

STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF
PRAKTIK PEDALANGAN
Harijadi Tri Putranto
Staf pengajar Jurusan Pedalangan ISI Surakarta

Review of learning strategy in Praktik Pedalangan (puppetry practice) subject matter is based on many problems. The material given is hard enough so that the students final score is not good. The strategy taken to overcome the problems is by applying active learning model. Try out shows that SAP (the lecture items) and GBPP (the guidelines for teaching programs) are composed based on the previous SAP and GBPP. Teaching material is provided in a book while teaching media is provided in CD. Lecture strategy is executed with cognitive sharpening system, verbal instruction, demonstration, interpretation, evaluation, and creativities. There is an increase in the final score of the students after the application of active learning strategy to Praktik Pedalangan III.

Key words: model, active learning, Praktik Pedalangan (puppetry practice).

Pengantar

Model belajar aktif mata kuliah Praktik Pedalangan dirancang dengan pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar yang mandiri. Sistem ini menuntut keaktifan dosen dalam mengajar dan keaktifan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Dosen mengembangkan kegiatan belajar yang selalu melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses belajar sesuai dengan tujuan instruksional yang ditetapkan. Melalui model belajar aktif, mahasiswa diharapkan mampu mengenal dan mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimiliki. Di samping itu, mahasiswa dapat menggunakan potensi sumber belajar di sekitarnya, agar lebih terlatih untuk berprakarsa, berpikir kritis dan memiliki daya kreativitas yang tinggi.

Proses pembelajaran ini dilaksanakan dengan pengelolaan potensi mahasiswa untuk aktif dan kreatif dalam belajar, baik di kelas maupun belajar secara mandiri atau kelompok. Aplikasi model belajar aktif diterapkan dengan cara: (1) pengajar menyampaikan atau menjelaskan rencana perkuliahan yang meliputi materi, sistem evaluasi, dan lain-lain dalam satu semester; (2) pengajar menerangkan dan memberi contoh latihan-mahasiswa merespon dan terlibat; (3) pengajar memberi penugasan mahasiswa memahami teks (penguasaan naskah), menafsir dan meragakan; (4) pengajar mengevaluasi kemampuan penalaran mahasiswa terhadap materi yang telah diberikan (pada tengah semester); (5) pengajar memberi tugas mandiri---mahasiswa latihan mandiri; (6) pengajar mengevaluasi hasil mahasiswa secara kreatif meragakan materi (pada ujian tengah semester dan akhir semester). Dari langkah tersebut, model pembelajaran ini diharapkan berhasil dan berdaya guna.

Sumber belajar pada kegiatan ini adalah dosen, empu dalang, media, buku, studio, dan perpustakaan. Metode yang digunakan yakni dengan ceramah dan

demonstrasi. Bahan ajar dan media ajar dipakai untuk membantu mahasiswa dalam proses belajar, sehingga tidak hanya tergantung kepada dosen.

Model belajar aktif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik dan kognitif mahasiswa dalam penguasaan materi ajar. Secara kognitif mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan merespons stimulan yang diberikan oleh dosen, baik melalui penjelasan, pemberian contoh, maupun media dan bahan ajar. Dalam hubungannya dengan efisiensi waktu, akan terjadi penajaman fiksasi, yakni peningkatan daya terampil mahasiswa dalam waktu yang relatif singkat sesuai latar belakang dan bekal masing-masing. Secara konkret, model ini diharapkan mampu menciptakan pola kemandirian mahasiswa dalam penugasan materi serta meningkatkan daya kreasi dan daya interpretasi.

Indikator keberhasilan model belajar aktif dapat diukur dalam pencapaian indeks prestasi mahasiswa perbandingannya dengan mahasiswa tahun sebelumnya, jumlah kehadiran mahasiswa dan kualitas perkuliahan terhadap pengajar, pengelolaan suasana kelas, perubahan dalam diri mahasiswa, metode dan sistem pengajaran yang dilakukan. Artikel ini mencoba menerapkan model tersebut untuk mata kuliah Praktik Pedalangan III.

Mata kuliah Praktik Pedalangan III Jurusan Pedalangan ISI Surakarta merupakan mata kuliah keahlian khusus---yang merupakan mata kuliah mayor--- yang wajib diambil oleh mahasiswa. Mata kuliah ini memiliki bobot 4 SKS dengan durasi pertemuan 4 x 100 menit per minggu. Materi yang diajarkan adalah *garap* unsur *pakeliran* bentuk semalam dalam *lakon* tertentu bagian *pathet sanga* dan *pathet manyura*, meliputi: adegan *sanga sepisan*, *bambangan mlampah*, *alas-alasan*, *adegan jangkrik génggong*, *perang kembang*, adegan *manyura sepisan*, adegan *manyura pindho*, *perang lakon*, *perang brubuh*, dan *tayungan* sampai dengan *tancep kayon*.

Materi tersebut cukup berat bagi mahasiswa untuk tingkat dasar seperti semester III. Apalagi tuntutan yang diberikan adalah mahasiswa dapat menguasai semua unsur *garap pakeliran* bentuk semalam yakni: *sabet*, *catur*, dan *karawitan pedalangan* yang meliputi *sulukan*, *dhodhogan*, dan *keprakan*. Salah satu usaha untuk mengurangi beban mahasiswa dalam penguasaan materi tersebut, mahasiswa tidak dituntut hafalan naskah atau teks *pakeliran*. Langkah semacam inilah tampaknya kurang tepat karena dapat mengurangi minat mahasiswa untuk lebih mendalami naskah atau teks yang digunakan. Seperti kita ketahui, bahwa kedudukan *catur* sangat menentukan keberhasilan pertunjukan. Ketika mahasiswa mendemonstrasikan *pakeliran* secara utuh, dengan membaca naskah, jelas akan mempengaruhi unsur lainnya, terutama teknik *sabet* yang berkaitan langsung dengan *catur*.

