

MODEL PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KEARIFAN SOSIAL BUDAYA LOKAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Dr. Sukadari, SE., SH., MM.
Prof. Dr. Buchory Muh. Sukemi, M.Pd.
Dr. Sunarti, M.Pd



**MODEL PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS KEARIFAN SOSIAL
BUDAYA LOKAL BAGI SISWA
SEKOLAH DASAR**

MODEL PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KEARIFAN SOSIAL BUDAYA LOKAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

**Dr. Sukadari, SE., SH., MM.
Prof. Dr. Buchory Muh. Sukemi, M.Pd.
Dr. Sunarti, M.Pd.**

**MODEL PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS
KEARIFAN SOSIAL BUDAYA LOKAL
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

Penulis : Dr. Sukadari, SE., SH., MM.
Prof. Dr. Buchory Muh. Sukemi, M.Pd.
Dr. Sunarti, M.Pd.

Editor : Eko Wahyunanto Prihono

Layout : Nur Fatimah

Cetakan pertama, Oktober 2018
18,2 x 25,7 + ix + 167

ISBN 978-602-1153-95-6

Desain Sampul : Prayitno

Penerbit : Perumnas Talang Kelapa Blok 4 No. 4 RT. 28 RW. 07 Kec. Alang-Alang
Lebar, Palembang,
Tlp. 0711-564 5995 – 0852 7364 4075
email: tunas_gemilang@ymail.com

Dicetak oleh : mulia.com
Branch: Jl. PGRI II No. 240 Sonopakis Lor, Kasihan, Bantul, Yogyakarta
Tlp. 0274-385407, 0852 7364 4075

Sanksi Pelanggaran Pasal 72
Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002
tentang HAK CIPTA

1. Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

KATA PENGANTAR

Penulisan Buku yang berjudul Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar, diperuntukkan kepada masyarakat yang peduli atau menaruh perhatian kepada pembinaan karakter anak di sekolah dan di masyarakat.

Buku ini sangat penting untuk mengetahui letak kelemahan, permasalahan, dan kebutuhan anak Sekolah Dasar dalam pendidikan karakter. Lebih-lebih untuk proses pembelajaran karakter di sekolah; hal ini merupakan dasar yang melandasi dalam menangani pendidikan karakter anak di Sekolah Dasar. Mencermati permasalahan yang sering timbul bagi anak di Sekolah Dasar dalam pendidikan karakter, buku ini membahas tentang mengenal anak sekolah dasar, pelaksanaan pendidikan karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar dalam pelayanan proses pembelajaran di sekolah.

Tim penulis mengucapkan terimakasih kepada Kementerian Riset dan Teknologi Pendidikan Tinggi (Kemenristek Dikti), Kopertis V DIY, Rektor, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Program Pascasarjana Univesitas PGRI Yogyakarta dan semua pihak yang telah memberikan masukan dan koreksi buku ini. Kepada dosen dan mahasiswa Prodi Pendidikan IPS di Pascasarjana UPY yang telah membaca buku ini dan memberikan saran-saran perbaikan diucapkan banyak terima kasih.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa buku ini belum sempurna. Saran dan kritik untuk perbaikan dan penyempurnaan akan selalu diterima dengan terbuka. Semoga segala bantuan dan pengorbanan dari pendamping dan pembaca menjadi amal baik dan dilimpahkan rahmat Allah SWT. Semoga buku ini memberikan manfaat pada kita semua. Aamiin

Tim Penulis

DAFTAR ISI

BAB I KONSEP DASAR PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SD.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Pengertian	6
C. Dasar Hukum.....	10
D. Nilai-nilai Karakter untuk Siswa SD	12
E. Strategi Pengembangan Karakter	16
F. Prinsip-prinsip Pendidikan Karakter	16
G. Pendidikan Karakter Secara Terpadu di SD	17
H. Karakter yang Diharapkan.....	19
BAB II PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SD	21
A. Pendidikan Karakter Secara Terpadu dalam Pembelajaran di SD.....	21
B. Pendidikan Karakter Secara Terpadu Melalui Manajemen Sekolah.....	26
C. Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembinaan Kesiswaan.....	30
D. Pengembangan RPP Bermuatan Karakter	32
E. Sumber Belajar	38
F. Penilaian.....	38
BAB III URGENSI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR.....	39
A. Memahami Pendidikan Karakter.....	39
B. Dampak Pendidikan Karakter	41
C. Pendidikan Karakter di Sekolah	42
D. Pentingnya Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar	49
BAB IV PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KEARIFAN LOKAL.....	55
A. Pengertian Kearifan Lokal dan Keunggulan Lokal	56
B. Sumber-sumber Kearifan Lokal.....	57
C. Tujuan Pendidikan berbasis kearifan lokal atau keunggulan lokal.....	58

