. Pakaian baik anak laki-laki maupun perempuan menggunakan baju kaos seragam milik sanggar. Sedangkan pelatih gender menggunakan pakaian kebaya, *kamen* dan selendang. Pakaian adat Bali yang digunakan sebagai cerminan nilai cinta terhadap tanah air. Properti *canang* atau sarana upacara dimunculkan dalam *frame* sebagai simbol nilai religius.

Dalam tahapan perencanaan ini dilakukan survei lokasi di beberapa tempat sesuai kebutuhan visual. Dipilihlah lokasi syuting yaitu di gedung seni pertunjukan bernama Natya Mandala yang berlokasi di ISI Denpasar. Setelah menentukan lokasi sutradara berdiskusi dengan penata kamera dan lampu guna menentukan *blocking* kamera serta lampu. Berdasarkan hasil diskusi dengan tim dibuatlah *floor plan* untuk kamera dan lampu sesuai gambar 1. dan gambar 5.

### 5. *Breakdown equitment*

Tahapan ini merinci kebutuhan alat yang digunakan untuk produksi. Beberapa alat yang digunakan untuk penciptaan ini adalah:

- a. Kamera video 2 buah jenis DSLR merk Canon;
- b. Tripod kamrea 2 buah untuk penyangga kamera agar mendapatkan hasil gambar yang stabil;
- c. *Lighting* 6 buah untuk memberikan cahaya yang dibutuhkan dalam visual;
- d. Alat perekam audio digunakan untuk mereka suara selama proses produksi;
- e. Komputer editing untuk proses penyusunan gambar sesuai dengan tuntutan naskah.

### 6. Daftar Kru

Menciptakan video pembelajaran gender wayang untuk anak-anak diperlukan krabat kerja yang mampu mewujudkan naskah menjadi visual. Kerja

kolektif tersebut melibatkan beberapa orang sesuai dengan uraian tugas pada tabel 4.5.

**Tabel 4.6**

**Tim Produksi Video Pembelajaran Gender Wayang dan Uraian Tugas**

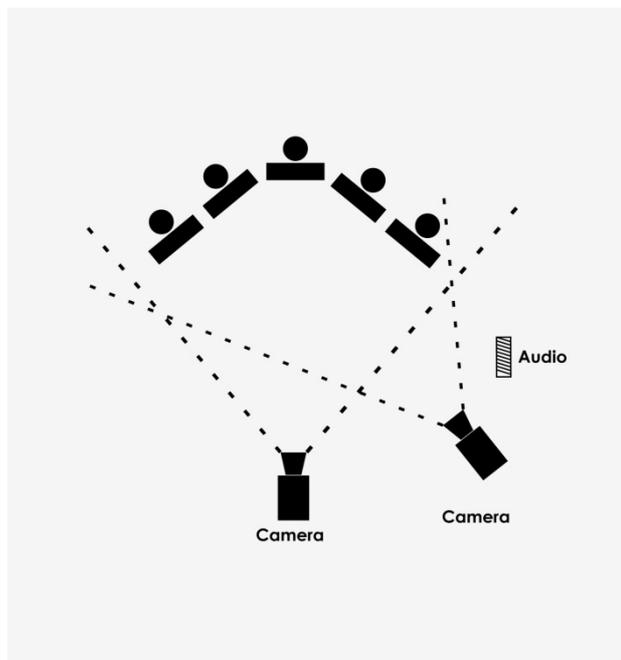
Sumber: Susanthi (2019)

NO	TIM PRODUKSI	URAIAN TUGAS
1.	Nyoman Lia Susanthi, S.S., M.A.	Sutradara: bertanggung jawab dan memimpin produksi penciptaan video pembelajaran gender wayang
2.	Ni Ketut Suryatini, S.SKar., M.Sn	Tim riset: mengumpulkan data mealui studi pustaka dan studi lapangan
3.	I Nyoman Suidiana, S.SKar., M.Si	
5.	Ketut Hery Budiyana, A.Md	Produser: bertanggung jawab terhadap peralatan syuting, lokasi dan administrasi
4.	Putu Raditya Pandet, S.Sn.	<i>Director of Photography</i> : bertanggung jawab terhadap hasil gambar dengan bertugas mengatur komposisi pengambilan gambar
5.	Putu Eric Widnyana	Operator kamera: bertugas mengambil gambar sesuai arahan dari DoP
6.	Chrisma Dewage Herman	
7.	Ketut Hery Budiyana, A.Md	Penata Suara: bertanggung jawab terhadap suara yang dihasilkan
8.	Chrisma Dewage Herman	Editor: bertugan melakukan penyuntingan gambar hasil dari proses produksi
9.	I Putu Gede Davin Anandika	Model/ talent: sebagai peserta didik yang bertugas mengikuti arahan sutradara sesuai tuntutan naskah
10.	Ida Bagus Yuda Abimanyu	
11.	I Nyoman Satria Dinatra	
12.	I Kadek Gandhi Aryanata	

