

Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pengembangan Video Pembelajaran Gender Wayang Bagi Anak-Anak
(Character Educational Implementation In Learning Video Development Of Gender Wayang For Children)

Nyoman Lia Susanthi¹, Ni Ketut Suryatini², Ketut Hery Budiyan³

**Jurusan Produksi Film dan Tv, Fakultas Seni Rupa dan Desain serta Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Denpasar**

liasusanthi@isi-dps.ac.id¹,suryatini@isi-dps.ac.id²,hery@isi-dps.ac.id²

Abstrak

Anak sebagai pelaku kejahatan semakin meningkat setiap tahunnya. Bahkan kenakalan mereka berakibat fatal yaitu menghilangkan nyawa. Salah satunya tawuran pelajar merupakan kasus anak sebagai pelaku kejahatan. Menyikapi hal tersebut pemerintah menetapkan Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Ditengah kemunduran nilai-nilai etika dan moral bangsa Indonesia, seni menawarkan cara untuk pembentukan karakter. Salah satu kesenian Bali yang secara tidak langsung membentuk karakter adalah seni karawitan gender wayang. Guna mempermudah proses pembelajaran gender wayang, tahun 2018 pada Penelitian Penciptaan dan Penyajian Seni (P3S) telah diciptakan video pembelajaran gender wayang untuk anak-anak. Untuk itu tujuan dari tulisan ini adalah mengkaji implementasi nilai-nilai pendidikan karakter pada pengembangan video pembelajaran gender khusus untuk anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation*). Prosedur pengembangan video pembelajaran dilakukan melalui 3 tahapan yaitu (1) Pra produksi berupa studi literatur dan lapangan; (2) Produksi yaitu pengembangan produk dengan membuat draft desain video pembelajaran yang terdiri dari menyusun materi, membuat naskah, produksi berupa pengambilan gambar dan; (3) Pasca produksi berupa editing yang mengimplementasikan pendidikan karakter. Hasil video pembelajaran melewati tahap validasi penilaian oleh tenaga ahli dan selanjutnya uji coba terbatas. Tahapan evaluasi merupakan tahapan akhir dari proses pengembangan video pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran gender wayang anak-anak sangat membantu dan mempermudah anak-anak dalam belajar gender di rumah. Berdasarkan penilaian para ahli diperoleh bahwa video ini mudah dipahami dan termasuk kategori layak. Dalam video pembelajaran telah terimplementasi beberapa nilai pendidikan karakter yaitu nilai religius, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri dan cinta tanah air.

Kata kunci: video pembelajaran, gender wayang, pendidikan karakter

Abstract

Children as crime perpetrators are increasing every year. Even their misbehavior had a bad effect of being murderer. One of their crimes is student brawl. According to that, the government stipulates Presidential Regulation No. 87 of 2017 on the strengthening of character education. The decline of ethical and moral values of the Indonesian nation, art offers a way to character formation. One of the Balinese arts that shape character indirectly is Balinese music instrument, Gender wayang. In order to facilitate the learning process of gender wayang, in 2018 the Research on Art Creation and Presentation (P3S) has created a learning video of gender wayang for children. For this reason, the purpose of this paper is to examine the implementation of character educational values in the development of learning videos of gender wayang specifically for children. This study uses the ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation) method. The procedure for developing learning videos is done through 3 stages, namely (1) Pre-production is literature and field studies; (2) Production, namely product development by drafting a learning video design consisting of compiling material, making a script, production in the form of shooting and; (3) Post-production is editing that implements character education. The results of the learning videos go through the assessment validation stage by experts and then limited trials. The evaluation stage is the final stage of the process of developing learning videos. The results of the study showed that the children's puppet gender learning videos were very helpful and made it easier for children to learn gender at home. Based on the expert's assessment, it was found that this video was easy to understand and included a decent category. In the learning video several values of character education have been implemented, namely religious values, tolerance, discipline, hard work, independence and love of the homeland.

Keywords: learning video, gender wayang, character education

PENDAHULUAN

Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyatakan bahwa kenakalan anak-anak semakin mengkhawatirkan, bahkan kenakalan mereka dapat mengakibatkan kehilangan nyawa. Tawuran pelajar merupakan salah satu kasus anak sebagai pelaku kejahatan. Hal ini menjadi cacatan penting bangsa Indonesia untuk lebih meningkatkan penanaman karakter bangsa Indonesia. Menyikapi berbagai permasalahan tersebut, maka pemerintah telah menetapkan Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter untuk mewujudkan bangsa Indonesia yang berbudaya melalui penguatan pendidikan karakter. Dalam Perpres disebutkan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter yang disingkat PPK merupakan gerakan pendidikan untuk memperkuat peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir dan olah raga. PPK memiliki tujuan untuk membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik. Mengembangkan *platform* pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi peserta didik dengan dukungan pelibatan publik yang dilakukan melalui pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia.

Ditengah kemunduran nilai-nilai etika dan moral bangsa Indonesia dan pentingnya pendidikan karakter dibangun melalui jalur pendidikan, seni menawarkan alternatif untuk pembentukan karakter. Seni dapat menjadi pondasi maya untuk menyeimbangkan kemampuan berfikir statis menjadi kreatif. Seni berhasil mengupayakan pendidikan karakter dari kecerdasan intelektual dengan tolak ukur IQ (*intelligence quotient*) dan EQ (*emotional quotient*). Menurut Goleman dalam Sunarto (2009) anak-anak yang memiliki IQ dan EQ tinggi adalah anak-anak yang mampu mengendalikan diri, penuh percaya diri, mudah bergaul dan tidak merasa dirinya paling pandai. Penguatan pendidikan karakter sesungguhnya dapat diterapkan pada tiga pilar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Ketiga pilar tersebut memberi kontribusi besar untuk mengurangi permasalahan bangsa Indonesia. Agar pendidikan karakter dapat diimplementasikan pada beberapa jalur pendidikan tersebut, maka strateginya adalah mengintegrasikan pendidikan karakter melalui mata pelajaran (Khusniati, 2012).