D. Langkah-langkah Pengembangan	59
E. Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal.....	60
BAB V PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS SENI.....	67
A. Konsep Pendidikan Seni.....	67
B. Implementasi Pendidikan Seni.....	76
C. Rencana Pengembangan.....	86
BAB VI PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS BUDAYA LOKAL DAN MULTIKULTURAL.....	97
A. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal	100
B. Pendidikan Karakter	101
C. Landasan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal.....	104
D. Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal	106
BAB VII SENI BUDAYA DAN DOLANAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK	111
A. Pengertian Dolanan Anak.....	112
B. Jenis-jenis Permainan Tradisional.....	115
C. Kerajinan Seni Batik Tulis	146
D. Kondisi Dolanan Anak Saat ini.....	157
E. Menurunnya Respon Masyarakat terhadap Dolanan Anak	158
DAFTAR PUSTAKA.....	161

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Implementasi Pendidikan Karakter di SD dalam Kurikulum 2013	24
Tabel 2. Contoh Distribusi Nilai-nilai Karakter Utama ke dalam Matapelajaran.....	25
Tabel 3. Contoh Kegiatan Pembinaan Kesiswaan dan Nilai-nilai Karakter yang Dapat Ditanamkan Kepada Peserta Didik	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan Tradisional Gobak sodor atau galasin	116
Gambar 2. Permainan Seni Tari	118
Gambar 3. Permainan congklak.....	119
Gambar 4. Permainan petak umpet.....	123
Gambar 5. Berbagai macam teknik membentuk badan gerabah	138
Gambar 6. Pencampuran bahan pembuatan gerabah	138
Gambar 7. Beberapa teknik yang berkaitan dengan pembentukan badan gerabah	139
Gambar 8. Pengeringan gerabah dengan panas matahari.....	140
Gambar 9. Beberapa contoh tungku gerabah/keramik.....	141
Gambar 10. Tahap finishing.....	142
Gambar 11. Permainan egrang	142
Gambar 12. Permainan engklek	143
Gambar 13. Motif batik kawung.....	155

BAB I

KONSEP DASAR PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SD

A. Latar Belakang

Keinginan menjadi bangsa yang berkarakter sesungguhnya sudah lama tertanam pada bangsa Indonesia. Para pendiri Negara menuangkan keinginan itu dalam Pembukaan UUD 1945 alinea ke dua dengan pernyataan yang tegas, "... mengantarkan rakyat Indonesia ke depan pintu gerbang kemerdekaan Negara Indonesia yang merdeka, bersatu, berdaulat, adil dan makmur". Para pendiri Negara menyadari bahwa hanya dengan menjadi bangsa yang merdeka, bersatu, berdaulat, adil dan makmurlah bangsa Indonesia menjadi bermartabat dan dihormati bangsa-bangsa lain.

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sampai saat ini bangsa Indonesia masih dihadapkan dengan sejumlah permasalahan, khususnya permasalahan yang berkaitan dengan moral. Kita sering mendengar dan melihat dari pemberitaan baik lewat media elektronik seperti televisi dan radio ataupun internet juga surat kabar, dimana terdapat banyak kejadian yang semestinya akan mengusik para pendidik, seperti halnya kasus

korupsi, kolusi dan nepotisme di semua lapisan jabatan, perkelahian antar pelajar, penyalahgunaan penggunaan narkoba.

Tentu juga masih ada deretan panjang persoalan pendidikan lainnya dari bangsa ini yang belum dapat mencapai tujuan Pendidikan Nasional. Dimana dalam Pasal 3 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi rujukan dalam pengembangan pendidikan dan karakter bangsa.

Pendidikan Karakter adalah upaya dalam rangka membangun karakter (*character building*) peserta didik untuk menjadi lebih baik. Sebab, karakter dan kepribadian peserta didik sangat mudah untuk dibentuk. Secara etimologis karakter dapat dimaknai sesuatu yang bersifat pembawaan yang mempengaruhi tingkah laku, budi pekerti, tabiat, ataupun perangai.

Secara terminologis, karakter dapat dimaknai dengan sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri seseorang atau suatu kelompok. Hal ini bertujuan untuk menciptakan karakter peserta didik yang paripurna, sampai mendekati titik terwujudnya insan kamil. Namun, bisa diperjelas pada upaya untuk mewujudkan kecerdasan spiritual, emosional, intelektual, dan estetika.

Pendidikan karakter memiliki andil yang besar untuk memajukan peradaban bangsa agar menjadi bangsa yang semakin terdepan dengan Sumber Daya Manusia yang berilmu, berwawasan dan berkarakter. Pendidikan karakter siswa sangat luas karena terkait dengan pengembangan multi aspek potensi-potensi keunggulan bangsa.