13,	I Gusti Ayu Dwilaksmi Maheswari Mendala	
-----	--	--

## b. Produksi

Tahapan terpenting adalah menuangkan naskah menjadi produk audio visual. Hasil dari pra produksi berupa *treatment*, naskah dan *floor plan* digunakan dalam tahapan produksi. *Floor plan* yang berisi *blocking* kamera bertujuan untuk mempermudah mengarahkan kameramen (gambar 4.11). Pengambilan gambar melalui 2 tahapan yaitu pada proses produksi *live tapping* menggunakan 2 kamera yaitu satu kamera sebagai master yang posisinya di tengah-tengah (gambar 4.12) dan satu kamera lagi adalah kamera *insert* yang berada di samping kanan (gambar 4.13). Komposisi gambar kamera master adalah *wide shot* atau *full shot*. Sedangkan komposisi gambar pada kamera *insert* adalah lebih dekat (*close*) dengan object yang berada pada sisi kanan panggung. Selain itu untuk mendapatkan gambar yang lebih detail dilakukan pengambilan gambar terpisah yang khusus mengambil komposisi *close up* bahkan *big close up* seperti gambar 4.14.



Gambar 4.11



Gambar 4.12



Gambar 4.13



Gambar 4.14

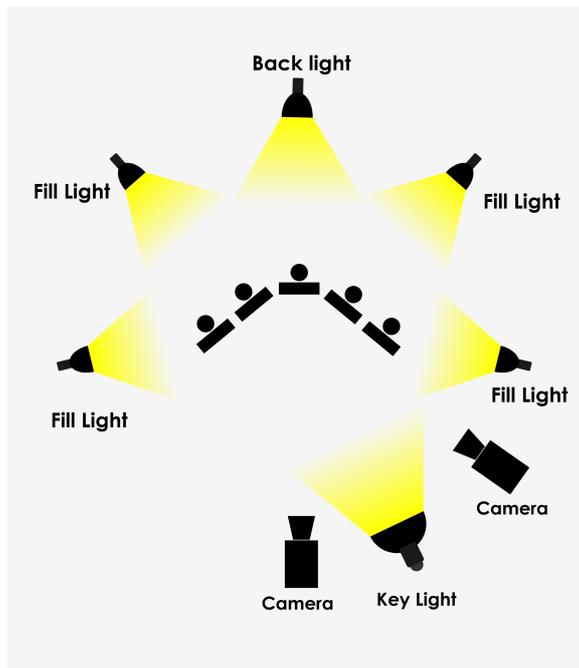
Dalam produksi video pembelajaran gender wayang diterapkan teori *three point lighting* yaitu *key light*, *fill* dan *back light* dengan menggunakan 6 lampu. Lokasi produksi berada di gedung pertunjukkan seni mempermudah dalam penataan *lighting* karena *lighting* sudah tertata di atas panggung. *Floor plan lighting* dapat dilihat pada gambar 5. *Three point lighting* menjadi dasar dalam rancangan video pembelajaran ini yaitu *key light*, *Feel light* dan *back light*.

*Key light* adalah penerangan utama terarah pada objek. *Key light* diletakkan didepan diantara sisi kamera membentuk sudut  $45^{\circ}$  pada tengah-tengah objek yang

menghasilkan bayangan kuat. Lampu yang digunakan adalah jenis *hard light* dengan intensitas lebih besar dari pada lampu *fillLight* namun lebih kecil dari lampu *back light*. *Back light* adalah yang diletakkan untuk menerangi bagian belakang objek. Penerangan ini bertujuan untuk membentuk garis tepi belakang objek sehingga menimbulkan dimensi ketiga pada penempatan layar yang sebenarnya yang hanya dua dimensi. Sehingga *back light* sangat memegang peran penting dalam kesatuan penataan cahaya secara keseluruhan. Jenis lampu yang digunakan adalah *hard light* dengan intensitas lebih besar dari *fill light* maupun *key light*.