Salah satu pembelajaran kesenian Bali yang menanamkan pendidikan karakter adalah seni karawitan gender wayang. Gender wayang adalah barungan alit yang merupakan gamelan pewayangan dengan instrument pokok terdiridari 4 tungguh gender berlaras selendro (lima nada) (Dibia, 1999:108). Widiastuti (2017) menyatakan bahwa ketika anak-anak mampu memainkan alat musik gender wayang maka dapat mengarahkan perkembangan fisik dan psikis lebih baik. Gender wayang dimainkan dengan kedua tangan secara bersamaan, sehingga berdampak pada keseimbangan otak kanan dan kiri. Dengan keseimbangan otak tersebut maka berdampak pada prilaku anak yang lebih baik (keseimbangan IQ dan EQ).

Beberapa permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran adalah pertama dalam melatih gender untuk anak-anak tidaklah mudah, namun peminat generasi milenial tersebut ingin mempelajari gender wayang meningkat. Dalam kognitif pembelajaran gender wayang terdapat transfer ilmu dari pelatih ke peserta belajar dengan metode menghitung untuk memukul bilah pada alat musik gender, namun pada level umur anak-anak belum semua bisa menghitung. Kedua peserta belajar yaitu anak-anak tidak bisa secara intensif untuk mempelajari gender wayang di sanggar, karena sebageian besar masih sekolah, sehingga jadwal latihan di sanggar umumnya saat libur. Hal ini berdampak rendahnya peningkatan kemampuan anak-anak dalam belajar gender. Guna mempermudah proses pembelajaran gender wayang, tahun 2018 pada Penelitian Penciptaan dan Penyajian Seni (P3S) telah diciptakan video pembelajaran gender wayang untuk anak-anak. Melalui pemanfaatan media komunikasi visual memiliki kekuatan besar untuk menstimulus memori agar mampu merespon cepat (Julianto, 2019). Untuk itu diciptakan (*research and development*) video pembelajaran gender wayang untuk mempercepat dan mempermudah proses pembelajaran dengan mengimplementasikan nilai-nilai pendidikan karakter pada anak-anak. Tujuan dari tulisan ini adalah mengkaji implementasi nilai-nilai pendidikan karakter pada pengembangan video pembelajaran gender khusus untuk anak-anak.

KAJIAN PUSTAKA**A. Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada Gender Wayang**

Gender wayang adalah barungan alit yang merupakan gamelan pewayangan dengan instrument pokok terdiri dari 4 tunggah gender berlaras selendro (lima nada) (Dibia, 1999:108). Keempat tunggah gender terdiri dari sepasang gender pemade dan sepasang kantilan, yang berbilang sepuluh dan dimainkan mempergunakan 2 panggul atau alat pemukul gamelan. Fungsi gender wayang terdiri dari 2 yaitu berfungsi sebagai karawitan berdiri sendiri dan yang kedua berfungsi sebagai pengiring pertunjukkan wayang. Secara umum fungsi gender wayang di Bali sangat penting untuk mengiringi upacara baik *manusa yadnya* (upacara potong gigi) maupun *pitra yadnya* (upacara *ngaben*). Perannya sebagai musik instrumental dalam hal ini, disamping untuk iringan upacara, juga untuk mengiringi pembacaan kekawin dan kidung, misalnya: mantram Trisandya yang disiarkan pada media tv dan radio.

Widiastuti (2017) menyatakan bahwa perkembangan fisik dan psikis anak-anak yang bermain gender sangat baik dan terdapat 3 nilai yang muncul selama proses pembinaan yaitu nilai pendidikan, hidup bermasyarakat dan nilai religius. Karakter adalah sifat yang mantap, stabil, khusus yang melekat dalam pribadi seseorang yang membuatnya bersikap dan bertindak secara spontan, tidak dipengaruhi oleh keadaan dan tanpa memerlukan pemikiran terlebih dahulu (Suryatini, 2013). Untuk itu pendidikan karakter diartikan sebagai pola pendidikan yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif saja tapi juga diseimbangkan dengan aspek lainnya yaitu afektif dan behavioral. Proses pembinaan keseimbangan aspek tersebut dengan dikembangkannya kebiasaan sifat-sifat positif serta pengajaran nilai-nilai karakter. Pendidikan karakter sebagai upaya penanaman kecerdasan dalam berfikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengalaman dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, masyarakat dan lingkungannya (Zubaedi, 2011).

Nilai-nilai karakter atau budi pekerti menurut Lickona (1991) mencakup dimensi penalaran moral (moral reasoning), perasaan berlandaskan moral (moral behavior). Direktorat Pendidikan Tinggi memunculkan terdapat 18 nilai-nilai pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yaitu (1) Religius; (2) Jujur; (3) Toleransi; (4) Disiplin; (5) Kerja Keras; (6) Kreatif; (7) Mandiri; (8) Demokratis; (9) Rasa ingin tahu; (10) Semangat kebangsaan; (11) Cinta Tanah Air; (12) Menghargai prestasi; (13) Bersahabat/ komunikatif; (14) Cinta damai; (15) Gemar membaca; (16) Peduli lingkungan; (17) Peduli sosial; (18) Tanggung jawab (Kemendiknas, 2011).

B. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran adalah proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran. Sagala (2005:136) menyatakan bahwa desain pembelajaran sebagai proses pengembangan pengajaran sistematis dengan menggunakan teori-teori pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut. Komponen utama dari desain pembelajaran adalah (1) Tujuan pembelajaran (umum dan khusus) yang menjabarkan kompetensi yang akan dikuasai pembelajar; (2) Pembelajar yaitu pihak yang menjadi fokus untuk diberi pembelajaran meliputi karakteristik pembelajar, kemampuan awal dan pra syarat; (3) Analisis pembelajaran yaitu proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari; (4) Strategi pembelajaran baik makro selama 1 tahun atau mikro selama 1 kegiatan mengajar yang dilengkapi dengan baha ajar berupa materi yang akan diberikan kepada pembelajar; (5) Penilaian belajar berkaitan dengan pengukuran atau kompetensi yang dikuasai setelah mengikuti pembelajaran dan sebelumnya.

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu (1). Metode Pembelajaran/ Pendampingan yaitu metode-metode pembelajaran yang biasa digunakan dalam pelatihan atau kegiatan pendampingan kelompok belajar mandiri; (2) Metode Ceramah adalah kegiatan dengan ditujukan sebagai pemicu terjadinya kegiatan yang partisipatif (curah pendapat, disko, pleno, penugasan, studi kasus, dll); (3) Metode Curah Pendapat adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman, dari semua peserta; (4) Metode Diskusi Kelompok adalah pembahasan suatu topik dengan cara tukar pikiran antara dua orang atau lebih, dalam kelompok-kelompok kecil, yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu; (5) Metode Bermain Peran (*Role-Play*) merupakan metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan,

yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian; (6) Metode Simulasi adalah bentuk metode praktek yang memindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar; (7) Metode Sandiwara adalah metode yang ditujukan untuk mengembangkan diskusi dan analisa peristiwa (kasus); (8) Metode Demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu; (9) Metode Praktek Lapangan bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan peserta dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya; (10) Metode Permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun) serta serius tapi santai.

Selain metode di atas menurut Suharta (2013) dilengkapi juga tiga jenis pendekatan yaitu *experimental learning model* (model belajar dari pengalaman), *hearing teaching model* (model *maguru kuping*) dan *panggul teaching model* (model *maguru panggul*). *Experimental learning model* merupakan proses belajar yang melibatkan pengajar dan peserta saling bertukar pengalaman. Dengan bertukar pengalaman maka pengajar mendapatkan masukan-masukan dari peserta yang diharapkan dapat mengevaluasi untuk proses pembelajaran berikutnya. *Hearing teaching model* (Model *Maguru Kuping*) merupakan metode dengan berguru dari hasil rekaman melalui kaset VCD, DVD, atau media rekaman lainnya. Sistem maguru kuping ini sangat membantu peserta dalam proses menghafal melodi. Sebelum materi diberikan, peserta diharapkan memiliki hasil rekaman dengan mempelajari gender dari hasil mendengar rekaman. Namun sistem ini memiliki kelemahan besar yaitu salah dalam menginterpretasi terhadap gending yang didengarkan. Pendekatan ketiga adalah *panggul teaching model* (model *maguru panggul*) yaitu peserta menyimak seksama teknik-teknik yang didemostrasikan pengajar, dilanjutkan peserta mengikuti petunjuk dan saran yang diberikan pengajar.

METODE PENELITIAN

Perancangan video pembelajaran gender wayang untuk pembentukan karakter anak-anak menggunakan model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Pribadi (2009) menyebutkan terdapat satu model desain pembelajaran yang sifatnya generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) Analisis yaitu tahap mengidentifikasi apa yang akan dipelajari peserta belajar seperti analisis kebutuhan, masalah dan analisis tugas. Sehingga menghasilkan output yaitu karakteristik profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, dan identifikasi kebutuhan; (2) Desain yaitu tahap membuat rancangan (blue print) dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur dan realistik serta menentukan sumber belajar lainnya; (3) Pengembangan adalah wujud dari blue print yang sudah dirancang. Bisa berupa multimedia yang dikembangkan dengan tahapan uji coba sebelum diimplementasikan; (4) Implementasi adalah langkah nyata dalam menerapkan sistem pembelajaran; (5) Evaluasi dalam model ini dilakukan setiap tahapan yang disebut evaluasi formatif, dengan *review* ahli, dan evaluasi kelompok kecil.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

A. Analisis Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak

Alat musik tradisional Bali gender wayang awalnya hanya dimainkan oleh orang dewasa. Gender mulai populer di kalangan anak-anak sejak diadakannya Pekan Seni Remaja (PSR) Kota Denpasar tahun 2002 (Wawancara Sedana 2018). Dalam PSR gender dijadikan sebagai salah satu ajang lomba yang diikuti oleh anak-anak. Sementara Triyanuartha (2002) mengatakan bahwa pertunjukkan kesenian gender dalam ritual kurang mendapat perhatian, namun ketika gender wayang masuk ranah kompetisi melalui PSR, gender menjadi pusat perhatian. Keberhasilan penyelenggaraan lomba tersebut berdampak besar pada minat anak-anak untuk mempelajari gender wayang. Beberapa permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran dapat diidentifikasi sesuai tabel berikut:

Tabel 1.