Diuraikan dalam Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa, oleh Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional, (2010) menyebutkan bahwa: (a) karakter merupakan hal sangat esensial dalam berbangsa dan bernegara, hilangnya karakter akan menyebabkan hilangnya generasi penerus bangsa, (b) karakter berperan kekuatan sehingga bangsa ini tidak terombang-ambing, (c) karakter harus dibangun dan dibentuk untuk menjadi bangsa yang bermartabat.

Dalam hal pembinaan karakter siswa akan mengerucut pada tiga tujuan besar, yaitu: (1) menumbuhkan dan memperkuat jati diri bangsa, (2) menjaga keutuhan negara kesatuan republik Indonesia, dan (3) membentuk manusia dan masyarakat Indonesia yang berakhlak mulia dan bangsa yang bermartabat. Pendidikan karakter siswa harus diaktualisasikan secara nyata untuk menjaga jati diri bangsa dan memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Mempertimbangkan berbagai kenyataan yang kita hadapi seperti dikemukakan di atas, pendidikan karakter merupakan langkah sangat penting dan strategis dalam membangun kembali jati diri bangsa dan menggalang pembentukan masyarakat Indonesia baru. Tetapi penting untuk segera dikemukakan sebagaimana terlihat dalam pernyataan Phillips (2000) bahwa pendidikan karakter haruslah melibatkan semua pihak; rumahtangga dan keluarga; sekolah; dan lingkungan sekolah lebih luas (masyarakat). Karena itu, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menyambung kembali hubungan dan *educational networks* yang nyaris terputus antara ketiga lingkungan pendidikan ini. Pembentukan watak dan pendidikan karakter tidak akan berhasil selama antara ketiga lingkungan pendidikan tidak ada kesinambungan dan harmonisasi.

Dengan demikian, rumahtangga dan keluarga sebagai lingkungan pembentukan watak dan pendidikan karakter pertama

dan utama mestilah diberdayakan kembali. Sebagaimana disarankan Phillips, keluarga hendaklah kembali menjadi “*school of love*”, sekolah untuk kasih sayang (Phillips 2000). Dalam perspektif Islam, keluarga sebagai “*school of love*” dapat disebut sebagai “*madrasah mawaddah wa rahmah*”, tempat belajar yang penuh cinta sejati dan kasih sayang.

Shihab, M. Quraish, 1996, Islam memberikan perhatian yang sangat besar kepada pembinaan keluarga (*usrah*). Keluarga merupakan basis dari *ummah* (bangsa); dan karena itu keadaan keluarga sangat menentukan keadaan ummah itu sendiri. Bangsa terbaik (*khayr ummah*) yang merupakan *ummah wahidah* (bangsa yang satu) dan *ummah wasath* (bangsa yang moderat), sebagaimana dicita-citakan Islam hanya dapat terbentuk melalui keluarga yang dibangun dan dikembangkan atas dasar *mawaddah wa rahmah*.

Datang dari keluarga *mawaddah wa rahmah* dengan ciri-ciri seperti di atas, maka anak-anak telah memiliki potensi dan bekal yang memadai untuk mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Diharapkan sekolah seperti sudah sering dikemukakan banyak orang, seyogyanya tidak hanya menjadi tempat belajar, namun sekaligus juga tempat memperoleh pendidikan, termasuk pendidikan watak dan pendidikan nilai.

Sekolah, pada hakikatnya bukanlah sekedar tempat “*transfer of knowledge*” belaka. Seperti dikemukakan Navis, AA, (1999) sekolah tidaklah semata-mata tempat di mana guru menyampaikan pengetahuan melalui berbagai mata pelajaran. Sekolah adalah lembaga yang mengusahakan dan proses pembelajaran yang berorientasi pada nilai (*value-oriented enterprise*). Lebih lanjut, Navis menyatakan, bahwa organisasi sebuah sistem sekolah dalam dirinya sendiri merupakan sebuah usaha moral (*moral enterprise*), karena ia merupakan usaha sengaja masyarakat manusia untuk mengontrol pola perkembangannya.

Pembentukan watak dan pendidikan karakter melalui sekolah, dengan demikian, tidak bisa dilakukan semata-mata melalui

pembelajaran pengetahuan, tetapi adalah melalui penanaman atau pendidikan nilai-nilai. Apakah nilai-nilai tersebut?. Secara umum, kajian-kajian tentang nilai biasanya mencakup dua bidang pokok, estetika, dan etika (atau akhlak, moral, budi pekerti). Estetika mengacu kepada hal-hal tentang dan justifikasi terhadap apa yang dipandang manusia sebagai “indah”, apa yang mereka senangi. Sedangkan etika mengacu kepada hal-hal tentang dan justifikasi terhadap tingkah laku yang pantas berdasarkan standar-standar yang berlaku dalam masyarakat, baik yang bersumber dari agama, adat istiadat, konvensi, dan sebagainya. Standar-standar itu adalah nilai-nilai moral atau akhlak tentang tindakan mana yang baik dan mana yang buruk.

