

## **PEMBELAJARAN GAMELAN *GENDER WAYANG* PADA GENERASI Z DI SANGGAR SWASTI SWARA DENPASAR (PERSPEKTIF PENDIDIKAN AGAMA HINDU)**

Oleh

<sup>1</sup>Ni Ketut Fenty

Email : <sup>1</sup> [fentylestari8@gmail.com](mailto:fentylestari8@gmail.com)

<sup>1</sup>Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

*Article Received: 10 Januari 2025 ; Accepted: 15 Maret 2025 ; Published: 1 April 2025*

### **Abstrak**

Generasi muda saat ini mengalami krisis karakter yang ditandai dengan ketidakpedulian terhadap budaya sejak adanya perkembangan teknologi yang telah memasuki perkembangan era 4.0. Pendidikan sebagai sarana untuk melestarikan budaya, yakni salah satunya melalui pendidikan non formal yaitu pembelajaran Gender Wayang. Adapun masalah yang dirumuskan (1) Proses Pembelajaran Gamelan Gender Wayang pada Generasi Z Di Sanggar Swasti Swara Denpasar, (2) Nilai-Nilai Pendidikan Agama Hindu yang Terkandung dalam Pembelajaran Gamelan Gender Wayang pada Generasi Z Di Sanggar Swasti Swara Denpasar, (3) Implikasi Pembelajaran Gamelan Gender Wayang pada Generasi Z Di Sanggar Swasti Swara Denpasar. Metode penelitian yang dipergunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, studi kepustakaan dan Dokumentasi. Proses pembelajaran Gender Wayang di Sanggar Swasti Swara Denpasar. Nilai-Nilai Pendidikan Yang Terkandung Dalam Pembelajaran Gamelan Gender Wayang, nilai-nilai agama Hindu yang merupakan penjabaran dari Tiga Kerangka Dasar. Ajaran Tiga Kerangka Dasar dalam Agama Hindu tersebut meliputi, (1) Tattwa atau Filsafat dalam implementasi pembelajaran Gamelan Gender Wayang yaitu pengenalan konsep kosmologi, penghayatan nilai-nilai spiritual, penerapan konsep keseimbangan, pemahaman simbolisme dan internalisasi nilai kearifan lokal, (2) Susila atau Etika dalam pembelajaran Gamelan Gender Wayang yaitu sikap dan perilaku, etika musikal, guru dan murid, dan instrumen, (3) Acara dalam implementasi pembelajaran Gamelan Gender Wayang yaitu upacara keagamaan besar, upacara daur hidup, dan upacara harian. Implikasi Pembelajaran Gamelan Gender Wayang pada generasi Z mengarah kepada hasil perkembangan kompetensi anak didik dalam memainkan Gamelan Gender Wayang yaitu implikasi pembelajaran Gamelan Gender Wayang pada peserta didik.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Gender Wayang, Nilai-nilai Pendidikan Agama Hindu, Sanggar Swasti Swara





## I. PENDAHULUAN

Aspek upacara atau ritual agama merupakan yadnya. Yadnya pada agama hindu dikenal dengan Panca Yadnya. Panca Yadnya menurut Kitab Agastya Parwa yang merupakan naskah yang berbahasa Jawa Kuno yang juga disertai teks Sansekerta menyebutkan Panca Yadnya itu sebagai berikut: 1) Dewa Yadnya adalah pemujaan yang dilaksanakan dihadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa atau Ranying Hattala Langit, 2) Rsi Yadnya adalah pemujaan atau penghormata kepada para pendeta atau beliau yang mengetahui asal-usul kelahiran ini (sangkan paraning dumadi), 3) Pitra Yadnya adalah persembahyangan atau ritual yang ditujukan kepada leluhur. 4) Bhuta Yadnya adalah upacara "Tawur" dan ritual yang ditujukan kepada para bhuta (mahkluk astral). 5) Manusa Yadnya adalah persembahyangan atau ritual yang ditujukan kepada kesejahteraan manusia.

