

Diterima Pada
16 Februari 2022

Disetujui Pada
25 Maret 2022

Vol. 2, No. 1, 2022

Halaman
90-105

E-ISSN :
2808-7798

PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR KENDANG KRUMPUNGAN GAYA PELIATAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DI SANGGAR GAMELAN SULING GITA SEMARA

Made Windu Agung Purwanto¹, I Gede Mawan², I Wayan Diana Putra³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan,

Institut Seni Indonesia Denpasar

madewinduagung@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas Pembelajaran Teknik Dasar Kendang Krumpungan Gaya Peliatan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara. Kendang krumpungan gaya Peliatan merupakan salah satu kesenian klasik yang memiliki ciri khas atau karakteristik. Rumusan masalah dalam penelitian mengenai karakteristik permainan kendang krumpungan gaya Peliatan, proses dan hasil pembelajaran teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan serta faktor-faktor pendukung dan penghambat selama proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan karakteristik kendang krumpungan gaya Peliatan, untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pembelajaran teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan, serta untuk mengetahui dan mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat pembelajaran teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tahapan penelitian yang dilakukan yaitu menentukan rancangan penelitian, lokasi penelitian, instrumen penelitian, serta jenis dan sumber data. Selanjutnya pada teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu teknik observasi, wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi. Teknik analisis data disajikan dengan teknik analisis data kualitatif dan hasil analisis data disajikan dalam bentuk naratif berupa skripsi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kendang krumpungan gaya Peliatan memiliki karakteristik yang dapat dikaji melalui bentuk permainan, cara kerja pola permainan, dan sifat permainannya. Proses pembelajaran pada teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Adapun 4 tahapan pembelajarannya yaitu: tahap persiapan (*preparation*), tahap penyampaian (*presentation*), tahap latihan (*practice*), dan tahap penampilan hasil (*performance*). Faktor pendukung dan penghambat berasal dari dari faktor internal dan faktor eksternal peserta didik dan lingkungan.

Kata Kunci: Pembelajaran, Kendang Krumpungan Gaya Peliatan, Model Kooperatif Tipe Jigsaw

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Triwiyanto, 2014:113).

Pendidikan berperan penting dalam menjaga warisan kebudayaan karena dalam aspek pendidikan memuat nilai-nilai kebudayaan. Dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menjaga nilai-nilai kebudayaan salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu melalui pendidikan seni. Soehardjo (2012:13) memaparkan bahwa pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan agar

menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peranan yang harus dimainkan. Pendidikan seni memiliki dampak pengalaman seni atau fungsi pendidikan seni kepada peserta didik yaitu: (1) Seni sebagai wahana ekspresi, (2) Seni sebagai sarana pengembangan atau pembinaan kreatifitas, (3) Seni sebagai sarana pengembangan bakat anak, (4) Seni sebagai sarana pembinaan keterampilan, (5) Seni sebagai sarana pembentukan kepribadian, dan (6) Seni sebagai sarana pembinaan impuls estetika (Iriaji, 2015:23-25). Pendidikan seni memiliki cakupan yang sangat luas salah satunya adalah seni karawitan pada bidang seni pertunjukan.

Dewasa ini dalam dunia karawitan terdapat banyak sekali gamelan atau jenis *barungan* gamelan yang ada di Bali. Masing-masing dari perangkat itu memiliki fungsi, tunggahan, *orchestrasi*, dan teknik permainan yang berbeda-beda. Salah satu tunggahan yang memiliki peranan penting dalam gamelan Bali yaitu tunggahan kendang. Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah pembelajaran kendang krumpungan gaya Peliatan.

Kendang krumpungan adalah salah satu tunggahan kendang Bali yang memiliki ukuran menengah atau sedang. Kata krumpungan berasal dari kata "*pung*" yang menirukan suara kendang atau disebut dengan istilah *onomatopea* (Kusuma, 2020:3). Kendang krumpungan biasanya dimainkan secara berpasangan oleh dua orang yaitu satu kendang berjenis *lanang* yang memiliki suara lebih tinggi dan satunya berjenis *wadon* yang memiliki suara lebih rendah.

Dalam *tabuhan* jenis kendang krumpungan dimainkan dengan pola yang berbeda-beda, namun memiliki unsur keterkaitan sehingga akan menimbulkan semacam jalinan yang dikenal dengan *candetan* (Sukerta, 1998:88). Kendang ini biasanya digunakan untuk

mengiringi gamelan Palegongan, Gambuh, dan Pengarjaan. Jenis kendang ini dimainkan dengan cara dipukul menggunakan tangan kanan dan kiri. Kendang krumpungan juga memiliki fungsi sebagai pamurba irama. Pamurba irama yang dimaksud yaitu sebagai tunggahan pengatur dinamika lagu, keras lirihnya dan juga cepat lambatnya tempo dalam lagu-lagu.

Berdasarkan hasil observasi ke Sanggar Gamelan Suling Gita Semara diketahui bahwa sanggar ini aktif dalam pelestarian kesenian klasik yaitu Palegongan, Pengarjaan, Gong Suling sehingga sangat berkaitan dengan penggunaan tunggahan kendang krumpungan. I Wayan Sudiarsa selaku ketua Sanggar Gamelan Suling Gita Semara menyatakan:

"Memainkan kendang krumpungan khususnya mengacu pada gaya Peliatan sangatlah tidak mudah dan memiliki nilai kompleksitas yang tinggi. Pola permainan kendang krumpungan Gaya Peliatan memiliki unsur spontanitas, fleksibel, dan improvisasi yang banyak karena permainannya tidak bisa dibakukan meskipun terdapat pola-pola dasar yang diberikan. Dari pola-pola dasar tersebut kita dapat mengembangkan pola-pola permainannya sehingga timbul ketiga unsur yang disebutkan tadi yaitu spontanitas, fleksibel, dan improvisasi. Mempelajari kendang krumpungan gaya Peliatan membutuhkan proses pembelajaran yang intens dan konsen terutama pada penguasaan teknik-teknik dasar atau cara dasar untuk memainkan kendangnya" (Wawancara dengan Bapak I Wayan Sudiarsa pada tanggal 24 September 2021 pukul 13.53 WITA di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara, Banjar Tengah Kangin, Peliatan Ubud).

