

Meguru Panggul and Meguru Kuping Learning Strategy for the Young Generation at the Hari Dwipa Gamelan Group

Strategi Pembelajaran Meguru Panggul dan Meguru Kuping Pada Generasi Muda Di Hari Dwipa Gamelan Group

I Gusti Gde Diko Nalendra Swarbawa

Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

igustigdedikonalendraswarbawa@gmail.com

This abstract shows how the meguru panggul and meguru kuping learning strategies are implemented at the Hari Dwipa Gamelan Group Art Studio in Tabanan Regency as an effort to regenerate art practitioners, especially musical art, among school-age children, namely Elementary School to High School. Data collection techniques for implementing the MBKM internship/work practice program are observation, interviews, literature study, and participation in all the Hari Dwipa Gamelan Group Studio program activities. The results of the data analysis are presented in a descriptive narrative. It was concluded that the meguru panggul process occurs when students see the direction and movement of the pelvis in the teacher's hands when playing the piece first. The meguru panggul process runs in harmony with the piece being played. It requires repetition until students combine their understanding with the sound or notes produced by the instrument. When students fully understand the notes in the piece played by the teacher, the meguru kuping process takes place; that is, students with sensitive ears can listen carefully and then pour the piece into the instrument. The meguru panggul and meguru kuping strategies in the learning process are practical and efficient, where students can easily play specific musical patterns.

Keywords: learning strategy, meguru panggul, meguru kuping

Abstrak ini menampilkan bagaimana penerapan strategi pembelajaran *meguru panggul* dan *meguru kuping* di Sanggar Seni Hari Dwipa Gamelan Group yang berada di Kabupaten Tabanan sebagai salah satu upaya meregenerasi pelaku seni khususnya karawitan pada anak-anak usia sekolah yaitu Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Teknik pengumpulan data pelaksanaan program magang/praktik kerja MBKM ini adalah observasi, wawancara, dan studi kepustakaan serta partisipasi dengan mengikuti seluruh kegiatan yang menjadi program Sanggar Hari Dwipa Gamelan Group. Hasil dari analisis data yang diperoleh disampaikan secara narasi deskriptif. Diperoleh kesimpulan bahwa proses *meguru panggul* terjadi saat peserta didik melihat arah dan gerakan panggul di tangan pengajar saat memainkan gending terlebih dahulu. Proses *meguru panggul* berjalan selaras dengan gending yang dimainkan dan memerlukan pengulangan hingga peserta didik dapat memadukan pemahamannya dengan suara atau bunyi nada yang dihasilkan oleh alat yang dimainkan. Saat peserta didik memahami nada secara utuh pada gending yang dimainkan pengajar maka proses *meguru kuping* berjalan yaitu peserta didik dengan kepekaan telinga mampu mendengarkan dengan seksama dan selanjutnya dapat menuangkan gending ke dalam instrumen.

Kata kunci: strategi pembelajaran, *meguru panggul*, *meguru kuping*

PENDAHULUAN

Pendidikan di perguruan tinggi masih menekankan pada aspek teoritis dan belum sepenuhnya memenuhi kriteria lulusannya untuk siap kerja di lapangan. Keterampilan dan kecakapan yang diperoleh perlu diasah dengan melakukan praktik langsung pada sebuah lembaga yang relevan dengan bidang pendidikan yang diikuti seperti pelatihan kerja atau magang. Kegiatan magang mengharuskan mahasiswa mengikuti semua aktivitas mitra agar tercipta suasana kerja selaras dengan profesi yang sesuai. Pada kesempatan MKBM ini penulis mencari mitra yang sesuai dengan Program Studi yang penulis tekuni yaitu Seni Karawitan.

