

## PEMBELAJARAN KARAKTER YANG MENYENANGKAN (Refleksi Sebuah Pengalaman)

Suwarna dan Warih Jatirahayu  
FBS Universitas Negeri Yogyakarta dan SMP N 4 Sleman  
e-mail: suwarnadr@uny.ac.id

**Abstrak:** Istilah pendidikan karakter dipopulerkan di Amerika. Di Inggris, pendidikan karakter dikenal dengan pendidikan nilai dan di Indonesia dikenal dengan pendidikan budi pekerti. Budi pekerti adalah segala pola pikir yang dipekerjakan (dilaksanakan) dalam bentuk sikap dan perilaku, atau cipta, rasa, karsa (dan karya) dengan dilandasi ajaran moral yang baik (luhur) sehingga karakter disebut juga budi pekerti luhur. Guru adalah aktor sekaligus garda terdepan yang secara langsung berhadapan dengan pembelajar untuk menyemaikan, membudayakan, dan membiasakan karakter sehingga terinternalisasi dalam diri pembelajar dan dipraktikkan dalam kehidupan nyata sehari-hari dan akhirnya menjadi watak atau kepribadian luhur pembelajar. Berdasarkan pengalaman penulis untuk membelajarkan karakter, guru perlu didukung oleh pemilihan materi, metode, dan media secara tepat. Dukungan ini merupakan persyaratan minimal yang dapat dilakukan oleh semua guru.

**Kata Kunci:** *pembelajaran karakter, budi pekerti luhur, pembudayaan, pembiasaan*

## ENJOYABLE CHARACTER TEACHING AND LEARNING (A Reflection on Experience)

**Abstract:** The term of character education has been popularized in the USA. In the UK character education is called value education, and in Indonesia it is known as character education. Character means all frames of thought which are put into practice (implemented) in the form of attitudes and behaviors, or thoughts, feelings, and works, based on high moral teaching so that it is also called noble character. A teacher is an actor who is, simultaneously, a frontliner who directly confront learners to propagate, cultivate, and habituate the character so that it is internalized within the learners and practised in real every day life, and ultimately becomes the characteristics or the noble character of the learners. Based on the writers' experience, in the character teaching and learning a teacher must be supported with an appropriate selection of materials, method, and media. This support is a minimum requirement that all teachers must meet.

**Keywords:** *character teaching and learning, noble character, cultivation, habituation*

### PENDAHULUAN

Tulisan tentang pendidikan karakter di berbagai publikasi dan penelitian telah banyak dilakukan oleh para pemerhati pendidikan karakter seperti dosen, guru, dan peneliti. Universitas Negeri Yogyakarta bersemboyan *leading in character education* juga telah dilaksanakan implementasi pendidikan karakter dalam berbagai perkuliahan dan dilanjutkan dengan penelitian. LPPMP juga memiliki Pusat Pendidikan Karakter dan Pengembang Kultur (P2KPK) yang mengembangkan pendidikan karak-

ter dan implementasinya pendidikan karakter dalam pembelajaran seperti pengembangan perangkat pembelajaran karakter berbasis pendidikan karakter. Namun, pendidikan karakter dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan masih memiliki peluang untuk diuraikan dalam tulisan ini. Kajian pembelajaran karakter kali ini difokuskan pada pembelajaran bahasa Jawa.

Ada gejala bahwa siswa-siswa sekarang kurang tertarik dengan pelajaran bahasa Jawa sehingga motivasi belajar bahasa

Jawa sangat rendah. Ini merupakan peringatan bagi kita, merupakan tantangan juga peluang. Sebagai peringatan, gejala ini merupakan “lampu kuning” bagi para pendidik, pecinta, dan pemerintah tentang masa depan bahasa Jawa yang sesungguhnya mengandung mutiara yang masih banyak terpendam, yang perlu digali, dikaji, dan dikembangkan sebelum hilang ditelan zaman. Mutiara itu adalah berbagai ajaran adiluhung identik dengan pendidikan karakter.

Sebagai tantangan dan peluang, guru profesional sejati merasa tertantang untuk menggali, mengkaji, dan mengembangkan bahasa, sastra, dan budaya Jawa melalui peningkatan motivasi siswa pada pembelajaran. Peluang ini semakin terbuka dengan turunnya UU No. 22/1999 di mana di dalamnya dinyatakan bahwa setiap provinsi diberi kewenangan penuh untuk menggali, mengkaji, dan mengembangkan semua potensi lokal. Juga PP No. 25/2000 bahwa setiap kota atau kabupaten diberikan kewenangan untuk menggali, mengkaji, dan mengembangkan potensi lokal. Potensi lokal di dalamnya termasuk bahasa, sastra, dan budaya Jawa. Ini sesuai dengan pemberdayaan otonomi daerah. Pada Kurikulum 2013 dinyatakan bahwa daerah dapat mengembangkan (menambah jam sesuai dengan kebutuhan) untuk pembelajaran muatan lokal. Di Daerah Istimewa Yogyakarta muatan lokal wajib adalah pelajaran bahasa Jawa.

Sebagai insan yang menduduki garis terdepan dan strategis dalam pengembangan bahasa Jawa, guru memiliki peluang besar untuk berbuat, yaitu mengajar dan membelajarkan karakter kepada siswa dengan sebaik mungkin, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Gejala antiklimaks perhatian (motivasi) belajar bahasa Jawa harus segera diangkat kembali. Caranya

pendidikan karakter diintegrasikan dengan pembelajaran bahasa Jawa dengan berbagai metode dan strategi secara menarik, sehingga pendidikan karakter menjadi menarik, dirindukan, dan ditunggu-tunggu oleh siswa. Kunci utama pembelajaran yang menarik adalah guru. Dengan demikian selain bersifat keilmuan, pembelajaran karakter dalam bahasa Jawa juga dapat dijadikan sarana rekreasi. Bagaimana menjadikan pendidikan karakter yang menarik dan menyenangkan melalui pembelajaran bahasa Jawa? Berikut ini tulisan yang didasarkan atas pengalaman.