Berbicara tentang Yadnya, maka sudah tentu tidak terlepas dengan sarana atau peralatan yang diperlukan atau dipergunakan dalam kelancaran pelaksanaan korban suci (Yadnya) itu sendiri. Agama Hindu yang berada di Bali pada saat melaksanakan Yadnya selalu berhubungan dengan budaya lokal yang telah diwarisi turun temurun, salah satunya sangat berkaitan dengan Panca Gita. Menurut Suayasa, (2014) Panca Gita yang dimaksud dapatlah diartikan lima jenis bunyi-bunyian yang dapat menimbulkan/membangkitkan rasa suka cita menjelang dan saat upacara keagamaan dilaksanakan, kelima bunyi-bunyian itu diantaranya: 1) Suara kentongan/kulkul: sebagai pertanda/wangsit masyarakat Hindu mulai berkumpul di tempat upacara, 2) Suara puja/mantra sulinggih/pemangku yang berkembang menjadi gita, 3) Suara kidung/kidungan : dharma gita yang dikumandangkan, 4) Suara genta/bajra : suara genta yang dibunyikan oleh sulinggih/pemangku untuk mengiringi do'a

pujaan, 5) Suara gong/gamelan : musik tradisonal untuk mengiringi upacara keagamaan.

Suara Gamelan memiliki fungsi yang dikelompokkan sebagai seni wali (sebagai pengiring upacara agama/ritual yang sakral) ada tiga pengelompokkan yaitu sebagai seni bebalu atau yang sering dipergunakan untuk acara semi sakral, dan seni balih-balihan yang sering dipergunakan untuk hiburan. Seni wali berada di bagian utama mandala, seni bebalu berada di bagian madya mandala, dan seni balih-balihan terdapat pada bagian niti mandala (Bandem, 2013). Gamelan pada saat ini khususnya gamelan Bali memiliki sifat, fungsi, dan kedudukan ganda, selain sebagai sarana pengiring berbagai macam ritual keagamaan juga sebagai seni pertunjukan (Donder, 2005). Jenis-jenis Gamelan sebagai pengiring upacara keagamaan yaitu: Gamelan Gong Gede, Gamelan Gong Kebyar, Gamelan Semar Pagulingan, Gamelan Palegongan, Gamelan Gender Wayang, dll.

Gamelan Gender Wayang merupakan gamelan yang dipakai untuk mengiringi pertunjukkan wayang kulit di Bali. Wayang kulit ini di Bali menceritakan tentang cerita Mahabhrata/Ramayana. Gender Wayang diklasifikasikan ke dalam musik golongan tua yang menggunakan 10(sepuluh) bilah berlaraskan selendro. Selain sebagai pengiring gamelan wayang kulit Parwa. Terkait dengan Gamelan Gender Wayang, teknik permainan dari Gamelan Gender Wayang sangat sulit, kaya dengan hiasan ritme, polyphonic, melodic dan bermacam-macam motif cecandetan yang dipergunakan. Sebagai gamelan golongan tua, Gender Wayang dikatakan telah merambah dalam dunia seni karawitan Bali. Secara musikalisasi, keunggulan gamelan Gender Wayang ini telah banyak mempengaruhi kreativitas musikal gamelan lainnya dengan menonjolkan nafas dan identitas gegenderan menjadi salah satu sifat dari Gender Wayang yang khas. Dasar inilah yang menjadikan tabuh-tabuh dalam Gender





Wayang ini dapat berkembang tidak hanya melalui elemen-elemen musiknya saja, namun melalui penampilan, bentuk dan tata penyajiannya yang belakangan ini sudah semakin tertata dengan baik berdasarkan tata penyajian yang lebih matang.

Menurut I Gusti Putu Geria (almarhum), maestro karawitan Bali menemukan teknik permainan Gender Wayang yang disebut dengan kumbang atarung (kumbang berkelahi), berbagai jenis pukulan diberi nama sesuai jarak pukulan dan nada baru yang dihasilkan, seperti :Ekasruti Candra praba, Paduarsa, Danamuka, Anerang Sasih, Anerang Wisaya, dan lain-lain (Bandem, 1983:18). Dalam memainkan gamelan Gender Wayang terdapat beberapa teknik yang harus dipelajari oleh peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan mendapat hasil yang maksimal. Peserta didik yang menguasai Gamelan Gender Wayang saat ini mengalami penurunan dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin canggih. Maka saat ini diBali khususnya sangat sulit untuk mencari talenta muda yang ingin mempelajari Gamelan Gender Wayang.