Melihat perkembangan seni karawitan khususnya di Bali, penulis menyadari bahwa regenerasi pelaku seni karawitan harus terus berlangsung di tengah gempuran pengaruh musik-musik pop maupun musik modern saat ini. Berbagai pihak seperti lembaga pendidikan, dinas kebudayaan dan lembaga seni harus saling bersinergi demi menjamin kondisi tersebut. Regenerasi seyogyanya dilakukan sedini mungkin yaitu masa usia sekolah melalui berbagai kegiatan baik ekstrakurikuler di sekolah maupun di lembaga seni luar sekolah. Dengan mengajak anak terlibat dalam kegiatan seni maka anak akan lebih dapat mengapresiasi karya seni dan mengembangkan bakatnya. Hal tersebut akan lebih optimal jika didukung oleh fasilitasi dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan setempat agar anak-anak yang berbakat dapat memiliki wadah dan terarah.

Magang/praktik kerja ini sangat penting karena Penulis dapat mengetahui bagaimana sistem manajemen dalam meregenerasi anak-anak usia sekolah yang penulis fokuskan pada proses pembelajarannya apakah ada perbedaan antara teori dan praktiknya. Selain itu, juga mengamati bagaimana penerapan metode *meguru panggul* dan *meguru kuping* pada setiap pembelajarannya. Kegiatan magang/praktik kerja secara realistis dapat membentuk pola pikir yang terarah dan membangun, serta sebagai bekal untuk mempersiapkan Penulis dalam menghadapi dunia kerja yang penuh persaingan, dengan mengetahui bagaimana kerja sama dan komunikasi yang dilakukan oleh tenaga pengajar pada lembaga atau sanggar seni terkait. Dalam pelaksanaan magang/praktik kerja ini Penulis diberi kebebasan oleh fakultas untuk memilih sendiri perusahaan atau lembaganya. Berdasarkan latar belakang di atas penulis memilih melaksanakan magang/praktik kerja di Sanggar Hari Dwipa Gamelan Group yang berada di Kabupaten Tabanan.

Salah satu cara meregenerasi adalah dengan pembinaan. Pembinaan seni karawitan sangat kental dengan kekhasan metode yang digunakan. Pembelajaran dalam gamelan menggunakan beberapa metode yaitu, metode ceramah, metode alamiah (*immitation*), dan metode analitis-sintesis di mana salah satu di antaranya dijabarkan menjadi metode *meguru kuping* yang artinya belajar melalui kemampuan mendengar nada gending dengan seksama, sedangkan metode *meguru panggul* diartikan peserta didik melihat dan langsung menirukan gerakan dan arah tangan pengajar memainkan alat musik gamelan dengan menggunakan *panggul* (Kariasa:2014). *Meguru panggul* merupakan dasar dari proses pembelajaran bermain gamelan dan tahap berikutnya adalah *meguru kuping*. Jika kedua metode tersebut digabungkan maka akan mempercepat proses pembelajaran dan mempermudah memahami bagian yang rumit (Sudirana:2018). *Meguru panggul* dimaknai seorang belajar suatu gending dengan cara langsung memainkan atau menyajikan suatu jenis *tungguhan* melodi tertentu dengan mengikuti arah *panggul* dari jenis *tungguhan* tertentu yang membawakan melodi suatu gending dalam permainan gong kebyar. Sedangkan metode *meguru kuping* adalah mendengarkan gamelan yang dipukul dan mempraktikkan dari mendengar tersebut (Novianta:2022).

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program magang/praktik kerja MBKM ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi kepustakaan, serta partisipasi, dengan mengikuti seluruh kegiatan yang menjadi program sanggar Hari Dwipa Gamelan Group dan ketentuan pada program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Institut Seni Indonesia Denpasar sesuai kesepakatan yang tertuang dalam Surat Perjanjian Kerja (SPK) yang ditandatangani kedua belah pihak sehingga Penulis dapat mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dengan beraktivitas secara langsung di lapangan untuk membantu, mendorong dan membimbing peserta didik fokus pada nada dan kerja sama antar penabuh secara berkelompok.

Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan penguasaan materi sehingga dapat memilih materi atau topik-topik dan dapat melaksanakan praktik kerja yang akan dijadikan program sehingga menjadi menarik dan memastikan kesesuaian waktu program dengan kalender akademik.

Adapun teknis pelaksanaan akan kami laksanakan setelah berkoordinasi dengan penanggung jawab di Hari Dwipa Gamelan Group: Pendekatan ini perlu saya lakukan agar dibimbing bagaimana berkelakuan dalam proses pelatihan. Pada proses ini kami juga melaksanakan kegiatan penggalian gending-gending yang telah, sedang, dan akan diberikan. Melakukan pengamatan dan penyerapan pengetahuan bagaimana menjalankan manajemen dalam penjarangan peserta didik, perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan hingga evaluasi. Pada proses latihan saya akan mengikuti jadwal latihan yaitu setiap hari Senin hingga hari Jumat pukul 14.00-18.00 Wita untuk anak-anak dan dilanjut pukul 18.00-20.00 Wita untuk Gong Kebyar Wanita. Untuk hari Rabu kelas dimulai pada jam 14.00-16.00 untuk kelas reguler anak-anak dan dilanjutkan pada jam 18.00-20.00 gong kebyar wanita sanggar.

Pada kesempatan ini saya mengikuti program dan jadwal mitra dalam melakukan pementasan atau kegiatan seni dan pembinaan kelas reguler di sanggar mulai dari penciptaan hingga penguasaan gending.

Adapun waktu dan tempat pelaksanaan program magang adalah sebagai berikut. Magang/praktik kerja dilaksanakan selama 4 bulan terhitung bulan Maret 2024 sampai dengan Juni 2024. Tempat pelaksanaan adalah Hari Dwipa Gamelan Group yang berlokasi di Jalan Kenanga No. 7, Banjar Tegal Belodan, Dauh Peken, Kecamatan Tabanan yang merupakan sanggar seni khusus gamelan yang memiliki peserta didik mulai dari anak-anak, remaja dan wanita. Dalam tahap pengumpulan data penulis melakukan wawancara, partisipasi, dan observasi kepada mitra yang bersangkutan demi mencapai tujuan. Tujuan pada program magang ini adalah dapat mengetahui penerapan strategi pembelajaran meguru panggul dan meguru kuping pada peserta didik.

Observasi ini dilakukan sebagai bagian dari upaya memahami praktik mengajar yang efektif, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kompetensi peserta didik. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran, mewawancarai tim ahli/pengajar, dan menganalisis hasil wawancara, pengamatan langsung serta praktik mengajar selama kegiatan pembelajaran. Metode ini dipilih untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang praktik pengajaran.

Wawancara digunakan untuk menghadirkan sudut pandang pribadi atau perspektif seseorang terkait suatu peristiwa atau isu. Wawancara dengan narasumber dalam hal ini pembina sekaligus pengajar yang memiliki pengetahuan atau pengalaman khusus dapat memberikan informasi yang sedang dibahas.

Untuk melengkapi informasi yang diperlukan dalam laporan ini, penulis menggunakan metode studi kepustakaan yaitu mengumpulkan informasi tertulis yang relevan dari buku dan artikel yang diperoleh dari internet yang dapat mendukung kegiatan magang dan penulisan laporan. Adapun studi pustaka yang digunakan dalam laporan ini adalah:

Penelitian I Made Novianta (2022) berjudul Metode Pembelajaran Gending Tabuh Telu Buaya Mangap mengulas metode *meguru panggul* yang artinya seorang belajar suatu gending dengan cara langsung memainkan atau menyajikan suatu jenis *tungguhan* melodi tertentu dengan mengikuti arah panggul dari jenis *tungguhan* tertentu yang membawakan melodi suatu gending dalam permainan gong kebyar. Metode *meguru kuping* adalah mendengarkan gamelan yang dipukul dan mempraktikkan dari mendengar tersebut.