Seseorang harus menguasai teknik-teknik dasar atau pola-pola dasar pada tunggahan tersebut. Antara pemain kendang *lanang* dan kendang *wadon* harus memiliki rasa yang sama untuk menjalin pukulan kendang yang harmonis. Terlebih lagi dalam memainkan kendang krumpungan gaya Peliatan yang memiliki ciri khas dan keunikannya tersendiri. Tidak banyak orang dapat memainkan kendang krumpungan gaya

Peliatan dengan teknik atau pola-pola yang sesuai dengan ciri khasnya. Ciri khas yang dimaksud yaitu mulai dari teknik memukul, pola permainan, dan hayatan-hayatan di setiap jalinan pukulan kendang. Hal ini berdampak pada minimnya jumlah *juru kendang* yang mampu memainkan kendang krumpungan gaya Peliatan. Apabila kondisi ini terjadi dalam jangka waktu yang lama akan menimbulkan kekhawatiran dan memungkinkan hilangnya kelestarian kendang krumpungan gaya Peliatan. Dari permasalahan di atas maka sangat dirasa perlu untuk melakukan pembelajaran teknik dasar bermain kendang krumpungan gaya Peliatan. Selain itu dari segi permainannya, kendang krumpungan gaya Peliatan memang sangat menarik untuk dipelajari dan diajarkan utamanya kepada para generasi muda yang masih berusia remaja sebagai bentuk pelestarian dan pengembangan.

Pembelajaran kendang krumpungan yang dilakukan memerlukan sebuah model pembelajaran yang berperan penting dalam mencapai tujuan tertentu. Hasil wawancara dengan Bapak I Wayan Sudirana memaparkan mengenai pentingnya model pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu sebagai berikut.

“Dalam melaksanakan proses pembelajaran tentunya memerlukan sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran akan mempermudah proses pembelajaran serta membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hendaknya model pembelajaran tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan suasana proses pembelajaran yang dilakukan baik yang bersifat formal maupun informal. Pembelajaran formal dapat dilakukan dengan model-model pembelajaran yang berpedoman dengan kurikulum yang berlaku di sekolah, institusi, dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya, sedangkan pembelajaran informal dapat dilaksanakan dengan model pembelajaran yang mempunyai nilai kearifan lokal”. (Wawancara dilakukan pada tanggal 6 November di kediaman Beliau di Jalan Sandat No. 44 Ubud Gianyar).

Hal yang menarik dari pemaparan tersebut yaitu dalam proses pembelajaran memerlukan sebuah model pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan suasana proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran informal ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw karena memiliki banyak kelebihan dalam penerapannya serta dapat meningkatkan hasil akhir dari sebuah pembelajaran.

Menurut Slavin dalam (Isjoni, 2012:12) *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok heterogen. Slavin dalam (Suaidinmath 2016) juga menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif dianjurkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial. Model kooperatif tipe Jigsaw memiliki beberapa keunggulan yaitu: (1) Peserta didik memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok, (2) Peserta didik dapat saling membelajarkan sesama peserta didik atau pembelajaran rekan sebaya (*peer teaching*), (3) Model pembelajaran ini dapat mengurangi sifat individualistis siswa (Rusman dalam Asni, 2016:5). Model pembelajaran ini sangat sesuai dengan kebutuhan penelitian untuk melaksanakan pembelajaran kendang krumpungan.

Dari uraian permasalahan di atas, maka penelitian ini berjudul “Pembelajaran Teknik Dasar Kendang Krumpungan Gaya Peliatan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara”. Permasalahan yang diulas dalam penelitian ini yaitu mengenai karakteristik permainan

kendang krumpungan gaya Peliatan, proses dan hasil pembelajaran teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, serta faktor pendukung dan penghambat selama proses pembelajaran.

Teori yang digunakan untuk mengulas permasalahan tersebut yaitu teori pembelajaran yang berkaitan dengan proses pembelajaran, teori estetika yang digunakan untuk mengkaji karakteristik kendang krumpungan gaya Peliatan, dan teori belajar yang berkaitan dengan faktor internal dan faktor eksternal dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan keterampilan atau kemampuan berupa teknik-teknik dasar dalam bermain kendang krumpungan gaya Peliatan. Melalui penelitian ini secara tidak langsung ikut serta dalam melestarikan dan mengembangkan kesenian kendang krumpungan gaya Peliatan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang hasilnya disampaikan melalui deskripsi berupa kata-kata atau kalimat. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti yang secara aktif turun langsung ke lapangan untuk mencari data-data. Beberapa alat bantu yang digunakan diantaranya; *camera*, *Handphone*, laptop, alat tulis dan buku-buku untuk mencatat hal-hal penting. Jenis data dalam tulisan ini yaitu data kualitatif yang berupa ungkapan, kalimat, kata-kata tertulis atau lisan. Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer yang didapatkan dari narasumber dan data sekunder yang diperoleh melalui buku-buku atau jurnal. Teknik pengumpulan data dalam tulisan ini menggunakan teknik observasi, wawancara,

studi kepustakaan, dan dokumentasi. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipasi aktif. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dengan cara mengamati, memahami, dan menafsirkan fakta-fakta atau hipotesa menggunakan pemikiran logika yang kemudian diolah menjadi karya ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik Permainan Kendang Krumpungan Gaya Peliatan di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI Edisi Ke Empat, 2008:623) dijelaskan bahwa karakteristik merupakan ciri-ciri khusus (ciri khulki) yang artinya memberi arti mengkhusus pada objek. Jika dikaitkan dengan bidang seni maka karakteristik dapat menjadi suatu identitas, ciri-ciri atau sifat yang melekat pada kesenian tersebut. Karakteristik bidang seni yang dibahas dalam hal ini adalah karakteristik permainan kendang krumpungan gaya Peliatan. Sebelum membahas karakteristik permainan kendang krumpungan gaya Peliatan di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara, terlebih dahulu peneliti memaparkan mengenai penyebutan gaya Peliatan.

Hasil wawancara dengan Bapak I Wayan Sudiarsa mengungkap penyebutan gaya Peliatan pada permainan tunggahan kendang krumpungan sebagai berikut.

“Gaya dalam konteks seni karawitan adalah sesuatu hal yang terus dipelajari melalui sebuah proses, melalui hayatan-hayatan sehingga menimbulkan pemahaman yang mampu dipresentasikan kepada khalayak masyarakat. Melalui proses dan hayatan-hayatan tersebut gaya akan menjadi ciri khas atau karakteristik yang dimiliki tersendiri oleh suatu kesenian. Gaya secara tidak langsung akan membuat kesenian menjadi beragam karena sebuah kesenian tidak dapat digeneralisasi atau disamakan. Mengenai penyebutan gaya Peliatan pada permainan tunggahan kendang

krumpungan merupakan suatu warisan leluhur yang harus dijaga dan dilestarikan. Permainan kendang krumpungan gaya Peliatan lahir dari sedemikian proses yang telah dilalui oleh para seniman kendang terdahulu hingga sekarang. Penyebutan gaya Peliatan dalam permainan kendang krumpungan menandakan bahwa kesenian tersebut sudah diterima dan mendapatkan pengakuan masyarakat, baik dari masyarakat pemilik budaya dan masyarakat luas” (Wawancara dilaksanakan tanggal 6 November 2021 di kediaman Beliau di Banjar Tengah Kangin, Peliatan, Ubud).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dipahami bahwa gaya merupakan ciri khas atau karakteristik yang muncul akibat adanya proses pembelajaran secara terus-menerus melalui hayatan-hayatan yang telah dipresentasikan kepada masyarakat. Kata terus-menerus menunjukkan terjadinya proses pengulangan dalam pembelajaran sehingga mendapatkan pemahaman dan pola permainan yang diinginkan.