## PENDIDIKAN KARAKTER DAN BUDI PEKERTI

Pendidikan karakter berasal dari Amerika yang terkenal dengan *character education*. Di Inggris pendidikan karakter dikenal dengan pendidikan nilai atau *value education*. Di Indonesia, khususnya di Jawa sudah sejak abad ke-9 semenjak dikenal pagelaran wayang telah mengenal pendidikan karakter yang disebut pendidikan *budi pekerti* atau budi pekerti luhur. Pada hakikatnya budi pekerti luhur bersifat abstrak (tidak dapat dilihat). Budi pekerti terdapat dalam jiwa seseorang. Budi pekerti baru kelihatan apabila budi pekerti diaktualisasikan dalam bentuk perilaku atau perbuatan seseorang. Perilaku dapat dipilah menjadi dua, yakni sikap dan ucapan (bertindak dan bertutur).

Secara etimologi, budi pekerti terdiri dari kata *budi* dan *pekerti*. *Budi* berarti pikiran, nalar, atau watak (Poerwadarminta, 1939:51). Aktualisasi budi mencakup cipta, rasa, dan karsa. *Pekerti* berarti semua tindakan atau perbuatan atau budi yang dipekertikan atau budi yang dilaksanakan dalam bentuk perilaku utama, baik, atau luhur dalam kehidupan nyata. Budi pekerti mencakup sikap dan perilaku yang dilan-

dasi olah pikir positif (luhur) yang meliputi cipta, rasa, dan karsa yang mengandung nilai-nilai luhur. Budi pekerti mengacu pada orang berbudi luhur atau mulia dan utama. Untuk dapat memiliki budi pekerti luhur, diperlukan sikap dan perilaku yang didasari ajaran moral, yakni pencerminan akhlak atau budi pekerti luhur.

Hill (2002) menyatakan bahwa secara umum *“Character determines someone’s private thoughts and someone’s actions done. Good character is the inward motivation to do what is right, according to the highest standard of behaviour, in every situation”*. Pendidikan karakter menentukan cara berpikir dan perilaku seseorang. Karakter yang baik dapat memberikan dorongan untuk berbuat baik, menyetujui seseorang yang setiap saat berbuat baik atau memiliki budi pekerti luhur. Jika Hill memfokuskan karakter pada perilaku, LeBlanc dan Gallavan (2009) menambahkan pada ranah afektif. Pendapat Hill dan LeBlanc dan Gallavan diperluas oleh Zuchdi (2010) bahwa pendidikan karakter adalah sikap dan perilaku yang seharusnya dilakukan terhadap Tuhan Yang Mahaesa, masyarakat, negara, alam, dan diri sendiri.

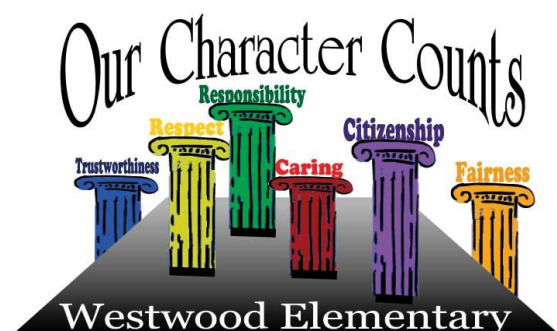
Thomas Lickona, Schaps, dan Lewis (1998) secara lebih terurai menyatakan bahwa karakter melibatkan unsur **“knowledge, feeling, loving, dan acting”**. Aspek ini dijabarkan menjadi sembilan pilar karakter yakni (1) mencintai Tuhan atau takwa (*love Allah, loyalty*); (2) tanggung jawab, terbaik, kedisiplinan, kemandirian, dan (*responsibility, excellence, selfreliance, discipline*); (3) kepercayaan, kejujuran/amanah dan arif (*trustworthines, honesty, and tactful*); (4) rasa hormat dan santun (*respect, courtesy, obedience*); (5) sifat dermawan, suka menolong dan kerjasama (*love, compassion, caring, empathy, generosity, moderation, cooperation*); (6) percaya diri, pekerja keras, kreatif, dan ketekunan (*confidence, assertiveness, creati-*

*vity, perseverance resourcefulness, courage, enthusiasm, determination*); (7) kepemimpinan, keadilan, dan rasa kebangsaan (*leadership, justice, citizenship*); (8) baik dan rendah hati (*kindness, friendliness, humility, modesty*); dan (9) toleransi, kedamaian dan kesatuan (*tolerance, peacefulness, unity*). Pendidikan karakter tersebut dibudayakan dan dibiasakan di rumah (*home*), sekolah (*school*), masyarakat (*community*), dan dunia usaha (*business*). Suyanto (2009) juga merumuskan sembilan pilar pendidikan karakter yang sedikit berbeda dengan sembilan pilar Lickona, namun beresensi yang sangat mirip.



**Gambar 1. Sembilan Pilar Pendidikan Karakter (Lickona, 1998)**

- Cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya
- Kemandirian dan tanggungjawab
- Kejujuran/amanah
- Hormat dan santun
- Dermawan, suka tolong-menolong dan gotong royong/kerja sama
- Percaya diri dan pekerja keras
- Kepemimpinan dan keadilan
- Baik dan rendah hati
- Toleransi, kedamaian, dan kesatuan



**Gambar 2. Enam Pilar Pendidikan Karakter (Wedtwood Elementary, 2012)**

Pendapat Bulach (2002) mirip dengan pendapat Lickona dan Suyanto, namun ia menambahkan dua karakter sehingga menjadi sebelas karakter, yakni (1) *respect* (sikap menghormati); (2) *honesty* (memiliki ketulusan hati); (3) *self control/discipline* (dapat mengontrol diri atau disiplin); (4) *integrity* (memiliki integritas yakni jujur dan dapat dipercaya); (5) *perseverance* (sifat kegigihan); (6) *empathy* (tenggang rasa); (7) *forgiveness* (sifat pemaaf); (8) *tolerance* (sifat rasa toleransi); (9) *politeness* (sopan santun); (10) *sportiveness* (sportif); dan (11) *humility* (rendah hati). Westwood Elementary (2012) merumuskan karakter paling sederhana menjadi enam pilar sebagai berikut, yakni (1) *trustworthiness* (dapat dipercaya atau amanah); (2) *respect* (rasa hormat); (3) *responsibility* (rasa tanggung jawab), (4) *fairness* (adil), (5) *caring* (peduli), dan (6) *citizenship* (rasa kebangsaan).