Penelitian Agus Kastama Putra (2022) yang berjudul Strategi Pembelajaran Gong Kebyar Di Pasraman Teratai Tenggaraong, Kalimantan Timur mengatakan bahwa *meguru panggul* merupakan salah satu proses yang cukup cepat mengarahkan peserta didik dalam memainkan instrumen, sedangkan *meguru kuping* berkaitan dengan kepekaan telinga untuk memainkan pola gending dalam sebuah instrumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun beberapa pengetahuan baru yang didapat oleh penulis dalam pemecahan rumusan masalah ketika melaksanakan magang di Hari Dwipa Gamelan Group diantaranya menambah pengetahuan, pengalaman, serta wawasan baik proses maupun hasil dalam pelaksanaan kegiatan magang yang dilakukan di Hari Dwipa Gamelan Group. Seperti rumusan masalah yang sudah diajukan Penulis dapat mengetahui metode pembelajaran dalam kelas regular, dan dapat mengetahui sistem manajemen yang digunakan untuk menjaring peserta didik.

Menurut Kariasa (2014), metode pembelajaran dalam pembinaan seni karawitan ini menggunakan metode ceramah, metode alamiah (*immitation*), dan metode analitis-sintesis yang di antaranya terdapat metode *meguru kuping* yang artinya belajar dengan cara mendengarkan dengan seksama dan *meguru panggul* yang artinya belajar suatu gending dengan cara langsung memainkan melodi tertentu serta *meguru rasa* yang berarti proses belajar memainkan sebuah gending dengan merasakan gending tersebut.

Adapun beberapa keterampilan yang akan diperoleh yaitu Penulis dapat mengaplikasikan strategi pembelajaran dalam kegiatan pembinaan peserta didik di kelas regular, di antaranya: Proses mengajar menambah wawasan Penulis dalam berketrampilan karena dalam proses mengajar Penulis juga dapat mempraktekkan komposisi- komposisi karya yang dimainkan. Dalam proses mengajar penulis juga dapat mengetahui proses atau langkah-langkah yang diajarkan kepada anak didik di Hari Dwipa Gamelan Group seperti adanya sistem *rolling* di setiap waktu maupun pada pergantian gending yang dimana peserta didik mendapatkan semua instrument tanpa terkecuali dengan tujuan agar semua peserta didik dapat memainkan semua instrument gamelan yang ada. Dalam sebuah barung terdapat 16 alat/instrumen yang terdiri dari 4 pemade (2 di kanan dan 2 di kiri), 4 kantilan (2 di kanan dan 2 di kiri), 2 dua buah ugal di tengah (di depan dan di belakang), 1 kajar di samping kanan ugal depan, 2 penyacah di kanan belakang, 2 jublag di tengah belakang, 2 jegogan di kiri belakang, 2 buah gong di kiri barungan(wadon sebelah kanan dan lanang sebelah kiri), 1 buah kempur di sebelah kiri gong, 2 buah kendang di sebelah kanan barungan (wadon di depan dan lanang di belakang). Pada awal proses pembelajaran pengajar berada di tengah barungan dengan memainkan alat ugal dan pengajar lainnya di pemade dan kantilan. Peserta didik diwajibkan untuk dapat mempelajari teknik dari berbagai instrument gamelan yang berbeda. Ketika akan mencari gending yang baru maka satu dari tim pengajar akan menuangkan gendingnya terlebih dahulu di depan bagian instrument ugal karena ugal memegang peran utama dalam semua gending dan tim pengajar yang lain termasuk penulis ikut menuangkan gending pada instrument gangsa dan kantilan.



Gambar 1. Praktek mengajar pada murid kelas regular Hari Dwipa Gamelan Group.
Sumber: Dokumentasi I Gusti Gde Diko Nalendra Swarbawa.