Proses pembelajaran yang dilakukan pada mata kuliah ini adalah dengan sistem demonstrasi, yakni pengajar memberikan latihan secara intensif sampai mahasiswa benar-benar memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Metode ini diharapkan memiliki keunggulan dalam hal pencapaian materi; artinya, bahwa standar penguasaan mahasiswa terhadap materi yang diajarkan sesuai dengan contoh yang diberikan oleh pengajar. Namun pencapaian kompetensi untuk memenuhi tujuan instruksional umum belum tentu berhasil, karena biasanya pada semester awal atau tingkat dasar mahasiswanya sangat heterogin; artinya, ada yang sudah punya bekal tetepi juga terdapat mahasiswa yang masih kosong, belum memiliki bekal

cukup. Keadaan seperti itu bagi mahasiswa yang telah memiliki kemampuan cukup, tidak masalah, tetapi bagi mereka yang belum memiliki dasar keterampilan dan kemampuan maka perlu menggunakan metode yang lain, agar dapat mengikuti dengan baik.

Atas dasar permasalahan seperti itu, perlu kiranya diadakan peninjauan ulang, pembaharuan, usulan/tawaran suatu model pembelajaran mata kuliah Praktik Pedalangan. Untuk itu, pengembang menawarkan suatu model “Belajar Aktif Mata kuliah Praktik Pedalangan. Dengan model ini diharapkan tujuan instruksional umumnya tercapai. Aplikasi model pembelajaran ini diharapkan agar mahasiswa dapat lebih merespon materi yang diberikan, mampu belajar mandiri dan efektivitas waktu, serta memacu kreativitas. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah selain meninjau ulang *course content*, GBPP, dan SAP, juga membuat media ajar, bahan ajar, sistem evaluasi, dan model pembelajaran mata kuliah Praktik Pedalangan III. Dengan demikian, diharapkan selain mahasiswa menerima penjelasan dan pemberian contoh materi dari dosen, mahasiswa dituntut menguasai teks atau hafal naskah meskipun tidak 100%, yang lebih penting ketika mahasiswa mendemonstrasikan materi yang sifatnya evaluasi atau ujian, tidak dengan membaca teks *lakon* yang disajikan. Hal ini diharapkan lebih memenuhi standar yang diharapkan, di samping dengan melalui proses belajar setiap tatap muka dengan dosen, mahasiswa juga wajib melakukan belajar secara mandiri lewat media ajar, bahan ajar, sehingga menghasilkan kemampuan psikomotorik secara kreatif terhadap materi yang diajarkan. Dalam hal ini, mahasiswa juga memiliki keleluasaan dalam mengembangkan kreativitas yang semestinya menjadi tuntutan pada perkuliahan semester itu dan seterusnya; artinya, bahwa mahasiswa diberi keleluasaan dalam menafsir materi yang diajarkan secara aktif, baik *cak sabet*, *sanggih*, *sulukan*, *dhodhogan*, dan *keprakan*, serta naskah atau teks yang digunakan.

Tujuan dari aplikasi model belajar aktif yang diterapkan ini yaitu: (1) meningkatkan kualitas mahasiswa dalam penguasaan materi ajar mulai dari *adegan sangga I* sampai dengan *tancep kayon*; (2) meningkatkan efisiensi waktu dan efektivitas pembelajaran, karena dengan 64 kali tatap muka sangat tidak mungkin bisa menjangkau secara maksimal; (3) meningkatkan kemampuan respons mahasiswa terhadap stimulus yang diberikan oleh pengajar, baik mengenai penjelasan tentang pengetahuan maupun teknik *pakeliran*; (4) meningkatkan daya fiksasi mahasiswa terhadap keterampilan, mampu menafsir dan mengembangkan materi yang diajarkan, misalnya sering membaca naskah, mendalami suasana *adegan*, *céngkok sulukan*, *cak sabet jogedan* atau gerak *panakawan*, *sabet gendiran*, dan sebagainya. Bagi pengajar juga dapat memilih materi, menyusun strategi, dan menentukan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, sehingga dapat mengukur keberhasilan pengajar dalam sistem pembelajaran. Dengan demikian selanjutnya diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang unggul, mandiri, kreatif inovatif, dan memiliki kepribadian yang baik, mampu mengembangkan kajian seni pedalangan dan penciptaan seni pedalangan, serta berguna bagi masyarakat dalam berbagai kepentingan.

Secara konkret, aplikasi model belajar aktif bermanfaat untuk (1) meningkatkan perolehan indeks prestasi mahasiswa dibandingkan dengan angkatan sebelumnya; (2) dapat tercapai tujuan instruksional umum, yakni mampu mendemonstrasikan *pakeliran* bentuk semalam bagian *pathet sangga* sampai dengan

tancep kayon secara *bener* dan *resik*; (3) meningkatkan pendalaman materi bagi mahasiswa dengan cara berlatih secara efektif; (4) meningkatkan kemandirian dan daya kreativitas mahasiswa dengan melalui pengamatan media ajar (*audio-visual* atau video) atau bahan ajar secara proaktif; (5) menumbuhkan minat membaca dan menghafal teks atau naskah *lakon* yang digunakan, dan diharapkan akan mempermudah bagi pengajar dalam memberikan materi ajar.

Langkah-langkah Kegiatan

Langkah-langkah kegiatan dalam model belajar aktif mata kuliah Praktik Pedalangan III terdiri dari menyusun TIU, GBPP, dan SAP mata kuliah Praktik Pedalangan III; membuat bahan ajar dan media ajar; membuat model pembelajaran; dan penyusunan sistem evaluasi.

