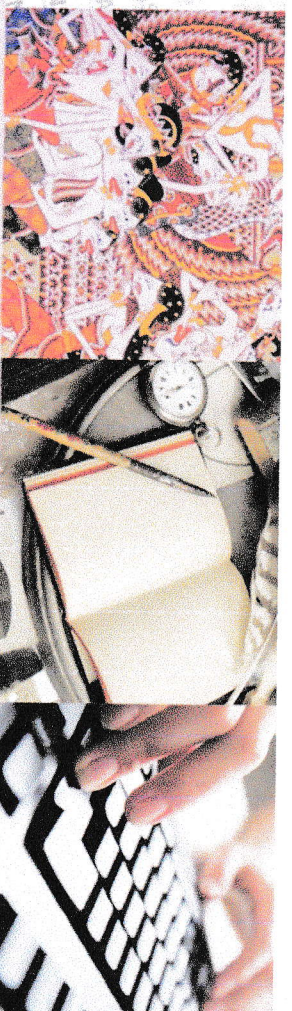


SEM NAS

Seminar
Nasional
2014 STKIP PGRI PACITAN



SERTIFIKAT

Nomor: 68/LPPM/STKIP PGRI/MI/2014

Diberikan kepada:

MUKODI, M.S.I.

STKIP PGRI Pacitan

atas partisipasinya sebagai

PEMAKALAH

dengan judul

“DEMOKRASI PENDIDIKAN DAN MASA DEPAN KEBANGSAAN”

dalam acara Seminar Nasional Pendidikan Tahun 2014

yang diselenggarakan oleh LPPM STKIP PGRI Pacitan pada tanggal 21 Juni 2014

Mengetahui

Ketua STKIP PGRI Pacitan

Dr. H. Maryono, M.M.

NIDN. 0719035601



Pacitan, 21 Juni 2014

Kepala LPPM STKIP PGRI Pacitan

Mukodi, M.S.I.

NIDN. 0726077704



LPPM - STKIP PACITAN

Gedung B Lt. 2 Jl. Cur Nyar' Dien No. 4A Pacitan - 63515
Jawa Timur, Indonesia Telp: +62 357 6327 222; Fax: +62 357 884742;
Website: <http://lppm.stkippacitan.ac.id>; E-mail: lppm@stkippacitan.ac.id



PROSIDING

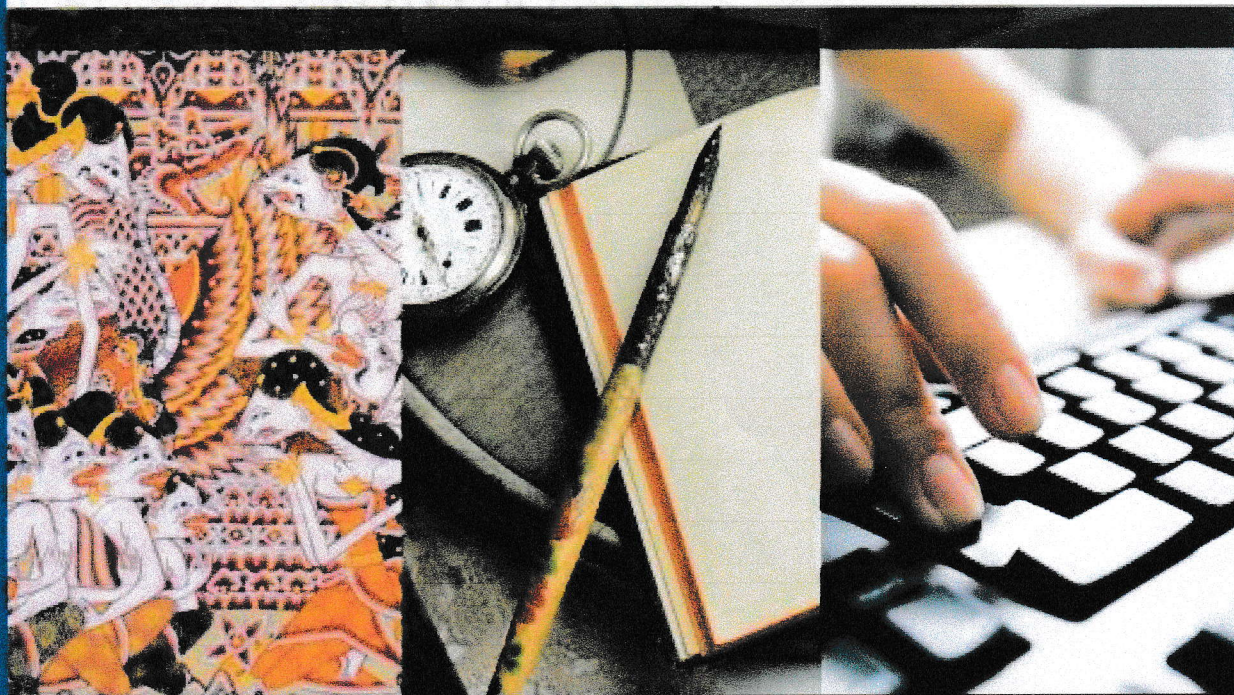
Seminar Nasional Pendidikan



SEM Seminar Nasional

NAS 2014 STKIP PGRI PACITAN

ISBN: 978-602-9969-84-9



Penyelenggara:
LPPM STKIP PGRI Pacitan

Pacitan, 21 Juni 2014

STKIP PGRI Pacitan
No _____ / STKIP _____

MENGESAHKAN

Salinan / Foto copy sesuai dengan aslinya

Pacitan, Tel. _____ 20 _____

Ketua



PACITAN, SRI RIYANTI, M.Pd.

0722066401



ISBN: 978-602-9969-84-9



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN

**“Membangun Indonesia Melalui Pendidikan untuk
Daya Saing Bangsa Pada Era Global”**

Pacitan, 21 Juni 2014

Penyelenggara:

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
STKIP PGRI Pacitan

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
STKIP PGRI Pacitan
2014

DEMOKRASI PENDIDIKAN DAN MASA DEPAN KEBANGSAAN

Mukodi, M.S.I.⁴

Dosen PBSI STKIP PGRI Pacitan
E-mail: mukodi@yahoo.com

Abstrak:

Bukan hanya bernegara dan berbangsa yang membutuhkan keadaban demokrasi, tapi pendidikan juga sangat membutuhkan prinsip-prinsip demokrasi yang asali. Demokrasi berprinsipkan transparansi, partisipatif, toleransi, keterbukaan pemikiran, dan keragaman ide serta gagasan. Pun demikian halnya dengan pendidikan, meretas kultur dan alaminya dengan hal itu. Terwujudnya pendidikan demokratis menjadikan proses pematangan akademik. Ujungnya, berdampak pada terbentuknya manusia toleran, dan humanis. Muara akhirnya, mewujudkan generasi Indonesia yang handal dan siap berkompetisi dalam percaturan dunia global.

Keyword: demokrasi, pendidikan, dan manusia.

Pendahuluan

Fenomena terpenting yang mewarnai transformasi global di tiga dasawarsa ini adalah menguatnya tuntutan demokratisasi, khususnya di negara-negara berkembang, termasuk negara yang berpenduduk mayoritas Islam. Demokrasi telah menjadi diskursus yang melibatkan hampir semua komponen masyarakat. Praktis, diskursus-diskursus lain yang melawan kecenderungan ini menjadi termarginalkan (Masdar, 1999: 1).

Derasnya tuntutan demokratisasi dan maraknya diskursus demokrasi tidak lain karena adanya anggapan bahwa demokrasi merupakan suatu sistem yang bisa menjamin keteraturan publik dan sekaligus mendorong transformasi masyarakat menuju suatu struktur sosial, politik, ekonomi dan kebudayaan yang lebih ideal. Ideal dalam arti, manusiawi, *egaliter* dan berkeadilan. Demokrasi yang diyakini sebagai sistem yang paling realistis dan rasional untuk mencegah suatu struktur masyarakat yang dominatif, refresif dan otoritarian.