Gaya atau *style* akan menghadirkan sebuah karakteristik yang menjadi ciri tersendiri dalam permainan kendang. Mengenai permainan kendang krumpungan gaya Peliatan adalah ciri khas yang telah melekat di daerah Peliatan. Permainan kendang krumpungan gaya Peliatan juga lahir sebagai sebuah permainan dalam tunggahan kendang krumpungan yang memiliki karakteristik dan telah mendapatkan pengakuan dari masyarakat.

Pemaparan mengenai karakteristik kendang krumpungan gaya Peliatan dijabarkan menjadi tiga pokok bahasan yaitu: 1) Bentuk permainan kendang krumpungan gaya Peliatan, 2) Cara kerja dari permainan kendang krumpungan gaya Peliatan, dan 3) Sifat dari permainan kendang krumpungan gaya Peliatan.

1. Bentuk Permainan kendang Krumpungan Gaya Peliatan

a. Warna-warna Suara Pada Kendang Krumpungan

Pada jenis tunggahan kendang krumpungan memiliki karakter suara yang berbeda. Kendang *lanang* memiliki suara yang lebih tinggi, sedangkan kendang *wadon* memiliki suara yang lebih rendah. Hal ini disebabkan karena adanya tali *jangat* (tali dari kulit sapi) dan *sompe* (cincin *jangat*) yang berfungsi untuk mengatur tinggi rendahnya suara kendang. Selain itu ada bagian lain yang mempengaruhi tinggi rendahnya suara kendang yang dihasilkan yaitu rongga yang terdapat di bagian dalam kendang yang disebut dengan *pakelit* (Sukerta, 1998:85). Semakin besar lubang *pakelit* maka suara kendang yang dihasilkan semakin tinggi. Adapun warna-warna suara yang terdapat dalam jenis kendang krumpungan akan dibedakan berdasarkan *tebokan* kendang yang lebih besar dan kecil pada kendang berjenis *lanang* dan *wadon* sebagai berikut.

1) Kendang *Lanang*

- a) Suara *tut* : Suara *tut* ditimbulkan dengan cara memukul *mua* kendang *lanang* bagian tengah menggunakan ibu jari tangan kanan atau memukul bagian pinggir *mua* kendang *lanang* menggunakan tangan kanan sambil menutup atau menekan *tebokan* kendang *cang* (sebelah kiri).
- b) Suara *tek* : Suara *tek* ditimbulkan dengan cara menekan bagian dalam *mua* kendang *lanang* menggunakan beberapa jari tangan.
- c) Suara *teng* : Suara *teng* ditimbulkan dengan cara memukul *tebokan* kiri (*cang*) pada bagian atas menggunakan satu atau dua jari tangan kiri, sedangkan tangan kanan sedikit menekan *tebokan* kendang sebelah kanan (*mua*).
- d) Suara *pung* : ditimbulkan dengan cara memukul kendang *lanang* bagian *cang* menggunakan telapak tangan kiri, sementara tangan kanan menekan *mua* kendang. Bagian *cang* yang dipukul untuk menghasilkan suara

pung yaitu bagian pinggir atas kendang.

- e) Suara *pak* : ditimbulkan dengan cara memukul tangan kiri ke bagian kendang kiri (*cang*), sedangkan tangan kanan menekan permukaan kendang bagian kanan (*mua*).

2) Kendang *Wadon*

- a) Suara *dag* : Suara *dag* ditimbulkan dengan cara memukul bagian tengah *mua* menggunakan ibu jari tangan kanan. Teknik memukul ini disebut dengan teknik *mentil*.
- b) Suara *det* : suara *det* ditimbulkan dengan cara memukul telapak tangan kanan pada bagian pinggir permukaan *mua* kendang *wadon*, sedangkan tangan kiri agak menekan bagian pinggir permukaan *cang*. Pada tangan kiri ini disebut dengan teknik *nyangka* agar menghasilkan suara *det* yang bagus dan jelas.
- c) Suara *tek* : suara *tek* pada muara kendang *wadon* dihasilkan dengan cara yang sama pada suara *tek* kendang *lanang* yaitu menekan bagian dalam *mua* kendang *wadon* menggunakan beberapa jari tangan.
- d) Suara *tong* : Suara *tong* ditimbulkan dengan cara memukul tebokan kiri (*cang*) pada bagian atas menggunakan satu atau dua jari tangan kiri, sedangkan tangan kanan sedikit menekan *tebokan* kendang sebelah kanan (*mua*).
- e) Suara *ka* : Suara *ka* ditimbulkan dengan cara tangan kanan menekan permukaan *mua* dan telapak tangan kiri memukul kendang bagian *cang*.

f)

b. Notasi Pola Dasar Permainan Kendang Krumpungan Gaya Peliatan

Sebagai petunjuk untuk mempermudah pemahaman terhadap notasi pola dasar permainan kendang krumpungan gaya Peliatan, berikut dijelaskan peniruan bunyi dari simbol-simbol yang terdapat dalam

notasi pola dasar permainan tunggahan kendang krumpungan *lanang* dan *wadon*.