Menyusun TIU, GBPP, dan SAP Mata Kuliah Praktik Pedalangan III

TIU merupakan orientasi pokok dari pembelajaran yang dijabarkan dalam GBPP. TIU mata kuliah Praktik Pedalangan III mengacu pada *course content* yang telah ditetapkan oleh lembaga. Adapun TIU mata kuliah ini yaitu “setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa dapat mendemonstrasikan *pakeliran* bentuk semalam pada bagian *pathet sanga* dan *manyura* secara benar.” Berdasarkan TIU ini selanjutnya dijabarkan ke dalam GBPP menjadi 10 TIK.

Dalam aplikasi materi selanjutnya perlu dibuat SAP yang merupakan penjabaran dari GBPP. SAP ini digunakan sebagai pegangan ketika memberikan materi pada mahasiswa, sehingga arah pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

TIK ini menjadi SAP dengan pokok bahasan dimulai dari adegan *sanga sepisan*, *bambangan mlampah*, *alas-alasan*, adegan *jangkrik gènggong*, *perang kembang*, adegan *manyura sepisan*, adegan *manyura pindhho*, *perang lakon*, *perang brubuh*, dan *tayungan*. Sepuluh pokok bahasan tersebut terbagi menjadi tiga subpokok bahasan, yang terdiri dari: *sabet*, *catur*, dan *iringan* yang meliputi *sulukan*, *dhodhogan* dan *keprakan*, serta *gendhing*. Masing-masing pokok bahasan membutuhkan waktu 1–2 minggu atau 4–8 kali tatap muka, tergantung pada tingkat kesulitan materi yang harus dikuasai mahasiswa. Dengan demikian, diharapkan dalam waktu 16 minggu atau 64 kali tatap muka, mahasiswa telah menguasai dan memahami serta dapat mendemonstrasikan materi secara benar dan bersih.

Membuat Bahan Ajar dan Media Ajar

Bahan Ajar

Kerangka dasar bahan ajar Praktik Pedalangan III adalah sebagai berikut.

1. Tinjauan mata kuliah Praktik Pedalangan III, yang berisi deskripsi mata kuliah, manfaat mata kuliah, tujuan instruksional umum, susunan buku ajar, keterkaitan bahan ajar dengan media, dan petunjuk penggunaan buku ajar.
2. Materi perkuliahan, yang dijabarkan dalam 10 bab dengan struktur isi: pendahuluan, penyajian, dan penutup. Materi perkuliahan tersebut adalah:
Bab I : Adegan Sanga Sepisan (Premadi di Hutan)

- Bab II : Adegan Bambang Mlampah (Premadi dan Panakawan)
- Bab III : Adegan Alas-alasan
- Bab IV : Adegan Jangkrik Génggong (Rasaksa di Hutan)
- Bab V : Adegan Perang Kembang
- Bab VI : Adegan Manyura Sepisan (Kahyangan Suralaya)
- Bab VII : Adegan Manyura Pindho (Astana Gadamadana)
- Bab VIII : Adegan Perang Lakon
- Bab IX : Adegan Perang Brubuh
- Bab X : Adegan Tayungan (Werkudara).

Media Ajar

Model belajar aktif Praktik Pedalangan III dilengkapi dengan media ajar yang berupa rekaman audio–visual adegan *sanga sepisan*, *bambang mlampah*, *alas-alasan*, *jangkrik génggong*, *perang kembang*, adegan *manyura sepisan*, adegan *manyura pindho*, *perang lakon*, *perang brubuh*, dan *tayungan* secara utuh meliputi: *cak catur*, *sabet*, dan *karawitan pakeliran*.

Membuat Model Pembelajaran

Model Belajar Aktif

Model belajar aktif merupakan sebuah sistem pembelajaran yang diharapkan mampu memberdayakan mahasiswa untuk dapat berkembang secara maksimal. Efektivitas pembelajaran ditentukan oleh kemampuan mahasiswa yang akan dikembangkan; keterampilan pengajar dalam mengelola kelas; jumlah waktu yang digunakan oleh mahasiswa untuk melakukan tugas belajar; kemampuan pengajar membuat model pembelajaran; serta metode mengajar yang dipergunakan (Toeti Soekamto dan Udin Saripudin W, 1997:51–52).

Model belajar aktif Praktik Pedalangan III yang diterapkan kepada mahasiswa semester III Jurusan Pedalangan, dimulai dari menjelaskan rencana perkuliahan dalam satu semester. Rencana itu dijelaskan pada tatap muka I, meliputi:

1. Materi yang harus dikuasai mahasiswa selama satu semester, yaitu *pakeliran* semalam pada bagian *pathet sanga* dan *manyura*.
2. Manfaat pembelajaran berupa kemampuan yang akan dimiliki mahasiswa di dalam mendemonstrasikan *pakeliran* bentuk semalam pada bagian *pathet sanga* dan *manyura*.
3. Menjelaskan tentang GBPP dan SAP yang digunakan dalam perkuliahan selama satu semester.
4. Menunjukkan bahan ajar dan media ajar yang akan digunakan dalam perkuliahan.
5. Menjelaskan tentang kontrak perkuliahan, di antaranya: tata tertib selama mengikuti perkuliahan, sanksi keterlambatan, sanksi kekurangan presensi, dan sistem evaluasi yang akan diterapkan.

Peranan Mahasiswa

Peranan mahasiswa dalam proses pembelajaran Praktik Pedalangan III adalah aktif menentukan, melaksanakan, dan menilai kegiatan perkuliahan. Dalam kontrak perkuliahan, mahasiswa berperan dalam menentukan aturan perkuliahan, misalnya peraturan yang berhubungan dengan ketepatan waktu datang mahasiswa maupun dosen, syarat kehadiran mahasiswa maupun dosen dalam pelaksanaan ujian, bentuk ujian dan materinya dengan cara negosiasi dengan dosen.