Ditilik secara historis, diskursus demokrasi telah melahirkan teoritisasi demokrasi. Korelasi antara diskursus demokrasi dan tuntutan demokratisasi bersifat timbal balik atau saling mempengaruhi kuatnya tuntutan demokratisasi menyebabkan maraknya diskursus demokrasi atau maraknya diskursus telah mendorong dan menyadarkan komponen masyarakat untuk mendukung gerakan pro demokrasi (Siswanto, 2006: Vol. 2).

Gelombang demokratisasi menggelinding tidak saja dalam tata kenegaraan dan pemerintahan, bahkan mulai menjalar hingga ke bilik-bilik pendidikan dan ruang kelas. Prinsip-prinsip demokrasi pun dalam batas-batas tertentu mulai dipraktikkan di dunia persekolahan. Hal itu terlihat dalam pelbagai suksesi kepemimpinan di level SD/MI, SMP/MTs dan SMA/MA/SMK mulai melaksanakan prinsip-prinsip demokratis. Sebut saja, prosesi pemilihan ketua kelas, ketua OSIS, PMR, Pramuka dan sejumlah keorganisasian lainnya. Di level PTN/PTS pun demikian adanya, sivitas akademika mulai menancapkan pilar-pilar demokrasi dalam kadar kearifan lokal masing-masing.

Namun, harus diakui ruang demokrasi belum sepenuhnya dipraktikkan secara elegan. Kebebasan berfikir, kebebasan merumuskan, dan menyatakan pendapat yang

⁴ Kandidat Doktor Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

berbeda belum membudaya. Keseragaman (homoginitas), keteraturan, dan kepatuhan pun masih mengakar kuat di persekolahan. Selain itu, dunia persekolahan cenderung berkuat di ranah kognitif, belum berkerak secara massif di ranah afektif, dan psikomotorik. Ada memang lembaga pendidikan yang membuka kran demokrasi secara lebih longgar, tapi jumlahnya relatif kecil.

Di samping itu, tidak sedikit dunia persekolahan masih meneguhkan dinasti kekerabatan dalam melakukan rekrutmen pegawai, karyawan dan tenaga kependidikan. Praktis, sistem rekrutmen menjadi sangat kenyal dengan unsur *like dislike* (suka-tidak suka), siapa yang membawa dan siapa yang merekomendasikan. Tak ayal lagi, dunia persekolahan mulai di level rendahan hingga perguruan tinggi masih mementingkan unsur subyektifitas daripada obyektifitas dalam memutuskan pelbagai kebijakan.

Padahal, esensi pendidikan adalah meneguhkan asas-asas keadilan, transparansi, akuntabel, nirlaba, kesamaan hak dan kesamaan kesempatan. Lebih dari itu, memberikan pengalaman kepada warga pembelajar agar dapat belajar mengetahui (*learning to know*), belajar melakukan (*learning to do*), belajar menjadi, dan belajar hidup bersama (*learning to live together*). Dalam konteks itu, artikel ini--dengan segala keterbatasannya--mencoba mengungkap bilik-bilik demokrasi dalam pendidikan. Harapannya, artikel ini dapat menempati ruang-ruang kosong konsep pendidikan di dunia persekolahan.

Pendidikan Demokratis: Kematangan Akademik

Aktifitas pendidikan pada hakikatnya bersumber pada landasan pendidikan. Walau harus diakui, menyoal landasan pendidikan di Indonesia seolah menjadi hal yang sangat muskil (Lengeveld dalam Dimiyati, 2009: 148). Hal itu disebabkan karena secara empiris, pendidikan merupakan peristiwa sosial sehari-hari yang kompleks, yang terkandung di dalamnya hal interaksi multi-dimensi. Secara teknis, tindak pendidikan mencakup tiga sisi tindakan berupa tindakan logis (berkenaan dengan isi pendidikan), tindakan strategis (berkenaan dengan upaya pencapaian tujuan), dan tindakan-tindakan institusional, baik makro, maupun mikro.

Selain itu, secara teoritis, teoritisasi tentang pendidikan yang didasarkan atas penelitian keilmuan tidak banyak dilakukan; sebaliknya, teoritisasi tentang pendidikan pada kebudayaan Eropa yang didasarkan atas penelitian keilmuan banyak dilakukan. Secara normatif, teoritisasi berorientasi nilai kebudayaan lokal, nusantara, Indonesia, universal atau *religious*. Di sisi lainnya, secara filosofis, tindak pendidikan menuntut pada satu sisi adanya pengakuan tentang hakikat manusia; tuntutan tentang adanya hakikat manusia yang relevan dengan tindak paedagogis tersebut telah dibuktikan dengan analisis fenomenologis, bahwa “manusia adalah animal educandum” yang secara antropologis-filosofis relevan dengan pandangan bahwa “manusia adalah makhluk individu, sosial, moral, beriman, berakal, dan berkepribadian”.

Aktifitas pendidikan pun sering kali direduksi dalam bentuk-bentuk yang lebih sempit. Sebut saja, dunia persekolahan/ sekolah menjadi bentukan yang lebih kecil. Sekolah pun dipersempit lagi dalam aktifitas pembelajaran di ruang kelas. Pembelajaran di ruang kelas adalah bagian dari aktifitas pendidikan di sekolah. Praktis, pembelajaran di kelas pun harus dikemas dengan suasana yang nyaman, egaliter, humanis dan bermakna. Kondisi yang demikian itu, mendorong terwujudnya budaya akademik yang baik. Budaya akademik yang baik berdampak langsung pada prestasi dan *output* yang baik.

Sebaliknya, proses pembelajaran yang otoriter, baik manajemen, interaksi atau transaksi, proses kedudukan, maupun substansinya tidak mungkin menghasilkan manusia demokratis (Uno, 2011: 12). Ini maknanya bahwa membangun dunia pendidikan harus menggunakan ruh demokratis. Praktis, pendidikan merupakan tangga menuju kehidupan

demokrasi. Tanpa pendidikan yang baik warga Negara tidak dapat melaksanakan kehidupan yang demokratis. Praktik pendidikan demokratis di Indonesia biasanya diretas oleh sekolah-sekolah non formal, sekolah alam dan *homeschooling*, sebut saja SMP Alternatif Qaryah Thayyibah.

SMP (QT) terletak di Desa Kalibening Kotamadia Salatiga. Sekolah ini dilaksanakan di rumah salah satu penduduk desa dengan menggunakan sistem pendidikan berbasis komunitas, artinya segala sesuatunya didasarkan pada kebutuhan komunitas. Dengan demikian, pendidikan berbasis komunitas adalah satu solusi untuk masyarakat Indonesia yang masih kental dengan kultur kekerabatan. Pendidikan yang berbasis komunitas ini memiliki prinsip-prinsip dasar yang diterapkan yaitu: membebaskan, keberpihakan, partisipatif, kurikulum berbasis kebutuhan, kerja sama, sistem evaluasi berpusat pada subyek didik, serta kepercayaan diri.

Di samping itu, pendidikan ini berbasis pada alam. Penggunaan alam sebagai media belajar diharapkan agar kelak siswa jadi lebih *aware* dengan lingkungannya dan bisa mengaplikasikan pengetahuan yang dipelajari, tidak hanya sebatas teori saja. Meski mengadopsi kurikulum nasional, SMP QT lebih menggunakan pendekatan pendidikan yang membebaskan, artinya siswa diberi kebebasan untuk berperan aktif dalam kelas. Para siswa adalah anak-anak dari buruh tani setempat yang begitu lantang berbicara di kelas. Mereka berani mengemukakan pendapatnya sendiri. Tentunya sikap-sikap seperti ini sangat baik sebagai modal mereka menjalani kompetisi kehidupan nanti (Suparwi, 2011: 3).

Selain itu, pendidikan non formal yang bisa dikatakan sebagai pendidikan yang melaksanakan prinsip-prinsip demokratis adalah lembaga pesantren tradisional. Tidak sedikit anggapan bahwa pesantren tradisional “dilabeli” sebagai lembaga pendidikan yang *kolot*, *sektearian*, primordial, dan otoritatif. Anggapan-anggapan tersebut, tentunya tidak sepenuhnya benar dan juga tidak sedikit yang salah. Pesantren mempunyai kekhasan dan keunikan tersendiri dalam menempe santrinya agar menjadi pribadi-pribadi yang unggul. Cara, metode dan model pendidikannya pun berbeda satu sama lainnya.

