

# PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BERMAIN GENDER WAYANG DALAM GENDING BATEL *STYLE* TUNJUK DI SANGGAR SENI KEMBANG BALI

I Putu Agus Arthanegara, I Gede Mawan, Ni Made Haryati  
Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan,  
Institut Seni Indonesia Denpasar  
Email. [agusarthanegara96@gmail.com](mailto:agusarthanegara96@gmail.com)

## Abstrak

Dunia pendidikan semakin berkembang berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan, video pembelajaran merupakan salah satu jenis media pembelajaran, selain itu video pembelajaran juga berguna untuk melestarikan kebudayaan tradisi salah satunya gamelan gender wayang, dimana memakai kedua tangan kiri dan kanan untuk memainkannya karena memakai kedua tangan dalam memainkannya untuk mempelajari gender wayang sulit sehingga memerlukan kesabaran, peneliti tertarik menggunakan gending *batel style* Tunjuk karena ornamentasinya yang sederhana.

Tujuan penelitian ini (1) mendeskripsikan proses pembuatan video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk; (2) mendeskripsikan hasil validasi ahli materi, ahli media dan guru seni; (3) mendeskripsikan hasil uji coba perorangan; (4) mendeskripsikan hasil uji coba kelompok kecil terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* atau penelitian pengembangan dengan instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara dengan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan penyekoran dan data komentar, saran dianalisis secara kualitatif.

Penelitian ini menghasilkan (1) Produk video pembelajaran yang berisi penjelasan teknik dasar bermain gender wayang dan gending *batel style* Tunjuk dilengkapi tulisan, suara narator, dan gambar, Selanjutnya dibuat *flowchart* dan *Storyboard*; (2) Hasil dari uji ahli terhadap terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang ada dalam kategori sangat layak; (3) Hasil uji coba perorangan serta uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk sangat layak.

*Kata Kunci: Pengembangan, video pembelajaran, teknik dasar bermain gender wayang*

## Abstract

The world of education is increasingly developing, various kinds of reforms are carried out in order to improve the quality of education, video learning is one type of learning media, besides that learning videos are also useful for preserving traditional culture, one of which is the gamelan gender wayang, which uses both left and right hands to play it because it uses Both hands in playing it to learn gender wayang are difficult so it requires patience. Researchers are interested in using the Tunjuk style of *batel* gending because of its simple ornamentation.

The objectives of this study were (1) to describe the process of making learning videos for the basic techniques of playing gender wayang in the Tunjuk style *batel* gending; (2) describe the results of the validation of the material experts, media experts and art teachers; (3) describe the results of the individual trials; (4) describe the results of small group trials on the learning videos for the basic techniques of playing

gender wayang in the Batel style Gending. This study uses research and development methods or research development with data collection instruments using questionnaires and interviews with quantitative and qualitative data analysis techniques. Quantitative data were analyzed by scoring and comment data, suggestions were analyzed qualitatively.

This research resulted in (1) instructional video products containing an explanation of the basic techniques of playing gender puppets and Tunjuk style batel gending equipped with writing, narrator's voice, and pictures. Furthermore, a flowchart and storyboard were made; (2) The results of the expert test on the learning videos for the basic techniques of playing gender wayang are in the very feasible category; (3) The results of individual trials as well as small group trials show that the video learning basic techniques of playing gender puppets in the Batel style Gending is very feasible.

*Keywords: Development, instructional videos, basic techniques of playing gender wayang.*

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Agar pembelajaran efektif maka diperlukan media yang sesuai dengan karakter siswa, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik, dengan kata lain pembelajaran merupakan upaya menciptakan suatu kondisi agar terjadi kegiatan belajar, pembelajaran merupakan usaha-usaha yang direncanakan dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar terhadap peserta didik itu sendiri (Sadiman, dkk, 1986:7, dalam Warsita 2008:85).

AECT (1977) sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran infor-

masi. Demikian juga Molenda dan Rusel (1990) mengungkapkan bahwa “media merupakan sebuah perantara dalam komunikasi. Berasal dari bahasa latin “*between*” istilah itu merujuk pada segala sesuatu yang menyediakan informasi antara sumber dan penerima”. Robert Hanick, dkk (1986) mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi (dalam Sanjaya 2012:57). Media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Media dibuat dengan mengumpulkan informasi dari beberapa sumber yang berbentuk audio, gambar, visual, yang digunakan untuk memberikan informasi kepada penerima.

Salah satu cara untuk mempermudah siswa dalam memahami isi materi ajar yang disampaikan oleh guru adalah dengan membuat media yang mampu menggabungkan antara tulisan dengan gambar sehingga materi menjadi lebih jelas dan menarik. Salah satu media yang mampu memenuhi kebutuhan materi pelajaran seni budaya ialah media video pembelajaran. Media video pembelajaran ini mampu menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari tulisan, gambar, serta animasi sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya. Penggunaan media video pembelajaran dalam pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dapat membantu memperjelas materi ajar, membuat variasi dalam proses pembelajaran dan meningkatkan efektivitas dalam proses belajar. Media video pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelaja-

ran yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. Kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran yang beragam akan dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi siswa.

Pada masa pandemi Covid-19 Pembelajaran tidak dapat berjalan seperti biasanya. Pertemuan dibatasi, pembelajaran dilaksanakan hanya melalui media daring, maka dari itu dalam pembelajaran juga diperlukan sebuah media yang dapat membantu dalam pembelajaran sistem daring misalnya berupa media audio visual, dengan adanya media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk audio visual/video, dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara daring. Selain itu media video pembelajaran sangatlah berguna untuk kedepannya, dengan adanya media video pembelajaran, pendidik dapat menggunakan media tersebut dalam membantu mengajarkan atau menyampaikan materi pembelajaran, terutama di bidang Seni Karawitan.

Gamelan gender wayang adalah nama salah satu instrumen musik Bali dalam wujud barungan *alit* (kelompok kecil) yang termasuk dalam gamelan golongan tua berlaraskan *selendro 5* (lima) nada. Gamelan pewayangan ini memiliki instrumen pokok berupa 4 (empat) buah gender; sepasang gender pemade (gender dengan ukuran lebih besar dengan nada rendah) dan sepasang gender kantil atau gender barangan (gender dengan ukuran bilah lebih kecil dengan nada lebih tinggi). Masing-masing gender berbilah 10 (sepuluh), dengan urutan nada yang dibuat dalam titi laras (Suwidaya, 2015:2). Dalam instrumen gender wayang memiliki sepuluh bilah dengan *selendro 5* (lima) nada, atau lima nada pokok yang berjenis *selendro*.

Gender wayang merupakan gamelan yang dipakai untuk mengiringi wayang kulit Bali, teknik permainan gamelan gender wayang sangat *elaborate*, *polyphonic*, melodi dan bermacam-macam system kotekan atau *interlocking figuration* yang dipergunakan. Masing-masing instrumen berlaraskan *selendro* dan memakai 10 bilah. Urutan nada dalam gamelan gender wa-

yang adalah : ndong, ndeng, ndung, ndang, nding, ndong, ndeng, ndung, ndang, nding (Dibia, 1978 : 14). Urutan dalam gamelan gender wayang terdiri dari 5 nada namun dengan oktaf dari tinggi ke rendah.

Gender wayang memakai kedua tangan kiri dan kanan untuk memainkannya, karena memakai kedua tangan dalam memainkannya untuk mempelajari gender wayang sangat sulit serta memerlukan kesabaran, sehingga dalam mempelajari gender wayang digunakan gending *batel* untuk para pemula belajar gender wayang. Selain itu dalam video pembelajaran gender wayang ini juga berisi, tentang, deskripsi gender wayang, pengenalan fisik gamelan gender wayang, pengenalan bagian-bagian *panggul*, sikap dalam memainkannya, cara memegang *panggul*, pengenalan nada pada bilah gamelan gender wayang, teknik memukul dan menutup dan jenis jarak pukulannya.

Gending *batel* berbentuk *ostinato* yang berarti motif atau frasa yang berulang terus menerus dengan suara musik yang sama, terdiri dari 2 (dua) nada, yang bersuasana sangat bersemangat dan dipakai untuk mengiringi para raksasa serta digunakan untuk mengiringi adegan wayang ketika sedang bertempur, dalam pertunjukan wayang kulit Bali (Dibia, 1978:16). Biasanya gending *batel* memiliki *style* yang berbeda, ada *style* Sukawati, *style* Kayumas, *style* Tunjuk, dan lain-lain, perbedaan tersebut dapat dilihat dari ornamentasi serta variasi gending *batel* tersebut yang berbeda-beda. Namun secara umum melodi dari gending *batel* tersebut hampir sama. gending *batel style* Tunjuk merupakan salah satu gending gender yang berasal dari Tabanan, yang biasanya dipakai untuk mengajarkan pemula dalam bermain gender wayang serta memiliki ornamentasi dan variasi pukulan yang sederhana. Peneliti tertarik menggunakan gending *batel style* Tunjuk karena video pembelajaran mengenai gender wayang gending *batel style* Tunjuk belum pernah ada yang membuat, serta sebagai pelestarian gending gender wayang *style* Tunjuk.

Gending *batel* gender wayang biasanya terdiri dari empat ketukan, dimana diikat oleh

pukulan tangan kiri, tangan kanan memaikan dua nada yang diulang-ulang. Maka dari itu dalam video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang ini digunakanlah gending *batel style* Tunjuk hal ini disebabkan selain karena ornamentasinya yang sederhana, gending *batel* ini dapat melatih kepekaan peserta didik terhadap nada, kepekaan jarak tangan saat memukul bilah gender wayang dan dapat melatih teknik tutupan dalam bermain gamelan gender wayang. Di daerah Tunjuk biasanya untuk mengajarkan pemula dalam bermain gamelan gender wayang menggunakan gending *batel* tersebut. Dalam video pembelajaran ini akan menggunakan model yang sudah mahir bermain gender wayang serta mengetahui gending-gending gender wayang *style* Tunjuk, digunakan dua orang pemain gender wayang agar pola pukulannya terlihat dan terdengar lebih menonjol antara *polos* dengan *sangsihnya*.

Sanggar Seni Kembang Bali merupakan salah satu sanggar yang memberikan pelatihan gender wayang di Kabupaten Tabanan yang memakai gending *style* Tunjuk. Sanggar Seni Kembang Bali berdiri pada tanggal 23 Agustus 2001 yang didirikan oleh Bapak I Nyoman Sumandhi, MA, sanggar ini terletak di Desa Tunjuk Kelod, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan. Sanggar Seni Kembang Bali Memberikan pelatihan gender wayang dari pemula sampai bisa mahir bermain gamelan gender wayang, gending-gending yang diajarkan adalah gending *style* Tunjuk. sebelumnya jarang ada pendidik yang melaksanakan pembelajaran gender wayang dengan memakai media video pembelajaran, dalam melatih peserta didiknya. Pelatih secara langsung memberikan materi kepada peserta didik, namun ada beberapa kesulitan yang dihadapi oleh pelatih, disaat melakukan pembelajaran secara langsung.

Terkadang disaat peserta didik yang diajarkan belum bisa menangkap apa yang telah diberikan, walaupun sudah beberapakali latihan, serta gending *batel style* tunjuk ini memiliki ornamentasi dan variasi yang sederhana, gending tersebut tidak bisa selesai dengan beberapakali latihan, ada yang kemampuan mengingat dari

peserta didik yang kurang karena setiap peserta didik memiliki daya ingat yang berbeda, dan terkadang ada peserta didik yang cepat merasa bosan disaat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu pelatih atau pendidik perlu menggunakan variasi belajar, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk itu sangat penting dikembangkannya video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang sebagai upaya peningkatan hasil belajar perserta didik.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang. Alasan dikembangkannya video pembelajaran ini adalah; (1) mengembangkan media pembelajaran gender wayang dengan *style* yang berbeda, contoh gending yang berbeda, sehingga, memungkinkan adanya variasi, jenis media video dalam pembelajaran gender wayang; (2) video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang belum tersedia secara merata di sekolah-sekolah maupun di sanggar seni; (3) Belum pernah ada yang membuat media video pembelajaran tentang gender wayang *style* Tunjuk (4) gender wayang diminati masyarakat, terutama sebagai sarana kreativitas seniman muda yang ada di Bali. (5) teknik dasar gender wayang sangat penting, karena peserta didik dapat mempelajari teknik tutupan, pukulan dalam memainkan gender wayang, sehingga diharapkan dalam permainannya menjadi terdengar lebih bagus, selain itu dengan menggunakan media video, dalam pembelajarannya peserta didik akan lebih tertarik, mengikuti pembelajaran secara aktif; (6) sebagai media pelestarian dan dokumentasi gender wayang *style* Tunjuk, karena belum banyak yang mengetahui, termasuk di daerah Tabanan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut. 1) Bagaimana proses pembuatan video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk ?, 2) Bagaimana hasil validasi video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk melalui uji ahli materi,

ahli media, dan guru seni karawitan?, 3) Bagaimana hasil uji coba perorangan terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk di sanggar seni Kembang Bali?, 4) Bagaimana hasil uji coba kelompok kecil terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk di sanggar seni Kembang Bali?

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* tunjuk adalah 1) Mendeskripsikan proses pembuatan video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk 2) Mendeskripsikan hasil validasi video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk melalui uji ahli materi, ahli media, dan guru seni karawitan. 3) Mendeskripsikan hasil uji coba perorangan terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk di sanggar seni Kembang Bali 4) Mendeskripsikan hasil uji coba kelompok kecil terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk di sanggar seni Kembang Bali.

Produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran berupa video yang isinya pengetahuan tentang instrumen gender wayang di Bali, penjelasan tentang sejarah gender wayang Tunjuk, deskripsi gender wayang di Bali, teknik dasar bermain gender wayang yang mencakup sikap duduk, cara memegang *panggul* berupa pukulan dasar serta menggunakan gending *batel style* Tunjuk sebagai gending dasar. Materi di atas dikemas dalam bentuk DVD. Video pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar, tulisan, musik pengiring, serta suara narator yang akan menjelaskan isi materi dari media video, sehingga mudah dipahami.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, antara lain secara teoritis Mengembangkan teknologi dan menerapkannya dalam bidang seni budaya khususnya dalam bidang seni karawitan yaitu teknik dasar bermain gender wayang

yang dibuat dalam bentuk media video pembelajaran. Manfaat secara praktis, Meningkatkan ketertarikan dalam belajar bermain gamelan gender wayang. Memberikan pengalaman belajar yang baru kepada peserta didik. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Menciptakan suasana belajar yang efektif dan bervariasi dalam pembelajaran gender wayang. Bagi pendidik Menambah variasi dalam pengajaran gamelan Bali, serta variasi media video dalam pembelajaran teknik dasar gender wayang. Menjadikan motivasi bagi pendidik agar bisa menerapkan teknologi sesuai perkembangan zaman, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran. Memberikan gambaran kepada peserta didik tentang manfaat media video pembelajaran. Menyediakan alternatif media pembelajaran yang menunjang dalam proses pembelajaran.

Bagi lembaga pendidikan Hasil dari pengembangan video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dapat dijadikan, untuk tambahan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi, selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi bagi sekolah dan sanggar kesenian. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan pedoman untuk mengembangkan penelitian selanjutnya, terutama di bidang pendidikan dan seni budaya.

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* Borg dan Gall (1989) (dalam Sustiwati, 2008: 201) yang menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Sugiyono, (2017:5) menjelaskan Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah “jembatan” antara penelitian dasar (basis research) dengan penelitian terapan (applied research), dimana penelitian dasar bertujuan untuk “to discover new knowledge about fundamental phenomena” dan applied research bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan.

Model yang digunakan dalam Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Gender Wayang Dalam Gending *Batel Style Tunjuk* adalah model elaborasi. Kemampuan elaborasi adalah kemampuan menata, mensintesis dan merangkum isi pembelajaran. Model ini dipilih karena selain mampu mengelaborasi isi pembelajaran juga merupakan lembaga formal. Tujuan utama dari model ini adalah membantu pendidik (guru) menyeleksi dan mengurutkan isi pembelajaran dengan maksud untuk mengoptimalkan ketercapaian dari tujuan pembelajaran.

Sesuai dengan model Pengembangan Brog dan Gall (2003) (dalam Sustiawati, 2008: 201) prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua tujuan utama; (1) mengembangkan produk; dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut dengan fungsi validasi. Proses pengembangan produk dapat terhenti ketika sudah terciptanya suatu produk dan divalidasi. Menurut Brog dan Gall prosedur pengembangan dapat melalui lima langkah utama; (1) Melakukan analisis produk yang dikembangkan; (2) Mengembangkan produk awal; (3) Validasi ahli dan revisi; (4) Uji coba perorangan dan revisi produk; (5) Uji coba kelompok kecil dan revisi produk. Tahap Pra Pengembangan Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan mengidentifikasi persoalan-persoalan terkait dengan Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Gender Wayang *Style Tunjuk*. Tahap Pengembangan Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan produk berupa materi dan dilengkapi video pembelajaran. Tahap Pasca Pengembangan Kegiatan yang dilakukan pada pasca pengembangan ini adalah uji produk, meliputi; (1) uji ahli; (2) uji perorangan; (3) uji coba kelompok kecil.