Strategi Perkuliahan

Strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan perkuliahan adalah:

1. Penajaman kognitif; artinya, dosen memberikan penjelasan berbagai adegan, suasana, karakteristik tokoh, dan hubungan adegan dengan konteks tema *lakon*, kemudian mahasiswa melibatkan diri untuk menganalisis materi secara aktif. Adegan *pakeliran* semalam pada bagian *pathet sanga* dan *manyura* misalnya *lakon Wahyu Purbasejati* diperagakan dosen, selanjutnya dibahas kaitannya dengan suasana adegan, karakteristik tokoh Abiyasa, Cantrik, Permadi, dan *panakawan*, kemudian semuanya itu dikaitkan dengan kedudukannya dalam *lakon Wahyu Purbasejati*. Dalam proses ini, mahasiswa melibatkan diri dengan mengajukan beberapa pertanyaan berkaitan dengan materi yang diberikan. Misalnya mahasiswa mengajukan pertanyaan tentang bagaimana membangun suasana dalam adegan, bagaimana memberikan karakter tokoh. Contoh karakter Permadi dikaitkan dengan *garap Ketawang Gendhing Gandakusuma*.
2. Instruksi verbal; artinya, dosen memberikan petunjuk secara lisan tentang apa yang harus dilakukan mahasiswa dalam pembelajaran Praktik Pedalangan III, dan mahasiswa secara aktif memahami petunjuk yang ada. Dalam hal ini dosen memberikan pengarahan agar mahasiswa mendemonstrasikan *sabet* secara benar dan bersih, mahasiswa juga dituntut menghafal naskah dan menginterpretasi *sabet* maupun *catur* adegan baik *pocapan malik pathet sanga*, *janturan* Pertapan Saptaharga, maupun *antawacana* atau *ginem* dari masing-masing tokoh seperti Abiyasa, Cantrik, Permadi, Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.
3. Demonstrasi; artinya, dosen memberikan contoh peragaan *cak adegan* tertentu bagian *pathet sanga* sampai *tancep kayon*, kemudian mahasiswa merespons, terlibat dan menirukan, serta mendemonstrasikan. Pada saat dosen memperagakan *sabet* adegan *bambangan mlampah* dan *jogèdan panakawan* maka mahasiswa ikut menirukan di tempatnya kemudian menginterpretasi *sabet* tersebut dan selanjutnya mendemonstrasikan di depan kelas (*kelir*) secara bergantian. Teknik demonstrasi ini pertama-tama dilakukan dengan cara *garingan*, artinya tanpa diiringi dengan *karawitan pakeliran*. Setelah dosen menilai bahwa mahasiswa dapat menirukan dengan benar, maka baru menggunakan *iringan* yang dibantu oleh tenaga laboran.
4. Interpretasi; artinya, dosen memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk menafsir materi adegan *sanga* sampai dengan *tancep kayon* secara benar dan bersih. Interpretasi ini misalnya pada adegan *jangkrik génggong* dosen memperagakan dengan gerak atau *solah* tertentu, tetapi mahasiswa dapat mendemonstrasikan dengan *solah* yang berbeda tanpa mengubah pola-pola yang ditentukan. Misalnya *solah* atau gerak Cakil sangat variatif, sehingga mahasiswa diperbolehkan menafsir dan memperagakan sesuai dengan bekal atau

kemampuan yang dimiliki. Hal itu dengan alasan untuk menambah perbendaharaan serta kekayaan kemampuan dan wawasan mahasiswa.

5. Evaluasi dan diskusi; artinya, dosen dan mahasiswa terlibat secara aktif dalam mengevaluasi keterampilan mahasiswa dan proses pembelajaran Praktik Pedalangan III. Evaluasi ini dapat diberikan dosen ketika pembelajaran tengah berlangsung, yaitu ketika mahasiswa sedang mendemonstrasikan suatu adegan tertentu atau *solah* wayang, teknik penyuaran *catur*, *suluk*, dan sebagainya. Ketika dosen menganggap kurang tepat, maka dosen langsung memberikan arahan-arahan, sehingga terjadi diskusi. Evaluasi juga dapat dilakukan ketika mahasiswa selesai mendemonstrasikan adegan tertentu secara utuh. Evaluasi terhadap hafalan teks harus dipantau, sebab kalau tidak, mahasiswa akan pasif atau tidak ada usaha untuk melakukan pendalaman terhadap naskah yang digunakan. Bila perlu dosen dapat langsung memberikan komentar dan diskusi diharapkan akan terjadi. Evaluasi dapat juga diberikan ketika proses pembelajaran pada tatap muka tertentu telah selesai. Dalam hal ini dosen mencatat semua kekeliruan yang telah dilakukan mahasiswa dalam mendemonstrasikan suatu adegan. Misalnya *sabet* kurang bersih, terlalu *rongèh*, kurang *krasa*, dan sebagainya. Hafalan teks kurang lancar, belum sesuai dengan karakter tokoh, masih banyak kata-kata yang diganti tetapi tidak tepat dengan kedudukan tokoh, masih banyak penggalan kalimat yang tidak pada tempatnya, sehingga kalimat tidak berbunyi atau bahkan menjadi berbeda makna. Interpretasi karakter tokoh tidak tepat, misalnya tokoh tidak *gecul* tetapi ditampilkan dengan *solah gecul*, sehingga mengurangi kemantapan suatu sajian. Hal-hal yang terjadi seperti itulah, kiranya dosen perlu memberikan solusi yang sekiranya dipandang tepat dan mudah dipahami mahasiswa.
6. Kreativitas; artinya, dosen memberikan tugas mandiri atau kelompok kepada mahasiswa untuk mewujudkan *cak adegan sanga* sampai dengan *tancep kayon* secara kreatif. Tugas mandiri yang diberikan kepada mahasiswa tidak lain adalah untuk mempercepat penguasaan materi yang diberikan. Oleh karena itu, mahasiswa diberi keleluasaan untuk menafsir dari materi yang telah diberikan dosen. Jadi, mahasiswa tidak harus menirukan 100% sebagaimana yang dicontohkan oleh dosen. Hal ini sangat penting, karena selain menumbuhkan kreativitas mahasiswa, juga dapat mengurangi tingkat kejenuhan yang sangat mungkin terjadi apabila dituntut harus seperti apa yang diberikan oleh dosen. Tumbuhnya suatu kreativitas mahasiswa bisa disebabkan adanya belajar secara mandiri dan kelompok. Adapun tugas kelompok dapat dilakukan dengan cara bersama-sama melihat media ajar, bahan ajar, latihan secara kontinyu (terus-menerus).