Namun demikian, pada hakikatnya pesantren-pesantren tradisional telah mempraktikkan nilai-nilai demokratis secara baik dan utuh. Hal ini dapat dilihat dengan jelas mulai dari rekrutmen santri, proses pendidikan, dan luaran (alumni) yang tersebar di masyarakat. Rekrutmen santri dilaksanakan dengan model terbuka. Setiap orang bisa menjadi santri. Tidak ada batas waktu pendaftaran, usia latar belakang, dan status sosial. Proses pendidikan diramu dengan racikan kurikulum mandiri ala sang kiai. Gambaran demokratis ditunjukkan dalam mata pelajaran *fiqih*. Kitab *fiqih* merupakan kitab yang mengajarkan pelbagai pandangan ulama dari berbagai madzab tentang hukum dan kaidahnya, sehingga membentuk pola pikir santri yang pluralis dan toleran terhadap ragam perbedaan.

Alumni luaran pensantren pun pada umumnya mempunyai tanggung jawab yang sama, antara pesantren satu dan lainnya, yakni dituntut menjadi manusia yang baik, dan bermanfaat. Bermanfaat untuk dirinya sendiri, keluarga, bahkan masyarakat di sekitarnya. Slogan pesantren yang sangat lazim didengung-dengungkan adalah “*khoirunnas anfauhum linnas/* sebaik-baik manusia adalah manusia yang bermanfaat bagi sesama”, “*ballighu anni walau ayaat/* sampaikan dariku, walau satu ayat”. Menjadi sangat rasional, jika alumni pesantren di mana pun ia berada, berusaha menjadi pribadi yang bermanfaat, tentunya dengan cara dan kekhasan yang dimilikinya. Biasanya alumni yang memiliki tingkat keilmuan yang mumpuni meretas pesantren baru di desanya, atau menjadi ustadz/kiai di kampungnya.

Paradoksal memang realitas di atas tersebut, dengan kondisi di lapangan saat ini. Tindak kekerasan dalam pendidikan justru kembali terjadi di tengah pelbagai elemen memperjuangkan terwujudnya pendidikan humanis. Sebut saja, kasus terbaru soal cara mendidik yang sadis dilakukan Oknum guru kelas VI di SDN Jati Mulya VII, Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi, berinisial RS, diduga dengan sengaja telah memukul murid satu kelas sebanyak 39 anak. Pemukulan ini dilakukan dengan menggunakan penggaris besi, gara-gara para murid tidak hafal isi Pasal 18 ayat (1) UUD 1945. Kejadian ini kontan membuat berbagai pihak mengecam perilaku oknum guru tersebut. Seorang guru harusnya sabar dalam menyampaikan dan mencerdaskan siswanya justru bertindak emosional, destruktif dan anarkis (<http://edukasi.kompasiana.com/2013/08/31/>).

Gara-gara melempar buah pepaya milik gurunya, MN, seorang murid sekolah dasar--sebut saja Putra--mendapatkan tendangan dan tamparan. (<http://www.tribunnews.com/regional/2013/08/20/>). Selain itu, DI, guru mata pelajaran seni dan budaya SMK PGRI 3 Kota Bogor, mengaku memukul ke enam siswanya, karena kesal mereka sering mengabaikan tugas yang telah diberikan. "Saya terpaksa melakukan itu (menempeleng, menjambak, dan menendang) karena kesal kelompok (6 orang) itu. Sudah berkali-kali ditugaskan untuk memfoto copy dan menghafal bahan mata pelajaran, tapi tidak dilaksanakan," kata Deden, kepada wartawan di Bogor, (<http://metro.sindonews.com/read/2013/04/02/31/733584>).

Kasus tindak kekerasan dalam pendidikan seolah menjadi rentetan peristiwa yang panjang. Hilang satu, tumbuh silih berganti. Dalam konteks itu, idealnya pendidikan lebih berorientasi untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri peserta didik, sehingga ia mampu menjadi manusia berkualitas. Manusia berkualitas tentunya tidak hanya identik dengan tingginya intelektualitas. Namun sejauh mana peserta didik tersebut bisa menjadi pribadi yang mandiri. Pribadi yang mampu menciptakan kreasi-kreasi dalam hidupnya, sehingga ia mampu menghadapi pelbagai perubahan di kemudian hari.

Tindak kekerasan yang terjadi dalam dunia pendidikan, biasanya diakibatkan karena adanya kesalahan yang diikuti dengan hukuman fisik. Misalnya peserta didik yang tidak mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR), atau terlambat datang, lantas dihukum berdiri di depan kelas sampai jam pelajaran berakhir. Bahkan tak sedikit dari mereka harus berlari mengelilingi lapangan, atau sampai kena pukul.

Dulu model hukuman (*punishment*) seperti ini memang sering kali dilakukan oleh sang guru. Tujuannya, tak lain hanya memberikan efek jera kepada sang murid. Namun, dalam konteks kekinian, model hukuman semacam ini sudah tak relevan lagi dipraktikkan. Sebab proses pendidikan tidak harus dilakukan dengan cara-cara kekerasan. Pendidikan saat ini lebih mengedepankan nilai-nilai kemanusiaan. Posisi peserta didik, bukan lagi sebagai obyek, tapi menjadi bagian dari subyek pendidikan itu sendiri (Mukodi, 2011: 17). Hal itu, seolah menegaskan tidak ada *oposisi biner* antara pendidik dan peserta didik. Keduanya, sama derajatnya.

Lebih dari itu, semestinya proses pendidikan harus berbasis kemanusiaan. Pendidikan yang dikembangkan melalui nilai-nilai kemanusiaan tentunya mengedepankan media dialogis sebagai alat komunikasi. Melalui komunikasi yang intensif, pendidikan dapat berjalan dengan baik. Tak heran, jika John Dewey, seorang tokoh pendidikan, sekaligus penggiat demokrasi menegaskan bahwa: "...education consists primarily in transmission through communication. Communication is a process of sharing experience till it becomes a common possession. It modifies the disposition of both the parties who partake in it".

Interaksi antara peserta didik dengan pendidikan yang terjalin dengan harmoni akan menjamin budaya akademik yang baik. Budaya akademik yang terbangun dengan

sendi-sendi kebaikan, nantinya melahirkan kematangan akademik. Kematangan akademik berdampak positif terhadap *output* luaran pendidikan. *Alhasil*, luaran pendidikan yang dihasilkan adalah pribadi-pribadi yang tangguh, ulet, tahan banting, tahan uji, pantang menyerah, terampil, dan mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Pendidikan Demokratis: Manusia Toleran

Pada prinsipnya, pendidikan demokrasi adalah proses di mana siswa berpartisipasi dalam pengambilan keputusan yang akan mempengaruhi kehidupan sekolah. Lewat partisipasi ini, para siswa akan berinteraksi dengan guru dan pendidik yang lain untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang baik. Megan Howey,--salah seorang tokoh dalam pendidikan demokrasi--menyatakan bahwa pendidikan demokrasi merupakan suatu cara yang jitu untuk memperkuat kebersamaan dan kerja sama dari seluruh komponen sekolah, khususnya para guru, siswa dan orang tua siswa (Zamroni, 2011: 25).

Lebih lanjut, Zamroni (2011: 28) menjelaskan bahwa pendidikan demokrasi harus menekankan pada empat aspek. Pertama, kurikulum dan pembelajaran pendidikan demokrasi harus menyampaikan pesan-pesan atau isi yang penting dan bermakna. Siswa didorong untuk mengembangkan *critical thinking* bersumber pada perpaduan teoritis dan realitas sekitar agar dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kedua, berkaitan dengan karakteristik pertama, maka materi pendidikan demokrasi yang dibawa ke ruang-ruang kelas tidak hanya bersifat “pengetahuan teoritis murni” melainkan dipadukan “*controversial issues*” yang tengah merebak di masyarakat. Dengan kata lain, pembelajaran membuka simpul-simpul diskursus wacana sosio kemasyarakatan, sehingga warga sekolah dapat menawarkan solusi alternatifnya.