Diuraikan dalam Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah (2010) pengembangan karakter peserta didik di sekolah, guru memiliki posisi yang strategis sebagai pelaku utama. Guru merupakan sosok yang bisa digugu dan ditiru atau menjadi idola bagi peserta didik. Guru bisa menjadi sumber inspirasi dan motivasi peserta didiknya. Sikap dan prilaku seorang guru sangat membekas dalam diri siswa, sehingga ucapan, karakter dan kepribadian guru menjadi cermin siswa. Dengan demikian guru memiliki tanggung jawab besar dalam menghasilkan generasi yang berkarakter, berbudaya, dan bermoral. Tugas-tugas manusiawi itu merupakan transmisi, identifikasi, dan pengertian tentang diri sendiri, yang harus dilaksanakan secara bersama-sama dalam kesatuan yang organis, harmonis, dan dinamis.

Pendidikan karakter di sekolah juga sangat terkait dengan manajemen atau pengelolaan sekolah. Pengelolaan yang dimaksud adalah bagaimana pendidikan karakter direncanakan, dilaksanakan, dan dikendalikan dalam kegiatan-kegiatan pendidikan di sekolah secara memadai. Pengelolaan tersebut antara lain meliputi, nilai-nilai yang perlu ditanamkan, muatan kurikulum, pembelajaran, penilaian, pendidik dan tenaga kependidikan, dan komponen terkait

lainnya. Dengan demikian, manajemen sekolah merupakan salah satu media yang efektif dalam pendidikan karakter di sekolah.

Menyadari pentingnya karakter, dewasa ini banyak pihak menuntut peningkatan intensitas dan kualitas pelaksanaan pendidikan karakter pada lembaga pendidikan formal. Tuntutan tersebut didasarkan pada fenomena sosial yang berkembang, yakni meningkatnya kenakalan remaja dalam masyarakat, seperti perkelahian massal dan berbagai kasus dekadensi moral lainnya. Bahkan di kota-kota besar tertentu, gejala tersebut telah sampai pada taraf yang sangat meresahkan. Lembaga pendidikan formal sebagai wadah resmi pembinaan generasi muda diharapkan dapat meningkatkan peranannya dalam pembentukan kepribadian peserta didik melalui peningkatan intensitas dan kualitas pendidikan karakter. Oleh karena itu perlu disusun buku panduan bahan ajar pendidikan karakter, agar peserta didik di tingkat SMALB memiliki karakter mulia sesuai norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat, maka perlu dilakukan pendidikan karakter secara memadai.

B. Pengertian

1. Pengertian Karakter

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Adapun berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak”. Menurut Ki Tyasno Sudarto (2007), karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “to mark” atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku, sehingga orang yang tidak jujur, kejam, rakus dan perilaku jelek lainnya dikatakan orang berkarakter jelek. Sebaliknya, orang yang

perilakunya sesuai dengan kaidah moral disebut dengan berkarakter mulia.

Karakter mulia berarti individu memiliki pengetahuan tentang potensi dirinya, yang ditandai dengan nilai-nilai seperti reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif dan inovatif, mandiri, hidup sehat, bertanggung jawab, cinta ilmu, sabar, berhati-hati, rela berkorban, pemberani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati, malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, bekerja keras, tekun, ulet/gigih, teliti, berinisiatif, berpikir positif, disiplin, antisipatif, inisiatif, visioner, bersahaja, bersema-ngat, dinamis, hemat/efisien, menghargai waktu, pengabdian/ dedikatif, pengendalian diri, produktif, ramah, cinta keindahan (estetis), sportif, tabah, terbuka, tertib. Individu juga memiliki kesadaran untuk berbuat yang terbaik atau unggul, dan individu juga mampu bertindak sesuai potensi dan kesadarannya tersebut. Karakteristik adalah realisasi perkembangan positif sebagai individu (intelektual, emosional, sosial, etika, dan perilaku).

Individu yang berkarakter baik atau unggul adalah seseorang yang berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan YME, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional pada umumnya dengan mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya dan disertai dengan kesadaran, emosi dan motivasinya (perasaannya).

2. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai *“the deliberate use of all dimensions of school life to foster optimal character development”*. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (pemangku pendidikan) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu

sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga sekolah/ lingkungan. Di samping itu, pendidikan karakter dimaknai sebagai suatu perilaku warga sekolah yang dalam menyelenggarakan pendidikan harus berkarakter.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya.

Menurut Maksum dan Luluk YR. (2004), pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda.