Pengelolaan Kelas

Model belajar aktif memperkenalkan cara pengelolaan kelas yang beragam. Proses pembelajaran Praktik Pedalangan III menerapkan metode pengelolaan kelas dengan cara belajar klasikal (ceramah dan demonstrasi), dengan tujuan dosen dapat memberi penjelasan dan memperlihatkan (peragaan) materi secara jelas. Dalam mata kuliah ini dosen memberikan ceramah atau penjelasan tentang teknik memegang wayang, *gendiran*, menjungkirbalikkan raksasa, *abur-aburan*, dan sebagainya. Di

samping itu, penjelasan teknik penyuaran *catur* sangat penting, dengan mempertimbangkan karakter tokoh kaitannya dengan suasana adegan, suasana batin tokoh, dan sebagainya. Dalam hal *sulukan* juga perlu penjelasan khusus, di antaranya tentang teknik penyuaran *sulukan*, kapan harus memenggal *cakepan* atau syair, bagaimana teknik penyuaran nada tinggi dan nada rendah (besar). Teknik ini juga dapat dibalik dengan cara dosen melakukan demonstrasi terlebih dahulu baru kemudian memberikan penjelasan.

Kegiatan belajar perorangan dilakukan dengan teknik, misalnya mahasiswa diberi tugas menghafalkan *gendhing dolanan "Kembang Jagung"* dengan mengacu pada bahan ajar, media ajar, serta penjelasan yang telah didapat dari dosen. Di luar jam kuliah mahasiswa yang telah melakukan belajar perorangan kemudian dievaluasi, dengan cara dosen meminta mahasiswa untuk mendemonstrasikan tugas hafalannya tersebut di depan kelas dan dapat dilakukan tanpa *iringan* maupun disertai *karawitan pakeliran*.

Sumber Belajar

Sumber belajar pada proses pembelajaran Praktik Pedalangan III sangat bervariasi, baik secara internal maupun secara eksternal. Secara internal, sumber belajar dapat diperoleh mahasiswa dari dalam lingkungan kampus, misalnya dosen, mahasiswa, studio, perpustakaan, para dalang, para pakar wayang, buku, dan media ajar. Sumber internal dapat dilakukan mahasiswa dengan teknik wawancara kepada para dalang, dosen-dosen praktik pedalangan, atau dengan mahasiswa lainnya. Wawancara diperlukan untuk memperoleh keterangan yang dapat menambah perbendaharaan mahasiswa baik berupa vokabuler *sabet*, *catur*, maupun *karawitan pedalangan*.

Secara eksternal, sumber belajar Praktik Pedalangan III dapat diperoleh dari luar lingkungan kampus, seperti di kursus pedalangan, empu dalang, pertunjukan wayang, dan media. Sumber belajar secara eksternal misalnya dapat dilakukan mahasiswa ketika berkunjung ke suatu sanggar pedalangan dan belajar di sana. Belajar yang dilakukan dapat berupa saling mengisi atau bertukar pengetahuan pada bidang yang sama, sehingga tidak terjadi sikap membedakan antara pedalangan di luar kampus dengan sistem pembelajaran di dalam kampus. Dengan demikian, mahasiswa mempunyai keleluasaan untuk memilih sumber belajar yang sangat beragam untuk menunjang kreativitas masing-masing.

Umpak Balik dan Evaluasi

Umpun balik diberikan dosen ketika mahasiswa sedang atau telah selesai mendemonstrasikan tugas yang diberikan, selanjutnya dosen memberikan ulasan-ulasan kepada prestasi masing-masing mahasiswa. Misalnya ada mahasiswa yang tidak hafal *janturan adegan jangkrik génggong*, kurang tepat mendemonstrasikan *sabet* bagian *gendiran*, dan kurang tepat ketika menampilkan karakter tokoh pada adegan itu, maka dosen menganjurkan untuk memperbaiki dengan cara belajar kelompok atau mandiri. Sebaliknya apabila ada mahasiswa yang sudah memenuhi kriteria penilaian dengan bagus, maka dosen memberi penguatan berupa pujian dan saran untuk terus dipertahankan.

Penilaian atau evaluasi dilakukan tidak harus semua materi bagian *pathet sanga* dan *manyura* diujikan, tetapi dapat diambil pada bagian-bagian tertentu. Adapun teknik-teknik pembagian materi agar adil diterapkan model undian. Dengan pembagian undian berupa materi wajib dan pilihan. Andaikata terjadi mahasiswa tidak menyetujui perolehan materi yang didapat dari undian, maka dosen menawarkan materi lain sebagai pengganti materi yang telah diperoleh.