IDENTIFIKASI MASALAH DAN KEBUTUHAN DALAM PEMBELAJARAN GENDER WAYANG ANAK-ANAK

NO	MASALAH	IDENTIFIKASI KEBUTUHAN
1	Anak-anak sebagai peserta belajar gender wayang tidak semuanya bisa menghitung.	<i>Entry point</i> peserta belajar gender ditentukan dari usia pra sekolah (5 -<6 tahun) dan anak pra remaja

SEMINAR NASIONAL SANDYAKALA 2019

	Hal ini memperlambat dalam proses pembelajaran.	(10-<13 tahun). Karakteristik anak-anak normal (pendengaran dan pengelihatan) ditentukan adalah mereka yang sudah memiliki kemampuan dasar berhitung,
2	Anak-anak sebagai peserta belajar gender wayang kurang intensif dalam latihan di sanggar, karena mereka anak sekolah sehingga tidak bisa setiap hari datang ke sanggar.	Dibuatkan video pembelajaran gender wayang untuk anak-anak dapat berlatih di rumah tanpa harus ke sanggar (khusus bagi peserta yang sudah memiliki alat musik gender di rumah)
3.	Fenomena tingginya tingkat kenakalan anak sebagai pelaku kejahatan.	Dalam pembuatan desain pembelajaran (video pembelajaran) gender wayang menerapkan metode yang menyisipkan pembentukan 18 nilai karakter pada anak-anak sebagai peserta belajar. Penerapan ini sangat tepat diberikan pada usia anak-anak yang memiliki rentang waktu sebagai masa keemasan.

B. Desain Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak

Dalam merancang desain pembelajaran gender wayang untuk anak-anak terdapat 5 komponen utama yaitu tujuan pembelajaran, profil peserta pembelajaran, analisis pembelajaran, strategi pembelajaran serta penilaian pembelajaran.

a. Tujuan Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak

1. Peserta pembelajaran mampu menjelaskan fungsi gender di masyarakat
2. Peserta pembelajaran mampu menjelaskan nama dan fungsi gamelan gender wayang dengan benar;
3. Peserta pembelajaran mampu memainkan gender wayang lagu Tulang Lindung sesuai dengan teknik duduk, memegang panggul dan teknik memukul dan menutup bilah gender yang baik dan benar.

b. Profil Peserta Pembelajaran Gender Wayang

Peserta pembelajaran gender wayang adalah anak-anak dengan usia pra sekolah (5 -<6 tahun) dan anak pra remaja (10-<13 tahun). Karakteristik anak-anak normal (pendengaran dan pengelihatan) yang ditentukan adalah mereka yang sudah memiliki kemampuan dasar berhitung, karena metode pengajaran gender menggunakan hitungan. Selain itu usia 0-8 tahun adalah masa keemasan anak (*golden age*) yang menyatakan bahwa otak manusia mengalami proses perkembangan tingkat paling dasyat di usia tersebut. Berdasarkan usia tersebut maka anak-anak peserta gender wayang adalah dari usia 5-13 tahun, dengan pendidikan TK hingga SMP kelas I.

c. Analisis Materi Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak

Dalam pembelajaran gender wayang memperhatikan target peserta pembelajaran. Dalam merancang pembelajaran gender wayang untuk anak-anak dan pemula maka materi yang diberikan adalah materi dasar yang terdiri dari:

1. Pengetahuan dasar tentang fungsi gender wayang di masyarakat;
2. Mengenalan fungsi gamelan yaitu gender wayang dan panggul (alat pemukul gender)
3. Mengenal bilah nada gender
4. Cara bermain gender yaitu (1) Cara duduk; (2) Cara memegang panggul; (3) Cara memukul dan menutup bilah.
5. Cara memainkan gender dengan praktek lagu Tulang Lindung yang terdiri dari latihan motif 1,2,3 dan 4;
6. Memainkan gender lagu Tulang Lindung secara utuh.

d. Strategi Pembelajaran Gender Wayang untuk Anak-Anak

Strategi pembelajaran gender wayang dibuat secara mikro selama 1 kegiatan mengajar yang dilengkapi dengan bahan ajar berupa materi yang akan diberikan kepada peserta. Dari hasil wawancara beberapa sanggar yang melatih gender wayang anak-anak menyatakan bahwa di Sanggar Kayu Mas yang kini dipimpin oleh I Nyoman Sedana melatih gender wayang untuk anak-anak sudah dilakukan sekitar tahun 1985. Metode yang digunakan dalam mengajarkan anak-anak berlatih gender wayang adalah metode demonstrasi, yaitu pelatih menceritakan dan memperagakan langkah-langkah bermain gender kepada peserta didik. Anak-anak diajak langsung mempraktekkan memainkan gender dengan beberapa tahapan yaitu cara memegang panggul, belajar menutup bilah (nekep), dan memberikan materi/ lagu (*gending*) secara bertahap dari yang mudah dimainkan terlebih dahulu

seperti “Pakang Raras”, “Cicak Megelut” untuk anak-anak SD, “Lelasan Megat Yeh” untuk anak-anak SMP dan “Merak Ngelo” untuk anak-anak SMA. Sedana (2018) menyarankan agar anak-anak dalam belajar gender wayang tetap menggunakan gender yang standard jangan membuat gender dengan ukuran kecil, karena akan mempengaruhi bunyi yang dihasilkan. Dengan terbiasa memainkan gender standard (besar) maka anak-anak terbiasa mendengarkan suara aslinya. Apabila gender terlalu tinggi anak-anak bisa menggunakan kursi untuk membantu posisi duduk seperti orang dewasa memainkan gender.