Ketiga, pendidikan demokrasi memberikan pelayanan pembelajaran yang optimal kepada siswa. Dalam kaitan pelayanan pembelajaran ini, John Dewey--filosof dan pionir pendidikan demokrasi--menekankan bahwa pendidikan demokrasi mengimplementasikan kurikulum yang fleksibel dan terbuka, sesuai dengan konteks lingkungan dan kebutuhan siswa.

Keempat, dilaksanakannya pendidikan ekstra kurikuler yang berorientasi pada penyiapan siswa menuju pribadi yang tangguh, dan bertanggung jawab. Kelima, dikembangkannya partisipasi dalam pengelolaan sekolah. Keenam, dilaksanakannya simulasi proses demokrasi di sekolah. Apa yang ada di masyarakat di sekolah, sesuai dengan prinsip pendidikan. Sekadar contoh, jika di masyarakat ada sistem pemerintahan dan lembaga pemerintahan, maka sekolah pun perlu dikembangkan sistem dan keberadaan pemerintahan siswa.

Aspek-aspek tersebut di atas, sepertinya mudah dipahami, tapi sejatinya sulit dilaksanakan, apalagi di Indonesia. Keragaman suku, bahasa, etnis, demografi, geografi, kultur, sistem politik, dan keunikan penduduk menjadikan konsep pendidikan demokrasi sangat sulit diterapkan. Sekadar contoh, pada aspek kurikulum misalnya, ketercapaiannya sulit terlaksana. Aspek kualitas sumberdaya Jawa dan luar Jawa jauh berbeda. Belum lagi, aksesibilitas propinsi *versus* kabupaten. Kota *versus* desa. Sekolah unggulan *versus* non unggulan. Sekolah favorit *versus* non favorit. Sekolah negeri *vis a vis* swasta. Strata peringkat akreditasi (A, B dan C) pun menjadi pembeda. Semua itu, menjadi deret angka, sulitnya terimplementasinya suatu kurikulum.

Meskipun demikian, perwujudan pendidikan demokratis harus diupayakan. Banyak efek positif dari pendidikan demokratis. Salah satu buah dari pendidikan demokratis adalah terwujudnya manusia toleran. Hal itu diejohwantakan melalui cinta kasih, penghargaan, dan penerimaan keragaman pendapat. Lantas apa yang harus dilakukan agar benih-benih toleransi dapat teretas dalam dunia persekolahan?

Demokrasi dalam Pendidikan: Membentuk Manusia Humanis

Pendidikan, khususnya pendidikan formal sistem persekolahan, disingkat dengan sebutan sekolah, memiliki struktur, kultur dan proses. Disebut sekolah yang demokratis manakala struktur, kultur dan proses sekolah itu mengandung nilai-nilai dan karakteristik demokrasi. Seperti, terdapat kebebasan, kesetaraan, keseimbangan kekuasaan, keadilan, musyawarah, toleransi dan partisipasi (Zamroni, 2011: 44).

Lebih lanjut dijelaskan, bahwa struktur sekolah bisa disebut demokratis apabila, dalam struktur tersebut tidak ada dominasi satu bagian atas bagian yang lain tanpa kontrol dari pihak manapun. Ketiadaan kontrol ini akan menjurus munculnya *absolute power*. Sebab kekuasaan, terlepas dari besar dan kecil, dan dari siapa pun yang menguasainya memiliki potensi untuk disalahgunakan. *Power tends to corrupt. Absolute power- absolutely*. Karena itu, kekuasaan tidak boleh dipusatkan di salah satu tangan, lembaga, daerah, ataupun kelompok orang (Mudasir, “desentralisasi pendidikan politik dan demokrasi”. <http://www.banyuasinkab.go.id/tampung/dokumen/dokumen-15-44>).

Sekolah yang demokratis adalah sekolah yang memiliki kultur demokratis. Kultur merupakan totalitas, organisasi *way of life*, termasuk nilai-nilai, norma, lembaga, dan karya yang diwariskan antar generasi. Kalau konsep ini diaplikasikan di sekolah, muncul konsep kultur sekolah, yakni norma-norma, nilai-nilai, keyakinan, sikap, harapan-harapan, dan tradisi yang ada di sekolah.

Kultur sekolah pun sangat menentukan pola perilaku warga sekolah, memiliki dampak yang luar biasa atas kinerja, dan mempengaruhi bagaimana warga sekolah, berfikir, bersikap dan bertindak. Alih kata, kultur sekolah menempati peran yang strategis, karena pembelajaran yang baik hanya dapat berlangsung pada sekolah yang memiliki kultur positif. Kultur sekolah yang sehat akan berdampak pada kesuksesan siswa dan guru.

Terwujudnya manusia humanis dari produk pendidikan adalah pekerjaan berat yang menjadi bidang garapan semua Negara saat ini. Produk manusia humanis dapat segera terwujud, jika struktur, proses dan kultur pendidikan menyehatkan manusia terdidik yang hidup di dalamnya. Agar dapat membentuk, struktur pendidikan yang baik, tentu harus ada sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat tercipta, jika proses pendidikannya pun berkualitas pula. Struktur, dan proses pendidikan yang baik akan rusak, jika kultur pendidikan tidak tercipta dengan baik. Praktis, struktur, sumber daya manusia, dan kultur harus selaras dengan idealisasi pendidikan yang demokratis.

Pertanyaannya, mana yang harus dibangun lebih awal? Jika, menggunakan perspektif pemikiran John Dewey, kultur pendidikan lebih didahulukan. Hal ini didasarkan pada pelbagai tulisan Dewey yang mengatakan, bahwa “...*We never educate directly, but indirectly by means of the environment. Whether we permit chance environments to do the work, or whether we design environments for the purpose makes a great difference. And any environment is a chance environment so far as its educative influence is concerned unless it has been deliberately regulated with reference to its educative effect*”.

Dengan demikian, lingkungan menjadi hal yang sangat penting dalam membangun pendidikan. Banyak hal disemaikan dari lingkungan, dan peserta didik pun memungut pelbagai pengalaman darinya. Komponen material kultur pendidikan pada hakikatnya terbentuk dari lingkungan. Alhasil, lingkungan pendidikan membentuk kultur pendidikan. Jika, lingkungannya baik, kultur pendidikannya juga menjadi baik. Sebaliknya, jika lingkungannya buruk, buruk pula kultur pendidikannya.

Menuju Ruang Demokrasi Pendidikan

Harus diakui praktik persekolah dalam dunia pendidikan acap kali dipenuhi dengan tempelan *kamuflase* lipstick demokrasi. Kemerdekaan semu dalam berfikir, bersikap dan bertindak. Meminjam bahasa Rendra dalam puisinya, "...ma bukan kematian yang ku takutkan, tapi kehidupan yang tidak hidup yang ku takuti..." atau dalam bahasa Cak Nun disebut dengan istilah "matinya rasa." Mati rasa merupakan bentuk ketidakpekaan terhadap orang lain,--guru terhadap peserta didik, kepala sekolah terhadap warga sekolah yang dipimpinnya, atau guru terhadap teman sejawat--sehingga menjadikan seseorang menjadi apatis, pragmatis dan oportunis.

Padahal, pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara (1977: 95) adalah sebagai berikut:

Pendidikan dan pengajaran yang terluhur adalah terkandung dalam kodrat alam. Untuk mengetahui kodrat alam itu perlulah orang mempunyai *wijsheid*, atau bersihnya budi, yang harus terdapat dari tajamnya angan-angan, halusness rasa, dan suci-kuatnya kemauan, yaitu sempurnanya cipta, rasa, karsa. Maksud pendidikan itu ialah sempurnanya hidup manusia, hingga dapat memenuhi segala keperluan hidup lahir dan batin yang kita dapat dari kodrat alam.