Generasi muda saat ini krisis karakter yang tidak peduli dengan budaya sejak adanya perkembangan teknologi yang telah memasuki perkembangan era 4.0. Hal ini berkaitan dengan krisisnya karakter generasi muda yang tidak peduli terhadap pelestarian budaya khusus gambelan gender wayang di Bali yang sudah kecanduan dengan teknologi. Sehingga perlu adanya pengenalan maupun pelatihan pada generasi muda (Gen Z) terkait Gamelan Gender Wayang dan cara menggunakannya. Tujuan pengenalan dan pelatihan Gender Wayang pada generasi Z untuk tetap menjaga eksistensi Gamelan Gender Wayang tersebut dari pesatnya perkembangan teknologi saat ini. Suatu fenomena di Sanggar Swasti Swara pada Generasi Z. Pembelajaran dilakukan pada Sanggar Swasti Swara dengan jumlah peserta kurang lebih 100 anak didik yang di pimpin oleh I Ketut Agus Suastika, S.Sn. Dalam

pembelajaran tersebut disamping dapat memupuk jiwa seni seseorang, diduga dalam memainkan Gamelan Gender Wayang sebagai pengiring upacara agama, mengandung nilai-nilai Pendidikan Agama Hindu khususnya ajaran Bhakti yang di sebut Bhakti Marga Yoga sebagai ajaran Pendidikan Agama Hindu.

Berdasarkan uraian diatas, maka menarik untuk dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk sebuah penelitian ilmiah berupa karya tulis yang berjudul “Pembelajaran Gamelan Gender Wayang Pada Generasi Z Di Sanggar Swasti Swara (Perspektif Pendidikan Agama Hindu)”.

## **II. METODE**

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan sebuah data yang valid dengan tujuan yang dapat dibuktikan, ditemukan, dan dikembangkan dengan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, mengantisipasi, dan memecahkan suatu masalah dalam bidang pendidikan. Metode penelitian sangatlah penting digunakan dalam kegiatan penelitian berbagai bidang ilmu pengetahuan untuk hasil penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, maka metode yang akan dikaji sehingga mampu menghasilkan data objektif.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan diatas, maka dapat dicermati bahwa metode penelitian merupakan sebuah cara kerja yang praktis dalam kenyataan, pengumpulan, pengolahan, serta penyajian data yang dilakukan dengan seksama, sistematis, dan objektif guna memperoleh hasil dan tujuan akhir secara optimal serta dapat mengembangkan prinsip-prinsip umum sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yang dilakukan. Berkaitan dengan penelitian dengan judul “Pembelajaran Gender Wayang Pada Generasi Z Di Di Sanggar Swasti Swara Denpasar (Perspektif Pendidikan Agama Hindu)”, maka penelitian



ini menggunakan pendekatan kualitatif yang lebih mengungkapkan keadaan, fenomena secara langsung objek yang diteliti dan disajikan dalam bentuk laporan penelitian berupa tesis.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis teoritik pada pembelajaran gamelan Gender Wayang pada generasi z di sanggar swasti swara Denpasar. Peran generasi muda sangat dibutuhkan dalam hal mempertahankan dan melestarikan budaya yang telah ada, karena generasi muda merupakan pewaris dari generasi sebelumnya. Sehingga perlunya memberikan metode pembelajaran terkait mempelajari budaya khususnya Gamelan Gender Wayang yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Pembelajaran gambelan gender wayang yang menarik dengan tujuan dapat menumbuhkan minat bakat generasi muda untuk mempelajari gambelan gender wayang tersebut. Hal tersebut, dapat menjaga eksistensi dari gambelan gender wayang tetap lestari dan tidak mengalami kepunahan.

Pada penelitian ini, lebih mengkhusus pada Proses Pembelajaran Gamelan Gender Wayang Pada Generasi Z Di Sanggar Swasti Swara Denpasar dengan menggunakan Teori Fungsional Struktural, Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Pembelajaran Gender Wayang Pada Generasi Z Di Sanggar Swasti Swara Denpasar dengan menggunakan Teori Konstruktivisme, Implikasi Pembelajaran Gender Wayang Pada Generasi Z Di Sanggar Swasti Swara Denpasar dengan menggunakan Teori Behavioristik.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh proses pembelajaran Gamelan Gender Wayang di Sanggar Swasti Swara Denpasar sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Taksonomi Bloom melalui tiga tahapan yaitu : 1) Peserta didik, 2) tahapan perencanaan, 2) tahapan inti, 3) tahapan akhir. nilai-nilai agama Hindu yang merupakan penjabaran dari Tiga

Kerangka Dasar. Ajaran Tiga Kerangka Dasar dalam Agama Hindu tersebut meliputi: Tattwa atau Filsafat, Susila atau Etika, dan Acara yang bersumber dari ajaran Weda (Putra Rai et al., 2013).

Nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam pembelajaran Gamelan dapat ditinjau dari Tattwa, Susila, dan Acara. Psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ketrampilan yang dimiliki oleh anak berbeda-beda, namun hal tersebut menjadi satu kesatuan yang terdapat di Sanggar Swasti Swara dimana anak-anak saling berbagi (sharing) mengenai apa yang telah di dapatkan ketika latihan. Hal tersebut juga menjadi faktor pendukung bagi pendidik untuk memudahkan dalam proses latihan yang rutin dilaksanakan di Sanggar Swasti Swara. Seperti halnya 123 terlihat beberapa anak yang turut andil membantu pendidik dalam memberi tahu teman yang ada di Sanggar Swasti Swara Denpasar.

Anak yang tergolong lebih terampil dan lebih cepat menyerap materi yang diberikan secara inisiatif saling bersinergi bersama temannya yang dirasa ada kesulitan dalam menyerap materi. Pembelajaran tutor teman sebaya yang secara tidak langsung dilaksanakan di Sanggar Swasti Swara Denpasar sangat memudahkan pelatih dalam menuangkan materi serta beberapa teknik dalam memainkan Gamelan . Pembelajaran ini juga secara tidak langsung membangun komunikasi yang baik antar anggota sanggar serta menjadi suatu sinergi positif dalam penuangan materi ketika proses latihan berlangsung.

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa pada diri peserta didik, sehingga memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, mengimplementasikan nilai nilai tersebut dalam kehidupannya, sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang memiliki



sikap agamis , nilai dan sikap nasionalis, nilai produktif dan nilai kreatif. Terdapat beberapa nilai dalam pendidikan karakter yaitu: Pendidikan karakter memiliki kaitan dengan pembelajaran Gamelan , salah satu contohnya di dalam memainkan sebuah gending .

Peserta didik memainkan sebuah gending gineman dengan pukulan yang sama baik dalam pukulan sangsih maupun polos, dimana dalam sebuah gending gineman tersebut berkaitan dengan nilai pendidikan karakter yaitu nilai disiplin. Peserta didik dapat menerapkan nilai disiplin dalam kehidupan sehari-hari seperti dapat menghargai atau mengatur waktu dalam aktivitasnya sehari-hari.

Pendidikan karakter yang terdapat dalam gending tulang lindung yaitu nilai mandiri dan nilai kerja keras dilihat dari pola pukulan yang terdapat dalam gending tulang lindung masing-masing pukulan sangsih dan polos memiliki pukulan yang berbeda satu dengan yang lainnya. Penerapan nilai mandiri dan kerja keras peserta didik dalam kehidupan sehari-hari yaitu mampu mempersiapkan keperluan sendiri, menyelesaikan tanggung jawab tanpa bantuan orang lain, berusaha mencari pemecahan terhadap permasalahan, dan dapat bekerja sama.

Pembelajaran Gamelan melalui teknik pukulan Anerang Sasih. Teknik Anerang Sasih merupakan salah satu teknik yang terdapat dalam metode Catur Meguru diartikan sebagai istilah untuk menyebutkan teknik pukulan yang berjarak empat nada. Teknik pukulan seperti ini biasanya dilakukan secara bersamaan dengan memukul nada yang sama dalam oktaf tinggi dan oktaf rendah. Dikaitkan dalam pembelajaran gamelan yang dimana terdapat nilai moral yang membentuk karakter dan kepribadian seseorang. Menghormati orang yang lebih tua memiliki dampak positif yang luas dalam pembangunan sosial yang dimana menciptakan hubungan yang lebih kuat antar generasi, memperkuat rasa persatuan dalam

masyarakat dan mengajarkan nilai-nilai seperti kesabaran, toleransi, dan empati.

Dalam memainkan Gamelan terdapat kemampuan atau skill yang dimana siapapun baik perempuan maupun laki-laki yang memiliki kemampuan berhak memainkan Gamelan walaupun di dalam tungguhan Gamelan terdapat tungguhan pengumbang dan pengisep tidak berpengaruh terhadap “Gender” untuk memainkan sebuah gending di dalam Gamelan , dan juga adapun teknik pukulan sangsih dan polos juga tidak berpengaruh terhadap perempuan dan laki laki, karena siapapun dapat memainkan gending dalam Gamelan baik itu perempuan yang memainkan teknik pukulan sangsih dan laki-laki memainkan teknik pukulan polos ataupun sebaliknya itu dapat dilakukan dan tidak ada aturan yang mengikat dalam memainkan Gamelan.