Pendidikan karakter berpijak dari karakter dasar manusia, yang bersumber dari nilai moral universal (bersifat absolut) yang bersumber dari agama yang juga disebut sebagai *the golden rule*. Pendidikan karakter dapat memiliki tujuan yang pasti, apabila berpijak dari nilai-nilai karakter dasar tersebut. Menurut para ahli psikolog, beberapa nilai karakter dasar tersebut adalah: cinta kepada Allah dan ciptaan-Nya (alam dengan isinya), tanggung

jawab, jujur, hormat dan santun, kasih sayang, peduli, dan kerjasama, percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah, keadilan dan kepemimpinan; baik dan rendah hati, toleransi, cinta damai, dan cinta persatuan. Pendapat lain mengatakan bahwa karakter dasar manusia terdiri dari: dapat dipercaya, rasa hormat dan perhatian, peduli, jujur, tanggung jawab; kewarganegaraan, ketulusan, berani, tekun, disiplin, visioner, adil, dan punya integritas. Penyelenggaraan pendidikan karakter di sekolah harus berpijak kepada nilai-nilai karakter dasar, yang selanjutnya dikembangkan menjadi nilai-nilai yang lebih banyak atau lebih tinggi (yang bersifat tidak absolut atau bersifat relatif) sesuai dengan kebutuhan, kondisi, dan lingkungan sekolah itu sendiri.

Dewasa ini banyak pihak menuntut peningkatan intensitas dan kualitas pelaksanaan pendidikan karakter pada lembaga pendidikan formal. Tuntutan tersebut didasarkan pada fenomena sosial yang berkembang, yakni meningkatnya kenakalan remaja dalam masyarakat, seperti perkelahian massal dan berbagai kasus dekadensi moral lainnya. Bahkan di kota-kota besar tertentu, gejala tersebut telah sampai pada taraf yang sangat meresahkan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan formal sebagai wadah resmi pembinaan generasi muda diharapkan dapat meningkatkan peranannya dalam pembentukan kepribadian peserta didik melalui peningkatan intensitas dan kualitas pendidikan karakter.

Berdasarkan *grand design* yang dikembangkan Kemendiknas (2010), secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dapat dikelompokkan

dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*) yang secara diagramatik dapat digambarkan sebagai berikut.

Para pakar telah mengemukakan berbagai teori tentang pendidikan karakter. Menurut Hersh Richard, et al. (1980), di antara berbagai teori yang berkembang, ada enam teori yang banyak digunakan; yaitu: pendekatan pengembangan rasional, pendekatan pertimbangan, pendekatan klarifikasi nilai, pendekatan pengembangan moral kognitif, dan pendekatan perilaku sosial. Berbeda dengan klasifikasi tersebut, Kao, John, (1989) mengklasifikasikan berbagai teori yang berkembang menjadi tiga, yakni: pendekatan kognitif, pendekatan afektif, dan pendekatan perilaku. Klasifikasi didasarkan pada tiga unsur moralitas, yang biasa menjadi tumpuan kajian psikologi, yakni: perilaku, kognisi, dan afeksi.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

C. Dasar Hukum

Dasar hukum dalam pedoman bahan ajar pendidikan karakter antara lain:

1. Undang-Undang Dasar 1945 Amandemen.

Bab XIII (Pendidikan dan KebudayaanI) Pasal 31 Ayat 3

Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan

ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang.

2. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Bab I (Ketentuan Umum) Pasal 1 Ayat 1

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

3. Undang-undang RI Nomor 17 Tahun 2007 tentang RPJPN 2005-2025)

Tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, patriotik, dinamis, berbudaya, dan berorientasi ipteks berdasarkan pancasila dan dijiwai oleh iman dan takwa kepada tuhan yang maha esa.

4. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Bab II (lingkup, Fungsi, dan Tujuan) Pasal 4

Standar Nasional Pendidikan bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.

5. Permendiknas No 39 Tahun 2008 Tentang Pembinaan Kesiswaan. Bab I (Tujuan, Sasaran, dan Ruang Lingkup) Pasal 1

Tujuan pembinaan kesiswaan:

Menyiapkan siswa agar menjadi warga masyarakat yang berakhlak mulia, demokratis, menghormati hak-hak asasi manusia dalam rangka mewujudkan masyarakat madani (*civil society*).

6. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi .

Bab I (Pendahuluan) Pafagraf 1

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

D.Nilai-nilai Karakter untuk Siswa SD

Berdasarkan kajian nilai-nilai agama, norma sosial, peraturan/hukum, etika akademik, dan prinsip-prinsip HAM, telah teridentifikasi beberapa butir yang dikelompokkan menjadi lima, yaitu nilai-nilai perilaku manusia dalam hubungannya dengan: (1) Tuhan Yang Maha Esa, (2) diri sendiri, (3) sesama manusia, (4) lingkungan, dan (5) kebangsaan.