*Fill light* adalah cahaya yang digunakan untuk melunakkan bayangan yang dihasilkan oleh lampu *key light* ataupun lampu-lampu lainnya. Sumber cahaya dari *Fill light* adalah dari jenis lampu *soft light* dengan intensitas lebih kecil dari *back light* maupun *key light* yang berfungsi untuk menghaluskan ketajaman gambar dari suatu objek gambar.

*Back light* adalah lampu yang ditempatkan di belakang objek. Intensitas cahaya *back light* lebih redup dari *key light* sehingga memberikan highlight pada objek yang memisahkan objek dengan latar belakang. Tiga titik lampu (*Three Point of Light*) ini akan selalu dipakai untuk suatu obyek gambar agar obyek terlihat hidup dan indah serta dapat ditangkap bayangannya oleh kamera elektronik dan tidak terkesan menempel pada dinding sehingga dapat menimbulkan kesan tiga dimensi (gambar 4.15).



Gambar 4.15



Gambar 4.16

Guna mendapatkan suara yang baik, digunakan dua jenis *microphone* yaitu mic lavalier atau lavs digunakan untuk merekam suara talent guru atau pengajar. Mic tersebut dijepit di baju kebaya talent (gambar 4.16). Sementara untuk merekam suara *ambience* digunakan *boom pole* yang diletakkan dekat dengan posisi kamera (gambar 1).



Gambar 4.17 Produksi Pembuatan Video Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak

#### b. Pasca Produksi

Tahapan pasca produksi adalah tahapan akhir dari pembuatan video pembelajaran. Proses ini meliputi transfer data video hasil produksi ke dalam computer editing. Proses editing terbagi menjadi editing online dan editing offline. Editing online adalah proses penyusunan gambar sesuai dengan

tuntutan naskah yang sudah disusun. Sedangkan editing offline adalah proses dimana gambar sudah tersusun tinggal merapikan warna visual agar memiliki tone warna yang sama melalui tahapan grading warna.

#### **4.1.4 Implementasi Video Pembelajaran Gender Wayang Untuk Anak-Anak**

Video pembelajaran yang telah dibuat diterapkan pada 2 sanggar yaitu Sanggar Gangsa Dewa dan Sanggar Swasti Swara. Hal ini adalah langkah nyata dalam menerapkan sistem pembelajaran.





Gambar 4.18 Proses implementasi pembelajaran gender wayang

#### 4.1.5 Evaluasi Video Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak

Tahap evaluasi video pembelajaran gender wayang untuk anak-anak ini dilakukan uji atau *review* para ahli dibidang gender. Dalam model ini dapat dilakukan setiap tahapan yang disebut evaluasi formatif, misalnya *review* ahli, evaluasi kelompok kecil dan lain sebagainya.

Dari hasil *review* ahli bersama Bapak I Wayan Suweca, S.SKar., M.Si maestro gender wayang *style* Kayu Mas Kaja Denpasar memberikan beberapa masukan terkait video pembelajaran, yaitu:

- a. Nama dari bagian fisik gender yang disebut *Dupak* sebelumnya dalam video pembelajaran disebut “*Dupak* atau sandal” sebaiknya cukup menyebut nama “*Dupak*” dan menghilangkan kata “Sandal.
- b. Nama dari bagian fisik gender yang disebut *Cagak* sebelumnya hanya menyebut “*Cagak*” beliau meminta untuk menambahkan bagian *Cagak* dengan tambahan “*Layah Cagak*”.
- c. Nama dari bagian fisik gender yang disebut *Pelawah* sebelumnya hanya disebut “*Pelawah* “, ditambahkan bagian dari *Pelawah* yang terdiri dari *adeg-adeg*, *tatak* (bagian bawah gender) dan *dupak*.
- d. Pada bagian alat pemukul yang sebelumnya disebut *ceng-ceng*, disarankan untuk mengganti istilah tersebut dengan kata “*Ateg-anteg*”. Bahan *Anteg-anteg* tersebut ada dari kayu ada dari tanduk menjangan, kerbau, dan sapi.