Penyusunan Sistem Evaluasi

Pemberian skor atas hasil pengamatan menggunakan *skala rating*. Skor yang digunakan adalah skala 1 s.d. 5, sedangkan nilai dengan standar maksimal 4. Standar nilai diperoleh dari proses Pengukuran Hasil Belajar. Di dalam memberikan evaluasi hasil belajar, para evaluator seyogianya mempunyai pedoman dan persepsi yang sama. Oleh karena itu berbagai hal yang berhubungan dengan pengukuran hasil belajar dalam proses evaluasi perlu adanya pemahaman secara sinkron. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan kualitas evaluasi yang lebih objektif dan profesional, serta untuk menghindari subjektivitasnya.

Evaluasi yang lazim dilaksanakan pada mata kuliah praktik *pakeliran* di Program Studi S1 Seni Pedalangan ISI Surakarta ada dua level, yakni level “pembawaan” dan level “penyajian tugas akhir” karya seni. Level pembawaan dilakukan terhadap mata kuliah praktik *pakeliran* semester I s.d. VI, sedangkan level penyajian diberlakukan bagi mata kuliah praktik *pakeliran* semester VII dan VIII serta tugas akhir yang berupa penyajian tugas akhir karya seni pedalangan.

Mengingat mata kuliah Praktik Pedalangan diberikan pada semester I s.d. VI, maka level evaluasinya juga mengacu pada level pembawaan. Untuk ini, kompetensi mahasiswa dituntut sampai pada tingkat *bener-resik* belum sampai pada tingkat *rasa*. Adapun informasi yang diperlukan untuk mengetahui kompetensi mahasiswa terhadap mata kuliah Praktik Pedalangan I–VI meliputi *catur*, *sabet*, *sulukan*, *dhodhogan* dan *keprakan*, *gendhing*, serta penguasaan materi atau hafalan. Oleh karena itu, bila mahasiswa mencapai skala tertinggi dari setiap indikator yang digunakan, maka kompetensi mahasiswa pada tingkat *bener-resik* sudah dapat dicapai.

Pengukuran praktik *pakeliran* level pembawaan (ujian pergelaran seni) dirinci sebagai berikut.

Informasi dan Indikator yang Diperlukan

1. *Catur* meliputi indikator-indikator:
 - a. *Antawacana*: *muksma*, *wijang*, *pilah*, *tumbuk*, *cawuh*.
 - b. *Ginem*: *greget-saut*, *sambung-rapet*, *tanduk*, *tutuk*, *cucut*, *mapan*.
 - c. *Janturan* dan/atau *pocapan*: *ulon*, *wijang*, *krasa*, *luluh/kempel*, *kemba*, *ampang*, *kalis*.
2. *Sabet* meliputi indikator-indikator:
 - a. *Cepengan*: *dadi (gatra)*, *lulut*, *trampil*, *ribet*, *grobok*.
 - b. *Tanceban*: *mungguh (udanegara*, situasional, kondisional), *wijang*, *dadi*, *dhumpyuk*, *reged*.

- c. *Solah: urip* (karakter, pemilihan vocabuler *sabet*, situasional), *mungguh, resik, trampil, ruwet*.
3. Karawitan *pakeliran* meliputi indikator-indikator:
- Suluk: krasa, jumbuh/trep, moncèr, lugas, cemplang, (laras, cakepan, lafal/artikulasi, lagon, pedhotan, sambung-rapet)*.
 - Dhodhogan/keprakan: pola/bentuk, krasa, titis, resik, wijang, reged, sambung-rapet, keras-lirih, situasional*.
 - Gendhing: penguasaan bentuk gendhing, penguasaan laras dan irama, kembangan*.
4. Hafalan atau penguasaan materi (*luluh* antara unsur-unsur *garap pakeliran*): mantap, lancar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan tadi maka sistem evaluasi mata kuliah Praktik Pedalangan disusun sebagai berikut.

No	Unsur- Unsur yang dinilai	Sub-Unsur yang dinilai (komponen)	Skor					Bobot Jml	HNA
			1	2	3	4	5		
1	<i>Catur</i>	1. <i>Antawacana</i> 2. <i>Ginem</i> 3. <i>Janturan</i> dan/atau <i>Pocapan</i>						3	
2	<i>Sabet</i>	4. <i>Solah</i> 5. <i>Tanceban</i>						3	
3	<i>Suluk</i>	6. <i>Cakepan</i> 7. <i>Laras</i> 8. <i>Lagu</i>						2	
4	<i>Dhodhogan</i> dan <i>Keprakan</i>	9. Pola dan bentuk 10. Jenis 11. <i>Sambung- rapet</i> 12. Keras-lirih						2	
5	<i>Gendhing</i>	13. Penguasaan bentuk <i>gendhing</i> 14. Penguasaan <i>laras</i> dan irama 15. <i>Kembangan</i>						2	
6	Hafalan	16. Penguasaan materi						2	
	Jumlah Skor								

Catatan:

Hasil Nilai Akhir (HNA) = Skor Perolehan (SP): Skor Maksimal (SM) x 4

Semua bagian itu diamati dengan menggunakan pedoman observasi. Dosen mengamati sajian mahasiswa, kemudian memberikan skor penilaian dengan skala rating.

Skala Rating (*Rating Scale*)

Skala rating untuk menunjukkan skor yang diperoleh mahasiswa digunakan skala 1 s.d. 5. Skala 1 menunjukkan bahwa mahasiswa memperoleh skor paling rendah, dan sebaliknya jika memperoleh skala 5 maka mahasiswa memperoleh skor paling tinggi.