Bertemali dengan pendidikan karakter, Dimerman (2009) telah mengimplementasikan karakter dalam pembelajaran di kelas/sekolah dan di rumah (seperti pekerjaan rumah/PR). Dalam mengimplementasikan pendidikan karakter, Dimerman membuat panduan berisi (1) tema aktivitas; (2) topik; (3) materi; (4) seting, (5) strategi pembelajaran; dan (6) diskusi. Romanowski (2005) melakukan penelitian implementasi pendidikan karakter dengan responden guru di SMA. Guru-guru SMA

telah mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajarannya. Ketiga implementasi menunjukkan bahwa sasaran implementasi pembelajaran karakter dapat pembelajar, guru, atau kelas. Zuchdi (2010) juga mengimplementasi pendidikan karakter Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Implementasi pendidikan karakter di UNY digolongkan menjadi dua yakni dengan PTK (penelitian tindakan kelas) dan LS (*Lesson Study*). Implementasi di UNY sesuai dengan semboyan UNY yakni *leading in character education*.

Untuk melaksanakan pendidikan karakter secara efektif Lickona, Schaps, dan Lewis (1998) menguraikan sebelas prinsip pendidikan karakter yang efektif, yakni (1) *character education promotes core ethical values as the basis of good character* (pendidikan karakter berpegang pada inti nilai-nilai etis sebagai dasar karakter yang baik); (2) *"character" must be comprehensively defined to include thinking, feeling, and behavior* (karakter secara komprehensif meliputi pikiran, perasaan, dan perilaku); (3) *effective character education requires an intentional, proactive, and comprehensive approach that promotes the core values in all phases of school life* (pendidikan karakter yang efektif harus dilakukan secara intensif, proaktif, pendekatan komprehensif untuk mengedepankan nilai inti dalam kehidupan semua tingkatan sekolah); (4) *the school must be a caring community* (sekolah harus peduli kepada masyarakat); (5) *to develop character, students need opportunities for moral action* (untuk mengembangkan karakter, pembelajar membutuhkan kesempatan untuk melakukan aksi moral); (6) *effective character education includes a meaningful and challenging academic curriculum that respects all learners and helps them succeed* (pendidikan karakter meliputi kebermaknaan dan tantangan akademis untuk membantu pembelajar suk-

ses); (7) *character education should strive to develop students' intrinsic motivation* (pendidikan karakter harus berjuang mengembangkan motivasi instrinsik pembelajar); (8) *the school staff must become a learning and moral community in which all share responsibility for character education and attempt to adhere to the same core values that guide the education of students* (sekolah menjadi tempat belajar dan komunitas moral untuk berbagi rasa tanggung jawab berusaha membimbing dan menanamkan nilai inti pendidikan karakter pada pembelajar); (9) *character education requires moral leadership from both staff and students* (pendidikan karakter membutuhkan kepemimpinan moral atau contoh *ing ngarsa sung tuladha* atau contoh dari pemimpin); (10) *the school must recruit parents and community members as full partners in the character-building effort* (sekolah harus memberdayakan orang tua dan masyarakat sebagai mitra dalam membangun karakter; dan (11) *evaluation of character education should assess the character of the school, the school staff's functioning as character educators, and the extent to which students manifest good character* (evaluasi pendidikan karakter meliputi karakter di sekolah, staf, karyawan, guru, dan siswa).

Secara terperinci Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah tahun 2001 telah menguraikan aspek budi pekerti luhur menjadi 86 butir. Butir 1 – 85 secara eksplisit budi pekerti telah disebutkan, sedangkan 86 merupakan kebebasan para pendidik untuk menggali budi pekerti dari potensi lokal. Nilai esensial budi pekerti berjumlah 86 itu telah diurutkan secara alfabetis seperti tercantum dalam buku *Pedoman Pendidikan Budi Pekerti pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Buku 1* (Ditjen Dikdasmen, 2001). Nilai esensial budi pekerti tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

## PEMBELAJARAN KARAKTER YANG MENYENANGKAN

Berdasarkan pengalaman dalam membelajarkan bahasa Jawa (pengalaman mengajarkan keterampilan berbicara dalam perkuliahan Ekspresi Lisan Lanjut di Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa FBS UNY dan pembelajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 1 Depok) diperoleh pemahaman bahwa pembelajaran menyenangkan dipengaruhi oleh guru, metode, materi, dan media. Faktor ini merupakan faktor minimal dan ada pada setiap pembelajar. Oleh karena itu, sajian ini menguraikan faktor minimal yang dapat dilaksanakan oleh semua guru dalam pembelajaran.

### Guru

Guru merupakan aktor utama dalam pembelajaran. Artinya situasi, interaksi, dinamika, dan kesuksesan dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh guru. Walau telah mengalami pergeseran peran guru dari pandangan konvensional hingga modern, dari guru aktif atau berpusat pada guru dan menjadi siswa yang aktif (*student active learning*) dan berpusat pada siswa, dari *teacher centered learning* menjadi *student centered learning* guru tetap menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Guru yang yang dapat membelajarkan karakter dengan menyenangkan hendaknya memiliki kompetensi sebagai berikut.