Tabel 1
Simbol dan Peniruan Bunyi Kendang Dalam Notasi

Simbol	Peniruan Bunyi	Keterangan
>	Suara <i>Teng</i> Kendang <i>Lanang</i>	Suara <i>Teng</i> pada bagian <i>cang</i> kendang <i>lanang</i>
p	Suara <i>Pak</i> Kendang <i>Lanang</i>	Suara <i>Pak</i> pada bagian <i>cang</i> kendang <i>lanang</i>
P	Suara <i>Pung</i> Kendang <i>Lanang</i>	Suara <i>Pung</i> pada bagian <i>cang</i> kendang <i>lanang</i>
^	Suara <i>Tut</i> Kendang <i>Lanang</i>	Suara <i>Tut</i> pada bagian <i>mua</i> kendang <i>lanang</i>
T	Suara <i>Tek</i> Kendang <i>Lanang</i>	Suara <i>Tek</i> pada bagian <i>mua</i> kendang <i>lanang</i>
<	Suara <i>Tong</i> Kendang <i>Wadon</i>	Suara <i>Tong</i> pada bagian <i>cang</i> kendang <i>wadon</i>
k	Suara <i>Ka</i> Kendang <i>Wadon</i>	Suara <i>Ka</i> pada bagian <i>cang</i> kendang <i>wadon</i>
O	Suara <i>Dag</i> Kendang <i>Wadon</i>	Suara <i>Dag</i> pada bagian <i>mua</i> kendang <i>wadon</i>
D	Suara <i>Det</i> Kendang <i>Wadon</i>	Suara <i>Det</i> pada bagian <i>mua</i> kendang <i>wadon</i>
t	Suara <i>Tek</i> Kendang <i>Wadon</i>	Suara <i>Tek</i> pada bagian <i>mua</i> kendang <i>wadon</i>
.	Satu Ketukan Guntang atau Kajar	Bernilai satu ketukan
()	Gong Pulu	Tunggahan Gong dipukul satu kali
+	Tawa-Tawa	Tunggahan Tawa-Tawa dipukul satu kali

a. Permainan Pola Lanang

Pola 1 Kendang Lanang

> T p T > > T +
 > T p T > > T (>)
 > T p T > > T +
 > T p T > > ^ (T)

Pola 2 Kendang Lanang

> T p T > > T +
 > T p T > > ^ (T)
 > T p T > > ^ +
 > > ^ > ^ > ^ T
 > > ^ > ^ > ^ (T)

Pola 3 Kendang Lanang

Bagian A

T > p T > > T +
 T > p T > > T (p)
 T > p T > T p +
 > T p T > > T (p)

Bagian B

> T p T > > ^ T
 > T p T > > ^ T
 > T p T > > ^ T
 > > ^ T > > ^ (>)

b. Permainan Pola Wadon

Pola 1 Kendang Wadon

t < < t k t < +
 t < < t k t < (<)
 t < < t k t < +
 t < . O < t < (<)

Pola 2 Kendang Wadon

t < < t k t < +
 t < . O k t < (<)
 . O < t k t < +
 t < . O < t < (<)

Pola 3 Kendang Wadon

Bagian A

t < < t k t < +
 t < < t k t < (k)
 t < < t k t < +
 k t < t k t < (<)

Bagian B

. O < . O . t +
 . O < . O . t (<)
 . O < . O t < +
 O t < . O t < (<)

Berdasarkan notasi pola dasar kendang krumpungan gaya Peliatan tersebut, dapat dipahami bahwa pola permainan kendang *lanang* dan kendang *wadon* membentuk jalinan yang saling bergantian atau saling mengisi satu sama lainnya secara simultan yang disebut dengan *candetan* (Sukerta, 1998:24).

Pada permainan kendang krumpungan gaya Peliatan terdapat perbedaan yang mendasar pada pola pukulan kendang *lanang* dan kendang *wadon*. Pukulan permainan kendang *lanang* pada bagian *krempengan* dan *tut* lebih banyak dilakukan dengan *nyandetin* guntang, tawa-tawa dan gong, sedangkan permainan kendang *wadon* pada bagian *krempengan* dilakukan sejalan dengan pukulan guntang, tawa-tawa, dan gong. Pukulan kendang *wadon* bisa juga dimainkan dengan cara *nyandetin* tempo tetapi hanya berlaku pada pukulan bagian *mua* kendang yang bertujuan sebagai hiasan atau pengembangan dari pola pukulan agar tidak monoton, sedangkan pada bagian *krempengan* tetap dimainkan sesuai dengan prinsip pukulan kendang *wadon*. Pukulan *nyandetin* memiliki arti pola atau pukulan yang jatuhnya tidak bersamaan dengan tempo *tabuhan*.

Permainan kendang krumpungan gaya Peliatan juga memiliki bagian-bagian pola pukulan yang sangat unik. Pola pukulan kendang krumpungan dapat dimainkan dengan memberikan ruang pukulan yang lebih pada bagian *mua* kendang atau bahkan dapat memberikan ruang pukulan yang lebih pada bagian *cang* kendang. Teknik permainan ini disebut dengan istilah “*ngelamisin gebug*”.

Dari teknik permainan tersebut pola kendang krumpungan gaya Peliatan terkadang terfokus pada bagian *mua* kendang atau *cang* kendang yang bertujuan untuk memperlihatkan kelebihan-kelebihan dari pola permainan kendang yang dimainkan. Dalam istilah karawitan teknik ini disebut sebagai pukulan “*ngilis*” yang memiliki arti menunjukkan *tabuhan* atau pukulan agar menjadi jelas (Sukerta, 1998:115).

Teknik *ngilis* dan *ngelamisin gebug* berlaku pada kendang krumpungan berjenis *lanang* dan *wadon* serta dapat dilakukan pada bagian *mua* kendang atau bagian *cang* kendang sehingga permainan kendang menjadi seimbang. Pada pola dasar permainan kendang krumpungan gaya Peliatan menggunakan struktur *Tabuh Dua* Pearjaan sebagai acuan kolotomiknya.

Dalam satu siklus pola permainan kendang akan menemukan dua kali pukulan tawa-tawa dan dua kali pukulan gong pulu yang dimainkan secara bergantian. Pukulan tawa-tawa akan jatuh pada ketukan ke-8 dan ke-24, sedangkan pukulan gong pulu jatuh pada ketukan ke-16 dan ke-32. Hal ini disebabkan karena notasi pola dasar menggunakan ketukan penuh yang bernilai $\frac{1}{32}$ untuk mempermudah pemahaman terhadap notasi dasar pola kendang krumpungan yang dibuat.

2. Cara Kerja Permainan Kendang Krumpungan Gaya Peliatan di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara

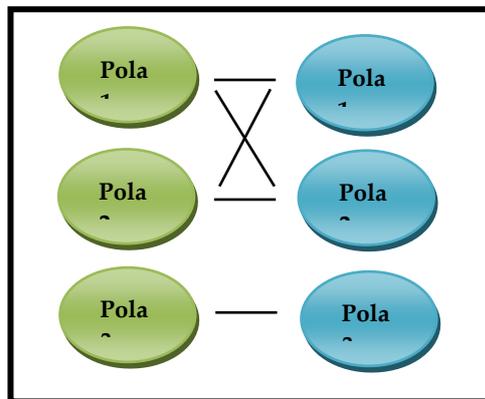
Sebagai jenis kendang yang dimainkan secara berpasangan, tunggahan kendang krumpungan tentunya memiliki cara kerja agar pola pukulan kendang *lanang* dan *wadon* dapat terjalin harmonis. Cara kerja pada permainan kendang krumpungan gaya Peliatan mengacu pada penempatan dan penggunaan pola kendang *lanang* dan *wadon* ketika dimainkan secara bersama-sama.