1	<i>Sabet</i>	Skor 5 Skor 4 Skor 3 Skor 2 Skor 1	Sangat mantap Mantap Cukup mantap Kurang mantap Tidak mantap
2	<i>Catur dan Hafalan</i>	Skor 5 Skor 4 Skor 3 Skor 2 Skor 1	Sangat bagus Bagus Cukup bagus Kurang bagus Tidak bagus
3	<i>Sulukan</i>	Skor 5 Skor 4 Skor 3 Skor 2 Skor 1	Sangat tepat Tepat Cukup tepat Kurang tepat Tidak tepat

Nilai

Hasil nilai akhir yang diberikan kepada mahasiswa menggunakan nilai hasil belajar mahasiswa dalam skala 1–4, dihitung dengan cara sebagai berikut. Skor yang diperoleh mahasiswa dibagi skor maksimal dikalikan 4 (skala 1–4). Skor maksimal untuk mata kuliah Praktik Pedalangan ditentukan berdasarkan skor tertinggi dikalikan jumlah subunsur yang dinilai dikalikan lagi dengan bobot masing-masing unsur. Setelah dihitung skor maksimal mata kuliah Praktik Pedalangan berjumlah 185.

Contoh penilaian:

Nama mata kuliah : Praktik Pedalangan Hari/Tgl : Kamis, 16-11-2006
 Nama mahasiswa : Budi Cahyono Jam : 07.30 – 09.00
 Lakon/Bagian : Wahyu Purbasejati Semester: V
 Adegan Bambang Mlampah s.d. Perang Kembang
 Tingkat Observasi : Mid Semester

No	Unsur-Unsur yang dinilai	Sub-Unsur yang dinilai (komponen)	S K O R					Bobot	Jml	HNA
			1	2	3	4	5			
1	<i>Catur</i>	1. <i>Antawacana</i> 2. <i>Ginem</i> 3. <i>Janturan</i> dan/atau <i>Pocapan</i>					V V	3	15 15 12	42
2	<i>Sabet</i>	4. <i>Solah</i> 5. <i>Tanceban</i>					V V	3	15 15	30
3	<i>Suluk</i>	6. <i>Cakepan</i> 7. <i>Laras</i> 8. <i>Lagu</i>				V	V V	2	8 10 10	28
4	<i>Dhodhogan</i> dan <i>Keprakan</i>	9. Pola dan bentuk 10. Jenis 11. <i>Sambung-rapet</i> 12. <i>Keras-lirih</i>				V	V V V	2	8 10 10 10	38
5	<i>Gendhing</i>	13. Penguasaan bentuk gending 14. Penguasaan <i>laras</i> dan irama 15. <i>Kombangan</i>			V		V	2	8 10 8	26
6	Hafalan	16. Penguasaan materi					V	2	10	10
	Jumlah Skor								174	3,76

Catatan:

Hasil Nilai Akhir (HNA) = Skor Perolehan (SP): Skor Maksimal (SM) x 4
 $174/185 \times 4 = 3,76$

Nama mata kuliah : Praktik Pedalangan Hari/Tgl : Kamis, 16-11-2006
 Nama mahasiswa : Rudy Citra Kusuma Jam : 07.30 – 09.00
 Lakon/Bagian : Wahyu Purbasejati Semester: V
 Adegan Bambang Mlampah s.d. Perang Kembang
 Tingkat Observasi : Mid Semester

No	Unsur-Unsur yang dinilai	Sub-Unsur yang dinilai (komponen)	S	K	O	R		Bobot	Jml	HNA
			1	2	3	4	5			
1	<i>Catur</i>	1. <i>Antawacana</i> 2. <i>Ginem</i> 3. <i>Janturan</i> dan/atau <i>Pocapan</i>				V	V	3	12 15 15	42
2	<i>Sabet</i>	4. <i>Solah</i> 5. <i>Tanceban</i>					V	3	15 15	30
3	<i>Suluk</i>	6. <i>Cakepan</i> 7. <i>Laras</i> 8. <i>Lagu</i>			V	V		2	8 6 8	22
4	<i>Dhodhogan</i> dan <i>Keprakan</i>	9. <i>Pola dan bentuk</i> 10. <i>Jenis</i> 11. <i>Sambung-rapet</i> 12. <i>Keras-lirih</i>				V	V	2	8 8 8 8	32
5	<i>Gendhing</i>	13. <i>Penguasaan bentuk gending</i> 14. <i>Penguasaan laras dan irama</i> 15. <i>Kombangan</i>			V			2	8 6 6	20
6	Hafalan	16. <i>Penguasaan materi</i>					V	2	10	10
	Jumlah Skor								156	3,37

Catatan:

Hasil Nilai Akhir (HNA) = Skor Perolehan (SP): Skor Maksimal (SM) x 4
 $156/185 \times 4 = 3,37$.

Uji Coba/Try Out

Uji coba model pembelajaran ini dilakukan seawal mungkin, sesuai dengan sasaran yang diinginkan. Uji coba dimaksudkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran, yang diukur melalui pencapaian indeks prestasi mahasiswa, semangat belajar, dan sebagainya.

Pelaksanaan uji coba model pembelajaran mata kuliah Praktik Pedalangan III meliputi berbagai komponen proses pembelajaran. Model pembelajaran ini dirancang agar proses pembelajaran yang dilakukan lebih baik dari pada tahun sebelumnya. Mekanisme yang dilakukan sebagai berikut.

1. Melihat kembali *course content* dan TIU.
2. Menyusun GBPP dan SAP mata kuliah Praktik Pedalangan III.
3. Menyusun rancangan Bahan Ajar.
4. Membuat Media Ajar berupa audio-visual materi ajar lakon *Wahyu Purbajati* susunan Ki Mudjoko Djoko Rahardjo bagian *pathet sanga* dan *pathet manyura* secara utuh.
5. Penyusunan sistem evaluasi.