Pada proses magang ini Penulis dapat menambah kreativitas dalam berkesenian. Kreativitas mengacu pada pemanfaatan beberapa alat gamelan (barungan). Ada beberapa instrument gamelan seperti Replik (Reong Tingklik) merupakan gamelan kreasi baru yang terbuat dari bambu petung diciptakan oleh Hari Dwipa Gamelan Group untuk mengkreasikan instrument dan menciptakan sebuah inovasi yang saat ini digunakan pada Tabuh Kreasi Dewa Nini Bhumi Banten Gong Kebyar Wanita yang akan dipentaskan di PKB 2024. Tidak hanya digunakan pada Tabuh Kreasi Dewa Nini Bhumi Banten gong kebyar saja, Replik (Reong Tingklik) juga dapat dikolaborasikan dengan gamelan ataupun alat musik instrument lain seperti suling, gitar, penting, dan masih banyak lagi.



Gambar2. Penggunaan alat musik Replik (Reong Tingklik) pada Tabuh Kreasi Dewa Nini Bhumi Banten Dewa Nini Bhumi Banten Gong Kebyar Wanita yang akan dipentaskan di PKB 2024.

Sumber: instagram @gaisthar_.

Kesempatan Penulis untuk terlibat langsung dalam proses perencanaan dan proses penuangan gending melalui keterlibatan dalam kegiatan-kegiatan seni budaya yang diselenggarakan baik dalam lingkup kabupaten maupun provinsi yang dapat menambah pengalaman baru bagi Penulis. Adapun tabuh iringan Tari Kebesaran Kota Tabanan Jayaning Singasana AUM yang dimana Jayaning bermakna jaya atau kejayaan, Singasana bermakna tempat duduk, atau linggih kontekstual dengan Kota Tabanan AUM bermakna Aman Unggul Madani dan Sandya Gita "I Ketut Marya" menceritakan sosok pahlawan kekebyaran berasal dari Banjarangkan, Klungkung, selanjutnya ke Denpasar, dan menetap sementara di Tan Khan Sam Desa Tunjuk, hingga menjadi abdi raja di Puri kaleran SingasanaTabanan yang diciptakan oleh I Gusti Nengah Hari Mahardika, S.Sn, M.Sn, serta Tabuh Kreasi Dewa Nini Bhumi Banten yang menceritakan tentang penguatan, pelestarian sawah di era alih fungsi lahan yang terjadi yang diciptakan oleh komposer I Putu Purwangsa Nagara, S.Sn yang sekarang ini masih pada tahap pemantapan hingga matang untuk di pentaskan pada acara Pesta Kesenian Bali 2024 tepatnya di panggung terbuka Ardha Candra Art Center, Denpasar, Bali. Perlu adanya uji coba untuk di pentaskan pada acara mebarung bersama Gong Kebyar Anak-anak dari Delod Peken tepatnya di panggung terbuka Garuda Wisnu Serasi, Tabanan sebelum pementasan di acara PKB 2024 di Denpasar.



Gambar 3. Praktek mengajar pada Sekhe Gong Kebyar Wanita Hari Dwipa Gamelan Group dalam membuat tabuh kreasi Dewa Nini Bhumi Banten.

Sumber: Dokumentasi I Gusti Gde Diko Nalendra Swarbawa.

Penulis dapat belajar tentang perencanaan dan manajemen project, termasuk persiapan, estimasi waktu, dan pengelolaan anggaran. Adapun beberapa project karya yang diciptakan di pentaskan pada acara Pesta Kesenian Bali 2024 tepatnya di panggung terbuka Ardha Candra Art Center, Denpasar, Bali. Penulis mendapatkan ilmu dan pengalaman bagaimana mengelola sanggar yang akan menampilkan suatu karya pada acara pertunjukan besar. Sebelum membuat suatu karya, semua anggota Hari Dwipa Gamelan Group akan melaksanakan persembahyangan bersama atau *nuasen* yang dimana akan menuangkan karya pada pertemuan pertama. Setelah itu akan dilaksanakan latihan pada seminggu sekali yaitu pada hari senin pada pukul 18:00-20:00 WITA setelah jam kelas regular berakhir. Proses pembuatan sebuah karya dilakukan oleh 3 sampai 4 tim pengajar termasuk komposer dan penulis berkesempatan mendampingi Sekhe Gong Kebyar Wanita Hari Dwipa Gamelan Group berlatih dalam kurun waktu 6 bulan. Pada proses ini penulis ikut berpartisipasi untuk membantu menciptakan komposisi baru dengan mengikuti jadwal yang telah ditentukan.