- Menguasai materi dengan baik dengan wawasan luas. Untuk dapat menguasai materi dengan baik, guru perlu membaca materi dan memperluas materi dengan wawasan terkait. Perluasan materi yang terkait merupakan pengembangan keilmuan sehingga guru dapat secara dinamis, komprehensif, dan variatif. Dengan cara ini, siswa memiliki pemahaman bahwa gurunya memiliki wawasan yang luas. Guru demikian

berwibawa dalam keilmuannya. Penguasaan materi dengan baik dan berwawasan luas merupakan karakter tanggung jawab (Ditjen Dikdasmen, 2001, Lickona, Schaps, dan Lewis, 1998, Suyanto, 2009, Westwood Elementary, 2012) seorang guru. Sebagai karakter bertanggung jawab guru harus menguasai materi yang akan diajarkan kepada pembelajar. Guru juga dituntut memiliki wawasan luas sebagai kewajiban pengembangan diri dalam ranah pengembangan bahan ajar.

- Memilih dan mengimplementasikan metode mengajar yang tepat. Ketepatan dalam memilih dan mengimplementasikan metode secara tepat dapat menghantarkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru dapat mengolaborasi dan mengintegrasikan berbagai materi dalam metode yang tepat. Inilah karakter integritas (Bulach, 2002) guru dalam melaksanakan pembelajaran. Guru yang demikian juga memiliki karakter komitmen (Ditjen Dikdasmen, 2001).

**Tabel 1. Nilai Esensial Budi Pekerti**

1. Amanah	32. Ikhlas	61. kebersamaan
2. Amal saleh	33. Jujur	62. Rendah hati
3. Antisipatif	34. Kreatif	63. Rasa indah
4. Beriman dan bertakwa	35. Kukuh hati	64. Rasa memiliki
5. Berani memikul resiko	36. Kesatria	65. Rasa malu
6. Berdisiplin	37. Komitmen	66. Sabar
7. Bekerja keras	38. Koperatif	67. Setia
8. Berhati lembut	39. Kosmopolitan (mendunia)	68. Sikap adil
9. Berinisiatif	40. Lugas	69. Sikap hormat
10. Berhati lapang	41. Mandiri	70. Sikap tertib
11. Berpikiran jauh ke depan	42. Mawas diri	71. Sopan santun
12. Bersahaja	43. Menghargai karya orang lain	72. Sportif
13. Bersemangat	44. Menghargai kesehatan	73. Susila
14. Bersikap konstruktif	45. Menghargai waktu	74. Sikap nalar
15. Bersyukur	46. Menghargai pendapat orang lain	75. Siap mental
16. Bertanggung jawab	47. Manusiawi	76. Semangat
17. Bertenggang rasa	48. Mencintai ilmu	77. Tangguh
18. Bijaksana	49. Pemaaf	78. Tegas
19. Berkemauan keras	50. Pemurah	79. Tekun
20. Beradab	51. Pengabdian	80. Tegar
21. Baik sangka	52. Pengendalian diri	81. Terbuka
22. Berani berbuat benar	53. Produktif	82. Taat azas
23. Berkepribadian	54. Patriotik	83. Tepat janji
24. Cerdas	55. Rasa keterikatan	84. Takut bersalah
25. Cermat	56. Rajin	85. Tawakal
26. Dinamis	57. Ramah	86. Ulet
27. Demokratis	58. Rasa kasih sayang	87. .... (dapat ditambahkan budi pekerti yang tumbuh di masyarakat setempat).
28. Efisien	59. Percaya diri	
29. Empati	60. Rela berkorban	
30. Gigih		
31. Hemat		



- Memilih, membuat, dan menggunakan media yang memotivasi belajar. Materi dan metode juga berkaitan dengan pemilihan media dan dikendalikan oleh guru sebagai aktor. Kolaborasi metode dan media yang selaras untuk menyajikan materi yang dikendalikan oleh guru yang dapat beraksi sebagai aktor dapat menyajikan materi dengan menyenangkan. Inilah karakter konstruktif (Ditjen Dikdasmen, 2001), yakni kegigihan untuk memotivasi pembelajar (Bulach, 2002), memberi contoh atau memimpin (Suyanto, 2009).
- Kreatif dengan menyajikan sesuatu yang baru sehingga kebaruan ini senantiasa ditunggu-tunggu pembelajar. Guru yang kreatif akan dapat menyajikan teknik dan strategi baru yang ditunggu-tunggu oleh pembelajar. Walaupun materi yang disajikan sama, namun apresiasi siswa akan berbeda apabila materi tersebut disajikan dengan metode, media, dan strategi yang kreatif. Karakter kreatif (Lickona, Schaps, Lewis, 1998, Ditjen Dikdasmen, 2001) merupakan sarana bagi untuk dapat mengeksplorasi diri menuju produktivitas yang ditunggu-tunggu oleh siswanya.
- Menyampaikan materi dengan mentransformasi berbagai teknik pembelajaran. Materi yang sama dikemas dengan cara yang berbeda. Perbedaan ini terletak pada bentuk atau wujud sajian materi, atau model pembelajaran, media, metode, atau teknik pembelajaran. Hal ini sesuai dengan strategi ke-3 yang disampaikan oleh Lickona, Schaps, dan Lewis (1998) yakni pendidikan karakter yang efektif yang dilakukan dengan pendekatan komprehensif.
- Bervariasi dalam membelajarkan siswa. Membelajarkan yang monoton tentu membosankan pembelajar. Sebaliknya pembelajaran yang kreatif akan dinanti siswa karena siswa penasaran dan pembelajaran itu menarik dan menyenangkan. Untuk dapat kreatif, guru harus eksplorasi diri dengan cara memberdayakan pikiran produktif, banyak membaca, meniru model, belajar kepada orang-orang kreatif. Ini yang disebut variasi dan dinamisasi dalam pembelajaran yang efektif untuk mengantar siswa menjadi sukses (Lickona, Schaps, Lewis, 1998).
- Dapat menjadi aktor dan fasilitator. Guru sebagai aktor dapat beraksi (*acting*) seperti pemeran dalam suatu cerita, dapat menjadi berbagai peran. Misalnya dalam metode cerita guru dapat menjadi berbagai peran dengan sikap dan ucapan yang tepat pasti akan menarik bagi siswa. Guru sebagai fasilitator menyiapkan berbagai fasilitas yang dapat mendorong siswa untuk belajar (kelompok atau mandiri), seperti guru menyiapkan peralatan untuk praktikum, video berbagai kasus untuk didiskusikan, berbagai kasus di media massa, media seperti *macromedia flash*, pemanfaatan internet. Dengan hal ini, guru telah memberi contoh karakter bekerja keras (Ditjen Dikdasmen, 2001), dapat dipercaya (Westwood Elementary, 2012), dengan berbagai contoh dan penyedia fasilitas, dapat dipercaya (Suyanto, 2009).