Kementerian Pendidikan Nasional, 2010, *Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.

Penanaman nilai karakter tersebut merupakan hal yang sangat sulit. Oleh karena itu, pada tingkat SD dipilih beberapa nilai karakter utama yang disarikan dari butir-butir SKL SD (Permen Diknas Nomor 23 tahun 2010) dan SK/KD (Permen Diknas Nomor 22 tahun 2010). Kementerian Pendidikan Nasional, 2010, *Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama; Berikut adalah daftar nilai karakter utama yang dimaksud dan diskripsi ringkasnya.

1. Nilai karakter dalam hubungannya dengan ketuhanan, pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai ketuhanan dan/atau ajaran agamanya.
2. Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri
 - a. Jujur
Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

- b. Toleransi
Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- c. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- d. Kerja Keras
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- e. Kreatif
Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- f. Mandiri
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- g. Demokratis
Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- h. Rasa ingin tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
- i. Semangat Kebangsaan
Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- j. Cinta Tanah Air
Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

- k. Menghargai Prestasi
Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
 - l. Bersahabat / Komunikatif
Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
 - m. Cinta Damai
Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
 - n. Gemar Membaca
Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
 - o. Peduli Lingkungan
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
 - p. Peduli Sosial
Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
 - q. Tanggung jawab
Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.
3. Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama
- a. Sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain; sikap tahu dan mengerti serta melaksanakan apa yang menjadi milik/hak sendiri dan orang lain serta tugas/kewajiban diri sendiri serta orang lain.

- b. Patuh pada aturan-aturan sosial; sikap menurut dan taat terhadap aturan-aturan berkenaan dengan masyarakat dan kepentingan umum.
 - c. Menghargai karya dan prestasi orang lain; sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.
 - d. Santun; sifat yang halus dan baik dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya ke semua orang.
 - e. Demokratis; cara berffikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
4. Nilai karakter hubungannya dengan lingkungan
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudahh terjadi dan selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
5. Nilai kebangsaan
Cara pikir, bertindak, dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- a. Nasionalis
Cara berffikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, seni budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.
 - b. Menghargai keberagaman
Sikap memberikan respek/hormat terhadap berbagai macam hal, baik yang berbentuk fisik, sifat, adat, budaya, suku, dan agama.

E. Strategi Pengembangan Karakter

Ada 3 pilar utama untuk mewujudkan karakter bangsa, yaitu:

1. Aspek pada tataran individu
Nilai kehidupan diwujudkan dalam perilaku, diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari secara konsisten. Pendidikan karakter bangsa dimulai dengan pendidikan karakter individu.
2. Aspek pada tataran masyarakat
Masyarakat adalah komunitas yang secara integral memiliki nilai yang sama, dan akan committed menerapkan nilai yang mereka anggap baik. Komunitas bisa terbentuk karena kepentingan, profesi atau tujuan bersama contohnya PGRI, PMR atau Partai Politik.
3. Aspek pada tataran bangsa
Bangsa terdiri dari sekumpulan bangsa, masyarakat. Pada komunitas, baik orang atau bangsa, terjadi kontrak sosial atau perasaan kebersamaan untuk mendukung nilai-nilai luhur yang ada. Pada tataran bangsa, nilai-nilai luhur tersebut telah berhasil dirumuskan menjadi dasar negara Bangsa Indonesia, yaitu Pancasila. Nilai-nilai luhur tersebut adalah: (a) iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (b) martabat kemanusiaan; (c) persatuan; (d) musyawarah; (e) adil.

F. Prinsip-prinsip Pendidikan Karakter

Pelaksanaan pendidikan karakter harus didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi karakter peserta didik secara komprehensif mencakup pemikiran, perasaan, dan perilaku.
2. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan perilaku yang baik.
3. Memiliki cakupan terhadap kurikulum yang bermakna dan menantang yang menghargai semua peserta didik, membangun karakter mereka, dan membantu mereka untuk sukses.

4. Melibatkan seluruh staf sekolah sebagai komunitas moral yang berbagi tanggung jawab untuk pendidikan karakter dan setia pada nilai dasar yang sama.
5. Adanya pembagian kepemimpinan moral dalam lingkungan sekolah dan dukungan luas dalam membangun inisiatif pendidikan karakter.
6. Melibatkan keluarga peserta didik dan anggota masyarakat sebagai mitra dalam usaha membangun pendidikan karakter.
7. Mengevaluasi karakter sekolah, fungsi staf sekolah sebagai guru-guru pendidikan karakter, dan manifestasi karakter positif dalam kehidupan peserta didik.