Melibatkan diri dengan rekan tim anggota sanggar dalam suatu project kolaboratif dan bekerja secara efektif dalam tim, seperti membantu dalam memindahkan alat-alat gamelan ataupun prabotan yang diperlukan dari sanggar ke lokasi pertunjukan, saling berkoordinasi apabila ada murid yang belum dapat gendingnya atau memainkan gending dengan baik selama pembelajaran berlangsung, dan tim saling berkoordinasi terkait semua informasi yang diterima. Penulis juga dapat membantu dalam pelaksanaan belajar dan mengajar di Hari Dwipa Gamelan Group bersama tim pengajar sanggar yang dilaksanakan mulai pukul 14:00-18:00 WITA (Senin, Selasa, Kamis, Jumat) dan pukul 14:00-16:00 WITA (Rabu).



Gambar 4. Kerja sama dengan Tim Hari Dwipa Gamelan Group.

Sumber: Youtube Hari Dwipa Gamelan Group.

Motivasi dan arahan selalu diberikan tim pengajar kepada peserta didik secara intens agar mereka dapat memahami teknik atau memainkan instrument dengan baik. Dengan membangun kedekatan kepada peserta didik dapat terjalin komunikasi dan hubungan yang positif agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan aman dan nyaman. Penulis juga memberikan semangat kepada peserta didik terutama di kelas reguler karena dengan mereka semangat dalam mempelajari gamelan akan menumbuhkan nilai positif bagi masa depan peserta didik.

KESIMPULAN

Kegiatan program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) yang dilakukan mahasiswa peserta didik diharapkan menjadi bekal untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kompetensi dan pengalaman di Masyarakat sebagai abdi dan membangun tingkat kualitas bagi lulusan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar. Dalam kegiatan magang di Hari Dwipa Gamelan Group dari pihak mitra dapat memberikan penilaian tingkat keterampilan dan kreativitas mahasiswa peserta didik atas kegiatan program yang telah dilaksanakan serta dapat memberikan evaluasi terhadap peserta magang. Penulis mendapatkan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang baik, dengan itu kegiatan magang ini sangat membantu untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia.

Dalam kegiatan magang penulis mendapat penguatan untuk memahami teori dan mempraktikkan bagaimana proses *meguru panggul* dan *meguru kuping* berjalan. *Meguru panggul* terjadi saat peserta didik melihat gerakan tangan pengajar saat memainkan alat terlebih dahulu. Proses *meguru panggul* berjalan selaras dengan gending yang dimainkan dan memerlukan pengulangan hingga peserta didik dapat memadukan pemahamannya dengan suara atau bunyi nada yang dihasilkan oleh alat yang dimainkan. Saat peserta didik memahami nada secara utuh yang dimainkan pengajar maka proses *meguru kuping* berjalan yaitu peserta didik mampu mendengarkan dengan seksama dan menuangkan gending ke dalam instrumen. Selain memahami sistem pembelajarannya, penulis mendapat pengetahuan mengenai proses penciptaan seni, mengelola sebuah proyek, bekerja secara tim, dan mentorship.