Kodrat alam dalam perspektif Ki Hadjar tentunya sama dengan pandangan John Locke (1632-1704) yang beranggapan bahwa manusia bagaikan kertas yang belum ditulisi. Hal ini pun diamini oleh Ivan Pavlov, John B. Watson, B.F. Skinner penggagas aliran *behaviorisme* yang mendasarkan konsep stimulus respons. Mereka memandang bahwa ketika dilahirkan pada dasarnya manusia tidak membawa apa-apa. Manusia akan berkembang berdasarkan stimulasi yang diterimanya dari lingkungan sekitar (Ancok, 1994: 66). Lingkunganlah yang membentuk seseorang menjadi manusia seperti waktu dewasa. Kodrat alam tentunya identik dengan kebebasan dan keteraturan.

Kebebasan dan keteraturan dalam pendidikan dikemas dalam dialog interaktif yang baik. Arenanya, jelas di bilik-bilik kelas dunia persekolahan. Praktis, sang guru sebagai *educator model (uswatun khasanah)* di bilik-bilik kelas menjadi kuncinya. Jika, sang guru pandai menyemaikan kebebasan, dan keteraturan, niscaya peserta didik akan tumbuh kembang ke arah itu. Sebaliknya, jika sang guru gagal, gagal pula benih-benih kebebasan dalam diri peserta didik. Hal ini diperkuat pula oleh Jane Roland Martin yang mengatakan "*Education is primarily a process in which educators and educated interact, and such a process is called education if and only if it issues or is intended to issue in the formation, in the one being educated, of certain desired or desirable abilities, habits, dispositions, skills, character traits, beliefs, or bodies of knowledge.*"

Dalam konteks itu, demokrasi dalam pendidikan semestinya bisa segera diretas, dan dibudayakan. Hal ini menjadi sangat penting, dikarenakan dengan adanya sistem pendidikan yang demokratis akan melahirkan generasi unggul yang toleran dan humanis. Agar terjadinya percepatan sistem pendidikan yang demokratis diperlukan tela'ah agregatif untuk mengurai benang kusut kultur pendidikan otoritatif. Telaah agregatif merupakan pemecahan masalah secara berlapis dan berjenjang dari pelbagai perspektif dalam memecahkan objek permasalahan (Baca, Muhadjir, 2002: 6).

KESIMPULAN DAN SARAN**Kesimpulan**

Proses pendidikan yang dilaksanakan dengan nilai-nilai demokratis berdampak pada kematangan akademik. Nilai-nilai demokratis terinternalisasikan melalui paradigma egalitarian, sikap dan perilaku yang *open minded*. Tidak mudah marah terhadap perbedaan pendapat, dan memahami pentingnya arti keragaman. Nilai-nilai demokratis inilah, nantinya membentuk terlaksananya pendidikan demokratis.

Buah dari pendidikan demokratis, adalah terwujudnya manusia toleran dan humanis. Toleransi dijabarkan melalui aktifitas pemikiran dan tindakan yang penuh cinta, kasih dan sayang, tanpa memandang status identitas kemanusiaan. Prilaku humanis dipraktikkan melalui kepekaan subyek didik terhadap sesama.

Saran

Grafik kuantitas kajian di bidang pendidikan, tidak semassif di bidang *engeenering*, teknologi, kesehatan, dan ilmu sosial lainnya. Hal itu tentunya sudah berlangsung lama, namun hingga kini kajian pendidikan tetap saja miskin produk. Oleh karena itu, diharapkan para praktisi, penggiat dan peneliti dapat menggarap bidang-bidang pendidikan, sehingga ilmu pendidikan nantinya kenyal teori dan kaya tawaran perbaikan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ancok, Djamaludin. 1994. *Psikologi Islami Solusi Islam Atas Problem-Problem Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati, Mohammad, “Landasan Pendidikan Analisis Keilmuan, Teorisasi dan Praktik” dalam Kumpulan pidato Pengukuhan Guru Besar Universitas Negeri Malang. Malang: IKIP Malang, 2009.
- Dewey, John. *Democracy and Education*. A Penn State Electronic Classics Series Publication.
- , *Experience and Education*. New York: Kappa Delta Pi, 1997.
- Mukodi. 2011. *Mendialogkan Pendidikan Kita: Sebuah Antologi Pendidikan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka.
- Muhadjir, Noeng. 2000. *Kebijakan dan Perencanaan Sosial Pengembangan Sumber Daya Manusia Tela'ah Cross Discipline*. Yogyakarta: rake Sarasin.
- Roger, Marples. *The Aims of Education*. New York: Routledge, 1999.
- Suparwi, Sri. *Pendidikan Berbasis Alam: Refleksi atas pendidikan di Qaryah Thayyibah, Kalibening, Kota Salatiga*. STAIN Salatiga.
- Tim Taman Siswa. 1977. *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian Pertama*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

MAKALAH PENDAMPING BIDANG PENDIDIKAN-1

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN PERMAINAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS X DI SMK HARAPAN KARTASURA SURAKARTA (SEMESTER GENAP 2013/2014)

Agoes Hendriyanto¹⁾
Nimas Permata Putri²⁾

- 1) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Pacitan.
Email: Rafid.musyffa@gmail.com
- 2) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Pacitan.
Email: nimas_pp@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian dengan judul Pengembangan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Dengan Permainan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X di SMK Harapan Kartasura Surakarta (Semester Genap 2013/2014). Penelitian deskriptif kualitatif dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Harapan Kartasura Surakarta. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Analisis kualitatif deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian.

Tujuan penelitian sebagai berikut: 1) Menemukan pengembangan pembelajaran berbasis pendidikan karakter dengan permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan 2) menemukan pengembangan pembelajaran berbasis pendidikan karakter dengan permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan prestasi siswa.

Pembelajaran dengan permainan memiliki sifat yang dominan antara lain: terdapat aktivitas interaksi antarsiswa; dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep atau peran ke dalam situasi nyata di masyarakat; memiliki sifat luwes karena dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan hanya metode dan tema; mampu meningkatkan kemampuan komunikatif siswa; mampu mengatasi keterbatasan siswa yang sulit belajar; dan penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak. Pembelajaran berbasis pendidikan karakter dengan permainan, siswa diajak mengenal materi pembelajaran melalui permainan-permainan yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran yang berbasis permainan aspek karakter sangatlah terlihat terutama sikap kedisiplinan, kejujuran, ketangkasan, tanggung jawab, kreatifitas, toleransi, percaya pada diri sendiri, dan tidak pantang menyerah.

Beberapa pengembangan pembelajaran berbasis pendidikan karakter dengan menggunakan metode permainan di SMK Harapan Kartasura Surakarta antara lain: 1) Permainan *Whisper Race*, 2) Bermain Peran, 3) Permainan kuis, 4) Permainan kalimat beruntun, 5) Permainan teka-teki silang, 6) Permainan *puzzle* dan 7) Permainan *puzzle* bergambar.

Kata Kunci: Pembelajaran, Permainan, Karakter

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membangun karakter bangsa. Hal ini sesuai dengan amanat UU No 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pada pasal 3, menyebutkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Depdiknas, 2003).

Berdasarkan peristiwa tanggal 26 September 2012, Deni Januar (17) siswa kelas XII SMA Yayasan Karya 66 Jakarta Timur, wafat karena terkena sabetan clurit oleh siswa SMK Kartika. Satu bulan berselang kasus RN alias Tompel anak SMK Swasta di Jakarta ditahan Polres Metro Jakarta Timur setelah menyiram air keras di dalam bus kota PPD 213 jurusan Kampung Melayu-Grogol Detikcom, Senin (7/10/2013). Faktor utama anak SMK melakukan perilaku kekerasan diantaranya; 1) umumnya dari keluarga yang ekonominya minim, rendahnya pendidikan orang tua, 2) kurang harmonisnya keluarga, dan 3) lingkungan rumah yang kurang kondusif. Kondisi ini tentu berpengaruh terhadap karakter, emosi, dan sikap berbahasa mereka. Bahasa yang kurang santun telah akrab sejak mereka masih kecil perlahan tapi pasti membentuk karakter negatif mereka. Siswa SMK yang identik dari keluarga yang status ekonominya belum mapan, sehingga pembelajaran di SMK harus benar-benar memberikan sebuah pengalaman yang berharga bagi peserta didik. Pengalaman yang membekas di hati peserta didik akan timbul jika out put yang didengar dan dilihat peserta didik dalam keadaan anak didik senang dan bahagia.