Sedangkan pada Sanggar Swastika Swara yang didirikan oleh Ketut Agus Swastika yang merupakan anak didik dari Sanggar Kayu Mas mengadaptasi metode mengajar gender seperti di Kayu Mas. Metode pengajaran per bagian yang diawali dengan sikap duduk, cara memegang panggul, cara membuka dan menutup bilah, pengenalan nada dan wilayah pukulan pada bilah untuk tangan kanan dan kiri serta memberi materi/ lagu (gending) yang termudah terlebih dahulu hingga yang aling sulit. Urutan lagu yaitu (1) Tulang Lindung; (2) Crukcuk Punyak; (3) taki Bunyi; (4) Pakang Raras. Beberapa metode yang digunakan untuk mengajar gender anak-anak adalah metode demonstrasi dan pendampingan. Metode demonstrasi yaitu pelatih memberikan contoh di depan kemudian diikuti atau dipraktekkan oleh para siswa. Metode kedua yaitu pendampingan dimana pelatih datang ke siswa yang kurang bisa kemudian didampingi dan langsung diberikan contoh untuk dipraktekkan. Selain metode tersebut Swastika mengembangkan metode lain yaitu memberikan tugas rumah kepada siswa untuk belajar gender di rumah dengan cara menonton video yang sudah direkam sebelumnya. Pada setiap tahapan perpindahan dari materi 1 ke materi berikutnya, Swastika menggunakan test untuk meningkatkan motivasi anak-anak dan menumbuhkan daya saing yang sehat. Dari hasil wawancara dengan peserta didik Kadek Dian Ariyanti, bahwa metode demonstrasi yaitu pelatih didepan sebagai center dalam mengajarkan anak didik serta metode pendampingan dirasakan lebih mudah karena dengan saling berhadapan maka serasa lebih diperhatikan.

Dari kedua sanggar di atas ditemukan bahwa keduanya menerapkan metode *hearing teaching model* (model *maguru kuping*) dan *panggul teaching model* (model *maguru panggul*). *Hearing teaching model* (Model *Maguru Kuping*) merupakan metode dengan berguru dari hasil rekaman melalui kaset VCD, DVD, atau media rekaman lainnya. Sistem *maguru kuping* ini sangat membantu peserta dalam proses menghafal melodi. Sebelum materi diberikan, peserta diharapkan memiliki hasil rekaman dengan mempelajari gender dari hasil mendengar rekaman. Namun sistem ini memiliki kelemahan besar yaitu salah dalam menginterpretasi terhadap gending yang didengarkan. *Panggul teaching model* (model *maguru panggul*) yaitu peserta menyimak seksama teknik-teknik yang didemostrasikan pengajar, dilanjutkan peserta mengikuti petunjuk dan saran yang diberikan pengajar.

e. Penilaian Pembelajaran

Penilaian belajar berkaitan dengan pengukuran atau kompetensi yang dikuasi setelah mengikuti pembelajaran dan sebelumnya. Cara menilai keberhasilan belajar gender adalah dengan memberikan kesempatan masing-masing peserta belajar untuk tampil membawakan lagu sesuai dengan tingkatannya. Berikut ini adalah table penilaian keberhasilan belajar gender wayang:

Tabel 2.

Penilaian Keberhasilan Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak (Sumber: Sanggar Gangsa Dewa, 2018)

NO	Insikator Penilaian	Presentase
1.	Struktur lagu	10%
2.	Teknik(cara duduk, cemegang panggul, teknik memukul dan menutup bilah)	50%
3.	ekspresi (penjiwaan)	30%
4.	penampilan (tata busana, kerapian, disiplin)	10%
	TOTAL	100%

Dalam pembelajaran gender wayang terdapat tingkatan level yang mengindikasikan kemampuan peserta belajar. Tingkatan tersebut ditentukan dari lagu yang dimainkan berdasarkan kesulitan permainan lagu tersebut.

C. Pengembangan Video Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak

Menciptakan video pembelajaran gender wayang dengan target audiens anak-anak dilakukan dengan 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pimpinan produksi

dalam pembuatan video pembelajaran adalah sutradara. Sutradara bertugas mewujudkan karya video sesuai dengan desain produksi dan berperan sebagai pemimpin, seniman dan penasehat teknis (Susanthi, 2018). Ketiga tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Pra Produksi

Tahapan ini adalah proses sebelum melakukan pengambilan gambar. Hal terpenting yang dilakukan dalam tahapan ini adalah melakukan studi pustaka dan studi lapangan dengan metode wawancara (Susanthi, 2019). Studi lapangan yang dilakukan yaitu ke beberapa sanggar gender di Denpasar yaitu Sanggar Gangsa Dewa, Sanggar Kayu Mas dan Sanggar Swatika Swara. Pada tahapan ini dilakukan analisis materi yang ditampilkan dalam video pembelajaran. Setelah mendapatkan data kemudian dilakukan reduksi data untuk membuat desain produksi video pembelajaran dilengkapi dengan naskah.

2. Produksi

Tahapan produksi adalah tahapan pengambilan gambar video pembelajaran. Dalam tahapan ini menggunakan 2 camera yang terbagi dalam 1 kamera untuk master yang mengambil gambar wide, sedangkan kamera 2 untuk mengambil gambar insert (lebih dekat dengan objek). Pengambilan gambar dilakukan dengan beberapa kali pengambilan gambar (*take*), yaitu take 1 untuk mengambil gambar proses latihan antara pelatih dengan peserta belajar; take 2 yaitu pengambilan gambar proses belajar yang diambil lebih dekat (*close*); take 3 adalah pengambilan gambar khusus untuk pelatih sebagai *opening*. Dalam tahapan ini menggunakan 2 kamera jenis Sony dilengkapi dengan alat perekam audio serta lighting yang telah terpasang di panggung.