### Cerita dan Kasus

Metode cerita merupakan metode yang mudah dan murah. Mudah karena setiap guru hampir pasti dapat melakukan (dengan baik layak seorang aktor dengan berbagai peran). Murah karena metode ini tidak memerlukan banyak alat, modal utama hanyalah wicara. Namun, metode cerita lebih menarik apabila didukung alat bantu sesuai dengan yang diceriterakan.

Metode ini dapat menggugah perhatian siswa apabila guru dapat memberdayakan cerita sebaik mungkin. Pada dasarnya semua orang senang mendengarkan cerita (juga siswa dalam kelas). Metode cerita dapat dijadikan sebagai situasi rekreatif dalam mata pelajaran bahasa Jawa. Pembelajar juga antusias apabila disajikan kasus-kasus yang menarik atau issue-isue terkini. Kasus dapat diangkat dari media cetak, elektronik, internet, *youtube*, kisah-kisah kehidupan, dan kisah religi.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam metode cerita dan kasus pembelajaran bahasa Jawa.

- Cerita dan kasus tidak boleh lepas dari materi pelajaran dan integratif. Metode cerita merupakan ilustrasi, perluasan, atau pengembangan materi sehingga selain pembelajaran lebih menarik, siswa juga lebih jelas dalam memahami materi. Cerita sebaiknya bersifat integratif. Artinya materi pelajaran diintegrasikan dalam suatu cerita. Misalnya: dalam pelajaran bahasa Jawa menerangkan tokoh *Tripama: Sumantri, Kumbakarna, Karna*, cerita Timun Emas, Bathara Aswan-Aswin, Cinderela, Bawang Merah-Bawang Putih cerita berbagai kasus dalam cerita pendek, pengalaman hidup, atau cerita-cerita religi. Guru dapat bercerita dengan menjadi aktor dalam tokoh-tokoh cerita tersebut.
- Waktu bercerita dan mengaji kasus hendaknya proporsional. Lama waktu bercerita tidak bisa ditentukan secara pasti, sebaiknya proporsional. Yang paling tahu adalah guru, seberapa besar waktu yang digunakan untuk cerita sehingga tidak memakan waktu untuk materi lainnya.
- Cerita atau kasus hendaknya runtut dan sistematis. Ceritera hendaknya runtut, tidak meloncat-loncat karena logika berpikir anak lebih mudah secara progresif (urut) daripada balikan (*flashback*).
- Apabila memutuskan cerita atau kasus, sebaiknya pada saat klimaks-klimaksnya. Hal ini akan membuat siswa penasaran sehingga kehadiran guru senantiasa ditunggu-tunggu untuk melanjutkan cerita.
- Pencerita hendaknya pandai bermain peran dan mengerahkan seluruh kemampuan. Pencerita yang baik dapat menghayati peran tokoh yang diceritakan. Cerita perlu wicara yang semangat, tempo dan dinamik, didukung gerak mimik raut muka dan tubuh untuk memvisualkan watak tokoh. Ini menarik.
- Perlu didukung alat. Cerita akan lebih hebat apabila didukung oleh alat yang sesuai, misalnya cerita wayang guru juga membawa tokoh wayang.
- Simpulan pada akhir cerita dan kasus. Jangan lupa pada akhir cerita disimpulkan inti isi cerita. Penyimpulan ini dapat digunakan untuk diskusi dengan siswa. Misalnya, kandungan pendidikan budi pekerti pada cerita tokoh Kresna, Harjuna, Bima, dsb. atau cerita legenda dan mitos.

Pemilihan cerita dan kasus merupakan strategi guru dalam mengintegrasikan pendidikan karakter dengan materi pembelajaran. Tentu cerita dan kasus yang dipilih yang sesuai dengan materi dan memiliki kandungan moral, nilai, karakter, atau budi pekerti luhur (Lickona, Schaps, Lewis, 1998; Suyanto, 2009; Ditjen Dikdasmen, 2001). Guru bersama siswa mengaji, mendiskusikan, dan menyimpulkan berbagai nilai karakter atau budi pekerti luhur yang terdapat dalam cerita dan kasus tersebut.



## Aksi

Metode aksi yang telah dilaksanakan (diujicobakan) oleh penulis adalah belajar sambil bernyanyi (nembang). Materi pelajaran dapat diambilkan dari buku pelajaran yang isinya lagu dolanan anak atau guru membuat sendiri, dan ada pula kaset pengiringnya. Kaset merupakan media praktis, murah (karena dapat diputar berkali-kali), dan mudah.

Lagu dolanan anak merupakan lagu yang sarat budi pekerti yang perlu digali, dikembangkan, dan dikemas secara indah sehingga menarik perhatian anak. Para *winasis* ("ahli") terdahulu menanamkan budi pekerti kepada anak tidak secara langsung atau tersurat. Akan tetapi, secara tersirat dengan berbagai teknik yang digemari anak namun internalisasi budi pekerti tetap terjadi, misalnya dengan lagu dolanan anak yang mengandung budi pekerti.