Berdasarkan kondisi yang demikian diharapkan metode pembelajaran Permainan dalam Mata Pelajaran Bahasa di SMK menarik, menyenangkan, kreatif, dan inovatif. Dengan demikian akan memberikan suatu situasi yang menyenangkan bagi peserta didik walaupun di rumah banyak persoalan hidup ke sekolah akan hilang persoalan tersebut dikarenakan pembelajaran di sekolah memberikan pengalaman yang menyenangkan di hati peserta didik. Pada saat pembelajaran permainan yang terlihat suasana kelas yang menyenangkan maka guru akan memberikan muatan sikap secara maksimal tetapi tidak boleh dipaksakan, dan keterampilan yang didasarkan pada teori yang berdasarkan KD yang telah disusun sebelum pembelajaran.

Apalagi untuk pelaksanaan kurikulum 2013 guru Bahasa Indonesia harus berada di garis terdepan dalam mengimplementasikan dalam pembelajaran. Secara garis besar pembelajaran bahasa Indonesia di SMK sangat berkaitan dengan ejaan, kata, dan kalimat yang diolah menjadi sebuah teks yang dikerjakan oleh siswa.

Keberhasilan pembelajaran dapat dicapai bila elemen guru, pemerintah, dan wali murid saling bersinergi dalam mengupayakan keberhasilan pembelajaran dengan meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Minat belajar atau dorongan untuk belajar didapat dari suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Desain pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan akan memberikan kebebasan mengekspresikan ide dan motivasi belajar mandiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian deskriptif kualitatif dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Harapan Kartasura Surakarta. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Analisis kualitatif deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian (Moleong, 2006: 6). Sumber data utama penelitian deskriptif kualitatif berupa dokumen pribadi, dokumen lembaga pendidikan, catatan lapangan, wawancara, dan responden (Sugiyono, 2011). Data dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan sumber data dalam penelitian ini adalah semua hal yang terlibat dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia.

PEMBAHASAN

Pengembangan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter

Menurut Tarmansyah, dkk. (2012:15) pendidikan karakter yang diintegrasikan di dalam semua mata pelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut: a) kebijakan sekolah dan dukungan administrasi sekolah terhadap pendidikan karakter yang meliputi: visi dan misi pendidikan karakter, sosialisasi, dokumen pendidikan karakter; b) kondisi lingkungan sekolah meliputi: sarana dan prasarana yang mendukung, lingkungan yang bersih, kantin kejujuran, ruang keagamaan; c) pengetahuan dan sikap guru yang meliputi: konsep pendidikan karakter, cara membuat perencanaan pembelajaran, perangkat pembelajaran, kurikulum, silabus, RPP, bahan ajar, penilaian, pelaksanaan pendidikan karakter; dan d) peningkatan kompetensi guru, dan e) dukungan masyarakat. berdasarkan hal tersebut dalam pelaksanaannya harus direncanakan oleh guru, lembaga sekolah dan wali murid. hal ini sangatlah diperlukan dalam mewujudkan dari tujuan yang telah disepakati bersama. Faktor tersebut di atas harus dipenuhi jika menginginkan karakter anak didik luar biasa. Jika salah satu faktor dari ke lima faktor yang telah disebutkan di atas tidak terpenuhi maka output karakter yang diharapkan tidak akan pernah dicapai secara maksimal.

Sikap atau *afektif* memiliki pengaruh yang besar dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Sikap yang positif akan menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yang diharapkan oleh guru. Sebaliknya, sikap negatif akan memengaruhi kualitas dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sedikit berbeda dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Di SMK siswa dihadapkan dengan dunia kerja atau praktik kerja industri (PRAKERIN) pembelajarannya praktik industrinya lebih banyak dari pada akademiknya. Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia lebih banyak ke nonsastra, karena siswa diajak untuk praktik dalam surat menyurat, laporan keuangan dan bernegosiasi dalam dunia kerja (Rumiati, Martha, G. Artawan, 2013).

Merujuk pemaparan di atas model pembelajaran di SMK khususnya untuk pelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk praktik menulis yang berguna di dunia kerja. Sehingga teori secara detail ataupun sastra tidak diajarkan di SMK. Namun pembelajarannya lebih diarahkan pada kemampuan efektif dan psikomotorik siswa. Walaupun demikian teori harus tetap diajarkan, khususnya untuk tercapainya keterampilan menulis dan berbicara yaitu mengenai teori dasar. teori tersebut akan membantu dalam peningkatan aspek efektif dan kognitif. Lulusan SMK diharapkan mempunyai keterampilan dan sikap yang baik sehingga akan mempunyai motivasi berprestasi jika nantinya terjun di masyarakat.

Oleh karena itu pembelajarannya harus memberikan pengalaman belajar yaitu kegiatan-kegiatan belajar yang dilakukan siswa di dalam proses belajar mengajar dalam rangka mencapai kompetensi atau indikator-indikator. Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga seringkali orang merasa bingung untuk membedakannya, yaitu pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran, yang mengacu pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewedahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu (Akhmad Sudrajat, 2008 :1).

Selanjutnya Sadiman (1996) menjelaskan bahwa “Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan

tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula”. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan atau perbuatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan (bermain) dan untuk melatih keterampilan berbahasa dengan mengikuti aturan- aturan tertentu

Pelajaran Bahasa Indonesia dikenal siswa sebagai pelajaran yang membosankan karena sifatnya hanya mengulang. Mengapa mereka beranggapan seperti itu? Hal ini dikarenakan mereka telah mendapatkan materi Bahasa Indonesia mulai dari jenjang SD, SMP, SMA bahkan perguruan tinggi. Oleh Karena itu banyak guru Bahasa Indonesia mengeluh ketika mengajar di kelas karena banyak siswa yang ramai sendiri ketika pembelajaran di kelas. Siswa keluar masuk kelas dengan alasan izin ke kamar mandi. Bahkan ada siswa yang tidur di kelas atau berani membolos tidak mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.

Kondisi tersebut memprihatinkan sehingga menjadikan terlaksananya penelitian ini. Mencari metode yang sekiranya bisa menyegarkan siswa dan membuat mereka lebih tertarik , senang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Menyadarkan siswa bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia itu perlu diikuti karena akan membawa manfaat untuk hidup di masyarakat dan dunia kerja yang mereka geluti nantinya. Dengan demikian siswa tidak akan meninggalkan kelas di saat pembelajaran berlangsung.

Banyak metode belajar-mengajar yang telah dikenal guru. Akan tetapi, bagaimana menggunakan suatu metode dengan pendekatan keterampilan agar dapat menunjang siswa belajar aktif masih menjadi problem. Hal ini akan menggambarkan titik tolak dalam peninjauan diagram yang menggambarkan hubungan antara beberapa metode yang dianggap cukup penting dalam pengaturan cara belajar.

Permainan *Whisper Race*

Menurut Isnaeni, Suhartono, Kartika Chrysti Suryandari (2013) dalam melakukan permainan *whisper race* ini siswa yang telah terbagi dalam satu tim harus berdiri berbaris. Menurut Djuanda (2006:96), "Permainan ini dilakukan dengan cara, setiap siswa harus membisikkan suatu kata (untuk kelas rendah) atau kalimat atau cerita (untuk kelas tinggi) kepada pemain berikutnya". Permainan ini melatih keterampilan menyimak/mendengarkan. Metode permainan ini dilaksanakan dalam KD menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Harapan Kartasura. Siswa yang berdiri di baris paling belakang diberi daftar kosakata. Siswa yang berdiri di urutan paling belakang kemudian diberi waktu untuk membaca kata-kata yang ada didaftarnya, untuk kemudian berbisik kepada teman di depannya sesuai kosakata dalam daftar. Kegiatan berbisik ini berlangsung secara berurutan hingga sampai pada siswa terakhir dalam tim, yaitu siswa yang berdiri di urutan paling depan. Selanjutnya siswa yang terakhir dibisiki tersebut harus melingkari kata/kalimat dalam daftar yang diberikan oleh guru tadi sesuai dengan apa yang didengarnya.