3. Pasca Produksi

Tahapan pasca produksi adalah tahapan akhir dari pembuatan video pembelajaran. Proses ini meliputi transfer data video hasil produksi ke dalam computer editing. Proses editing terbagi menjadi *editing online* dan *editing offline*. *Editing online* adalah proses penyusunan gambar sesuai dengan tuntutan naskah yang sudah disusun. Sedangkan *editing offline* adalah proses dimana gambar sudah tersusun tinggal merapikan warna visual agar memiliki tone warna yang sama melalui tahapan grading warna.

Dari hasil pembangunan video pembelajaran gender wayang, terdapat implementasi pembantuan karakter untuk anak-anak yaitu:

a. Nilai Religius

Religius adalah salah satu pendidikan karakter yang memiliki nilai hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa. Azzet (2011) menyampaikan bahwa nilai religius adalah nilai yang mendasari pendidikan karakter karena Indonesia merupakan negara beragama. Nilai religius merupakan penghayatan dan implementasi dari ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Gamelan gender biasanya berfungsi untuk mengiringi upacara keagamaan, sehingga secara tidak langsung dengan memainkan gender sebagai wujud bhakti kepada Tuhan Yang Maha Esa. Nilai religius yang terkandung dalam garapan ini adalah sikap dan perilaku anak-anak yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya melalui doa bersama secara rutin sebelum dan setelah memainkan gender. Nilai ini menyangkut keyakinan hubungan anak-anak dengan Tuhan, yang menekankan wujud syukur atas kesehatan, keselamatan dan kelancaran sehingga anak-anak mampu bermain gender dengan baik. Mengawali penciptaan garapan ini dimulai dengan doa bersama yang dikenal dengan nama upacara *nuasen* memohon keselamatan dan kelancaran dalam proses penciptaan hingga penyajiannya.

Pada *opening* video pembelajaran terdapat kata “Om Swastiastu” yang berarti “Semoga ada dalam keadaan baik atas karunia Tuhan”. Doa penutup “Om Santih Santih Santih Om” sebagai bentuk syukur dihadapan Tuhan pun disampaikan oleh anak-anak secara bersama-sama diakhir garapan dengan sikap tangan dicakapkan didada. Saat proses produksi dilaksanakan terdapat sarana upacara *canang* untuk memohon keselamatan dihadapan Tuhan Yang Maha Esa.



Gambar 1. Pelatih gender mengucapkan salam “Om Swastiastu” diawal video pembelajaran dan “Om Santi Santi Santi” pada akhir video pembelajaran (Sumber: Susanthi, 2018)

b. Nilai Toleransi

Sikap toleransi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sifat atau sikap menenggang (menghargai, membiarkan, membolehkan) pendapat, pandangan kepercayaan, kebiasaan, kelakuan dan lain sebagainya yang berbeda dengan pendiriannya sendiri. Hariyanto dkk. (2013) mengungkapkan bahwa toleransi merupakan sikap menerima secara terbuka orang lain yang tingkat kematangannya dan latar belakangnya berbeda.

Sikap anak-anak memiliki toleransi tercermin dari perbedaan-perbedaan yang mereka hadapi. Kemajemukan anak-anak tersebut seperti gender, asal sekolah, asal rumah tinggal, usia. Untuk itu saat berlatih hingga tampil di atas panggung, anak-anak belajar saling menghormati dalam berinteraksi. Mereka belajar untuk tidak menjadi dominan saat berlatih hingga di panggung kecuali ada dalam konsep garapan. Contoh lainnya adalah usia mereka berbeda-beda walaupun mereka memainkan gending gender yang sama, namun anak yang usianya lebih tua atau senior menghormati juga anak yang usianya dibawah dengan memainkan gender secara harmoni.

c. Nilai Disiplin

Disiplin dideskripsikan sebagai tindakan pengendalian diri terhadap aturan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan. Kemendiknas (2010) mendeskripsikan disiplin sebagai tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Indikator disiplin dalam Kemendiknas yaitu (1) Membiasakan hadir tepat waktu; (2) membiasakan mematuhi aturan; (3) Menggunakan pakaian sesuai dengan ketentuan.

Nilai disiplin yang hadir dalam permainan gender ini adalah (1) Hadir tepat waktu: anak-anak saat latihan digemleng untuk datang tepat waktu. Mereka diberi batasan waktu kehadiran, sehingga jika mereka datang tepat waktu maka latihan dapat berjalan dengan baik dan lancar. Begitupula saat produksi video pembelajarn semua anak hadir tepat waktu sehingga pementasan dapat berjalan dengan lancar; (2) Ketaatan terhadap aturan permainan gender: dalam permainan gender terdapat beberapa aturan-aturan permainan, maka untuk menghasilkan nada yang harmoni mereka harus mentaati aturan permainan tersebut; (3) Ketaatan dalam berpakaian: terlihat saat pertunjukkan dilaksanakan semua anak disiplin menggunakan pakaian yang sudah disepakati saat pementasan yaitu menggunakan pakaian adat Bali. Sehingga disiplin berpakaian ini berdampak pada indahnyanya *performance* anak-anak dengan keseragaman.

d. Kerja Keras

Kerja keras adalah suatu perilaku yang bertujuan mengatasi berbagai hambatan untuk mencapai visi misi hasil sebaik-baiknya. Guna mengatasi hambatan maka upaya menyelesaikan yang menjadi tugas dapat dilaksanakan dengan tuntas. Menurut Yaumi (2014) kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya dalam mengatasi berbagai hambatan serta menyelesaikannya dengan sebaik-baiknya.