DAFTAR SUMBER

- Arsana, I Kadek. Mawan, I Gede dan I Wayan Diana Putra. *Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Gamelan Gong Kebyar di Sanggar Batur Sari Desa Batuan Sukawati Gianyar*. Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Dibia, I Wayan. 2020. *Metodelogi Penciptaan Seni Panca Sthiti Ngawi Sani*. 2020.
- Donder, I Ketut. 2005. *Esensi Bunyi Gamelan Dalam Prosesi Ritual Hindu: Perspektif Filosofis-teologis, Psikologis, Sosiologis dan Sains*. Surabaya: Paramita.
- Indriani, Fitri. 2022. *Strategi Pembelajaran Berbasis Project Dalam Bingkai Keterampilan Abad 21*, Yogyakarta: K-Media.
- Kartawan, I & Buckton, Roger. (2022). *Tata Letak Instrumen dalam Konteks Strategi Pengajaran dan Pertunjukan Musik Gamelan Bali di Canterbury University, New Zealand*. *Mudra Jurnal Seni Budaya*. 37. 412-424. 10.31091/mudra.v37i4.2124.
- Mangifesta, Nico. (2023). *The Meguru Panggul Methodology Online: Characteristics of the e-Learning Videos of Balinese Gamelan Music* <https://www.sibetrans.com/trans/public/docs/3-the-meguru-panggul-methodology-online.pdf>
- Nasution, W. N. 2017. *Strategi pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Novianta, Made. (2022). *Metode Pembelajaran Gending Tabuh Telu Buaya Mangap* <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/caraka/article/view/2171>

- Pryatna, H. S. I. K. S. I. P. D. (2020). *Teknik Permainan Kendang Tunggal Pada Gamelan Bali*. Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar. <http://repo.isi-dps.ac.id/3795/>
- Pryatna, I. P. D. H. S. (2020). Konsep Musikal Instrumen kendang Dalam Gamelan Gong Kebyar Bali. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 21(2), 73–84. <https://doi.org/10.24821/resital.v21i2.4220>
- Pryatna, I. P. D., Santosa, H., & Sudirga, I. K. (2020). Permainan Kendang Bali. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 15(2), 90–100. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v15i2.2991>
- Purna Yasa, I. M. R., & Santosa, H. (2022). The Transformation of Wargasari’s Kidung into Composition “Wehyang” | Transformasi Kidung Wargasari ke dalam Komposisi Karawitan “Wehyang.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 2(3), 173–179. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i3.476>
- Putra, Agus Kastama. (2022). *Strategi Pembelajaran Gong Kebyar Di Pasraman Teratai Tenggarong, Kalimantan Timur* <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/widyadharm/article/view/2184/1555>
- Putu Paristha Prakasih, Hendra Santosa, I. G. Y. (2018). Tirtha Campuhan: Karya Komposisi Baru dengan Media Gamelan Semar Pagulingan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 19(3), 113–121. <https://doi.org/10.24821/resital.v19i3.2452>
- Sapuadi, 2019. *Strategi Pembelajaran*, Medan: Harapan Cerdas.
- Saputra, I Nyoman Diouf. 2023. *Pembelajaran Praktek Seni Karawitan di Desa Sidakarya*. GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan.
- Sudikan, Setya Yuwana. 2001. *Metode Penelitian Kebudayaan*. Surabaya: Unesa
- Sudirana, Wayan. (2018). *Meguru Panggul and Meguru Kuping; The Method of Learning and Teaching Balinese Gamelan* https://www.researchgate.net/publication/325299728_Meguru_Panggul_and_Meguru_Kupin_g_The_Method_of_Learning_and_Teaching_Balinese_Gamelan
- Sukerta, Pande Made. 2011. *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*, Surakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Program Pascasarjana, ISI Surakarta.Unipress dengan Citra Wacana.
- Upadana, Ngurah Edi. (2024). *Pembinaan Tabuh Gilak Rahwana Di Kalangan Sekaa Gong Anak-Anak Desa Singakerta*. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/2455/1188>
- Wulandari, Ika; Destini, Frida; Khairani, Fadhila. 2022. *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Media Akademi.