Daftar kata/kalimat yang telah dilingkari siswa kemudian dibandingkan antara kelompok satu dengan kelompok yang lain. Bagi kelompok yang paling tepat melingkari daftar kata tersebut akan diberikan *reward* sehingga siswa jadi lebih termotivasi. Kemampuan ini digunakan untuk menyimak baik media gambar, media visual yang akan disampaikan kepada orang lain tanpa mengurangi dan menambahkan tulisan atau percakapan yang tidak ada dalam sumber yang dilihat dan didengar. dengan meningkatkan kemampuan menyimak ini siswa dituntut sifat kejujurannya dan kemampuan alat dengarnya sehingga berita yang didapatkan dari sumber yang ke berapapun akan sama isinya.

Bermain Peran Atau *Role Playing*

Metode bermain peran atau *role playing merupakan metode* permainan merupakan salah satu bentuk pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk peningkatan nilai karakter siswa. Menurut Hamzah B Uno (2009: 26), prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah yaitu: a).pemanasan (warming up), b) memilih partisipan, c) menyiapkan pengamat (observer), d) menata panggung, e) memainkan peran, f) diskusi dan evaluasi, g) memainkan peran ulang, h) diskusi dan evaluasi kedua, i) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Bermain peran merupakan salah satu dari metode permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK untuk peningkatan nilai karakter. Adapun indikator karakter yang dapat dinilai dengan menggunakan metode bermain peran (*role player*) menurut Kiromim Baroroh (2011), indikator disiplin, kerja keras, kreatif, dan kemampuan komunikasi mahasiswa terjadi suatu peningkatan. Menurut pendapat Dwiyanto Joko Pranowo (2013) menunjukkan bahwa bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah-laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain. Berdasarkan paparan di atas bermain peran akan mengajak kepada peserta didik untuk berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Diharapkan pembelajaran menggunakan metode permainan dengan bermain peran akan membawa peserta didik untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya adalah teman-temannya sendiri.

Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antarmanusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan di dalam kelas. Melalui proses belajar seperti ini diharapkan peserta didik mampu menghayati tokoh yang diperankannya sehingga peserta didik akan belajar: (1) mengeksplorasi perasaannya; (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; dan (4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. Keberhasilan dalam penghayatan peran menentukan berkembangnya pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai (Komara, 2012).

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Shaftel dalam (Mulyasa, 2004: 141) mengemukakan tahapan bermain peran meliputi: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; (2) memilih peran; (3) menyusun tahap-tahap peran; (4) menyiapkan pengamat; (5) tahap pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap I; (7) pemeranan ulang; (8) diskusi dan evaluasi tahap II; dan (9) membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

Berdasarkan latar belakang di atas peningkatan nilai karakter khususnya pelajar SMK sangat diperlukan dalam rangka menciptakan tenaga kerja yang berkarakter. Seharusnya dalam bertindak mereka harus berpikir secara mendalam sehingga tindakan yang dilakukan tidak merugikan diri sendiri, keluarga, masyarakat, dan negara. sebelum kita membahas terlalu jauh maka terlebih dahulu mengetahui arti secara etimologis Karakter. Kata karakter (Inggris: *character*) berasal dari bahasa Yunani (Greek), yaitu *charassein* yang berarti “*to engrave*” (Ryan and Bohlin, 1999: 5). Kata “*to engrave*” bisa diterjemahkan mengukir, melukis, memahatkan, atau menggoreskan (Echols dan Shadily, 1987: 214).

Berdasarkan arti kata disebutkan di atas karakter adalah mengukir, melukis, memahatkan, bahkan menggoreskan sesuatu yang bersifat abstrak kepada diri seseorang. Sifat baik yang sifatnya abstrak yang diukirkan, dilukiskan, dipahatkan, serta digoreskan

kepada seseorang harus dilakukan oleh seorang yang benar-benar profesional. Kalau bukan seorang guru profesional dikawatirkan hasil dari karyanya malah akan merusak sesuatu yang sudah baik malah menjadi tidak baik. Dengan demikian peran guru dan dosen sangat dominan sekali dalam rangka membentuk karakter anak, walaupun anak sudah ada sifat atau karakter yang merupakan sifat pembawaan sejak dilahirkan oleh seorang ibu. Selain guru peran orang tua sangat luar biasa sekali dalam memberikan penguatan nilai-nilai karakter yang telah diterima anak dari guru di sekolah. Untuk itu diperlukan suatu sinergi dan koordinasi yang sifatnya saling melengkapi dan mengevaluasi diri sehingga akan menghasilkan sikap dan karakter yang mulia.

Selain pendapat di atas dalam Kamus Bahasa Indonesia kata “karakter” diartikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, dan watak. Karakter juga bisa berarti huruf, angka, ruang, simbol khusus yang dapat dimunculkan pada layar dengan papan ketik (Pusat Bahasa Depdiknas, 2008: 682). Berdasarkan teori di atas sangatlah jelas bahwa adanya tawaran siswa, banyaknya demo karyawan sebagai akibat dari rendahnya karakter lulusan SMK. Lulusan SMK diharapkan akan menjadi tenaga kerja yang kreatif, inovatif, religius, karakternya kuat yang mampu menjawab tantangan dengan lebih mengedepankan kewajibannya baru menuntut haknya. Oleh karena itu dalam kurikulum 2013 peran Bahasa Indonesia sangatlah penting hal ini disebabkan setiap mata pelajaran, bidang ilmu selalu berkaitan dengan kompetensi bahasa yang dimiliki oleh peserta didik. dalam semua aspek kegiatan pasti memerlukan kemampuan menulis, dan untuk bernegosiasi, berkomunikasi memerlukan bahasa lisan yang santun. Dengan demikian sangatlah memerlukan bahasa Indonesia dalam setiap aktivitas peserta didik.

Permainan Kuis

Salah satu upaya untuk membangkitkan siswa belajar aktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran permainan kuis. Menurut Silberman (1996), metode kuis merupakan suatu metode yang bermaksud melempar jawaban dari kelompok satu ke kelompok lain. Akan tetapi, dalam penelitian ini dilakukan modifikasi dalam penerapan metode pembelajaran permainan kuis, karena permainan yang dikembangkan hendaknya permainan yang terkait langsung dengan konteks keseharian siswa.

Metode pembelajaran permainan kuis ini diterapkan dalam KD Menulis dengan Memanfaatkan Kategori Kata/ Kelas Kata. Cara permainannya hampir sama dengan kuis *Family 100* yang dipandu oleh Tukul Arwana di Indosiar. Diawali dengan siswa dibagi kedalam kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi pertemuan sebelumnya yaitu kategori kata melalui catatan. Mereka mendiskusikan materi tersebut. Setelah mereka selesai berdiskusi, maka diadakan suatu pertandingan akademis, terdapat 3 ronde. Ronde pertama, siswadari masing-masing regu secara bergantian menyebutkan kategori kata yang diminta oleh guru. Ronde kedua, siswa dari masing-masing regu berebutan untuk menyebutkan kategori kata dari contoh kata yang disebutkan guru. Ronde ketiga, setiap kelompok diberikan kategori kata dan contohnya oleh guru untuk di padankan dalam kategori-kategori kata. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah penanaman pendidikan karakter melalui kompetisi antarkelompok, masing-masing siswa aktif senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi secara sehat dalam pertandingan. Hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka dipelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Disamping itu, jika dipahami secara filosofis, pendidikan pada hakikatnya adalah “kehidupan”. Oleh karena

itu, kegiatan pembelajaran harus dapat membekali siswa dengan kecakapan dan kesiapan hidup yang sesuai dengan lingkungan kehidupan dan kebutuhan siswa.

Permainan Teka-Teki Silang

Metode permainan berbasis permainan berikutnya dalam KD Menulis adalah teka-teki silang. Menebak padanan kata sesuai dengan jumlah kotak yang disediakan. Permainan ini berguna untuk olah pikir siswa dalam memahami sebuah istilah, dengan melacak kata demi kata yang sesuai dengan ungkapan dalam perintah teka-teki silang.