Teknik analisis data yang disiapkan dalam penilaian secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif di analisis menggunakan penyekoran, sedangkan data kualitatif dianalisis berupa komentar dan saran. Data kualitatif dipaparkan apa adanya sebagai bahan pertimbangan untuk mere-

visi dan menyempurnakan produk yang dikembangkan.

### **Proses Pembuatan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Gender Wayang Dalam Gending *Batel Style Tunjuk***

Proses Pembuatan video pembelajaran Teknik Dasar Bermain Gender Wayang Dalam Gending *Batel Style Tunjuk*, dilakukan secara bertahap yaitu, (1) mengidentifikasi permasalahan terkait pembelajaran gender wayang. Untuk mewujudkan sebuah media video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style Tunjuk*, dilakukan beberapa proses pembuatan video pembelajaran oleh pengembang antara lain:

#### **Desain awal Produk**

Pada tahap awal pembuatan produk video pembelajaran ini, yang dikembangkan dengan proses *reaseach and development* dimulai dengan melakukan tahap *needassesment* untuk mengetahui situasi lapangan tentang materi video pembelajaran yang akan dikembangkan, pengumpulan data berupa materi tentang gamelan gender wayang, baik itu dari buku-buku serta melalui wawancara kepada narasumber, sehingga dapat membantu dalam proses pembuatan video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik (guru), kemudian setelah data terkumpulkan selanjutnya dilakukan proses menyusun dan pemilihan materi yang telah dikumpulkan.

#### **1. Pembuatan *Flowchart***

*Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* membantu analisis dalam memecahkan masalah masalah dalam segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. (Ridlo, 2017:7).

#### **2. Pembuatan *Storyboard***

*Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, *storyboard* dapat membantu penyampaian cerita ide

atau gagasan seseorang kepada orang lain dengan lebih mudah, karena dapat mengiringi khayalan seseorang melalui gambar-gambar yang tersaji sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita. Atau dalam bahasa Indonesia bias disebut papan cerita adalah suatu alternative untuk mensketsakan kalimat penuh sebagai alat perencanaan (Rahayu, 2012).

## Sejarah Gamelan Gender Wayang Tunjuk

Pada awalnya gamelan gender wayang di Desa Tunjuk dimiliki oleh seorang dalang yang bernama Pan Suda, yang terdiri dari sepasang tunggahan gender wayang, gender tersebut digunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang kulit saat dalang tersebut melakukan pementasan pertunjukan wayang namun selain itu gender wayang di Desa Tunjuk, tidak hanya digunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang saja melainkan juga digunakan untuk mengiringi upacara adat seperti upacara potong gigi, maupun upacara *ngaben*. Namun keberadaan awal gender wayang di Desa Tunjuk tidak diketahui secara pasti tahunnya.

Kemudian perkembangannya berlanjut ke dalang berikutnya yaitu seorang dalang yang bernama I Made Durya, atas binaan dari raja Tabanan dan Punggawa Penebel maka beliau ditugaskan untuk mempelajari gending-gending gender ke Sukawati yakni kepada penabuh dalang Krekek yang diperkirakan pada tahun 1915, pada awalnya dalang I Made Durya belum memiliki gamelan gender wayang, kemudian diperkirakan pada tahun 1925 barulah beliau membuat seperangkat gamelan gender wayang di Desa Tihiangan, Klungkung yang dibantu oleh Pekak Lilir sebagai perantara untuk mencari tempat pembuatan gamelan gender wayang, Pekak Lilir merupakan seorang ahli karawitan yang berasal dari Desa Buruan Penebel, pada jaman itu pekak lilir terkenal di wilayah Tabanan sebagai ahli karawitan termasuk gambang, gender wayang, angklung dan gong. Sejak keluarga dalang Tunjuk memiliki seperangkat gamelan gender wayang, terjadilah perkembangan dari gender

wayang tersebut termasuk dari gending-gending yang dimainkan.

Menurut informasi dari Nyoman Sumandhi, MA yakni cucu dari I Made Durya gending-gending yang di pelajari biasanya gending gender wayang parwa dimana gending-gending tersebut dipakai untuk mengiringi pertunjukan wayang. Kemudian Menurut sepengetahuan I Wayan Winata yakni sesepuh gender wayang Tunjuk sekaligus salah satu penabuh gender wayang Tunjuk, nama-nama beberapa penabuh gender wayang wayang diantaranya, Pak Puger, Pak Senter, Pak Ngeret, Pak Sukantri, Pak Yasi, Pak Rage, kemudian diteruskan ke generasi berikutnya yaitu Pak Santra, Pak Sukana, Pak Sukantri, serta Bapak I Wayan Winata, gending , yang dikapai sebagai dasar biasanya adalah gending *batel*, kemudian gamelan gender wayang berkembang kembali ke generasi dalang selanjutnya yakni I Nyoman Rajeg.

Setelah itu gender wayang Tunjuk diteruskan oleh Bapak I Nyoman Sumandhi, MA, beliau merupakan seorang dalang wayang kulit yang juga mantan kepala sekolah SMKI Bali. Perkembangan gender wayang Tunjuk semakin berkembang, bahkan sampai ke luar negeri, Bapak I Nyoman Sumandhi adalah seorang dalang yang mengajarkan kesenian wayang kulit dan gamelan gender wayang hingga ke daerah California los angles dan Berkley Amerika Serikat. Kemudian setelah bapak I Nyoman Sumandhi pulang dari mengajar ke luar negeri barulah bapak I Nyoman Sumandhi Mendirikan sebuah sanggar seni, pada tahun 2001, sehingga gender wayang Tunjuk tetap ada dan lestari sampai saat ini.

## Deskripsi Gamelan Gender Wayang

Gender adalah instrumen yang berbilang dibuat dari *krawang* (campuran tembaga dengan timah) yang berlaraskan *selendro*. Tiap-tiap instrumen terdiri dari 10 bilah yang digantung dengan dua helai tali di atas resonator bambu, yang ditopang oleh tumpuan kayu (*cagak*) yang berfungsi agar tidak bersentuhan satu sama yang lainnya. Biasanya tali yang dipakai untuk meng-

gantungan blah-bilah itu dibuat dari kulit sapi yang disebut jangat (Suharta. 2013:14)

Wayang adalah semacam sandiwara yang terdapat di beberapa daerah di Indonesia, terutama di Jawa dan Bali. Yang memiliki beberapa jenis, seperti wayang kulit adalah boneka-boneka yang dibuat dari kulit atau yang disebut ringgit dan dimainkan oleh seorang dalang. Karena memakai suatu lampu (*blencong*), maka terlihatlah bayangan dari wayang yang dimainkan pada tabir (*kelir*) yang dipergunakan. (Suharta. 2013:15).

Dari masing-masing uraian tersebut, bahwa yang dimaksud dengan “Gender Wayang”, adalah nama salah satu *tungguhan gender* yang berbilang 10 dan berlaras *selendro* 5 (lima) nada. *Tungguhan* ini diberi nama *Gender Wayang* karena digunakannya *tungguhan* tersebut untuk mengiringi pertunjukan Wayang yaitu Wayang Wong dan Wayang kulit parwa maupun ramayana. Bilah gender wayang dibuat dari perunggu dan menggunakan bumbung sebagai resonatornya. Tiap *tungguhan gender wayang* dipukul oleh satu orang dengan menggunakan dua buah *panggul* dari kayu. (Sukerta.1998:47).

Dalam karawitan Bali terdapat klasifikasi/penggolongan gamelan Bali, yang dimana penggolongan tersebut sesuai dengan jamanya masing-masing, penggolongan gamelan tersebut terdiri dari, Gamelan golongan tua, Gamelan golongan madya dan Gamelan golongan baru, dalam gamelan golongan tua tidak banyak dipergunakan instrumen kendang, bahkan sama sekali tidak mempergunakan kendang seperti Selending, Gambang, Caruk dan Gender Wayang (Dibia.1978:12).

Gamelan gender wayang merupakan salah satu Gamelan Bali Yang memiliki 3 fungsing, yang berkaitan dengan agama Hindu. Fungsi tersebut antara lain sebagai seni *wali* yakni disajikan untuk mengiringi pertunjukan wayang wong dan wayang kulit Bali, Seni *Bebali* gamelan gender wayang berfungsi sebagai pengiring upacara ritual dalam agama Hindu seperti pada saat mengiringi upacara potong gigi (*mepades*), upacara ngaben (*Pitra yadnya*) dan seni *Balih-balihan* atau hiburan seperti, untuk mengiringi

pertunjukan wayang, lomba gender wayang yang menjadi sebuah hiburan bagi masyarakat. (Suwida.2015:6).

1) Don/bilah Gender Berfungsi sebagai penghasil suara atau nada, 2) Jangat Berfungsi Untuk menggantung Don/bilah gamelan gender wayang 3) Adeg-adeg Berfungsi untuk menopang bumbung, kuping, 4) Penyelat Berfungsi sebagai pembatas antara masing-masing bumbung, 5) Dupak Berfungsi sebagai penopang atau kaki Gender Wayang, 6) Kuping Gender Berfungsi untuk mengencangkan dan tempat mengikat jangat, 7) Cagak Berfungsi Untuk menopang jangat serta Don/Bilah, 8) Pelawah/Bumbung Berfungsi sebagai resonator suara yang ditimbulkan oleh don/bilah saat dipukul.

Pada umumnya *panggul* gender wayang mempunyai bagian-bagian dari bentuk fisik *panggul* itu sendiri, bahan yang dipakai dalam membuat *panggul* gender wayang biasanya terbuat dari kayu dan tanduk. Bagian kepala *panggul* atau bisa disebut dengan Bungan *panggul* biasanya dibuat dengan diameter berukuran 6-7 cm. tangkai *panggul* yang berbentuk bulat memanjang, dimana terdapat bagian bangkiang katik *panggul*, betekan *panggul*, dan ujung tangkai *panggul* yang secara keseluruhan memiliki panjang 22 sampai dengan 23 cm, yang biasanya terbuat dari kayu asam Jawa. Sedangkan untuk bagian anteg-anteg atau kecek biasanya terbuat dari tanduk menjangan atau tanduk kerbau, anteg-anteg yang bagus biasanya terbuat dari tanduk menjangan.

Secara tradisional dalam memainkan gamelan gender wayang untuk penabuh laki-laki adalah duduk dengan posisi bersilah atau yang disebut dengan sila asana, yaitu kedua kaki dilipat dengan posisi badan tegak lurus, tidak boleh membungkuk, pandangan lurus ke depan, posisi telapak tangan sejajar dengan tinggi gender wayang atau telapak tangan berada diatas bilah gender wayang. Sejajarkan tinggi siku dengan bagian dada yang posisinya agak sedikit ke bawah atau sejajar dengan tulang rusuk, agar posisi tangan menjadi lebih nyaman. Sedangkan sikap duduk pemain (penabuh) gender wayang untuk perempuan adalah dengan sikap yang disebut

dengan bajra asana, yaitu sikap bersimpuh (metimpuh). namun untuk penabuh perempuan tidak diharuskan mengambil sikap metimpuh. Cara memegang *panggul* dalam gamelan gender wayang adalah dengan cara, genggam *katik* (tangkai) *panggul* bagian tengah, Kemudian buka satu jari telunjuk lurus kearah depan, bengkakan jari telunjuk, dengan posisi jari berada diatas tangkai *panggul*, buka jari tangan, jari manis, jari keliling, serta ibu jari sehingga antara jari telunjuk dengan ibu jari membentuk huruf “C”.