Berikut ini sebuah kasus pelajaran bahasa Jawa yang mengimplementasikan pendidikan karakter dalam lagu dolanan anak. Setelah anak diajak berdendang, sambil berjoged ria, anak diajak menganalisis isi pendidikan karakter dalam lagu *Menthog-menthog*. Pengajarannya boleh berkolaborasi dengan guru lain seperti olah raga dan tari/guru seni, misalnya pembelajaran dengan lagu dolanan. Caranya sebagai berikut.

- Buat kelas menjadi senang. Situasi yang menyenangkan membuat situasi pembelajaran lebih bergairah, siswa lebih mudah berkonsentrasi, dan menerima materi pelajaran.
- Anak dibimbing untuk dapat melagukan lagu dolanan/tembang, sebaiknya klasikal terlebih dahulu baru secara kelompok dan individu. Sebagai pengajar tembang, penulis dapat menyatakan bahwa belajar berkelompok lebih mudah daripada individu. Ini terbukti ke-

tika nyanyi/nembang bersama dapat melagukan tembang, setelah diminta melagukan tembang individu, mahasiswa belum tentu dapat melagukan tembang, malah tidak bisa "bunyi".

- Guru menerangkan isinya atau isi didiskusikan bersama siswa. Contoh lagu "*Menthog-menthog*" sebagai berikut.

*Menthog-menthog tak kandhani  
mung solahmu angisini-isini  
bokya aja ndheprok  
ana kandhang wae*

*enak-enak ngorok  
ora nyambut gawe  
menthog-menthog  
mung lakumu  
megal-megol gawe guyu*

'Menthog-menthog saya nasihati hanya perilakumu yang memalukan jangan hanya duduk-duduk di kandang saja enak-enak mendengkur tidak bekerja menthog-menthog hanya jalanmu bergoyang-goyang (ekor) membuat tawa'

Lagu "*Menthog-menthog*" mengandung pendidikan karakter atau budi pekerti:

- jadi orang hendaknya suka saling menasihati;
  - jangan menjadi orang yang memalukan;
  - jangan malas;
  - jangan menjadi orang yang suka tidur;
  - kalau tidur jangan mendengkur;
  - rajinlah bekerja;
  - setiap orang memiliki sisi baik dan buruk; dan
  - seburuk-buruk makhluk pasti ada sisi baiknya.
- Anak dilatih untuk menari sesuai dengan karakter lagu dolanan.

- Anak dilatih menyanyi sambil menari. Kedua hal tersebut menambah taraf apresiasi dan rekreasi sehingga selain siswa selain semakin memahami dan menginternalisasi lagu dan ajarannya, siswa juga lebih bergembira. Tidak jarang siswa menampilkan gerakan yang penuh bakat, walaupun ada pula yang lucu menggelikan.
- Jika ada yang mengalami kesulitan (malu) guru membimbing. Hal ini untuk menunjukkan kepedulian kepada siswa. Kepedulian ini sangat berharga dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kebutuhan harga diri atau eksistensi diri.
- Guru hendaknya dengan sabar, membimbing anak menyanyi. Guru tidak perlu tergesa-gesa berkeinginan bahwa siswa harus cepat bisa sesuai dengan target guru. Jangan mengukur kemampuan siswa dengan kerangka kemampuan guru, siswa memiliki perkembangan sendiri.
- Penguatan (pernyataan bagus, pintar, baik, atau pujian yang lain) perlu disampaikan kepada siswa. Penguatan sebagai hadiah. Hadiah tidak mesti berupa barang materi, pujian dapat memberikan rasa kebanggaan diri siswa. Dengan penghargaan ini, siswa akan lebih semangat dalam belajar.
- Anak yang tidak mau jangan dipaksa. Siswa yang tidak mau dapat dibujuk. Jika tetap tidak mau, jangan dipaksa. Jika dipaksa, dia malah semakin takut. Berilah kesempatan untuk apresiasi secara pasif (melihat).
- Evaluasi secara pengamatan melibat kesungguhan dan kualitas lagu. Evaluasi diperlukan untuk mengukur kesungguhan dan penguasaan materi. Evaluasi dapat dengan sekedar pengamatan pro-

ses tidak harus akhir kegiatan berupa tes.

Aksi yang dilakukan oleh guru sebagai aktor harus total. Guru dapat menyampaikan pendidikan karakter secara komprehensif sehingga siswa dapat mengapresiasi, menginternalisasi, dan mengadopsi pendidikan budi pekerti. Hal ini sesuai dengan strategi yang disampaikan oleh Lic-kona, Schaps, dan Lewis (1998) bahwa pembelajaran karakter hendaknya disampaikan secara komprehensif dari pikiran, perasaan, dan perilaku atau cipta, rasa, dan karsa untuk menghasilkan karya.

### **Simulasi**

Media simulasi adalah alat bantu mengajar dengan cara bermain peran. Para pemain sesuai dengan tuntutan yang berada pada kartu peran. Peran yang dilakukan terbatas pada aspek-aspek bahasa, sastra, seni, dan budaya Jawa. Situasi pembelajaran bahasa Jawa dengan media simulasi sebagai berikut.

### **Menyenangkan**

Situasi menyenangkan dapat tercipta apabila siswa terbebas dari tekanan situasi formal. Belajar dengan simulasi bersifat santai, informal, dialogis, dan ekspresif. Siswa bebas mengeluarkan ide, gagasan, dan bakat yang dimiliki secara ekspresif. Pelajaran bahasa Jawa menjadi pelajaran yang disenangi siswa. Perasaan senang merupakan indikator minat/motivasi belajar. Meningkatkan minat berarti meningkatkan prestasi belajar bahasa Jawa. Hal ini terbukti dengan naiknya prestasi ulangan secara rata-rata.

