

PINTAR BERMAIN *GENDER WAYANG* UNTUK ANAK-ANAK

Ni Ketut Suryatini
Nyoman Lia Susanthi

PUSAT PENERBITAN LP2MPP
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Pintar Bermain *Gender Wayang* untuk Anak-Anak

Penulis:

Ni Ketut Suryatini

Nyoman Lia Susanthi

ISBN _____

Editor:

Nyoman Kariasa

I Nyoman Suidiana

Desain sampul dan tata letak

Ketut Hery Budiayana

Penerbit

Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar

Redaksi

Pusat Penerbitan 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

Cetakan Pertama September 2018

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” yang merupakan hasil Penelitian Penciptaan dan Penyajian Seni (P3S) tahun anggaran 2018 dengan judul “Pembentukan Karakter Melalui Inovasi Gender Wayang Kolosal Anak-Anak”.

Dalam penyusunan buku ini, data yang disampikan meliputi ruang lingkup yang dibahas dalam metode pengajaran gender wayang untuk anak-anak dilengkapi dengan video pembelajaran. Hasil video pembelajaran ini digunakan dalam merancang penciptaan inovasi gender wayang kolosal anak-anak. 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 terimakasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Dr. I Wayan Adnyana, M.Sn., selaku Ketua LP2MPP ISI Denpasar beserta staf serta editor dan desainer layout dan tata letak serta semua pihak yang telah membantu sehingga buku ini dapat terselesaikan.

September 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
I. Latar Belakang	1
II. Gender Wayang	3
III. Pendidikan Karakter	4
IV. Nilai-nilai Karakter Dalam Pembelajaran Gender Wayang	4
V. Desain Pembelajaran	5
VI. Metode Pembelajaran	6
VII. Media Edukatif Dalam Bentuk Video Pembelajaran	8
VIII. Model ADDIE Dalam Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak.....	9
IX. Analisis Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak	10
X. Desain Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak	12
XI. Multimedia Berupa Video Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak	15
XII. Implementasi Video Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak	24
XIII. Evaluasi Video Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak	25
XIV. Pembentukan Karakter Dalam Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak	26
XV. Rancangan Desain Garapan Gender Wayang Anak-Anak Inovatif	36
XVI. Kesimpulan	40

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Identifikasi Masalah dan Kebutuhan Dalam Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak	11
Tabel 2.	Penilaian Keberhasilan Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak	14
Tabel 3.	Tingkatan Lagu Dalam Pembelajaran Gender Wayang	15
Tabel 4.	Naskah Video Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak	16
Tabel 5.	Deskripsi Nilai Pendidikan Karakter	28
Tabel 6.	Gamelan yang Divariasikan Dengan Gender Wayang	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Produksi Pembuatan Video Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak	24
Gambar 2.	Proses Implementasi Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak	25
Gambar 3.	Sembahyang bersama dan upacara nuasen sebelum memulai kegiatan pelatihan gender wayang anak-anak	30
Gambar 4.	Pelatih gender mengucapkan salam “Om Swastiastu” diawal video pembelajaran	30
Gambar 5.	Pelatih dan pelajar gender berdoa terlebih dahulu sebelum memulai latihan	31
Gambar 6.	Pelatih dan pelajar menyampaikan “Om Santi Santi Santi” pada akhir video pembelajaran	31
Gambar 7.	Proses latihan dalam video pembelajaran mencerminkan toleransi yang tidak membeda-bekan jenis kelamin, usia dan asal sekolah	32
Gambar 8.	Salah satu bentuk disiplin yaitu anak-anak disiplin menggunakan pakaian adat Bali ringan untuk pembuatan video pembelajaran, sesuai arahan pelatih	33
Gambar 9.	Penggunaan pakaian adat Bali pada pembuatan video pembelajaran sebagai wujud cinta tanah air	36

I. Latar Belakang

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 dirumah 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 religious 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 dalam melatih karawitan gender untuk anak-anak tidaklah mudah. Dibutuhkan metode khusus untuk pembelajaran gender anak-anak. Apabila tidak menggunakan metode yang tepat, maka kecenderungan anak-anak akan bosan dan merasa sulit mempelajari gender. Untuk itu pencipta tertarik mengembangkan metode pembelajaran gender wayang untuk anak-anak. Pengembangan metode pengajaran gender untuk anak-anak dibuat dalam bentuk video pembelajaran.

Pembuatan media ini selain bertujuan untuk mempermudah metode pengajaran gender untuk anak-anak, serta untuk mendesiminasikan teknik-teknik pembelajaran gender yang dapat dipelajari di rumah. Hal ini karena tuntutan masyarakat yang menginginkan anak-anak mereka belajar gender, namun minimnya sanggar tempat untuk berlatih gender. Sehingga dengan video pembelajaran ini, anak-anak tidak hanya bisa berlatih langsung ke sanggar, tetapi dapat juga berlatih di rumah. Sehingga kesenian gender wayang ini dapat tersebar luas dan dapat dilestarikan di era milinea ini.

Pengembangan metode pembelajaran gender untuk anak-anak dilakukan di tahun pertama, guna menjangkau sebanyak-banyaknya bakat anak-anak dalam bermain gender. Dengan banyaknya kemampuan anak-anak dalam berlatih gender, maka akan dilatih dan dibina untuk pementasan gender kolosal anak-anak di tahun kedua. Penciptaan gender kolosal anak-anak berkolaborasi dengan drama, tari sehingga melahirkan sebuah inovasi dari gender wayang. Dengan memberikan wadah pementasan gender wayang anak-anak, maka secara tidak langsung akan mengubah pola kebiasaan mereka sehingga membentuk karakter yang positif sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam gender wayang. Kolosal dalam penciptaan ini dimaksudkan adalah melibatkan ratusan anak-anak dalam bermain gender wayang.

Dalam penciptaan gender wayang kolosal anak-anak bekerjasama dengan beberapa sanggar di Bali, salah satunya sanggar Gangsa Dewa. Sanggar Gangsa Dewa merupakan pendidikan non formal dan tempat berkumpulnya anak-anak yang ingin mempelajari gender wayang. Jumlah siswa di sanggar ini dari baru berdiri hingga saat ini cukup banyak berkisar hingga 400 siswa yang sebagian besar anak-anak dan remaja. Sanggar ini memiliki tujuan atau visi dalam membentuk generasi yang berwawasan budaya serta cinta kesenian daerah, karena saat ini dilihat mulai terpinggirkannya kesenian lokal. Dalam mewujudkan hal tersebut maka didirikanlah sanggar karawitan Bali sebagai bentuk apresiasi dalam pelestarian seni budaya. Untuk itu pencipta memandang penting penciptaan wayang gender kolosal anak-anak.

II. 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). Keempat tungguh gender terdiri dari sepasang gender pemade dan sepasang kantilan, 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. Peranannya 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.

III. 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).

IV. Nilai-nilai Karakter Dalam 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 di atas 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.

V. 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 pembelajar; (5) Penilaian belajar berkaitan dengan pengukuran atau kompetensi yang dikuasi setelah mengikuti pembelajaran dan sebelumnya.

Dalam desain pembelajaran terdapat beberapa model desain pembelajaran. Salah satu model yang sifatnya gererik yaitu model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate) dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990). 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.

VI. 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 ditunjukan sebagai pemicu terjadinya kegiatan yang partisipatif (curah pendapat, disko, 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 ditunjukan 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).

VII. 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 pildran, 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, pemaparan, 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*.

VIII. 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.

IX. Analisis Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak

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. 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 1

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

NO	MASALAH	IDENTIFIKASI KEBUTUHAN
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 pengelihatannya) ditentukan adalah mereka yang sudah memiliki kemampuan dasar berhitung,
2	Anak-anak sebagai peserta 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 metode 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.

X. 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. Analisis 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 dipraktikkan oleh para siswa. Metode kedua yaitu pendampingan diman pelatih datang ke siswa yang kurang bisa kemudian didampingi dan langsung diberikan contoh untuk dipraktikkan. 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 pendampinagn dirasakan lebih mudah karena dengan saling berhadapan maka serasa lebih diperhatikan.

e. Penilaian Pembelajaran

Penilaian belajar berkaitan dengan pengukuran atau kompetensi yang dikuasi 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 2
Penilaian Keberhasilan Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak

NO	Insikator Penilaian	Presentase
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 permainan lagu tersebut. Berikut ini tingkatan dalam pembelajaran gender wayang anak-anak:

Tabel 3
Tingkatan Lagu Dalam Pembelajaran Gender Wayang

NO	Tingkatan	Judul Lagu
1.	Dasar I	Tulang lindung
		Sketi
		Cecek Megelut
		Pakang Raras
2.	Dasar II	Cerukcuk Punyah
		Dongkang Menek Biu
		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
5.	Maha	Bima Kroda
		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)

XII. Multimedia Berupa Video Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak

Menciptakan video pembelajaran gender wayang dengan target audiens anak-anak dilakukan dengan 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Ketiga tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

- 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 analisis materi yang ditamoiikan dalam video pembelajaran. Setelah mendapatkan data kemudian dilakukan reduksi data untuk membuat desain produksi video pembelajaran dilengkapi dengan naskah. Berikut ini adalah naskah video pembelajaran gender wayang anak-anak:

Tabel 4
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 kanti. 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 meperkenalkan lebih dulu bagian-bagian dari intrumrn gender wayang atau fisik dari gender wayang.</p> <p>Pertama ini adalah tungguhan gender wayang yang besar yang disebut gangsa atau pemade yang kecil disebut kanti.</p> <p>Pertama sebagai penumpu dari tungguhan ini yang disebut dupak sebagai tempat penyangga dari pada bubung. Terdapat ornamen-ornamen berbeentuk kepala burung.</p> <p>Berikutnya bumbung sebagai resonator terbuat dari bambu yang spesial untuk gender wayang. Terdapat 10 sebagai resonator.</p> <p>Ketiga cagak yang berfungsi sebagai penyangga bilah-bilah. Di atas cagak ada tali yang disebut jangat yang terbuat dari kulit sapi atau plastik. Jangat berfungsi mengaitkan bilah satu dengan yang lainnya yang berjumlah 10.</p>

		<p>Untuk mengencangkan jangat ini terdapat kuping. Badan ini disebut pelawah Ornamen banyak model kali ini menggunakan prada.</p> <p>Untuk bisa memainkan gender ini terdapat 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 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 (di urut mulai dari bilah kiri pemain)</p> <p>Nah untuk memainkan alat music gender membutuhkan 2 buah alat pemukul yang disebut dengan panggul. Panggul ini dipegang dengan tangan kanan dan tangan kiri. Nah berikut ini nama-nama bagian dari panggul:</p>
3	Ibu ketut suryatini memanggul 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 yaitu..... bisa ditambahkan prestasinya.....</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 memperhartikan 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,</p>

		<p>penggender menyesuaikan dengan tempat, posisi badan tegap dan pandangan kedepan.</p> <p>2. Cara Memegang panggul</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Tangan kanan dikepal b. Jari telunjuk diluruskan 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. 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. f. Cara pegangan tari, sama seperti cara diatas. <p>3. Cara memukul dan menutup bilah</p> <p>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).</p> <ol style="list-style-type: none"> 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
--	--	---

		<p>bilah 5, 4, 3, 2, 1, demikian seterusnya diulang-ulang.</p> <p>Teknik memukul dengan cara yang kedua adalah seperti contoh :</p> <p>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.</p> <p>b. Bilah-bilah 6, 7, 8, 9, 10 dengan menggunakan tangan kiri.</p> <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	Baik setelah tadi kita sudah memahami tahapan dalam memainkan gender, selanjutnya ibu akan latih cara memainkan gender dengan cara memainkan salah satu lagu dasar yaitu” Tulang Lindung”

- Latihan 1

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).

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).

Notasinya : $\begin{array}{cccccc} \square & 55 & 77 & 55 & 77 & 44 & 66 \\ \dots & & & & & & \\ & & 22 & 22 & 22 & 22 & 22 \\ 22 & 2 & 2 & 2 & 2 & & \\ & & 44 & 66 & 44 & 66 & 55 \\ 77 & \dots & \square & 2x & & & \\ & & 22 & 22 & 22 & 22 & 22 \\ 22 & 2 & 2 & 2 & 2 & & \end{array}$

Jadi tangan kanan tetap berada di posisi bilah 2.