### III. SIMPULAN

Proses pembelajaran di Sanggar Swasti Swara Denpasar ini melalui tiga tahap yaitu :  
1) Tahap Perencanaan, Pada tahap perencanaan pendidik mempersiapkan komponen-komponen pembelajaran yaitu: a) sumber pembelajaran, sumber pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di Sanggar Swasti Swara Denpasar meliputi: (a) Sikap duduk, (b) Nama bagian-bagian dalam panggul , (c) Teknik Memegang Panggul, (d) Teknik memainkan , b) Media Pembelajaran yaitu Gamelan dan Panggul , c) Materi Pembelajaran dibagi menjadi tiga kelompok yaitu: (a) Kelompok Dasar, materi atau gending dasar yaitu menutup bilah dalam , (b) Kelompok Madya/Lanjutan, materi yang dipelajari adalah Merak Angelo, Gending Sekar Taman, Gending Srikandi, dll, (c) Kelompok Mahir, materi yang dipelajari diantaranya Gending Sekar Gendot, Gending Wirajaya, Gending pamungkah, dll, (d) Metode Pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran Gamelan di Sanggar Swasti Swara Denpasar





meliputi: (a) Metode Ceramah, (b) Catur Meguru, d) Tujuan Pembelajaran, dalam pembelajaran di Sanggar Swasti Swara ini bertujuan untuk: (a) memberikan pengetahuan mengenai kepada peserta didik, (b) menggali bakat minat peserta didik dalam mempelajari gamelan, (c) mengembangkan potensi peserta didik, (d) menjelaskan metode yang diajarkan kepada peserta didik, (e) menjadikan gamelan sebagai sarana dalam upacara yadnya dan sebagai implemtasi rasa Bhakti kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa, 2) Tahap Pelaksanaan, Pada tahap latihan ini pendidik menggunakan beberapa metode pembelajaran yaitu: metode ceramah dan model pembelajaran Catur Meguru. Dalam kegiatan latihan ini pendidik menggunakan dua kegiatan dalam tahap latihan yaitu kegiatan inti dan kegiatan akhir. Nilai-Nilai Pendidikan Yang Terkandung Dalam Pembelajaran Gamelan, nilai-nilai agama Hindu yang merupakan penjabaran dari Tiga Kerangka Dasar. Ajaran Tiga Kerangka Dasar dalam Agama Hindu tersebut meliputi: Tattwa atau Filsafat, Susila atau Etika, dan Acara yang bersumber dari ajaran Weda. Implikasi pembelajaran gamelan Pada Generasi Z Di Sanggar Swasti Swara Denpasar secara keseluruhan, implikasi gamelan bagi generasi Z adalah menjaga kelestarian budaya, mengembangkan apresiasi seni tradisional, mendorong kreativitas, membentuk karakter, dan membangun koneksi dengan warisan budaya Bali yang kaya. Pelatihan dapat menjadi perisai generasi muda Bali dalam melawan dampak negatif kemajuan teknologi. Melalui pelatihan yang diikuti peserta didik yang rata-rata generasi Z di Sanggar Swasti Swara Denpasar, terdapat banyak upaya yang diberikan dalam pelatihan tersebut, diantaranya: Bersosialisasi yang mana dapat membantu anak untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya. Adapun implikasi di masyarakat terkait pembelajaran gamelan Ge Pada Generasi Z Di Sanggar Swasti Swara Denpasar, diantaranya: pelestarian budaya

tradisional, peningkatan apresiasi seni, pengembangan kreativitas, penguatan identitas budaya, peluang wirausaha budaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aan Komariah dan Djam'an Satori. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Adyanata Lubis. (2016). *Basis Data Dasar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Agus N Cahyo, 2013, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler*, Jogjakarta, Divapres.
- Ali, Muhammad. (2003). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Aman.
- Amirul Hadi dan Haryono. 1998. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arar, T., & Yüksel, İ. (2015). *How to manage generation z in business life. Journal of Global Economics, Management and Business Research*, 4(4), 195-202.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Astono dan Waridi (2003). *Studi Literatur Musik Nusantara*. STSI PRESS Surakarta
- Astuti, R. N. (2009). Peta Konsep Pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Rasional Siswa SD/MI. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1).