Bentuk kerja keras yang tampak dalam penciptaan garapan ini dapat ditemui pada aspek proses penciptaan (latihan). Menciptakan garapan ini membutuhkan latihan yang rutin. Anak-anak selama proses latihan dihadapkan dengan berbagai hambatan diantaranya mereka harus mengatur waktu untuk belajar mata pelajaran sekolah, karena semua anak-anak yang tampil adalah pelajar. Selain itu mereka juga dihadapkan pada ujian-ujian sekolah selama proses latihan. Anak-anak memiliki sikap kerja keras mengatur waktu antara tugas sekolah dengan tugas dalam menghafalkan tembang, gerak dalam garapan ini. Nilai kerja keras dalam permainan ini tampak dari semangat pantang menyerah anak-anak untuk terus berlatih dan belajar gender hingga mereka mahir memainkannya. Mereka

tidak mudah menyerah apabila dihadapkan dengan berbagai masalah. Dengan semangat tersebut maka tujuan permainan dapat tercapai dengan baik. Sikap kerja keras yaitu dapat mengatur waktu dengan baik anak-anak dapat menghadapi masalah yang dihadapi, sehingga mereka bisa tampil maksimal saat perekaman video pembelajaran.

e. Mandiri

Nilai mandiri merupakan sikap yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan masalah. Steinberg dalam Yusuf (2001) mengemukakan bahwa kemandirian diartikan sebagai kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sendiri atau sedikit bimbingan, sesuai dengan tahap perkembangan dan kapasitasnya. Indikator mandiri yaitu memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan tanpa campur tangan orang lain; memiliki kekuatan terhadap pengaruh orang lain; dan memiliki percaya diri dalam mengambil keputusan. Tipe kemandirian yaitu kemandirian emosional, behavioural dan nilai.

Kemandirian yang tampak dalam penciptaan ini adalah anak-anak yang terlibat dalam garapan ini memutuskan sendiri untuk terlibat dalam pementasan, tanpa ada paksaan dari orang lain seperti orang tua. Terbukti kekuatan terhadap pendapat mereka muncul saat proses latihan berlangsung. Anak-anak memiliki sikap berlatih di sanggar sendiri tanpa didampingi orang tua. Orang tua hanya mengantar dan menjemput mereka sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Kemandirian tersebut termasuk kemandirian emosional dan perilaku yaitu anak-anak berusaha melepaskan diri dari ikatan kekanak-kanakan serta bisa menentukan pilihan dan mengambil keputusan sendiri.

f. Cinta tanah air

Cinta tanah air merupakan ciri dari berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan tinggi terhadap bangsa dan lingkungan. Indikator cinta tanah air adalah menggunakan produk dalam negeri termasuk juga bahasa negeri sendiri dengan baik dan benar (Wibowo, 2012). Selain itu Mustari (2014) mengemukakan bahwa salah satu ciri sikap cinta tanah air atau menghargai keindahan alam dan budaya Indonesia. Nilai cinta tanah air jika dikaji dari video pembelajaran ini pertama, dalam penyajian garapan ini menggunakan bahasa Indonesia dengan tetap menggunakan beberapa istilah daerah Bali. Kedua, pakaian yang digunakan anak-anak saat tampil adalah pakaian daerah Bali sebagai makna mereka telah menggunakan produk dalam negeri.

4. Implementasi Video Pembelajaran Gender Wayang Untuk Anak-Anak

Video pembelajaran yang telah dibuat diterapkan pada 2 sanggar yaitu Sanggar Gangsa Dewa dan Sanggar Swasti Swara. Hal ini adalah langkah nyata dalam menerapkan sistem pembelajaran gender wayang. Pada tahap uji coba ini telah berhasil diterapkan peserta. Peserta merasa terbantu dengan adanya video pembelajaran ini, karena setelah mereka belajar gender di sanggar, mereka dapat melatih kembali di rumah dengan menonton video pembelajaran. Adanya kebiasaan dalam video pembelajaran yang memulai dan mengakhiri kegiatan dengan berdoa juga diikuti oleh peserta didik. Bahkan kalimat-kalimat motivasi yang diberikan oleh pelatih dalam video juga mampu menggugah peserta untuk giat dan kerja keras dalam berlatih.

5. Evaluasi Video Pembelajaran Gender Wayang Anak-Anak

Tahap evaluasi video pembelajaran gender wayang untuk anak-anak ini dilakukan uji atau *review* para ahli dibidang gender. Dalam model ini dapat dilakukan setiap tahapan yang disebut evaluasi formatif, misalnya *review* ahli, evaluasi kelompok kecil dan lain sebagainya. Dari hasil *review* ahli bersama Bapak I Wayan Suweca, S.SKar., M.Si, I Nyoman Sudarna, B.A maestro gender wayang memberikan beberapa masukan terkait video pembelajaran, yaitu:

- a. Nama dari bagian fisik gender yang disebut *Dupak* sebelumnya dalam video pembelajaran disebut "*Dupak* atau sandal" sebaiknya cukup menyebut nama "*Dupak*" dan menghilangkan kata "Sandal".
- b. Nama dari bagian fisik gender yang disebut *Cagak* sebelumnya hanya menyebut "*Cagak*" beliau meminta untuk menambahkan bagian *Cagak* dengan tambahan "*Layah Cagak*".
- c. Nama dari bagian fisik gender yang disebut *Pelawah* sebelumnya hanya disebut "*Pelawah* ", ditambahkan bagian dari *Pelawah* yang terdiri dari *adeg-adeg, tatak* (bagian bawah gender) dan *dupak*.
- d. Pada bagian alat pemukul yang sebelumnya disebut *ceng-ceng*, disarankan untuk mengganti istilah tersebut dengan kata "*Ateg-anteg*". Bahan *Anteg-anteg* tersebut ada dari kayu ada dari tanduk menangan, kerbau, dan sapi.