Cara kerja dalam permainan kendang krumpungan gaya Peliatan juga bisa disebut sebagai prinsip atau aturan-aturan dalam memainkan kendang. Adanya prinsip dalam permainan kendang krumpungan yaitu prinsip tunggahan *lanang* dan prinsip tunggahan *wadon* akan memperjelas bagian-bagian permainan kendang krumpungan.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak I Wayan Sudiarsa, mengungkap cara kerja pada pola-pola permainan kendang krumpungan gaya Peliatan sebagai berikut.

“Pada dasarnya antara kendang *lanang* dan kendang *wadon* pada permainan kendang krumpungan gaya Peliatan sudah memiliki prinsipnya masing-masing. Hal yang menarik dari prinsip tersebut yaitu jalinan atau keterikatan dari kendang krumpungan tidak sama dengan prinsip kendang *gupekan*, kendang pasangan *cedugan*. Misalkan pada permainan kendang *gupekan* dan kendang pasangan *cedugan* terdapat pola pukulan 1, 2 dan 3 antara kendang *wadon* dan kendang *lanang*, secara otomatis pola permainan tersebut harus dimainkan dengan pasangan polanya, sedangkan pada kendang krumpungan pola-pola kendang *lanang* dan kendang *wadon* dapat dimainkan dengan pasangannya atau tidak dengan pasangan polanya. Hal ini berkaitan dengan esensial estetika atau nilai keindahan yang diinginkan dalam jalinan permainan kendang krumpungan”. (Wawancara dilaksanakan pada tanggal 6 November 2021 di kediaman Beliau di Banjar Tengah Kangin, Peliatan, Ubud).

Berikut gambaran cara kerja permainan kendang krumpungan gaya Peliatan di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara.



Gambar 1

Ilustrasi Cara Kerja Pola Permainan Kendang Krumpungan Gaya Peliatan (Dok. Made Windu Agung Purwanto 2021)

Keterangan :

-  Pola Kendang *Lanang*
-  Pola Kendang *Wadon*
-  Garis penghubung antara pola *lanang* dan *wadon*

Dari hasil wawancara yang dilakukan dan melihat gambaran cara kerja kendang krumpungan Gaya Peliatan dapat dipahami bahwa pola-pola dasar kendang krumpungan gaya Peliatan dapat dimainkan sesuai dengan pasangannya atau bahkan tidak dengan pasangan polanya. Seperti yang ditampilkan dalam gambaran cara kerja kendang krumpungan gaya Peliatan pola 1 kendang *lanang* dapat dimainkan dengan pola 1 dan pola 2 kendang *wadon*. Begitu sebaliknya pola 1 kendang *wadon* dapat dimainkan dengan pola 1 dan pola 2 kendang *lanang*. Kemudian pola permainan yang dimainkan sesuai dengan pasangannya yaitu pola 3 kendang *lanang* dengan pola 3 kendang *wadon*.

Hal ini berkaitan dengan teknik *ngilis* dan *ngelamisin gebug* yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya. Pola ke-3 pada kendang *lanang* dan kendang *wadon* bisa saja

dimainkan dengan pola 1 atau pola 2 yang berlawanan tetapi hal ini dapat menyebabkan kurangnya hayatan-hayatan atau rasa yang ditimbulkan dari pola permainan yang dimainkan. Maka dipandang penting untuk memahami esensial estetika atau nilai keindahan yang diinginkan dalam jalinan permainan kendang krumpungan agar sesuai dengan gaya Peliatan.

Selanjutnya pada cara kerja permainan kendang krumpungan gaya Peliatan yang menjadi sentral permainan adalah tunggahan kendang *lanang*, sedangkan kendang *wadon* memberikan aksent-aksent pada pukulan kolotomik yang bisa jatuh pada matra atau pukulan non matra. Pukulan kendang *lanang* akan memberi stimulan atau rangsangan kepada kendang *wadon* sebagai petunjuk menuju pola jalinan permainan kendang. Begitu sebaliknya kendang *wadon* juga dapat memberikan stimulan atau rangsangan pada kendang *lanang* karena ini merupakan bentuk respon atau reaksi antara kendang *lanang* dan kendang *wadon* pada permainan kendang krumpungan yang tidak disadari.

3. Sifat Permainan Kendang Krumpungan Gaya Peliatan di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara

Sifat permainan kendang krumpungan akan menunjukkan sistem dari cara kerja *candetan* pola pukulan kendang *lanang* dan pola pukulan kendang *wadon*. Sifat permainan kendang krumpungan gaya Peliatan di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara dapat dibagi menjadi tiga yaitu sifat spontanitas, sifat improvisasi, dan sifat fleksibel.

Sifat spontanitas dalam permainan kendang krumpungan merupakan sebuah pola permainan pada tunggahan kendang krumpungan yang tidak direncanakan atau dipersiapkan sebelumnya. Dalam hal ini yang dimaksudkan yaitu alur dari pola

permainan kendang krumpungan tidak dapat dibakukan. Sifat spontanitas dari kendang krumpungan gaya Peliatan berkaitan dengan pemberian stimulan atau rangsangan dan respon yang diberikan di antara permainan kendang *lanang* dan kendang *wadon*. Misalkan kendang *lanang* memberikan stimulan atau rangsangan pada bagian *cang* dengan pukulan *teng* maka kendang *wadon* dapat merespon pukulan tersebut dengan menggunakan pukulan *dag* pada bagian *mua* kendang. Pukulan *dag* yang digunakan untuk merespon dapat dilakukan lebih rapat (*ngelamisin gebug*) sehingga pukulan antara kendang *lanang* dan kendang *wadon* menjadi lebih kompleks dan padat.

Biasanya rangsangan ini digunakan untuk meningkatkan dinamika permainan dari kendang krumpungan. Selain itu sifat spontanitas juga dapat dilakukan pada pukulan kendang *wadon*. Sebagai bentuk stimulan atau rangsangan kendang *wadon* akan memberikan umpan pada bagian *cang* dengan pukulan *tong* maka kendang *lanang* dapat merespon dan memberikan reaksi dengan pukulan *teng*. Pola permainan ini akan memberikan ruang yang lebih pada pukulan bagian *cang* kendang sehingga permainan kendang krumpungan akan terfokus pada kedua bagian *cang* kendang. Permainan ini dapat dilihat pada pukulan notasi kendang pola ke-3 *lanang* dan *wadon*. Pada kendang krumpungan gaya Peliatan juga terdapat teknik improvisasi dalam pola permainannya. Hal ini dapat dilihat pada pola-pola pengembangan dari pukulan dasar kendang krumpungan baik yang berjenis *lanang* dan kendang berjenis *wadon*.