### **Menggairahkan**

Istilah menggairahkan berbeda makna dengan menyenangkan walaupun senang sebagai pertanda bergairah. Para sis-

wa yang bergairah ditandai oleh semangat dalam mengikuti simulasi, berapi-api, banyak usul, pendapat, saran dan kritik, ide-ide baru yang tidak terduga, tidak jarang diikuti sorak-sorai, dan tepuk tangan atau (*task on*). Memang situasi permainan agak "ramai" namun positif karena mereka saling bertanya, berekspresi, diskusi, bahkan berdebat. Hal ini menunjukkan perubahan yang luar biasa. Jika biasanya siswa ditanya hanya diam. Siapa yang tidak tahu? Siswa hanya diam. Siapa yang bertanya? Siswa tetap diam. Mereka takut berekspresi (bertanya, menjawab, usul, dan sebagainya). Sekarang justru ekspresi berlimpah ruah, malah terkadang sulit dikendalikan oleh guru. Ini perlu dikendalikan dengan memberi berbagai pengertian, tenggang rasa kepada kelas lain yang merupakan bagian dari pendidikan karakter.

### **Interaksi Kelas Hidup dan Dinamis**

Manusia termasuk *homo ludens*, yaitu makhluk yang suka bermain, segala sesuatu dapat diciptakan dalam bentuk permainan, mulai dari berpikir, merasa, hingga berekspresi. Kelas yang banyak usul, tanya jawab, berekspresi, menampilkan berbagai keterampilan dan bakat menunjukkan kelas itu hidup dan dinamis. Yang penting tidak keluar dari kerangka pelajaran bahasa Jawa. Oleh karena itu pembelajaran budi pekerti dapat dikemas dalam bentuk permainan, yakni simulasi atau bermain peran.

### **Pembelajaran Bervariasi**

Pembelajaran karakter dengan media simulasi menjadikan pelajaran bervariasi, tidak monoton, ada ceramah, tanya jawab, diskusi bahkan debat, peragaan, nembang, baca geguritan (puisi Jawa), unjuk bakat, sehingga pelajaran tidak membosankan.

Hasil pembelajaran dengan simulasi sebagai berikut.

### **Peningkatan *Unggah-ungguh***

Unggah-ungguh dapat dipilah menjadi dua hal pokok, yaitu tata basa dan tata krama (Padmasoekotjo, 1956). Tata basa mengacu pada pemakaian bahasa yang disebut *undha-usuk basa Jawa*, yakni *ngoko* dan *krama*. Kemampuan berbahasa ini senantiasa diasah dengan simulasi. Jika salah, guru atau siswa lain membetulkan. Dengan demikian siswa secara terus-menerus berlatih menggunakan bahasa sambil bermain peran simulasi. Akhirnya, keterampilan berbahasa mereka bertambah. Tata krama mengacu pada tata perilaku. Pada saat bermain simulasi muncul berbagai perilaku, baik yang sesuai dengan tata krama maupun yang menyimpang. Ini sebagai wahana belajar, tanya jawab, dan diskusi. *Unggah-ungguh* merupakan ekspresi karakter hormat dan santun (Suyanto, 2009; Westwood Elementary, 2012; Ditjen Dikdasmen, 2001).

### **Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar**

Peningkatan motivasi dan prestasi belajar ditandai oleh (1) siswa aktif hadir dan jarang absen pada mata pelajaran bahasa Jawa; (2) siswa siap belajar lebih awal; (3) banyak siswa segera menjemput guru di ruang guru padahal sebelumnya tidak pernah dilakukan oleh siswa; dan (4) rerata nilai hasil ulangan mengalami peningkatan. Siswa memiliki motivasi untuk maju dengan semangat, bekerja keras, disiplin, konstruktif merupakan karakter yang disampaikan oleh Ditjen Dikdasmen (2001).

### **Peningkatkan Empat Keterampilan Berbahasa**

Media simulasi dalam mengembangkan empat keterampilan berbahasa seperti

menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan berbicara tampak pada saat ada penjelasan (baik oleh guru maupun siswa), tanya jawab dan diskusi, bahkan berdebat. Ada gejala yang menarik. Kalau siswa sudah mentok tidak bisa menggunakan bahasa Jawa (*krama*), dia langsung alih kode ke bahasa Indonesia. Di pikiran siswa sudah penuh gagasan yang harus ditumpahkan, namun dia merasa terbatas/tidak sabar dalam berbahasa Jawa krama. Keterampilan membaca dikembangkan dari wawancara. Siswa menyatakan telah membaca berbagai sumber agar dapat menjawab pada saat bermain simulasi. Jika perlu harus menunjukkan "siapa dirinya" (kemampuannya), menundukkan lawan, merasa malu kalau tidak bisa. Maka, wajar apabila pada pelajaran bahasa Jawa, mereka pun membawa berbagai buku bacaan dan majalah. Keterampilan menulis dapat berkembang. Selain membaca mereka juga membuat ringkasan-ringkasan materi dan pengetahuan yang ada kaitannya dengan pelajaran bahasa Jawa. Guru juga memberikan tugas menulis berbagai karya seperti karangan seperti *geguritan*, *cerkak*, ringkasan cerita, dan sebagainya.

### **Peningkatan Pengetahuan/Wawasan**

Dalam bermain peran terkadang muncul ide dan wawasan yang tidak terduga. Para siswa mampu mengaitkan pelajaran bahasa Jawa (budi pekerti) dengan perkembangan zaman (misalnya politik, narkoba, kenakalan remaja, dan sebagainya). Guru memang memberikan kebebasan kepada siswa untuk memperluas, membandingkan, serta menganalogikan pengetahuan/wawasan dengan materi pelajaran bahasa, sastra, seni, dan budaya Jawa. Di sinilah siswa merasa dihargai oleh guru dan kelas.