- Bagus, Lorens. (1996). *Kamus Filsafat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Bandem, I Made. 1983. *Ensiklopedi Gamelan Bali*. Proyek Penggalan, Pembinaan, Pengembangan Seni Klasik/Tradisional Dan Kesenian Baru Pemerintah Daerah Tingkat I Bali.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Badan penerbit Stikom Bali. Jl. Raya Puputan Renon no. 86, Denpasar.
- Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pendidikan*. Ciputat Press, Jakarta.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metode Penelitian Sosial Format-format Kualitatif dan Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga.
- Castells, Manuel. (2010). *The Rise of Network Society*. USA: Blackwell Publishing Ltd.
- Codrington, Graeme and Sue Grant-Marshall, Penguin, 2004. *Mind the gap*. Penguin books
- Dagun, S. M. (1990). *Psikologi Keluarga*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Dale H. Schunk, 2012, *Learning Theories An Education Perspective*, Di Terjemahkan Oleh Eva Hamdiah, Rahmat Fajar, Dengan Judul *Teori-Teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar. Hal.323
- Deguchi A. et al. (2020) *What Is Society 5.0?*. In: Hitachi-UTokyo Laboratory(H-UTokyo Lab.) (eds) *Society 5.0*. Springer, Singapore.  
[https://doi.org/10.1007/978-981-15-2989-4\\_1](https://doi.org/10.1007/978-981-15-2989-4_1)
- Departemen Pendidikan Indonesia (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dibia, I Wayan, 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Djelantik, AAM. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*. Bandung Press, Bandung.
- Dudung, Agus. (2018), *Penilaian Psikomotor*. Karima, Depok.
- Graham C. Kinloch, 2009, *Perkembangan dan Paradigma Utama Teori Sosiologi*, Pustaka Setia, Bandung.
- Hadiwijono, Harun. 2005. *Sari Sejarah Filsafat Barat 2*. Yogyakarta: Kanisius (Iskandar, 2009:69).
- Hartini, N. P. (2017). *Pertunjukan Gender Wayang Pada Pekan Seni*





- Remaja Kota Denpasar  
Kajian Bentuk, Estetika,  
Dan Makna. *Kalangwan:  
Jurnal Seni  
Pertunjukan*, 3(1).  
\_\_\_\_\_. (2021). Peran  
Remaja Putri Dalam  
Melestarikan Gamelan  
Gender Wayang di Kota  
Denpasar. *WIDYANATYA*,  
3(2), 83-91
- Hasan, M, Iqbal. 2002. *Pokok-  
Pokok Materi Metodologi  
Penelitian dan  
Aplikasinya*. Bogor:  
Ghalia.
- Hidayah, U. K., Jazeri, M., &  
Maunah, B. (2021). Teori  
Pemerolehan Bahasa  
Nativisme LAD. *BELAJAR  
BAHASA: Jurnal Ilmiah  
Program Studi Pendidikan  
Bahasa dan Sastra  
Indonesia*, 6(2), 177-188.
- I Putu, A. A., & Ni Made, H.  
(2021). Pengembangan  
Video Pembelajaran  
Teknik Dasar Bermain  
Gender Wayang Dalam  
Gending Batel Style  
Tunjuk Di Sanggar Seni  
Kembang Bali.
- I Wayan, Suharta and Ni Ketut,  
Suryatini (2013) *PROSES  
PEMBELAJARAN  
GAMELAN GENDER  
WAYANG BAGI  
MAHASISWA ASING DI  
ISI DENPASAR*. Working  
Paper. ISI Denpasar,  
Denpasar, Bali.
- Kadjeng, I Nyoman  
dkk. 1997. *Sarasamuccaya  
Dengan Teks Bahasa  
Sansekerta dan Jawa Kuna*.  
Surabaya: Paramita.
- Kaelan. 2005. *Metode Penelitian  
Kualitatif Bidang Filsafat*.  
Yogyakarta: Paradigma
- Koentjaraningrat. 1985.  
*Pengantar Ilmu  
Antropologi*. Jakarta :  
Aksara Baru.
- Kristiono, N. (2017). *Pendidikan  
Generasi Muda dan Bela  
Negara*. Semarang