Dari pola-pola dasar kendang krumpungan kemudian dikembangkan dengan pemberian hiasan-hiasan pukulan pada kolotomik yang dalam istilah karawitan Bali disebut dengan *payasan*. Misalkan pada pukulan kendang *wadon* dapat memberikan aksan-asken yang bisa jatuh tepat pada matra atau jatuh pada

non matra dari struktur kolotomik *tabuhan*. Sifat improvisasi pada permainan kendang krumpungan gaya Peliatan akan memberikan kesan bahwa pola permainan tidak disajikan secara monoton.

Sifat fleksibel dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI Edisi Ke Tiga, 2001:318) dimaksudkan sebagai ungkapan yang cocok untuk menggambarkan sifat kelenturan. Sifat fleksibel pada permainan kendang krumpungan gaya Peliatan dapat dilihat pada penempatan dan penggunaan pola-pola antara kendang *lanang* dan kendang *wadon*. Seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya sifat fleksibel dari kendang krumpungan ditunjukkan berdasarkan pola permainan antara kendang *lanang* dan kendang *wadon* yang dapat dimainkan secara acak atau tidak dengan pasangan polanya.

Walaupun pola permainan kendang krumpungan gaya Peliatan tidak dimainkan dengan pasangannya pola pukulan tetap menjalin keterikatan yang harmonis karena setiap pukulan sudah mempunyai bagian yang harus diisikan. Hal terpenting yang perlu diperhatikan yaitu permainan kendang krumpungan telah memiliki prinsip atau aturan-aturan permainan antara kendang *lanang* dan kendang *wadon*.

B. Proses dan Hasil Pembelajaran Teknik Dasar Kendang Krumpungan Gaya Peliatan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara

Kegiatan belajar mengajar dengan materi teknik dasar bermain kendang krumpungan gaya Peliatan dipandang penting untuk dilaksanakan karena permainan kendang krumpungan gaya Peliatan memiliki keunikan dan ciri khasnya tersendiri. Pembelajaran teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan dituangkan ke dalam pukulan pola-pola dasar kendang

lanang dan kendang *wadon*. Sebagai upaya untuk mendukung dan meningkatkan hasil proses pembelajaran kendang krumpungan gaya Peliatan di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

Sunal dan Hans dalam Isjoni (2012:12) kooperatif tipe Jigsaw merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Kooperatif Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain (Kurniasih dan Sani, 2015:24). Adapun kegiatan proses pembelajaran kendang krumpungan gaya Peliatan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebagai berikut.

a. Persiapan

Guru menyiapkan peserta didik, media pembelajaran, metode pembelajaran, jadwal latihan, alat-alat teknologi untuk mendokumentasikan proses latihan, serta dibantu oleh peserta didik untuk menyiapkan tempat latihan.

b. Penjelasan Materi

Guru menjelaskan materi kendang krumpungan gaya Peliatan berdasarkan kendang *lanang* dan kendang *wadon*. Materi pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu materi teknik dasar permainan kendang *lanang* dan materi teknik dasar permainan kendang *wadon*. Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaat mempelajari teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan sembari memotivasi peserta didik untuk meningkatkan minat belajarnya.

c. Guru Membagi Peserta Didik Ke Dalam Kelompok Asal dan Kelompok Ahli

Setiap kelompok pada pembelajaran kendang krumpungan gaya Peliatan di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara

beranggotakan 4 orang dengan sistem pembagian heterogen sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif.

d. Kegiatan Inti Pembelajaran

1. Setiap kelompok mendiskusikan pemahaman mengenai materi kendang *lanang* dan kendang *wadon* secara umum dan menetapkan anggota asal yang akan tergabung ke kelompok ahli.

2. Anggota ahli dari masing-masing kelompok berkumpul untuk mempelajari dan mengintegrasikan sub topik yang telah dibagikan. Pada pembelajaran kendang krumpungan gaya Peliatan terdapat dua kelompok ahli yaitu kelompok ahli kendang *lanang* dan kelompok ahli kendang *wadon*.

3. Anggota ahli kembali ke kelompok masing-masing (kelompok asal) untuk menjelaskan topik yang telah dipelajari dan didiskusikan di kelompok ahli.

4. Peserta didik mempelajari materi dengan cara melakukan latihan di masing-masing kelompok asal.

5. Peserta didik menampilkan atau mempresentasikan hasil latihan secara individu maupun berkelompok yang mencakup semua topik. Penampilan juga dilakukan secara berpasangan antara pola kendang *lanang* dan pola kendang *wadon*.

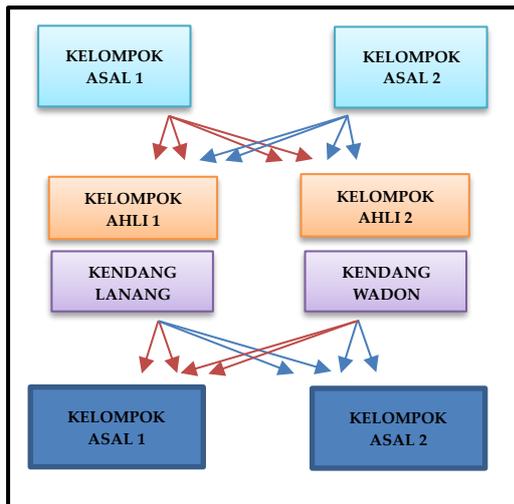
e. Evaluasi

Dalam kegiatan evaluasi ada dua cara yang dapat dilakukan yaitu:

1. Memberikan arahan untuk melakukan latihan mandiri.

2. Memberikan arahan untuk latihan bersama dengan metode tutor sebaya (belajar dengan teman sebaya).

Berikut ilustrasi proses pembelajaran kendang krumpungan gaya Peliatan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.



Gambar 2

Ilustrasi Pembelajaran Teknik Dasar Kendang Krumpungan Gaya Peliatan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw (Dok. Made Windu Agung Purwanto 2021)

Dari gambaran ilustrasi tersebut dapat dilihat bahwa inti dari kegiatan pembelajaran adalah peserta didik belajar di dalam kelompok. Hal ini yang menjadi kelebihan dari model pembelajaran kooperatif Jigsaw karena melatih peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam kelompok, memikul tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, serta membiasakan diri untuk saling membantu.

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif Jigsaw merupakan cerminan dari fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan, pembagian tugas dan tanggung jawab bersama (Shoimin, 2014:45). Khususnya untuk kelebihan hasil pembelajaran peserta didik dapat menguasai dan memahami pola permainan kendang *lanang* dan kendang *wadon* dalam kurun waktu pembelajaran yang sama.