- e. Beliau sangat setuju dengan metode pengajaran yang diawali dengan berdoa mengucapkan Om Swastiastu dan mengakhiri dengan Om Santi Santi Santi sebagai wujud rasa bhakti dan syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini sebagai wujud dari nilai religius.

#### **4.2 Pembentukan Karakter Dalam Video Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak**

Karakter terbentuk dari tiga macam bagian yang saling berkaitan yaitu pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Menurut Suryatini (2013) karakter adalah sifat yang mantap, stabil, khusus yang melekat dalam pribadi seseorang yang membuatnya bersikap dan bertindak secara spontan, tidak dipengaruhi oleh keadaan dan tanpa memerlukan pemikiran terlebih dahulu. Untuk itu pendidikan karakter diartikan sebagai pola pendidikan yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif saja tapi juga diseimbangkan dengan aspek lainnya yaitu afektif dan behavioral. Proses pembinaan keseimbangan aspek tersebut dengan dikembangkannya kebiasaan sifat-sifat positif serta pengajaran nilai-nilai karakter.

Tujuan pendidikan karakter juga tertuang dalam Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan nasional Nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan karakter sebagai upaya penanaman kecerdasan dalam berfikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengalaman dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, masyarakat dan lingkungannya.

Nilai-nilai karakter atau budi pekerti menurut Lickona (1991) mencakup dimensi penalaran moral (moral reasoning), perasaan berlandaskan moral (moral behavior). Direktorat Pendidikan Tinggi memunculkan terdapat 18 nilai-nilai pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yaitu (1) Religius adalah sikap dan perilaku yang patuh terhadap ajaran agama, toleransi dan rukun dengan pemeluk agama lain; (2) Jujur adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya orang yang dapat dipercaya dalam tindakan, perkataan dan pekerjaan; (3) Toleransi adalah sikap menghargai terhadap perbedaan agama, suku, etnis dan sikap; (4) Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan; (5) Kerja Keras adalah tindakan yang menunjukkan perilaku bekerja dan

terus belajar; (6) Kreatif adalah berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara dan hasil baru; (7) Mandiri adalah sikap tidak mudah tergantung pada orang lain; (8) Demokratis adalah cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai memiliki hak dan kewajiban sama dengan orang lain; (9) Rasa ingin tahu adalah sikap selalu berupaya ingin mengetahui lebih mendalam dan meluas terhadap sesuatu yang dipelajari; (10) Semangat kebangsaan adalah nilai yang menjunjung tinggi nilai kebangsaan; (11) Cinta Tanah Air adalah cara berfikir yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara diatas daripada kepentingan pribadi atau golongan, (12) Menghargai prestasi adalah sikap yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu serta menghormati keberhasilannya; (13) Bersahabat/ komunikatif adalah sikap yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat serta menghormati keberhasilan orang lain; (14) Cinta damai adalah sikap yang menjunjung tinggi rasa perdamaian dengan saling menghargai; (15) Gemar membaca adalah kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca; (16) Peduli lingkungan adalah sikap yang berupaya untuk mencegah terjadinya kerusakan lingkungan dan alam sekitarnya; (17) Peduli sosial adalah tindakan yang ingin selalu memberi bantuan kepada orang lain yang membutuhkan; (18) Tanggung jawab adalah sikap tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara dan Tuhan yang Maha Esa (Kemendiknas, 2011).

Deskripsi nilai pendidikan karakter yang terkandung dari pembelajaran gender wayang anak-anak sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Deskripsi Nilai Pendidikan Karakter**

<b>NO</b>	<b>NILAI</b>	<b>DESKRIPSI</b>
1.	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan rukun dengan pemeluk agama lain.
2.	Jujur	Sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan/kesamaan antara pengetahuan, perkataan, dan perbuatan sehingga menjadi pribadi yang dapat dipercaya
3.	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4.	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan .

5.	Kerjakeras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6.	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
7.	Rasa ingin tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar
8.	Cinta tanah air	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya

a. Nilai Religius

Religius adalah salah satu pendidikan karakter yang memiliki nilai hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa. Azzet (2011) menyampaikan bahwa nilai religius adalah nilai yang mendasari pendidikan karakter karena Indonesia merupakan negara beragama. Nilai religius merupakan penghayatan dan implementasi dari ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Gamelan gender biasanya berfungsi untuk mengiringi upacara keagamaan, sehingga secara tidak langsung dengan memainkan gender sebagai wujud bhakti kepada Tuhan Yang Maha Esa. Nilai religius yang terkandung dalam garapan ini adalah sikap dan perilaku anak-anak yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya melalui doa bersama secara rutin sebelum dan setelah memainkan gender. Nilai ini menyangkut keyakinan hubungan anak-anak dengan Tuhan, yang menekankan wujud syukur atas kesehatan, keselamatan dan kelancaran sehingga anak-anak mampu bermain gender dengan baik. Mengawali penciptaan garapan ini dimulai dengan doa bersama yang dikenal dengan nama upacara *Nuasen* memohon keselamatan dan kelancaran dalam proses penciptaan hingga penyajiannya.



Gambar 4.19 Sembahyang bersama dan upacara nuasen sebelum memulai kegiatan pelatihan gender wayang

Pada opening video pembelajaran terdapat kata “Om Swastiastu” yang berarti “Semoga ada dalam keadaan baik atas karunia Tuhan”. Doa penutup “*Om Santih Santih Santih Om*” sebagai bentuk syukur terhadap Tuhan pun disampaikan oleh anak-anak secara bersama-sama diakhir garapan dengan sikap tangan dicakapkan didada. Saat proses produksi dilaksanakan terdapat sarana upacara *banten* untuk memohon keselamatan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.



Gambar 4.20 Pelatih gender mengucapkan salam “Om Swastiastu” diawal video pembelajaran



Gambar 4.21 Pelatih dan pelajar gender berdoa terlebih dahulu sebelum memulai latihan



Gambar 4.22 Pelatih dan pelajar gender menyampaikan “Om Santi Santi Santi” pada akhir video pembelajaran

b. Nilai Toleransi

Sikap toleransi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sifat atau sikap menenggang (menghargai, membiarkan, membolehkan) pendapat, pandangan kepercayaan, kebiasaan, kelakuan dan lain sebagainya yang berbeda dengan pendiriannya sendiri. Hariyanto dkk. (2013) mengungkapkan bahwa toleransi merupakan sikap menerima secara terbuka orang lain yang tingkat kematangannya dan latar belakangnya berbeda.

Sikap anak-anak memiliki toleransi tercermin dari perbedaan-perbedaan yang mereka hadapi. Kemajemukan anak-anak tersebut seperti gender, asal sekolah, asal rumah tinggal, usia. Untuk itu saat berlatih hingga tampil di atas panggung, anak-anak belajar saling menghormati dalam berinteraksi. Mereka belajar untuk tidak menjadi dominan saat berlatih hingga di panggung kecuali ada dalam konsep garapan. Contoh lainnya adalah usia mereka berbeda-beda walaupun mereka memainkan gending gender yang sama, namun anak yang usianya lebih tua atau senior menghormati juga anak yang usianya dibawah dengan memainkan gender secara harmoni.





Gambar 4.23 Proses latihan dalam video pembelajaran mencerminkan toleransi yang tidak membeda-bekakan jenis kelamin, usia dan asal sekolah

### c. Nilai Disiplin

Disiplin dideskripsikan sebagai tindakan pengendalian diri terhadap aturan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan. Kemendiknas (2010) mendeskripsikan disiplin sebagai tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Indikator disiplin dalam Kemendiknas yaitu (1) Membiasakan hadir tepat waktu; (2) membiasakan mematuhi aturan; (3) Menggunakan pakaian sesuai dengan ketentuan.

Nilai disiplin yang hadir dalam permainan gender ini adalah (1) Hadir tepat waktu: anak-anak saat latihan digemleng untuk datang tepat waktu. Mereka diberi batasan waktu kehadiran, sehingga jika mereka datang tepat waktu maka latihan dapat berjalan dengan baik dan lancar. Begitupula saat produksi video pembelajarn semua anak hadir tepat waktu sehingga pementasan dapat berjalan dengan lancar; (2) Ketaatan terhadap aturan permainan gender: dalam permainan gender terdapat beberapa aturan-aturan permainan, maka untuk menghasilkan nada yang harmoni mereka harus mentaati aturan permainan tersebut; (3) Ketaatan dalam berpakaian: terlihat saat pertunjukkan dilaksanakan semua anak disiplin menggunakan pakaian yang sudah disepakati saat pementasan yaitu menggunakan pakaian adat Bali.