- 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 : $\overline{5\ 6\ 5} \times \overline{7\ 6\ 7} \times \overline{5\ 6\ 5} \times \overline{7\ 6\ 7} \times \overline{4\ 5\ 4} \times \overline{6\ 5\ 6} \dots$
 Kanan : 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2

Kiri : $\underline{4\ 5\ 4\ x\ 6\ 5\ 6\ x\ 4\ 5\ 4\ x\ 6\ 5\ 6\ x\ 5\ 6\ 5\ x}$
 7 6 7
 Kanan : 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 :

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

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

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

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

- **Latihan 4**

Tangan kanan masih tetap di bilah 2, posisi tangan kiri di

		<p>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> $\begin{array}{cccccccccccc} 6 & 7 & 8 & 9 & 10 & - & - & 9 & - & 10 & 9 & - \\ \hline 2 & 2 & 2 & & 2 & & & 2 & & 2 & 2 & - \end{array}$ $\begin{array}{cccccccccccccccc} 8 & - & 7 & - & 6 & - & 5 & - & 4 & - & 5 & 6 & 5 & 4 & - & 5 & - & 6 & - & 7 \\ \hline 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & 2 & 2 & 2 & & 2 & & 2 & & 2 & 2 \end{array}$ <p>Struktural Lagu</p> <p>Latihan 1 / Motif 1 diulang 2x Latihan 2 / Motif 2 Latihan 3 / Motif 3 Latihan 4 / Motif 4 Diulang ke motif 1 – sampai motif 4 Berakhir dengan pukulan bersama tangan kanan dan tangan kiri.</p> <p>Kiri = $\frac{9 \ 8 \ 7 \ 7 \ 7 \ 7}{2 \ 2 \ 2 \ 2 \ 2 \ 2}$ — selesai Kanan = $\frac{4 \ 3 \ 2 \ 2 \ 2 \ 2}{2 \ 2 \ 2 \ 2 \ 2 \ 2}$</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. Lagu tulang lindung biasanya.....
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
--	--	--

b. Produksi

Tahapan produksi adalah tahapan pengambilan gambar video pembelajaran. Dalam tahapan ini menggunakan 2 camera yang terbagi dalam 1 kamera untuk master yang mengambil gambar wide, sedangkan kamera 2 untuk mengambil gambar insert (lebih dekat dengan objek). Pengambilan gambar dilakukan dengan beberapa kali pengambilan gambar (*take*), yaitu take 1 untuk mengambil gambar proses latihan antara pelatih dengan peserta belajar; take 2 yaitu pengambilan gambar proses belajar yang diambil lebih dekat (*close*); take 3 adalah pengambilan gambar khusus untuk pelatih sebagai *opening*. Dalam tahapan ini menggunakan 2 kamera jenis Sony dilengkapi dengan alat perekam audio merk Tascam serta lighting yang telah tersetting di panggung.





Gambar 1. Produksi Pembuatan Video Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak

c. 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.

XII. 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 2. Proses implementasi pembelajaran gender wayang

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 dihadapan Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini sebagai wujud dari nilai religius.

XIV. 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 di atas 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 5
Deskripsi Nilai Pendidikan Karakter

NO	NILAI	DESKRIPSI
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 3. 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 kehadiran 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 kehadiran Tuhan Yang Maha Esa.



Gambar 4. Pelatih gender mengucapkan salam “Om Swastiastu” diawal video pembelajaran



Gambar 5. Pelatih dan pelajar gender berdoa terlebih dahulu sebelum memulai latihan



Gambar 6. 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 7. Proses latihan dalam video pembelajaran mencerminkan toleransi yang tidak membedakan 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 8. 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 berlansung. 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 pengharaag 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 pembelejaran 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 9. Penggunaan pakaian adat Bali pada pembuatan video pembelajaran sebagai wujud cinta tanah air

XV. Rancangan Desain Garapan Gender Wayang Anak-Anak Inovatif

Dalam menerapkan video pembelajaran gender wayang untuk anak-anak dilakukan dengan mewujudkan sebuah *prototype* karya gender wayang anak-anak inovatif yang terbagi menjadi beberapa tahapan rancangan yaitu:

Tahapan Penciptaan

Proses penciptaan karya didasari oleh pijakan penelitian. Soedarsono (1999) mengungkapkan bahwa observasi cermat terhadap subjek dengan mengaitkan berbagai disiplin ilmu sebagai pendekatan dalam penelitian. Pencipta dan tim yang

berasal dari berbagai disiplin ilmu telah beberapa kali mengadakan pertemuan untuk melahirkan proses kreatif. Hawkins (1964) menyatakan bahwa penciptaan dapat dibagi menjadi 3 yaitu eksplorasi, improvisasi dan forming.

a. Tahapan Penjajakan (Eksplorasi)

Tahapan penjajakan atau eksplorasi atau dalam tahapan penciptaan tradisi Bali disebut *nasarin* merupakan tahapan dalam menetapkan ide dan tema. Tahapan ini adalah kontemplasi imajinasi gagasan yang muncul. Pada tahapan ini pencipta bersama anggota melakukan studi lapangan, studi pustaka, observasi untuk mengetahui pola pengajaran gender wayang anak-anak, penyisipan pendidikan karakter dalam latihan gender wayang, menciptakan garapan gender wayang yang inovatif.

Berikut deskripsi dari penciptaan ini yaitu: Penciptaan gender wayang inovatif ini terinspirasi dari sistem serta cara kerja komponen gender yang sudah ada sebagai alat utama pertunjukkan. Pengembangannya dengan menambahkan beberapa alat musik seperti kendang, kempul, dan jegog. Selain itu ditambahkan beberapa alat yang diciptakan untuk menambah variasi dalam gending.

Penciptaan ini dikolaborasikan dengan tembang (lagu Bali), mesatu (bercerita) dan pelalinaan (bermain). Melalui ketiga komponen tersebut terdapat teks sebagai media untuk member informasi dan pesan kepada audiens. Selain itu teks juga diartikan sebagai unsur-unsur musical seperti pengolahan bunyi, nada, melodi dan struktur.

Pada tahapan ini ditemukan hasil observasi gamelan yang divariasikan selain menggunakan gender wayang. Alat –alat yang digunakan termasuk jumlahnya sebagai berikut:

Tabel 6

Gamelan yang Divariasikan Dengan Gender Wayang

NO	NAMA ALAT	JUMLAH
1	Jegog Gender	2 tungguh
2	Gangsa Gender	2 tungguh
3	Kendang Krumpung	2 buah
4	Gong Pulu	1 buah
5	Ceng-Ceng Ricik	1 pangkon
6	Kajar	1 buah
7	Gender	10 tungguh

b. Tahap Percobaan (Eksperimen)

Hasil dari penjajakan berupa ide penciptaan serta data-data alat yang akan digunakan sebagai landasan untuk penciptaan. Eksperimen dilakukan yaitu dengan mencoba memainkan dan dikolaborasikan dengan gender wayang. Dalam tahapan ini juga telah dipilih beberapa anak-anak anggota sanggar sebagai penabuh, penyanyi, pendongeng. Dari hasil observasi dipilihnya 2 sanggar untuk penerapan pembelajaran wayang ini adalah Sanggar Gangsa Dewa dan Sanggar Swasti Swara. Dalam tahapan ini juga dilakukan penotasian gending, memilih cerita serta jenis permainan.

Dalam tahap eksperimen dilakukan pula analisa instrument dengan mencari nada harmoni, melodi, ritma (mengembangkan tempo). Tempo digunakan untuk pengaturan waktu selama pertunjukan. Dalam ukuran langkah, tempo dapat menentukan karakter musik dan perasaan yang ingin disampaikan. Karakter music terdiri dari dinamika yaitu keras lembutnya dalam pembawaan karya musik. Kotekan adalah ornamentasi dalam wujudnya sebagai jalinan ritme, serta pola struktur garap.

c. Tahap perwujudan/ pembentukan (forming)

Pada tahapan ini dilakukan pengembangan dari tahapan eksperimen. Setelah terkumpul data dan alat yang digunakan dilakukanlah tahapan perwujudan yang dalam bahasa penciptaan tradisi Bali disebut dengan

nuangin. *Nuangin* adalah merealisasikan ide musiknya kedalam instrument. Awal penciptaan ditandai dengan *nuasen* yaitu upacara untuk memohon keselamatan dan kelancaran selama proses penciptaan yang ditandai dengan sembahyang bersama dan dilakukan latihan atau pemukulan alat pertama.

Dilanjutkan dengan *ngalusin* yaitu pembenahan bentuk *ngumbang ngisep* dalam garapan penciptaan gender wayang inovatif. Dan diakhiri dengan tahapan *ngelengisin* atau latihan secara rutin untuk memantapkan hasil ciptaan.