Dalam proses pembelajaran materi teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, untuk membantu kelancaran model pembelajaran tersebut juga menggunakan

beberapa metode pembelajaran yaitu metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode *meguru kuping* (belajar melalui pendengaran), metode *drill*, dan metode tutor sebaya.

Proses pembelajaran pada umumnya terdapat beberapa tahapan-tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran. Meier dalam (Andayanti 2020:11) tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran dapat dibagi menjadi empat yaitu tahap persiapan (*preparation*), tahap penyampaian (*presentation*), tahap latihan (*practice*), dan tahap penampilan hasil (*performance*). Ke-empat tahapan tersebut mencakup keseluruhan dari kegiatan pembelajaran dari membuka pelajaran sampai kegiatan penutup.

1. Tahap Persiapan (*Preparation*)

Tahap persiapan adalah awal dari sebuah proses pembelajaran untuk merencanakan hal-hal yang akan dilakukan pada saat proses belajar mengajar. Adapun beberapa hal yang disiapkan sebelum memulai proses pembelajaran yaitu; a) mempersiapkan diri dengan menyiapkan model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw. Selain itu ada pula persiapan daftar nama peserta didik yang berjumlah 8 orang. Secara umum peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran ini memiliki minat bakat dan kecerdasan yang baik dalam memainkan gamelan Bali, b) menyiapkan tujuan pembelajaran, c) menyiapkan media pembelajaran berupa kendang krumpungan, d) materi pembelajaran kendang krumpungan berdasarkan kendang *lanang* dan *wadon*, e) metode pembelajaran, dan f) menyiapkan kondisi tempat latihan atau belajar.

2. Tahap Penyampaian (*Presentation*)

Tahap penyampaian (*presentation*) adalah tahapan awal yang digunakan untuk memperkenalkan materi pembelajaran. Pada tahap penyampaian guru menyampaikan gambaran umum mengenai tujuan

pembelajaran, indikator pembelajaran, dan materi pokok. Pada tahap penyampaian (*presentation*) guru juga menjelaskan alur dari proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

3. Tahap Latihan

Pelaksanaan pembelajaran teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara dilakukan secara bertahap. Hal ini disebabkan karena materi teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan memiliki sifat yang kompleks. Proses pembelajaran teknik dasar kendang krumpungan gaya peliatan dilaksanakan sebanyak 10x pertemuan dengan rincian sebagai berikut.

1. Pertemuan I, guru memberikan gambaran awal mengenai penjelasan kendang krumpungan berdasarkan jenis tunggahan kendang *lanang* dan kendang *wadon*, prinsip-prinsip permainan kendang krumpungan gaya Peliatan, serta fungsi tunggahan kendang krumpungan gaya Peliatan di setiap jenis sajiannya. Pada pertemuan ini guru memberikan pengenalan warna suara yang terdapat pada kendang krumpungan berjenis *lanang* dan *wadon*, menjelaskan teknik bermain, dan sikap duduk yang baik.
2. Pertemuan II dan III, guru menjelaskan karakteristik permainan kendang krumpungan gaya Peliatan. Pada pertemuan ini guru juga memaparkan materi berupa mengajarkan teknik pukulan pada bagian *cang*, teknik pukulan bagian *muara*, dan teknik *nekes* atau *tetekes*. Selanjutnya peserta didik melaksanakan latihan dan pengulangan atas apa yang telah guru sampaikan sebelumnya.
3. Pertemuan IV dan V, melaksanakan kegiatan praktik yaitu pemberian pukulan pola dasar kendang

krumpungan gaya Peliatan berdasarkan tunggahan kendang *lanang* dan kendang *wadon*. Sebelum memberikan pukulan pola dasar guru meminta peserta didik untuk menunjukkan materi pukulan dasar yang dijadikan sebagai pukulan pemanasan. Selanjutnya memberikan tambahan materi berupa pukulan pola dasar 1 dan 2 berdasarkan kendang jenis kendang *lanang* dan *wadon*. Peserta didik melakukan latihan bersama teman-temannya.

4. Pertemuan VI, melakukan kegiatan praktik yaitu guru meminta peserta didik untuk menunjukkan materi pukulan dasar yang telah diberikan sebelumnya. Selanjutnya memberikan tambahan materi berupa pukulan pola dasar 3 berdasarkan kendang jenis kendang *lanang* dan *wadon*. Guru juga memberikan arahan dan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik karena pertemuan ke 6 merupakan pertemuan terakhir di kelompok ahli.
5. Pertemuan VII dan VIII, peserta didik kembali ke kelompok asalnya masing-masing. Guru memberikan penjelasan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan di masing-masing kelompok asal. Peserta didik diminta untuk berdiskusi dan saling bertukar materi pelajaran yang telah didapatkan pada proses pembelajaran kelompok ahli. Peserta didik juga diminta untuk mencoba memainkan pola kendang *lanang* dan kendang *wadon* di masing-masing kelompok asal secara berpasangan. Pola yang dimainkan pada kendang *lanang* yaitu pola 1-2-3-1-2-3 dan 1-2-2-3-1-2-2-3 dimainkan secara berulang-ulang sedangkan kendang *wadon* yaitu pola 1-2-3-1-2-3 dan 1-1-2-3-1-1-2-3 secara berulang-ulang.
6. Pertemuan IX, guru memberikan rangsangan kembali kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang

dilakukan pada pertemuan ini sama dengan pertemuan ke 7 dan 8.

7. Pertemuan X, guru memastikan pemahaman dan penguasaan materi dari masing-masing peserta didik serta meminta peserta didik mempersiapkan tes praktik untuk menyajikan teknik dasar bermain kendang krumpungan gaya Peliatan.

4. Tahap Penampilan

Tahap penampilan adalah proses akhir dari tahapan-tahapan pembelajaran. Pada tahap penampilan, guru mengarahkan peserta didik untuk menampilkan materi teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan yang telah dipelajari berdasarkan kendang *lanang* dan kendang *wadon*. Tahap penampilan dilakukan secara berpasangan antara kendang *lanang* dan kendang *wadon*. Melalui tahap penampilan guru dapat mengetahui, menilai, dan mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu tahapan penampilan bertujuan untuk mengetahui kecakapan peserta didik dalam memainkan teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan.