Sehingga disiplin berpakaian ini berdampak pada indahnya *performance* anak-anak dengan keseragaman.



Gambar 4.24 Salah satu bentuk disiplin yaitu anak-anak disiplin menggunakan pakaian adat Bali ringan untuk pembuatan video pembelajaran, sesuai arahan pelatih

d. Kerja Keras

Kerja keras adalah suatu perilaku yang bertujuan mengatasi berbagai hambatan untuk mencapai visi misi hasil sebaik-baiknya. Guna mengatasi hambatan maka upaya menyelesaikan yang menjadi tugas dapat dilaksanakan dengan tuntas. Menurut Yaumi (2014) kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya dalam mengatasi berbagai hambatan serta menyelesaikannya dengan sebaik-baiknya.

Bentuk kerja keras yang tampak dalam penciptaan garapan ini dapat ditemui pada aspek proses penciptaan (latihan). Menciptakan garapan ini membutuhkan latihan yang rutin. Anak-anak selama proses latihan dihadapkan dengan berbagai hambatan diantaranya mereka harus mengatur waktu untuk belajar mata pelajaran sekolah, karena semua anak-anak yang tampil adalah pelajar. Selain itu mereka juga dihadapkan pada ujian-ujian sekolah selama proses latihan. Anak-anak memiliki sikap kerja keras mengatur waktu antara tugas sekolah dengan tugas dalam menghafalkan tembang, gerak dalam garapan ini. Nilai kerja keras dalam permainan ini tampak dari semangat pantang menyerah anak-anak untuk terus berlatih dan belajar gender hingga mereka mahir memainkannya. Mereka tidak mudah

menyerah apabila dihadapkan dengan berbagai masalah. Dengan semangat tersebut maka tujuan permainan dapat tercapai dengan baik. Sikap kerja keras yaitu dapat mengatur waktu dengan baik anak-anak dapat menghadapi masalah yang dihadapi, sehingga mereka bisa tampil maksimal saat perekaman video pembelajaran.

e. Mandiri

Nilai mandiri merupakan sikap yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan masalah. Steinberg dalam Yusuf (2001) mengemukakan bahwa kemandirian diartikan sebagai kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sendiri atau sedikit bimbingan, sesuai dengan tahap perkembangan dan kapasitasnya. Indikator mandiri yaitu memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan tanpa campur tangan orang lain; memiliki kekuatan terhadap pengaruh orang lain; dan memiliki percaya diri dalam mengambil keputusan. Tipe kemandirian yaitu kemandirian emosional, behavioural dan nilai.

Kemandirian yang tampak dalam penciptaan ini adalah anak-anak yang terlibat dalam garapan ini memutuskan sendiri untuk terlibat dalam pementasan, tanpa ada paksaan dari orang lain seperti orang tua. Terbukti kekuatan terhadap pendapat mereka muncul saat proses latihan berlangsung. Anak-anak memiliki sikap berlatih di sanggar sendiri tanpa didampingi orang tua. Orang tua hanya mengantar dan menjemput mereka sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Kemandirian tersebut termasuk kemandirian emosional dan perilaku yaitu anak-anak berusaha melepaskan diri dari ikatan kekanak-kanakan serta bisa menentukan pilihan dan mengambil keputusan sendiri.

f. Rasa Ingin tahu

Rasa ingin tahu (*curiosity*) merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam (Samani dkk. 2012). Dengan sifat rasa ingin tahu maka senantiasa akan menambah pengetahuan dan pengalaman.

g. Cinta tanah air

Cinta tanah air merupakan ciri dari berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan tinggi terhadap bangsa dan lingkungan. Indikator cinta tanah air adalah menggunakan produk dalam

negeri termasuk juga bahasa negeri sendiri dengan baik dan benar (Wibowo, 2012). Selain itu Mustari (2014) mengemukakan bahwa salah satu ciri sikap cinta tanah air atau menghargai keindahan alam dan budaya Indonesia.