Uji coba dilaksanakan pada awal perkuliahan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut. Pada awal perkuliahan pengajar menjelaskan rencana perkuliahan dalam satu semester, meliputi: cakupan materi, sistem belajar mandiri, teknik menghafal teks, sistem evaluasi, tata tertib, dan sebagainya. Di samping itu pengajar juga mengadakan kontrak perkuliahan dengan mahasiswa. Dalam kontrak itu disepakati tiga hal; pertama, bahwa dalam penguasaan materi ajar bagian adegan *sanga sepisan* sampai dengan adegan *perang kembang*, mahasiswa dibebani hafalan naskah/teks (penguasaan materi selanjutnya diperbolehkan membaca); kedua, mahasiswa meminta agar secara khusus diberikan pendalaman tentang *sulukan*, *dhodhogan* dan *keprakan*, serta *kombang* dalam *karawitan pakeliran*; dan ketiga, untuk bisa mengikuti ujian akhir semester minimal mahasiswa hadir 75% dari tatap muka secara keseluruhan dan/atau kehadiran dosen.

Pada pertemuan kedua sampai pertengahan semester mahasiswa diwajibkan menguasai materi sampai dengan adegan *perang kembang*. Dalam penguasaan materi ini selalu diadakan pemantauan terutama terhadap penguasaan hafalan teks, karena kedudukan *catur* sangat penting dalam mata kuliah ini, sedangkan *garap* unsur *pakeliran* yang lain seperti *sabet* dan *karawitan pakeliran* sebagian besar telah dikuasai mahasiswa sehingga tidak bermasalah.

Mahasiswa semester III yang menempuh mata kuliah Praktik Pedalangan III berjumlah 3 orang, terdiri dari 2 orang mahasiswa laki-laki (Rudy Citra Kusuma dan Budi Cahyono) dan 1 orang mahasiswa perempuan dari Jepang (Miki Orita). Kemampuan teknis *pakeliran* bentuk semalam kedua mahasiswa laki-laki tersebut telah memenuhi standar sehingga tinggal pendalaman dan pematapan. Oleh karena itu dengan penuh optimis materi ajar mata kuliah Praktik Pedalangan dapat dikuasai secara maksimal.

Dalam proses pembelajaran ini pengajar selalu konsisten mengacu pada GBPP dan SAP yang telah dibuat, demi kelancaran atau tercapainya materi ajar yang diberikan kepada mahasiswa. Di samping itu pengajar selalu mengarahkan agar mahasiswa dapat belajar atau berlatih secara kontinu dengan melihat media ajar yang

telah disusun, sehingga efisiensi waktu dapat tercapai. Penugasan kepada mahasiswa terutama tentang penguasaan hafalan teks sangat penting, dan pengajar selalu memantau serta memberikan umpan balik kepada mahasiswa. Hal itu dilakukan agar mahasiswa dapat mendalami naskah atau teks yang digunakan sebagai materi ajar.

Model belajar aktif yang diterapkan pada mata kuliah Praktik Pedalangan III, setelah diadakan ujian semester menghasilkan nilai akhir sebagai berikut.

1. Rudi Citra Kusuma
 - a. Mid semester: 3,5 (dituntut hafalan)
 - b. Semester: 3 (tidak dituntut hafalan)
2. Budi Cahyono
 - a. Mid semester: 4 (dituntut hafalan)
 - b. Semester: 3,5 (tidak dituntut hafalan)

Nilai-nilai yang didapat mahasiswa tersebut menjadi indikator, bahwa model belajar aktif yang diterapkan untuk mata kuliah ini dipandang cukup berhasil.

Penutup

Strategi pembelajaran aktif Praktik Pedalangan yang telah disusun dengan model belajar aktif diharapkan dapat diadopsi oleh mata kuliah-mata kuliah Praktik Pedalangan lainnya. Penerapan modul seperti itu kiranya dapat memacu semangat belajar mahasiswa sehingga berdampak pada capaian nilai akhir. Indeks prestasi mahasiswa akan naik dan sedapat mungkin mempercepat masa studi. Mahasiswa yang lulus dengan capaian nilai tinggi dan cepat menyelesaikan studi merupakan indikator keberhasilan sebuah pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Murtiyoso. 1983. *Pengetahuan Pedalangan*. Surakarta: Proyek Pengembangan IKI Sub Proyek ASKI.
- Darsomartono, S. 1978. *Sulukan Ringgit Purwa Wacucal Cengkok Mangkunegaran*. Surakarta: Yayasan PDMN.
- _____. 1978. *Dhodhogan ing Salebeting Gendhing-gendhing Wayangan Ringgit Purwa Wacucal*. Surakarta: Yayasan PDMN.
- Nojowirongko, M.Ng., al. Atmotjendono. 1960. *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*. Djilid I-IV. Jogjakarta: Tjabang Bagian Bahasa Djawatan Kebudayaan Departemen P.P. dan K.
- Purbo Asmoro dkk. 2005. *Buku Petunjuk Praktikum Pakeliran Gaya Surakarta*. Surakarta: Program Hibah Kompetisi A1 Jurusan Pedalangan STSI Surakarta bekerja sama dengan STSI Press.
- Soetrisno. 1976. "Kawruh Pedalangan." ASKI Surakarta, naskah stensilan.
- Sumanto. 1985. *Catur II*. Surakarta: Proyek Pengembangan IKI Sub Proyek ASKI.
- Sunardi. 2000. "Bahan Ajar Pakeliran Gaya Pokok V." Proyek Teaching Grant Program DUE-Like STSI Surakarta.

- Suryasaputra, Tristuti Rachmadi. 1983. "Jantaran Wayang Purwa." Naskah ketikan, tidak diterbitkan.
- Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra, 1996. *Teori Belajar Dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka Dep. P dan K.
- Walidi. 1976. "Gendhing-gendhing Wayang Purwa." ASKI Surakarta, naskah stensilan.