G. Pendidikan Karakter Secara Terpadu di SD

Pelaksanaan pendidikan karakter di SD, dapat melalui proses pembelajaran, manajemen sekolah, dan kegiatan pembinaan siswa.

1. Pendidikan karakter secara terpadu dalam proses pembelajaran
 Dalam struktur kurikulum SD pada dasarnya setiap mata pelajaran memuat materi-materi yang berkaitan dengan karakter. Secara substantif, setidaknya terdapat dua mata pelajaran yang terkait langsung dengan pendidikan budi pekerti dan akhlak mulia, yaitu Pendidikan Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Kedua mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang secara angung mengenalkan nilai-nilai karakter, dan sampai taraf tertentu menjadikan peserta didik peduli dan menginternalisasikan nilai-nilai karakter. Integrasi pendidikan karakter pada mata pelajaran di SD mengarah pada internalisasi nilai-nilai di dalam tingkah laku sehari-hari melalui proses pembelajaran dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian.
2. Pendidikan karakter secara terpadu melalui manajemen sekolah
 Dalam manajemen terkandung pengertian pemanfaatan sumberdaya untuk tercapainya tujuan. Sumberdaya adalah unsur-unsur dalam manajemen, yaitu manusia, bahan, peralatan,

cara kerja, modal, dan informasi. Sumberdaya bersifat terbatas, sehingga tugas manajer adalah mengelola keterbatasan sumber daya secara efisien dan efektif agar tujuan tercapai.

Sebagai suatu sistem manajemen sekolah, maka dalam pendidikan karakter juga terdiri dari unsur-unsur pendidikan yang selanjutnya akan dikelola melalui bidang- bidang perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian. Unsur-unsur pendidikan karakter yang akan direncanakan, dilaksanakan, dan dikendalikan tersebut antara lain meliputi: (1) nilai-nilai karakter kompetensi lulusan, (2) muatan kurikulum nilai-nilai karakter, (3) nilai-nilai karakter dalam pembelajaran, (4) nilai-nilai karakter pendidik dan tenaga kependidikan, (5) nilai-nilai karakter pembinaan kepesertadidikan.

3. Beberapa contoh bentuk kegiatan pendidikan karakter yang terpadu dengan manajemen sekolah antara lain: (1) pelanggaran tata tertib yang berimplikasi pada pengurangan nilai dan hukuman/pembinaan, (2) penyediaan tempat-tempat pembuangan sampah, (3) penyelenggaraan kantin kejujuran, (4) penyediaan kotak saran, (5) penyediaan sarana ibadah, (6) jabat tangan setiap pagi saat siswa memasuki gerbang sekolah, (7) pengelolaan dan kebersihan ruang kelas oleh siswa, dan bentuk-bentuk kegiatan lainnya.
4. Pendidikan karakter secara terpadu melalui kegiatan pembinaan kesiswaan

Kegiatan pembinaan kesiswaan adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah.

Fungsi kegiatan pembinaan kesiswaan meliputi: (a) pengembangan; yaitu fungsi kegiatan untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas peserta didik sesuai dengan potensi,

bakat, dan minat mereka, (b) sosial; mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial peserta didik, (c) rekreatif; mengembangkan suasana rileks, menggembarakan, dan menyenangkan bagi peserta didik, (d) persiapan karir; yaitu pembinaan kesiswaan untuk mengembangkan kesiapan karir peserta didik, (e) etos kerja; pembinaan kesiswaan yang membangun semangat peserta didik untuk bekerja dengan baik dan berhasil.

H. Karakter yang Diharapkan

Secara psikologis karakter individu dimaknai sebagai hasil keterpaduan empat bagian, yakni olah hati, olah pikir, olah raga, olah rasa dan karsa. Karakter individu yang dijiwai oleh sila-sila Pancasila pada masing-masing bagian tersebut, dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Karakter yang bersumber dari olah hati, antara lain beriman dan bertakwa, jujur, amanah, adil, tertib, taat aturan, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotik.
2. Karakter yang bersumber dari olah pikir antara lain cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, produktif, berorientasi Ipteks, dan reflektif.
3. Karakter yang bersumber dari olah raga/kinestetika antara lain bersih, dan sehat, sportif, tangguh, andal, berdaya tahan, bersahabat, kooperatif, determinatif, kompetitif, ceria, dan gigih.
4. Karakter yang bersumber dari olah rasa dan karsa antara lain kemanusiaan, saling menghargai, gotong royong, kebersamaan, ramah, hormat, toleran, nasionalis, peduli, kosmopolit (mendunia), mengutamakan kepentingan umum, cinta tanah air (patriotis), bangga menggunakan bahasa dan produk Indonesia, dinamis, kerja keras, dan beretos kerja.