Nilai cinta tanah air jika dikaji dari video pembelajaran ini pertama, dalam penyajian garapan ini menggunakan bahasa Indonesai dengan tetap menggunakan beberapa istilah daerah Bali. Kedua, pakaian yang digunakan anak-anak saat tampil adalah pakaian daerah Bali sebagai makna mereka telah menggunakan produk dalam negeri.



Gambar 4.25 Penggunaan pakaian adat Bali pada pembuatan video pembelajaran sebagai wujud cinta tanah air

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Desain video pembelajaran gender wayang untuk pembentukan karakter anak-anak menggunakan model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate) terdiri dari 5 tahapan. Tahapan pertama yaitu tahap mengidentifikasi masalah dan kebutuhan, yaitu dibutuhkan video pembelajaran untuk anak-anak dengan karakteristik entry point anak-anak yang belajar gender adalah anak-anak normal dengan umur mulai 5 tahun yang bisa berhitung. Tahap kedua adalah pembuatan desain pembelajaran gender wayang untuk anak-anak. Ketiga adalah pengembangan adalah wujud dari desain tersebut dalam bentuk video pembelajaran. Keempat, video pembelajaran tersebut diimplementasikan pada Sanggar Gangsa Dewa dan Swasti Swara yang selanjutnya tahap lima dievaluasi oleh ahli.

Menciptakan video pembelajaran gender wayang yang efektif dan komunikatif untuk pembentukan karakter anak-anak dilakukan dengan menyisipkan nilai-nilai pendidikan karakter dalam video pembelajaran. Dari 18 nilai yang lebih banyak tercermin adalah 7 nilai karakter yaitu nilai religius, kerja keras, disiplin, mencintai tanah air dan lain sebagainya. Metode yang digunakan dalam pembelajaran gender adalah metode demonstrasi, pendampingan serta metode *hearing teaching model* yaitu metode dengan berguru dari hasil rekaman melalui kaset VCD, DVD, atau media rekaman lainnya serta *panggul teaching model* (model *maguru panggul*) yaitu peserta menyimak seksama teknik-teknik yang didemostrasikan pengajar, dilanjutkan peserta mengikuti petunjuk dan saran yang diberikan pengajar.

Berdasarkan uji ahli, video pembelajaran gender wayang anak-anak mendapat respon positif dari para ahli dan menyatakan video pembelajaran ini layak untuk diberikan kepada anak-anak. Mereka meminta untuk mempertahankan nilai-nilai tersebut tetap terkandung dalam video pembelajaran gender terutama dalam penerapan pembelajaran gender wayang. Diantaranya nilai religius yang menyisipkan doa diawal dan akhir pembelajaran, serta nilai disiplin yang meminta anak-anak untuk mengikuti petunjuk instruktur serta cinta tanah air dengan menggunakan pakaian adat saat melakukan latihan.

## 5.2 Saran

Menyadari bahwa Gender Wayang mengandung nilai-nilai pembentukan karakter terhadap anak-anak, maka diperlukan komitmen lembaga dan pemerintah melalui saran sebagai berikut:

1. Bagi lembaga ISI Denpasar disarankan dapat terus meningkatkan temuan dan hasil penelitian, khususnya video pembelajaran seni pertunjukkan yang belum banyak diciptakan. Mengkaji lebih intensif terhadap pembelajaran Gender Wayang sebagai pondasi pembentukan karakter anak-anak. Memperluas kajian dan penelitian baik dalam asrti wilayah penelitian maupun kuantitas penelitian yang diteliti terkait gender wayang.
2. Bagi Pemerintah disarankan untuk lebih banyak memberikan bantuan hibah untuk penelitian dan penciptaan yang mampu meningkatkan pendidikan karakter terutama pada kalangan anak-anak. Membina sanggar-sanggar yang telah berkembang serta membantu sesuai dengan kebutuhan sanggar. Memberikan penghargaan kepada sanggar ataupun tokoh yang berperan penting dalam pembinaan dan pelestarian gender wayang.
3. Bagi masyarakat dengan diciptakannya video pembelajaran gender wayang untuk anak-anak disarankan untuk dapat menerapkan hasil video pembelajaran ini dengan baik dan benar.