Permainan Kata Beruntun

Selain metode pembelajaran permainan kuis, dalam penelitian ini juga mengembangkan metode pembelajaran permainan kata beruntun menjadi permainan kalimat beruntun dalam KD (Kompetensi Dasar) Menggunakan Kalimat yang Tepat, Baik dan Sopan. Sebelum melakukan permainan perlu dijelaskan dulu kepada siswa seputar permainan yang akan dipraktikkan. Cara permainan kalimat beruntun ini hampir sama dengan program *Kata Beruntun* yang ditayangkan ANTV, hanya saja dimodifikasi menjadi kalimat beruntun. Siswa diminta untuk mencari dan menuliskan pada selembar kertas satu kata yang bisa dibentuk menjadi frasa. Siswa diberi waktu sekitar lima menit untuk menemukan kata yang dimaksud. Setelah siswa menemukan kata yang dapat dibentuk frasa, mereka lalu diminta menggeser lembar kerja kepada teman di sebelahnya. Begitu seterusnya sampai kata yang ditulis menjadi sebuah klausa kemudian kalimat oleh siswa yang berbeda-beda.

Metode pembelajaran permainan kalimat beruntun ini menjadikan siswa berupaya mendapatkan kata yang bisa dijadikan mulai dari frasa, klausa hingga kalimat dan menyempurnakan pekerjaan teman yang lain. Dengan adanya permainan kalimat beruntun ini maka terciptalah penanaman pendidikan karakter melalui pembentukan kata hingga menjadi kalimat secara bertahap dan “bergotong-royong”. Lulusan SMK setelah lulus akan mendapatkan suasana dalam dunia kerja nantinya yang berorientasi pada persaingan, serta kecepatan dalam pengambilan keputusan menjadi sebuah tuntutan yang tidak bisa dielakkan, siswa harus dilatih guru untuk aktif dikelas, berpikir kritis dan kreatif serta memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah baik mandiri maupun bekerja secara tim.

Permainan Puzzle

Metode pembelajaran permainan puzzle merupakan metode merangkai bagian-bagian yang terpisah menjadi satu kesatuan. Metode ini diterapkan pada KD Membuat Berbagai Teks Tertulis dalam Konteks Bermasyarakat pada kelas X semester genap 2013/2014 pada SMK Harapan Kartasura, Surakarta. Menulis adalah salah satu aspek dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang paling kompleks untuk dipelajari. Pada tingkat SMK kelas X, materi untuk aspek menulis adalah menulis dengan mendeskripsikan fenomena disekitar siswa. Kegiatan tersebut menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran agar siswa mampu mengembangkan kreatifitas dan ide dalam menulis. Untuk mencapai hal itu, guru harus lebih inovatif dalam menyampaikan pembelajaran agar tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Salah satu cara adalah dengan menggunakan permainan *puzzle* sebagai media pembelajaran. Tahap pembelajaran dengan metode puzzle ini adalah guru membagi menjadi kelompok besar beranggotakan 10 siswa. Kemudian masing-masing kelompok diberikan tema besar. Setelah mendapatkan tema, masing-masing kelompok diminta untuk membuat 10 karya yang berbeda antara anggota kelompok dengan tema tersebut untuk sebuah edisi dalam Majalah Dinding

sekolah. Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media puzzle dapat menciptakan pembelajaran yang santai, menarik dan nyaman yang dapat meningkatkan keaktifan dan kekreatifitasan siswa.

Permainan Puzzle Bergambar

Metode permainan *puzzle* dalam KD yang sama akan tetapi dengan cara yang sedikit berbeda juga dilakukan. Metode yang diberi nama puzzle bergambar, adalah menyusun cerita bergambar yang didalamnya terdapat beberapa gambar sesuai dengan jumlah anggota kelompok yang harus dideskripsikan menjadi beberapa karya atau tulisan yang berbeda-beda agar sesuai dengan cerita yang akan disampaikan. Permainan ini berguna untuk membantu dalam menginterpretasikan sebuah gambar sesuai dengan jalan cerita yang disampaikan.

SIMPULAN

Akhirnya dapat disimpulkan bahwa dalam kondisi apa pun sebenarnya seorang anak akan merasa nyaman apabila dipenuhi kebutuhannya. Kebutuhan akan rasa nyaman berada dalam suatu komunitas pembelajaran di kelas. Perasaan nyaman dalam pembelajaran khususnya yang berbasis pendidikan karakter sehingga anak akan meluapkan segala permasalahan yang dihadapi di rumah kepada bapak ibu guru. Faktor guru merupakan hal utama dalam pembelajaran ini. Sehingga dibutuhkan seorang guru yang luar biasa yang memberikan contoh keteladanan kepada peserta didik.

Kelebihan permainan bahasa ialah: 1) Permainan bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, 2) Aktifitas yang dilakukan siswa bukan hanya fisik tetapi juga mental, 3) Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, 4) Dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama, 5) Dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

Kekurangan permainan bahasa ialah: 1) Bila jumlah siswa terlalu banyak akan sulit melibat seluruh siswa dalam permainan, 2) Tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan, 3) Permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit untuk dijadikan ukuran yang terpercaya.

Melalui metode tersebut diharapkan kualitas proses dan hasil belajar siswa menjadi lebih berkualitas dan optimal serta tertanamnya karakter yang kuat. Beberapa pengembangan pembelajaran berbasis pendidikan karakter dengan menggunakan metode permainan di SMK Hrapan Kartasura Surakarta antara lain: 1) Permainan *Whisper Race*, 2) Bermain Peran, 3) Permainan kuis, 4) Permainan kalimat beruntun, 5) Permainan teka-teki silang, 6) Permainan *puzzle* dan 7) Permainan *puzzle* bergambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Sudrajat. 2008. "*Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*" (dalam <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pengertianpendekatan-strategi-metode-teknik-taktik-dan-model-pembelajaran/>), diunduh pada 18 Septembert 2013 pukul 21.55 WIB.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas. 2003. UU No 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- . 2006. *Kurikulum SMK Tahun 2006*. Jakarta
- . 2013. *Kurikulum 2013. Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Dhany Irawan. 2013. *Dinas Pendidikan Dki Jakarta: Kasus Tompel Bukan Kenakalan Remaja*. Detiknews. 07/10/2013 13:44 WIB.

- Dwiyanto Joko Pranowo. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerja Sama pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara*. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 2, Juni 2013. FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Echols, John M. dan Hassan Shadily. (1987). *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia. Cet. XV.
- Isnaeni, Suhartono, Kartika Chrysti Suryandari. 2013. *Metode Permainan Whisper Race Dalam Peningkatan Keterampilan Menyimak Bahasa Inggris*. Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id /Index.Php/Pgsdkebumen /Article /Viewfile /422 /204. Diunduh tanggal 10 -12-2013.
- Kevin Ryan & Karen E. Bohlin. (1999). *Building Character in Schools: Practical Ways to Bring Moral Instruction to Life*. San Francisco: Jossey Bass.
- Kiromim Baroroh. 2011. *Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 2, November 2011. Yogyakarta: Pendidikan Ekonomi UNY.
- Komara, Endang. 2012. *Model Bermain Peran dalam Pembelajaran Partisipatif*. Diunduh dari <http://khoirulanwari.-wordpress.com/about/model-bermain-peran-dalam-pembelajaranpartisipatif/> pada tgl. 19 Oktober 2013.
- N.M. Rumiati, N. Martha, G. Artawan. 2013. *Upaya Meningkatkan Sikap Siswa Dalam Pembelajaran Sastra Indonesia Di Kelas XII Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Denpasar Di Kota Denpasar*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Volume 2 Tahun 2013).
- Moleong, Lexy. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, Endang. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa. Cet. I.
- Sadiman. (1996). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Karya Grafindo Persada.
- Silberman, M.. 1996. *Active Learning : 101 Strategies To Teach Any Subject*. Toronto : Allyn Bacon.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta