
Media Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Seni Karawitan di Kerobokan

I Putu Arya Diantara*

Institut Seni Indonesia Denpasar
Indonesia
arya.sandhy@undiksha.ac.id

Ida Ayu Trisnawati

Institut Seni Indonesia Denpasar
Indonesia
dayutrisna@gmail.com

Ni Made Arshiniwati

Institut Seni Indonesia Denpasar
Indonesia
arshiniwati@gmail.com



* Corresponding author

Citation in APA style:

Diantara, I., Trisnawati, I., Arshiniwati, N. (2024). Media pendidikan karakter pada pembelajaran seni karawitan di Kerobokan. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 4(4), 418-424.

Abstract

This research aims to discuss the importance of character education for Sekehe Gong Taman Satya Budaya Kerobokan Kelod through the media of Gong Kebyar gamelan training. The data collection methods used were observation, literature study, documentation study and interviews where data collection was carried out by observation and interviews in the field. The analysis used is qualitative analysis. This research uses factors that influence the level of success in character education and is linked to the Gong Kebyar gamelan learning method. This is very significant considering that character education is an effort to embody the Sekehe Gong Taman Satya Budaya Kerobokan Kelod which is based on the reality of the problems in this research such as the decline in the quality of youth's attractiveness in participating in musical arts due to digital technology. By optimizing character education for youth at Sekehe Gong Taman Satya Budaya Kerobokan Kelod through the application of musical art teaching methods, especially Gong Kebyar, youth are expected to be able to increase good knowledge (moral knowing), good feelings (moral feeling) and good behavior (moral action). Theoretically, the results of this research are expected to contribute to the community of Banjar Taman Kerobokan Kelod so that it can help in increasing the intelligence of students and can be applied in both formal and informal learning processes, so that the aim of character education through art can provide material to students, so that they can also realize it significantly.

Keywords: Gong Kebyar, Teaching Methods, Character Education

PENDAHULUAN

Bali juga terkenal karena keragaman budaya dan adat istiadat yang masih melekat pada setiap masyarakatnya. Teknologi mempermudah kehidupan manusia, sedangkan seni memperhalus jiwa manusia. Melalui seni budaya khususnya seni karawitan dapat membentuk karakter dan mental peserta didik. Pembelajaran seni karawitan mengenalkan nilai-nilai dan norma-norma yang ada dalam masyarakat kepada peserta didik, memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran seperti menyenangkan perasaan peserta didik, membuat peserta didik

aktif, terciptanya kebersamaan antara peserta didik dengan pelatih menumbuhkan rasa percaya diri, disiplin, kejujuran dan menyesuaikan pikiran perasaan dan tindakan. Menurut (Andhika I Made, 2015) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh sebab itu pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar dalam suatu lingkungan belajar dan peserta didik tidak hanya menguasai kompetensi tapi juga menjadikan peserta didik mengenal, menyadari/peduli, dan menginternalisasikan nilai-nilai dan menjadikannya perilaku.

Istilah karawitan merupakan karawitan itu adalah formulasi musikal bunyi-bunyian baik vocal maupun instrumental. Karawitan instrumental Bali disebut Gamelan, dan karawitan vokal disebut *tembang* atau *sekar*. Gamelan ialah sebuah orkestra yang terdiri dari macam-macam instrumen yang terbuat dari batu, kayu, bambu, besi, perunggu, kulit, dawai, dan lain-lainnya. Karawitan identik dengan bunyi dari instrumen gamelan dan vocal manusia yang menggunakan tangga nada pentatonik yang sering disebut dengan laras *pelog* dan *selendro*. Istilah gamelan dipakai juga untuk menyebutkan musik (lagu-lagu) yang dihasilkan oleh permainan instrumen-instrumen Karawitan sebagai sebuah produk budaya, di Bali tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakatnya, hampir tak ada suatu upacara keagamaan yang sempurna tanpa ikut serta gamelan (Andhika I Made, 2015). Oleh sebab itu karawitan merupakan kerawitan dijadikan sebagai wadah komposisi untuk menyusun kerawitan yang memanfaatkan perpaduan bunyi instrumen gamelan dan vokal. Metode praktikum adalah proses pembelajaran dimana peserta didik melakukan dan mengalami sendiri, mengikuti proses, mengamati obyek dan menganalisis. Dalam karawitan tentunya proses yang hasilkan mengarah pada karakter peserta didik. Peserta didik diberikan pemahaman tentang pendidikan karakter dalam membentuk seni musik karena hal itu sangat penting di terapkan dalam berkembangnya suatu seni karawitan tersebut.

Pendidikan karakter merupakan proses pemberian tuntunan peserta/anak didik agar menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga serta rasa dan karsa. Karakter tersebut diharapkan menjadi kepribadian utuh yang mencerminkan keselarasan dan keharmonisan dari olah hati, olah pikir, olah raga, serta olah rasa/karsa. Dalam pendidikan karakter ada tiga komponen karakter yang baik yang perlu ditanamkan, yaitu: moral *knowing*, moral *feeling* dan moral *action*. Moral *knowing* perlu ditanamkan. Karena mencakup enam hal penting, yaitu: *moral awereness/kesadaran moral*, *knowing/mengetahui nilai-nilai moral*, *perspective taking*, *moral reasoning*; *moral dekcition making and self knowledge*. Moral *feling* merupakan energy untuk seseorang bertindak sesuai dengan prinsip-prinsip moral. Yang berkaitan dengan moral ini adalah: (1) *conscience* (nurani), (2) *self sisteem* (percaya diri), (3) *empathy* (merasakan penderitaan orang lain), (4) *moral loving he good* (mencintai kebenaran), (5) *moral self control* (mampu mengontrol diri), (6) *moral humility* (kerendahan hati). Moral *action* mewujudkan pengetahuan nyata (I Wayan Mastra, 2019).

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Tahapan yang dilalui langkah- langkah penelitian ini, meliputi rancangan penelitian, lokasi penelitian, jenis dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengecekan keabsahan data dan teknik analisis data. Untuk pengumpulan data dengan metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi, dan metode studi kepustakaan.

METODE

Adapun metode yang dipergunakan dalam pembelajaran yaitu metode *meguru kuping*, *meguru munyi* dan *meguru panggul*. Alasan pendidik menggunakan metode ini sebagai pelestarian metode pembelajaran tradisional Bali dan memudahkan peserta didik dalam menyerap materi. *Meguru panggul* 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 mempraktekkan dari mendengar tersebut. Metode *meguru munyi* adalah bagaimana cara untuk menirukan bunyi atau suara dari guru yang merupakan pola melodi dari gamelannya kemudian di tirukan dengan memukul gamelan tersebut (Kariasa, 2014). Keunggulan metode ini yaitu dapat melatih daya ingat dan pengelihan peserta didik tentang memainkan suatu jenis tungguhan melodi suatu *gending* dengan mengikuti arah panggul. Sekehe Gong Taman Satya Budaya Kerobokan Kelod mengimpletasikan dengan menggunakan metode *meguru panggul* yang dominan di aplikasi pada pelatihan *gong kebyar* karena pendidik secara langsung memainkan atau menyajikan tungguhan melodi tertentu dengan mengikuti arah panggul dari jenis tungguhan. tertentu yang membawakan melodi suatu *gending* dalam permainan Gong Kebyar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan penyampaian informasi dari pendidik ke peserta didik, sehingga terjalinnya informasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Proses pembelajaran dalam penelitian ini melalui empat tahapan yaitu tahap persiapan (*preparation*), penyampaian (*presentation*), pelatihan (*practice*), dan penampilan (*performance*) (Satya Kusuma, 2023). Hal serupa juga diungkapkan oleh salah satu seniman karawitan dari Desa Kerobokan yang mengungkapkan bahwa tahap persiapan adalah suatu perlengkapan atau persediaan agar mampu dilaksanakan dengan baik. Tahap ini lebih berkaitan dengan mempersiapkan suatu yang dibutuhkan sebelum proses pembelajaran dimulai seperti rencana pembelajaran, rencana jadwal tatap muka, mempersiapkan materi pembelajaran, persiapan tahapan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran, mempersiapkan media pembelajaran dan mempersiapkan tempat untuk melaksanakan proses pembelajaran. (Wawancara dengan Asta Swuarjaya, 12 November 2023).

Proses Pembelajaran Seni Karawitan pada Sekehe Gong Taman Satya Budaya Kerobokan Kelod

Adapun tahapan-tahapan proses pembelajaran Sekehe Gong Taman Satya Budaya sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan di lakukan pada jam 6.30 dengan mempersiapkan sarana yang di gunakan dalam proses pembelajaran seni karawitan. Tahap persiapan ini dilakukan oleh semua pemuda yang terlibat dalam proses pembelajaran ini dengan sistem yang digunakan yaitu ngayah tanpa di bayar dan di lakukan pelatihan gamelan gong kebyar pada pukul 7 malam. Tujuan dari tahap persiapan antara lain dapat mengurangi hambatan-hambatan yang biasanya terjadi pada proses pembelajaran, untuk membangkitkan rasa ingin tahu, menimbulkan minat dan bakat peserta didik, memberikan prasarana positif mengenai materi yang akan disampaikan, menyingkirkan hambatan dalam pembelajaran, menghilangkan rasa takut, dan mengajak penuh peserta didik belajar dari awal serta mengemukakan berbagai masalah saat proses pembelajaran berlangsung. Pada media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan media gambelan Gong Kebyar.

b. Tahap Penyampaian

Dalam pembelajaran seni karawitan pada Sekehe Gong Taman Satya Budaya memiliki tiga kegiatan penyampaian diantaranya kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran gamelan Gong Kebyar berlangsung selama 12 kali tatap muka setiap bulan dan di setiap pertemuannya berlangsung selama 2 jam per hari. Berikut ini merupakan tahapan kegiatan penyampaian.

c. Tahap Pelatihan

Pelaksanaan pembelajaran seni karawitan sebagai media pendidikan karakter pada Sekehe Gong Taman Satya Budaya dilakukan selama 12 kali tatap muka setiap bulan yang sudah ditentukan oleh peneliti, namun jadwal tersebut bisa berubah-ubah sesuai dengan kondisi di lapangan. Pada pembelajaran ini I Gede Sudarmayasa sebagai guru pelatih menggunakan tiga metode inovatif dalam penyampaian materi di antaranya metode ceramah, metode demonstrasi dan metode drill. Di setiap pertemuan dilaksanakan selama kurang lebih 2 jam dalam 1 hari pertemuan dengan memberikan materi tabuh gilak sebagai pemahaman awal guna melihat nilai karakter yang muncul pada diri peserta didik.

d. Tahap Penampilan

Tahap penampilan merupakan tahapan terakhir dalam sebuah proses, yang dimana pada tahapan ini memiliki tujuan untuk memastikan kepada peserta didik bahwa materi pembelajaran dan metode yang dipergunakan berhasil diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah memberikan materi mengenai nada dasar, pengenalan simbol dalam notasi karawitan Bali, serta satu materi tambahan yaitu tabuh gilak yang dipaparkan selama 12x tatap muka setiap bulan dan di pertemuan terakhir peserta didik menampilkan materi tabuh gilak yang sudah dipaparkan oleh pendidik (peneliti), dan mendapatkan hasil secara maksimal.

Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Seni Karawitan Pada Sekehe Gong Taman Satya Budaya Kerobokan Kelod

Gong kebyar sebagai hasil kreativitas manusia memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Bahkan Gong Kebyar telah mampu memberikan nilai-nilai kehidupan yang sangat berguna sebagai acuan untuk pendidikan karakter yang digali baik dari segi fisik, komposisi, maupun fungsi instrumennya dalam sistem orkestrasi (Kariasa, 2014) Pembelajaran seni karawitan sebagai media pendidikan karakter pada Sekehe Gong Taman Satya Budaya Kerobokan Kelod, melalui aktivitas inilah anggota secara tidak sadar menunjukkan karakter dirinya dengan pengoptimalan pendidikan karakter. Pada saat proses ini peserta didik membiasakan diri untuk jujur, mengungkapkan hal-hal yang dia belum ketahui dan mengatakan hal-hal yang mereka ketahui. Selain jujur, nilai karakter yang muncul pada kegiatan ini adalah perhatian, keberanian, dan percaya diri pada saat kegiatan ini berlangsung, secara tidak sadar terbangun nilai karakter disiplin, kerja keras, rasa ingin tahu, imajinatif, analitis dan kreatif (Suryani, 2019). Terlibatnya Kelihan Adat dalam proses pelatihan ini menjadi suatu dukungan untuk pemuda Sekehe Gong Taman Satya Budaya Kerobokan Kelod agar lebih bersemangat dalam melestarikan budaya seni yang ada di Banjar Taman Kerobokan Kelod dan dapat memberikan contoh untuk generasi selanjutnya betapa pentingnya kita dapat ikut serta dalam mempertahankan budaya ini.

Faktor Penghambat Dan Faktor Pendukung Pembelajaran Seni Karawitan di Sekehe Gong Taman Satya Budaya Kerobokan Kelod

Terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri (individu) dan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri. Kedua faktor ini dijadikan acuan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada diri peserta didik di Sekehe Gong Taman Satya Budaya Kerobokan Kelod dengan tujuan meningkatkan pendidikan karakter dan dapat mengembangkan potensi diri dalam kegiatan pertunjukan seni karawitan.

Faktor Pendukung Proses Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar

Dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu yang sedang belajar

a. Faktor Internal

1. Minat Peserta

Minat peserta didik sangat mempengaruhi kelancaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Minat yang kuat dapat mendorong peserta didik agar bisa memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

2. Bakat Peserta Didik

Bakat merupakan kemampuan tertentu atau khusus yang dimiliki oleh setiap individu yang hanya dengan rangsangan atau latihan, kemampuan ini dapat berkembang dengan baik. Bakat peserta didik yang mengikuti pembelajaran seni karawitan pada Sekehe Gong Taman Satya Budaya Kerobokan Kelod rata-rata sudah mampu memainkan gamelan Gong Kebyar

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dapat mendukung keberlangsungan proses pembelajaran. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi proses pembelajaran seni karawitan pada sekehe gong taman satya budaya sebagai berikut:

1. Faktor keluarga

Faktor keluarga merupakan faktor utama dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Keluarga banyak memberikan dorongan atau motivasi terhadap peserta didik, sehingga peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Faktor keluarga merupakan faktor utama penentu perkembangan peserta didik. Menurut mengatakan peran keluarga sangat penting bagi tumbuh kembang siswa sehingga menjadi orang pribadi yang sehat, cerdas, terampil mandiri dan berahlak mulia. (Satya Kusuma, 2023)

2. Faktor Guru

Faktor guru merupakan keberhasilan suatu proses pembelajaran akan tergantung kepada kepiwaan guru dalam menggunakan metode dan teknik pembelajaran. Maka dari itu kepribadian guru, pengetahuan yang dimiliki guru dan cara mengajar turut berperan penting dalam hasil belajar. Dalam proses pembelajaran pada Sekehe Gong Taman Satya Budaya Kerobokan Kelod guru atau pendidik dituntut untuk dapat memberikan suasana yang menyenangkan sehingga membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

3. Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pembelajaran pelengkap dan lain sebagainya, sedangkan prasarana ialah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil dan lain sebagainya.

Faktor Penghambat Proses Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar

Dalam sebuah pembelajaran tentu adanya faktor yang menjadi penghambat pada saat keberlangsungan pembelajaran. Faktor-faktor tersebut tidak hanya muncul dari diri peserta didik bisa juga muncul dari lingkungan disekitar nya seperti contoh faktor lingkungan sekitar adanya anak atau anggota yang tidak mengikuti pembelajaran mempengaruhi peserta atau anggota yang sudah bersemangat ingin melanjutkan pelatihan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran dalam penelitian ini melalui empat tahapan yaitu tahap persiapan (*preparation*), penyampaian (*presentation*), pelatihan (*practice*), dan penampilan (*performance*). Hal serupa juga diungkapkan oleh salah satu seniman karawitan dari Desa Adat Kerobokan yang mengungkapkan bahwa tahap persiapan adalah suatu perlengkapan atau persediaan agar mampu dilaksanakan dengan baik. Tahap ini lebih

berkaitan dengan rencana pembelajaran, rencana jadwal tatap muka, mempersiapkan materi pembelajaran, persiapan tahapan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran, mempersiapkan media pembelajaran dan mempersiapkan tempat untuk melaksanakan proses pembelajaran.

- b. Metode dengan konsep meguru kuping, meguru munyi dan meguru panggul menjadi acuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini memberikan kemudahan dalam melakukan proses pembelajaran dengan fokus terhadap metode yang telah diterapkan. Hal senada juga di ungkapkan oleh salah satu seniman karawitan yang ada di desa kerobokan bahwa dalam penerapan suatu program tidak akan terlepas dari faktor yang dapat mendukung dan menghambat penerapan program tersebut.
- c. Terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri (individu) dan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri

REFERENSI

- Andhika I Made. (2015). *Banjar dan Konsep Komunitas di Bali. Banjar Dan Konsep Komunitas Di Bali, Denpasar.*
- I Wayan Mastra. (2019). Implimentasi Seni Dalam Pendidikan Karakter Sebuah Alternatif Menuju Kedamaian. Widyadari: Jurnal Pendidikan.
- Kariasa. (2014). Metode Untuk Mengoptimalkan Pendidikan Karakter Terhadap Mahasiswa Jurusan Karawitan Isi Denpasar Melalui Gong Kebyar.
- Satya Kusuma, I. P. B., Sudirga, I. K., & Putra, I. W. D. (2023). Pembelajaran Gamelan Gong Kebyar Berbasis Metode Inovatif Notasi Dingdong Pada Sekaa Gong Mredhu Kumara. *PENSI : Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*
- Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan.*