### **Penggalian Bakat**

Bakat yang tampak dalam permainan simulasi antara lain membaca geguritan, menulis geguritan, menyanyi/ nembang, bakat berakting, pantomim, lawak, menari, dan sebagainya. Penggalian bakat sesuai dengan strategi pendidikan karakter yang efektif menurut Lickona, Schaps, dan Lewis (1998) yakni strategi ke-5 yakni menggali dan mengembangkan karakter siswa dan guru memberikan kesempatan siswa untuk beraksi moral (dalam hal ini menunjukkan bakatnya).

### **Pelajaran Bahasa Jawa Menjadi Mata Pelajaran yang Dirindukan**

Pernyataan ini mungkin berlebihan. Namun, ini kenyataan. Di kelas III (6 kelas) SMP Depok 1 Sleman sebagai subjek permainan simulasi, mata pelajaran bahasa Jawa menjadi pelajaran yang ditunggu-tunggu (walau untuk bermain simulasi). Pelajaran Bahasa Jawa menjadi menyenangkan, mata pelajaran rekreasi. Ini terbukti siswa segera menjemput guru begitu ganti mata pelajaran bahasa Jawa, padahal biasanya tidak demikian. Bahkan, ketika istirahat siswa pun masih melanjutkan berbincang-bincang lanjutan tentang materi simulasi, bahkan ada yang bertanya (diskusi) lanjut dengan guru. Jika menemui jalan buntu diskusi antarteman, siswa meminta penyelesaian kepada guru. Agar tetap demikian, media simulasi harus terus digali dan dikembangkan.

### **Ajang Kreatif dan Rekreatif**

Pembelajaran Bahasa Jawa dengan media simulasi menjadi ajang kreativitas. Indikatornya adalah lahirnya ide-ide baru yang terkadang agak konyol dan lucu. Kreativitas merupakan karakter yang baik bagi guru dan siswa (Lickona, Schaps, Lewis, 1998; Ditjen Dikdasmen, 2001).

Bermain simulasi menjadi sarana melepaskan kepenatan pikir dan mengendorkan ketegangan otak. Dengan demikian, terjadi keseimbangan. Otak lebih segar, tidak terus-menerus terbebani pelajaran yang “berat”.

### **Timbul Sikap Saling Menghargai dan Menghormati**

Tanya jawab, diskusi, unjuk bakat, dan keterampilan memicu tumbuhnya sikap positif seperti saling menghargai dan menghormati pendapat dan kemampuan orang lain. Hal ini sesuai dengan karakter hormat dan santun (Suyanto, 2009; Westwood Elementary, 2012; Ditjen Dikdasmen, 2001). Sikap tersebut menjadi motivator siswa untuk mengembangkan diri agar lebih maju dan berkualitas.

### **PENUTUP**

Pendidikan karakter dikenal di Amerika, pendidikan nilai dikenal di Inggris, dan di Indonesia dikenal pendidikan budi pekerti. Sekolah merupakan wahana strategis untuk penyemaian, pembudayaan, dan pembiasaan karakter atau budi pekerti (Depdiknas, 2001). Karakter ini mempengaruhi pola pikir, sikap, perilaku, atau cipta, rasa, karsa (dan karya) untuk berbuat baik atau budi pekerti luhur.

Guru merupakan garda terdepan dan aktor yang secara langsung berhadapan dengan pembelajar untuk membelajarkan karakter dari penyemaian untuk pembudayaan sehingga menjadi pembiasaan. Akhirnya pendidikan karakter terinternalisasi dalam diri pembelajar. Dalam melaksanakan tindakannya guru dapat menyajikan pendidikan karakter yang disajikan dalam bentuk cerita dan didukung oleh pemilihan materi, metode, dan media secara tepat.

Itulah sekelumit pengalaman, bagi pembaca yang memiliki pengalaman yang

dapat dimanfaatkan oleh guru lain, silakan ditulis sehingga berkembang tradisi menulis di antara kita. Pengalaman mengajar, mengembangkan media sehingga karya itu dikenal orang. Selamat berjuang!

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih, penulis sampaikan kepada mahasiswa Ekspres Lisan Lanjut Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa FBS UNY dan siswa SMP N 1 Depok yang telah memberikan inspirasi kajian tulisan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada dewan redaksi dan *reviewer* yang telah memberikan saran, masukan, dan kritik untuk perbaikan tulisan ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bulach, Cletus R. 2002. *Implementing a Character Education Curriculum and Assessing Its Impact on Student Behavior*. In *The Clearing House*: Nov/Dec 2002; 76; 2; Proquest Education Journals.
- Ditjen Dikdasmen. 2001. *Pedoman Umum dan Nilai Budi Pekerti untuk Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Ditjen Dikmenum.
- Dimmerman, Sara. 2009. *Character is the Key*. Canada: John Wiley & Sons Canada Ltd.
- Hill, T.A., 2005. *Character First! Kimray Inc.*, <http://www.charactercities.org/downloads/publications/Whatischaracter.pdf>.
- Leblanc, Patrice R & Gallavan, Nancy P. 2009. *Affective Teacher Education*. New York: Association of Teacher Educators.
- Lickona, Tom; Schaps, Eric, & Lewis, Catherine. 1998. “Eleven Principles of

- Effective Character Education" *In Scholastic Early Childhood Today*, Nov/Dec 1998., 13; 3; . ProQuest Education Journals pg 53-55./.
- Padmosoekatja. 1956. *Ngengrengan Kasusastan Jawi II*. Ngayogyakarta: Hien Ho Sing.
- Poerwadarminta, WJS. 1939. *Baoesastra Djawa*. Djakarta: Groningen.
- Suyanto. 2009. Urgensi Pendidikan Karakter. [http:// www. mandikdasmen. depdiknas. go. id/web/pages/urgensi. html](http://www.mandikdasmen.depdiknas.go.id/web/pages/urgensi.html).
- Westwood Elementary. 2012. Dalam <http://perfectiononwheels.com/school-assemblies/character-counts-coalition/>.
- Zuchdi, Darmiyati. 2010. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: UNY.