Dari proses pembelajaran dan tahap penampilan yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik rata-rata baik. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat dikatakan berhasil dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Hanya saja terdapat beberapa evaluasi dan arahan seperti posisi duduk peserta didik yang kurang baik sehingga mempengaruhi suara kendang yang dihasilkan. Selain itu evaluasi yang diberikan berkaitan dengan teknik *mentil* dan teknik *nyangka* yang merupakan teknik utama dalam memainkan kendang krumpungan.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memberi dampak yang besar bagi keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai peserta didik. Dalam pembelajaran ini, peserta didik menerima dua jenis keterampilan kendang sekaligus yaitu kendang berjenis *lanang* dan kendang *wadon*. Selama proses pembelajaran peserta didik sangat sungguh-sungguh dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga pada saat tahapan penampilan masing-masing peserta didik mampu menunjukkan kemampuannya dalam memahami dan memainkan materi yang telah diberikan.

C. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Teknik Dasar Kendang Krumpungan Gaya Peliatan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara

Faktor pendukung dan faktor penghambat dalam proses pembelajaran merupakan suatu situasi dan kondisi yang mempengaruhi proses terlaksananya kegiatan belajar mengajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor internal yang berasal dari dalam individu sendiri, dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik (Aunurrahman, 2016:187).

Faktor pendukung internal yaitu bakat dan minat peserta didik. Seluruh peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran memiliki bakat yang baik dalam memainkan gamelan Bali dan juga memiliki minat untuk memperhatikan, menerima, serta mempelajari kendang krumpungan gaya peliatan. Selain itu ada pula faktor motivasi belajar yang tinggi dari peserta didik, faktor kesiapan dan perhatian peserta didik, serta rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternal yang mendukung proses pembelajaran yaitu faktor guru. Seorang guru memiliki

pengaruh yang besar terhadap kelancaran terlaksananya proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Hal ini disebabkan karena guru memiliki peranan yang penting dalam mengelola kegiatan belajar mengajar yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, penyampaian bahan ajar, serta memilih model, metode dan strategi pembelajaran yang digunakan. Selain itu terdapat faktor lingkungan sosial (termasuk teman sebaya). Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran peserta didik memiliki interaksi yang positif dan saling membantu sesama teman, serta dipengaruhi juga oleh faktor lingkungan Sanggar Gamelan Suling Gita Semara yang mendukung proses pembelajaran selama penelitian.

Selanjutnya yaitu faktor penghambat dari proses pembelajaran. Setiap kegiatan yang dilaksanakan pasti mengalami suatu gejala atau permasalahan yang menghambat kelancaran kegiatan tersebut termasuk kegiatan pembelajaran. Faktor penghambat internal yang berasal dari internal peserta didik yaitu perbedaan karakteristik dari masing-masing peserta didik sehingga perlu adanya perlakuan khusus dan penyetaraan di dalam proses pembelajaran. Selain itu faktor penghambat internal adalah peserta didik yang sulit mencerna materi karena sifat materi yang sangat kompleks dan sulit dalam mengatur waktu. Sedangkan faktor eksternal yang terkadang menghambat proses pembelajaran adalah faktor cuaca karena penelitian ini dilaksanakan pada bulan-bulan yang memiliki intensitas hujan cukup tinggi.

PENUTUP

Dapat disimpulkan bahwa permainan kendang krumpungan gaya Peliatan merupakan sebuah kesenian di bidang seni karawitan yang memiliki ciri khas atau karakteristik. Karakteristik permainan

kendang krumpungan gaya Peliatan dapat dikaji menjadi tiga bagian yaitu berdasarkan bentuk permainan, cara kerja permainan, dan sifat permainan kendang krumpungan gaya Peliatan yaitu sifat spontanitas, improvisasi, dan fleksibel.

Proses pembelajaran teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan di Sanggar Gamelan Suling Gita Semara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Pada kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa tahapan-tahapan pembelajaran yaitu tahapan persiapan (*preparation*), tahap penyampaian (*presentation*), tahapan latihan (*practice*), dan tahapan penampilan hasil (*performance*). Metode pembelajaran yang digunakan selama proses kegiatan belajar mengajar yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, metode *meguru kuping*, metode *drill*, dan metode tutor sebaya. Hasil pembelajaran menunjukkan keseluruhan peserta didik mampu memahami dan memainkan teknik dasar kendang krumpungan gaya Peliatan dengan baik.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terdiri dari faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung yang berasal dari internal peserta didik yaitu faktor bakat peserta didik, minat peserta didik untuk belajar, motivasi belajar, kesiapan dan perhatian peserta didik, serta rasa percaya diri dari masing-masing peserta didik, sedangkan faktor pendukung yang berasal dari eksternal yaitu faktor guru, lingkungan sosial (termasuk teman sebaya), dan lingkungan Sanggar Gamelan Suling Gita Semara. Kemudian faktor penghambat pembelajaran yang berasal dari internal peserta didik yaitu karakteristik dari masing-masing peserta didik, sulit mencerna materi pembelajaran, dan sulit mengatur waktu, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor cuaca yang memiliki intensitas hujan cukup tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

[8/24/model-dan-jenis-jenis-pembelajaran-kooperatif/](#)

Daftar Rujukan (Artikel dan Buku)

- Andayanti, Gusti Ayu Tri. 2020. Skripsi Pembelajaran Tari Saraswati Karya Ida Ayu Wimba Ruspawati Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Ekstrakurikuler Di SMP PGRI 9 Denpasar. Denpasar
- Asni, Ni Putu. 2016. Skripsi Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Tari Pendet Pada Ekstrakurikuler Di SMP Negeri 2 Selat Karangasem. Denpasar
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA Bandung
- Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP Stikom Bali
- Iriaji. 2015. *Konsep dan Strategi Pembelajaran Seni Budaya*. Sisir-Batu: Cakrawala Indonesia
- Isjoni. 2012. *Cooperatif Learning (Efektifitas Pembelajaran Kelompok)*. Bandung: ALFABETA
- KBBI. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena
- Kusuma, I Gede Eka Jaya. 2020. Skripsi Karya Seni Aritmia. Denpasar
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Soeharjo, A.J. 2012. *Pendidikan Seni dari Konsep Sampai Program*. Malang: Bayumedia Publishing
- Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedi Karawitan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Triwiyanto, Teguh. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Sumber Lainnya (Internet)

- Suaidimath. 2016. *Model dan Jenis-Jenis Pembelajaran Kooperatif*. Diakses pada Suaidimat's Blog pada tanggal 17 Oktober 2021 melalui:
<https://suaidinmath.wordpress.com/2016/0>

Narasumber

- I Wayan Sudiarsa, 36 Tahun, Dosen dan Seniman Karawitan, Banjar Tengah Kangin, Peliatan, Ubud.
- I Wayan Sudirana, Dosen dan Seniman Akademik, Jalan Sandat No. 44 Ubud Gianyar.