- e. Beliau sangat setuju dengan metode pengajaran yang diawali dengan berdoa mengucapkan Om Swastiastu dan mengakhiri dengan Om Santi Santi Santi sebagai wujud rasa bhakti dan syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini sebagai wujud dari nilai religius.

SIMPULAN

Desain video pembelajaran gender wayang untuk pembentukan karakter anak-anak menggunakan model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate) terdiri dari 5 tahapan. Tahapan pertama yaitu tahap mengidentifikasi masalah dan kebutuhan, yaitu dibutuhkan video pembelajaran untuk anak-anak dengan karakteristik *entry point* anak-anak yang belajar gender adalah anak-anak normal dengan kajian umur mulai 5 tahun atau anak yang sudah bisa menghitung. Tahap kedua adalah pembuatan desain pembelajaran gender wayang untuk anak-anak. Ketiga adalah pengembangan adalah wujud dari desain tersebut dalam bentuk video pembelajaran. Keempat, video pembelajaran tersebut diimplementasikan pada Sanggar Gangsa Dewa dan Swasti Swara yang selanjutnya tahap lima dievaluasi oleh ahli. Penerapan lima tahapan model ADDIE sangat baik. Tahapan yang paling penting adalah analisis melalui identifikasi masalah yang berdampak pada proses pembelajaran dan asumsi solusi.

Menciptakan video pembelajaran gender wayang yang efektif dan komunikatif untuk pembentukan karakter anak-anak dilakukan dengan menyisipkan nilai-nilai pendidikan karakter dalam video pembelajaran baik dari proses maupun melekat dalam video. Dari 18 nilai yang lebih banyak tercermin adalah 6 nilai karakter yaitu nilai religius, kerja keras, disiplin, kerja keras, mandiri dan cinta tanah air. Berdasarkan uji ahli, video pembelajaran gender wayang anak-anak mendapat respon positif dari para ahli. Mereka meminta untuk mempertahankan nilai-nilai tersebut tetap terkandung dalam video pembelajaran gender terutama dalam penerapan pembelajaran gender wayang. Diantaranya nilai religius yang menyisipkan doa diawal dan akhir pembelajaran, serta nilai disiplin yang meminta anak-anak untuk mengikuti petunjuk instruktur serta cinta tanah air dengan menggunakan pakaian adat saat melakukan latihan.

DAFTAR RUJUKAN

- Azzet, AkmadMuhaimin. (2011). *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Dibia, I Wayan. (1999). *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia Bekerjasama dengan arti.lineatasbantuan Ford Foundation.
- Hariyanto dan Muchlas Samani. (2013). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Larry Julianto, I.N. (2019). "Nilai Visual Dalam Perkembangan Medium Komunikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0". SENADA (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur), 2, 26-30. Retrieved from <https://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/senada/article/view/249>
- Kemendiknas. (2010). *Bahan Penelitian: Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas
- _____. (2011). *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendiknas
- Khusniati, M. (2012). *Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPA*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 1 (2): 204-210
- Lickona, Thomas. (1992). *Educating For Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books
- Mustari, Mohamad. (2014). *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Pribadi, Benny. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat
- Sagala, Syaiful. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. AFABETA
- Samani, Muchlas, dkk. (2012). *Pendidikan Karakter*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Suharta, I Wayan, Ni Ketut Suryatini. 2013. *Proses Pembelajaran Gamelan Gender Wayang Bagi Mahasiswa Asing ISI Denpasar*, Laporan Tahunan Penelitian Fundamental, Denpasar: ISI Denpasar
- Sunarto. (2009). Pengertian Prestasi Belajar. Jurnal. Diakses 1 Mei 2019. <http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/>

SEMINAR NASIONAL SANDYAKALA 2019

- Suryatini, Ni Ketut & Ni Putu Tisna Andayani. (2010) *Perkembangan Gender Wayang Kayumas*. Diakses tanggal 19 Mei 2017. Tersimpan di [http://repo.isi-dps.ac.id/145/1/Perkembangan Gender Wayang Kayumas.pdf](http://repo.isi-dps.ac.id/145/1/Perkembangan_Gender_Wayang_Kayumas.pdf)
- _____ & Suharta. (2013). *Proses Pembelajaran Gamelan Gender Wayang Bagi Mahasiswa Asing di ISI Denpasar*. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Susanthi, Nyoman Lia. (2018). *Directing of Documentary Bilingual "Lukisan Barong Gunarsa" in Expository Style*. Diakses tanggal 1 Januari 2019. Tersimpan di <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/mudra/article/view/522/275>
- _____ (2019). *Rumah Kreatif Desa Musi Gerokgak*. Diakses tanggal 10 Januari 2019. Tersimpan di <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/679/361>
- Triyanuartha, I Nyoman. (2017). *Gender Wayang Singaraja Dulu dan Kini*. Denpasar: Art Music Today
- Wibowo, Agus. (2012). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Widiastuti, Dian. (2017). *Pembelajaran Nilai Melalui Gender Wayang di Sanggar Genta Mas Cita, Panjer, Denpasar Selatan*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Yaumi, Muhammad. (2014). *Pendidikan Karakter: Landasan Pilar dan Implementasi*. Jakarta: Prenada madea Group
- Yusuf. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Zubaedi. (2011). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan*, Jakarta: Kencana