Masing-masing nada pada bilah gamelan gender wayang berlaraskan *Selendro 5* (lima nada) dan memakai 10 bilah atau urutan nada dalam dua oktaf. Urutan nada dalam gamelan Gender Wayang adalah sebagai berikut : ndong 4, ndeng, ndung, ndang, nding, ndong, ndeng, ndung, ndang, nding (Dibia. 2013:39). Dalam bermain Gamelan Gender Wayang terdapat teknik memukul dan menutup, tergantung bagaimana jenis suara yang ingin dihasilkan. a) Memukul dengan langsung menutup bilah. dilakukan apabila saat memukul bilah, di iringi dengan langsung menutup bilah, b) Memukul dan menutup bilah secara bergantian, dilakukan apabila setelah memukul bilah pertama kemudian memukul bilah yang selanjutnya di iringi dengan menutup bilah pertama yang telah dipukul sebelumnya secara bersamaan pada saat memukul bilah yang selanjutnya. c) Dipukul tanpa ditutup. Dilakukan apabila, bilah gender wayang dipukul tanpa menutupnya. Dalam buku yang berjudul *Prakempa* oleh I Made Bandem tahun 1986, terdapat beberapa jenis jarak pukulan dalam bermain Gender Wayang yang disebut dengan *Kumbang Atarum*. *Ekasruti*, *Candrapraba Paduarsa*, *Danamuka*, *Anerang sasih*, *Anerang wisaya*, *Gana wedana*, *Alangkah giri*, *Asti aturu* (Bandem.1986:69).

Gending *batel* merupakan lagu yang berbentuk *ostinato*, yang berarti motif atau frasa yang berulang terus menerus dengan suara musik yang sama, terdiri dari 2 (dua) nada, yang suasana sangat bersemangat dan dipakai untuk mengiringi para raksasa serta digunakan untuk mengiringi adegan Wayang ketika sedang ber-

tempur, dalam pertunjukan Wayang Kulit Bali. (Dibia.1978:16)

Batel menurut bapak I Nyoman Suman-dhi, MA, beliau mengatakan “Batel” merupakan gending yang dimainkan dengan tempo cepat dan mempunyai ukuran lagu 4 ketukan, berbeda pada *batel* yang ada pada gamelan *batel* wayang yang memiliki ukuran lagu 2 ketukan karena dihitung berdasarkan instrumen kempul dan kemong sedangkan pada gending *batel style* Tunjuk dihitung berdasarkan melodi dari pukulan tangan kiri.

Dalam video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk menggunakan dua orang model, karena agar pola pukulan antara *polos* dengan *sangsih* terdengar lebih menonjol, model yang digunakan dan dipilih dalam video pembelajaran ini tentu saja, orang yang kompeten dalam bermain gender wayang serta mengetahui gending gender wayang *style* Tunjuk, serta memiliki banyak pengalaman dalam menabuh gender wayang. Dua orang model tersebut merupakan anak didik Sanggar Seni Kembang Bali yang sudah mahir dalam bermain gamelan gender wayang, model tersebut sudah banyak mengikuti perlombaan gender wayang, dan juga model tersebut sudah mengajar di Sanggar Seni Kembang Bali, maka dari itu peneliti memilih menggunakan dua orang model tersebut untuk menjadi peraga dalam bermain gender wayang di video pembelajaran ini.

Dalam proses pembuatan video pembelajaran gender wayang ini peneliti menyiapkan lokasi *syuting*, setelah melakukan survei terhadap lokasi yang akan digunakan dalam proses produksi awal video pembelajaran ini kemudian peneliti memilih lokasi tempat perekaman video di studio karawitan Institut Seni Indonesia Denpasar, peneliti memilih lokasi ini karena studio karawitan cukup kedap suara, agar tidak terganggu suara dari luar, serta menghindari noise angin yang cukup keras dibagian audio suara. Kemudian peneliti meminta ijin untuk meminjam studio karawitan untuk tempat proses perekaman video pembelajaran. Setelah mendapatkan lokasi yang tepat barulah pengembang menyiapkan

beberapa alat yang dibutuhkan dalam proses perekaman video awal.

Untuk mewujudkan video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk, pengembang menyiapkan beberapa alat perekam audio visual, berupa alat perekam suara atau voice recorder, lampu sorot sebagai pencahayaan dan kamera untuk merekam video serta gambar dalam video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk.

Dalam tahap pembuatan video ini, diawali dengan proses rekaman audio visual yang dilaksanakan pada tanggal 15 november 2020, bertempat di studio karawitan ISI Denpasar pengambilan gambar dilakukan dengan alat-alat yang telah dipersiapkan, kemudian pada saat proses perekaman pengambilan audio visual disesuaikan dengan urutan yang telah disusun sebelumnya. Setelah proses perekaman video terlaksana, kemudian dilanjutkan dengan tahap menyusun materi pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk dalam bentuk media audio visual yang telah disiapkan sebelumnya dalam proses perekaman audio visual, gambar yang telah di rekam dimasukkan dalam setiap frame sesuai dengan susunan yang telah dirancang dengan menggunakan *software* yang telah ditentukan. Pada tahap ini menggabungkan seluruh elemen media baik itu tesk, video, foto, suara narator dan musik pengiring, menjadi sebuah produk video pembelajaran yang dikemas dalam bentuk DVD.

### **Hasil Uji Ahli Terhadap Video Pembelajaran Teknik Bermain Gender Wayang Dalam Gending *Batel Style* Tunjuk**

Hasil penelitian dari ahli seni karawitan terhadap materi teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk yang dikembangkan sesuai dengan data dalam tabel 4.2 diperoleh total skor 24 dengan presentase 100, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Hasil penilaian produk pengembangan berupa media DVD pembelajaran teknik dasar bermain

gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk. Dari ahli media pembelajaran diperoleh total skor 30 dengan persentase 83,33 ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak. Hasil penilaian dari guru seni karawitan terhadap materi teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk yang dikembangkan sesuai dengan data dalam tabel 4.4 diperoleh total skor 29 dengan persentase 90,62 ini berarti produk yang dikembangkan dalam kategori sangat layak.

Hasil dari kuesioner uji coba perorangan, diperoleh total skor dari responden nomor 1 yaitu 32 dengan nilai persentase 100 Dari responden nomor 2 diperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100 dan dari responden nomor 3 memperoleh total skor 30 dengan nilai persentase 93,75 Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba perorangan menunjukkan produk yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak. Komentar dan saran dari siswa dalam uji coba perorangan tidak mengarah ke arah revisi produk yang dikembangkan, akan tetapi berupa harapan-harapan agar pembelajaran teknik dasar bermain Gender Wayang dalam gending *batel style* Tunjuk secara berkelanjutan diadakan dan produk yang dikembangkan ini segera dapat diterapkan dan kembali mengembangkan produk dengan materi yang berbeda.

Hasil kuesioner uji coba kelompok kecil terhadap video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk, diperoleh total skor dari responden nomor 1 yaitu 29 dengan nilai persentase 90,62 Responden nomor 2 memperoleh total skor 30 dengan nilai persentase 93,75 Perolehan dari responden nomor 3 total skor 100 dengan nilai persentase 100 Total skor 28 diperoleh responden nomor 4 dengan nilai persentase 87,5 Responden nomor 5 memperoleh total skor 30 dengan nilai persentase 93,75 Perolehan dari responden nomor 6 total skor 31 dengan nilai persentase 96,87 Total skor 29 dengan nilai persentase 90,62 diperoleh responden nomor 7. Responden nomor 8 memperoleh total skor 31 dengan nilai persentase 96,87 dan responden nomor 9 memperoleh total skor 100 dengan nilai persentase 100 sehingga

dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan produk yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak.

Komentar dan saran dari peserta didik dalam uji kelompok kecil tidak mengarah ke arah revisi produk yang dikembangkan, akan tetapi berupa harapan-harapan agar video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang lebih lanjut dikembangkan dengan materi yang berbeda, serta produk hasil pengembangan segera dapat diterapkan. Dengan demikian produk pengembangan video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk ini layak untuk dijadikan sebuah media pembelajaran untuk membantu dalam proses pembelajaran bermain gender wayang.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian ini yang mengacu pada rumusan masalah pada bab sebelumnya, dengan tujuan penelitian pengembangan video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk di Sanggar Seni Kembang Bali dan teori-teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian ini, maka dapat disimpulkan, sebagai berikut.

Proses pembuatan media video pembelajaran Teknik Dasar Bermain Gender Wayang Dalam Gending *Batel Style* Tunjuk, diawali dengan proses mengidentifikasi persoalan-persoalan terkait pembelajaran gender wayang di Sanggar Seni Kembang Bali, atau disebut dengan *need assesment*. Kemudian dilanjutkan dengan proses mengembangkan produk berupa materi teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk, yang mencakup sejarah gamelan gender wayang Tunjuk, deskripsi gender wayang secara umum, fungsi gamelan gender wayang, bentuk fisik, bagian-bagian *panggul* gender wayang, teknik dasar bermain gamelan gender wayang, termasuk materi gending *batel style* Tunjuk sebagai gending dasar, dengan produk yang dikemas dalam bentuk DVD (Digital Video Diks).

Menurut asal-usulnya Gamelan gender wayang Tunjuk pada awal dimiliki oleh seorang

dalang yang bernama pan suda, namun keberada awal gender wayang di Desa Tunjuk tidak diketahui secara pasti tahunnya, kemudian gender wayang Tunjuk berlanjut ke dalang I Made Durya atas binaan dari Raja Tabanan dan Punggawa Penebel beliau ditugaskan untuk mempelajari gending gender ke Sukawati kepada penabuh dalang Krekek yang diperkirakan pada tahun 1915, pada awalnya dalang I Made Durya belum memiliki gamelan gender wayang, diperkirakan pada tahun 1925 barulah beliau membuat sepe-rangkat gamelan gender wayang, semenjak itu gender wayang Tunjuk berkembang termasuk dari gending-gending yang dimainkan sehingga memiliki gaya tersendiri. Gamelan gender wayang tergolong kedalam gamelan golongan tua berlaraskan *selendro 5* nada, pada gamelan golongan tua biasanya jarang mempergunakan instrumen kendang bahkan sama sekali tidak mempergunakan kendang. Seperti gamelan gender wayang yang terdiri dari barungan *alit* (kelompok kecil) dengan dua buah gender pemade yakni gender dengan ukuran lebih besar dan dua buah gender barangan atau gender kantil yakni gender dengan ukuran lebih kecil.

Dalam bermain gamelan gender wayang terdapat jarak pukul yang tertulis pada lontar prakempa teknik tersebut disebut dengan kumbang atarum yakni, *Ekasruti, Candrapraba, Paduarsa, Danamuka, Anerang sasih, Anerang wisaya, Gana wedana, Alangkah giri, Asti aturu*. Gending *batel* merupakan lagu yang berbentuk *ostinato*, yang berarti motif atau frasa yang berulang terusmenerus dengan suara musik yang sama, terdiri dari 2 (dua) nada, yang bersuasana sangat bersemangat dan dipakai untuk mengiringi para raksasa serta digunakan untuk mengiringi adegan Wayang ketika sedang bertempur, dalam pertunjukan Wayang Kulit Bali. Sedangkan *batel* menurut bapak I Nyoman Sumandhi, MA merupakan gending yang dimainkan dengan tempo cepat dan mempunyai ukuran lagu 4 ketukan.

Kemudian setelah video pembelajaran terbentuk, maka dilakukan uji ahli terhadap produk video pembelajaran gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk yang telah dibuat uji ahli dilakukan untuk menilai produk video yang

telah dibuat, uji yang dilakukan pertama, melakukan uji ahli seni karawitan pada draf 1 sebagai produk awal pengembangan yang terdiri atas materi teknik dasar bermain gender wayang yang dikemas dalam bentuk tertulis dan media DVD. Produk pengembangan diserahkan kepada seorang uji ahli gamelan gender wayang bernama Ni Ketut Suryatini, SSKar.,M.Sn. Berdasarkan dari uji ahli gamelan gender wayang, diperoleh total skor 24 dengan persentase 100, hasil ini menunjukkan bahwa materi video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang ini sangat layak dan tidak perlu direvisi. Selanjutnya dilakukan uji ahli media pembelajaran, dengan menyerahkan produk pengembangan berupa DVD pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk kepada Dr. I Wayan Sukra Warpala M. Sc. Berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh total skor 30 dengan persentase 83,33 ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak. Setelah uji ahli media pembelajar dilanjutkan penilaian DVD pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk kepada guru Sanggar Seni Kembang Bali diperoleh total skor 29 dengan persentase 90,62 ini berarti produk yang dikembangkan dalam kategori sangat layak.

Setelah melakukan uji ahli pada produk pengembangan video pembelajaran teknik dasar bermain gender wayang dalam gending *batel style* Tunjuk dilakukan revisi media pembelajaran sesuai dengan saran beberapa uji ahli. Selanjutnya DVD tersebut diuji coba pada peserta didik Sanggar Seni Kembang Bali. Validasi pertama dilakukan uji coba perorangan kepada 3 orang peserta didik Sanggar Seni Kembang Bali, diperoleh total skor dari responden nomor 1 yaitu 32 dengan nilai persentase 100 Dari responden nomor 2 diperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100 dan dari responden nomor 3 memperoleh total skor 30 dengan nilai persentase 93,75 Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba perorangan menunjukkan produk yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak. Validasi selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil pada 9 orang peserta didik Sanggar Seni Kembang Bali. Hasil uji coba

kelompok kecil yaitu diperoleh total skor dari responden nomor 1 yaitu 29 dengan nilai persentase 90,62 Responden nomor 2 memperoleh total skor 30 dengan nilai persentase 93,75 Perolehan dari responden nomor 3 total skor 100 dengan nilai persentase 100 Total skor 28 diperoleh responden nomor 4 dengan nilai persentase 87,5 Responden nomor 5 memperoleh total skor 30 dengan nilai persentase 93,75 Perolehan dari responden nomor 6 total skor 31 dengan nilai persentase 96,87 Total skor 29 dengan nilai persentase 90,62 diperoleh responden nomor 7. Responden nomor 8 memperoleh total skor 31 dengan nilai persentase 96,87 dan responden nomor 9 memperoleh total skor 100 dengan nilai persentase 100 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan produk yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak.

## Daftar Rujukan

- Bandem, I Made. 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar : Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- \_\_\_\_\_, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Badan penerbit Stikom Bali, Denpasar.
- Borg dan Gall, 2003. *Education Reseach*. New York: Allyn and Bacon.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dibya, I Wayan. 1977/1978. *Pengatar Karawitan Bali*. Denpasar: proyek peningkatan / Pengembangan ASTI.
- Purwwangsa Nagara, I Putu. 2020 “Skripsi Karya Seni Sandaran Laju”. *Skripsi* (tidak dipublikasikan). Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Rahayu Putri Dea. 2012. “Proses Pembuatan Desain Pegaking dan Storyboard

TVC Iklan di PT. Mora Advertising Yogyakarta”. Surakarta. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Suwidaya. 2015. *Buku Panduan Pembelajaran Menabuh Gamelan Gender Wayang Bali*. Surabaya : UNESA

Ridlo, I. A. (2017). *Panduan pembuatan flowchart*. Fakultas Kesehatan Masyarakat, 11(1), 1–27. Universitas Airlangga.

Nara Sumber :

Nama : I Nyoman Sumandhi, MA

Profesi : Seniman

TTL : Tunjuk Kelod, 21 Desember 1944

Sadiman, Arief, Dkk. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Alamat : Tunjuk Kelod, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan

Sanjaya. Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenadania Group. Jakarta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kwantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Nama : I Wayan Winata

Profesi : Seniman

TTL : Tunjuk, 17 Juli 1956

\_\_\_\_\_. 2017. *Metode Penelitian Kwantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Alamat : Tunjuk Kelod, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan

Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedia Mini Karawitan Bali*. Bandung : MSPI.

Nama : I Wayan Suweca.,S.SKar.,M.Si

\_\_\_\_\_, Pande Made. 2009. *Ensiklopedia Karawitan Bali Edisi Kedua*. Solo, Surakarta : ISI Press.

Profesi : Seniman/Pensiunan PNS Dosen ISI Denpasar

TTL : Denpasar, 31 Desember 1948

Suharta, I Wayan & Ni Ketut Suryatini. 2013. *Proses Pembelajaran Gamelan Gender Wayang Bagi Mahasiswa Asing di ISI Denpasar*, Institut Seni Indonesia Denpasar.

Alamat : Jln. Nonja Saraswati no.9 Kesiman

Petilan, Denpasar

Sustiawati, Ni Luh. 2008. *Pengembangan Manajemen Pelatihan Seni Tari Multikultural Berpendekatan Silang Gaya Tari Bagi Guru Seni Tari Sekolah Menengah Pertama Negeri Di Kota Denpasar*. Disertasi yang tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Malang.