BAB II

PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SD

A. Pendidikan Karakter Secara Terpadu dalam Pembelajaran di SD

1. Pengertian pendidikan karakter secara terintegrasi di dalam pembelajaran

Pendidikan karakter secara terintegrasi di dalam proses pembelajaran adalah pengenalan nilai-nilai, fasilitas diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai dan penginternalisasian nilai-nilai karakter ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran, selain untuk menjadikan peserta didik menguasai kompetensi atau materi yang ditargetkan, juga dirancang dan dilakukan untuk menjadikan peserta didik mengenal, peduli, dan menginternalisasi nilai-nilai karakter dan menjadikannya perilaku.

Dalam struktur kurikulum SD pada dasarnya setiap mata pelajaran memuat materi-materi yang berkaitan dengan karakter. Secara substantif, setidaknya terdapat dua mata pelajaran yang terkait langsung dengan pendidikan budi pekerti dan akhlak mulia, yaitu Pendidikan Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Kedua mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang secara langsung mengenalkan nilai-nilai karakter, dan sampai taraf tertentu menjadikan peserta didik peduli dan menginternalisasikan nilai-nilai karakter. Integrasi pendidikan karakter pada mata pelajaran di SD mengarah pada internalisasi nilai-nilai di dalam tingkah laku sehari-hari melalui proses pembelajaran.

2. Nilai-nilai karakter untuk siswa

Berikut ini merupakan nilai-nilai karakter yang dapat dijadikan sekolah sebagai pelaksana pendidikan nilai-nilai karakter yang disarikan dari butir-butir SKL dan mata pelajaran SD yang ditargetkan untuk diinternalisasikan oleh peserta didik:

a. Nilai karakter dalam hubungannya dengan Tuhan

Religius

Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

b. Nilai karakter dalam hubungannya diri sendiri antara lain:

1) Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

2) Toleransi

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

3) Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

4) Kerja Keras

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

5) Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

6) Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

7) Demokratis

Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

- 8) Semangat Kebangsaan
Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
 - 9) Cinta Tanah Air
Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- c. Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama
- 1) Sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain; sikap tahu dan mengerti serta melaksanakan apa yang menjadi milik/hak sendiri dan orang lain serta tugas/kewajiban diri sendiri serta orang lain.
 - 2) Patuh pada aturan-aturan sosial; sikap menurut dan taat terhadap aturan-aturan berkenaan dengan masyarakat dan kepentingan umum.
 - 3) Menghargai karya dan prestasi orang lain; sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.
 - 4) Santun; sifat yang halus dan baik dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya ke semua orang.
 - 5) Demokratis; cara berffikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- d. Nilai karakter hubungannya dengan dengan lingkungan
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi dan selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
- e. Nilai kebangsaan
Cara pikir, bertindak, dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

1) Nasionalis

Cara berfikir, bersikap, dan berbuat menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, seni budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.

2) Menghargai keberagaman

Sikap memberikan respek/hormat terhadap berbagai macam hal, baik yang berbentuk fisik, sifat, adat, budaya, suku, dan agama.

3. Strategi implementasi butir-butir pendidikan karakter di tingkat sekolah

Agar pendidikan karakter dapat dilaksanakan secara optimal, dapat diimplementasikan melalui langkah-langkah berikut:

- a. Sosialisasi ke stakeholders (komite sekolah, masyarakat, lembaga-lembaga terkait).
- b. Pengembangan dalam kegiatan sekolah sebagaimana tercantum dalam tabel 1.

Tabel 1.

Implementasi Pendidikan Karakter di SD dalam Kurikulum 2013

Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum		
1	Integrasi dalam Pelajaran	Mengembangkan silabus dan RPP pada kompetensi yang telah ada sesuai dengan nilai yang akan diterapkan.
2	Integrasi dalam Muatan Lokal	1. Ditetapkan oleh Sekolah/Daerah 2. Kompetensi dikembangkan oleh Sekolah
3	Kegiatan Pengembangan Diri	1. Pembudayaan dan pembiasaan <ul style="list-style-type: none"> • Pengkondisian • Kegiatan rutin • Kegiatan spontanitas • Keteladanan • Kegiatan terprogram 2. Ekstrakurikuler Pramuka, PMR, UKS, Olahraga, Seni, OSIS 3. Bimbingan Konseling Pemberian layanan bagi peserta didik yang mengalami masalah.

Sumber: Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter; Kementerian Pendidikan Nasional, Badan Penelitian dan Pengembangan, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2013

- a. Kegiatan pembelajaran
Kegiatan pembelajaran dalam kerangka pendidikan karakter peserta didik dapat menggunakan pendekatan belajar aktif seperti pendekatan belajar kontekstual, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis kerja, dapat digunakan untuk pendidikan karakter.
- b. Distribusi butir-butir karakter utama ke dalam mata pelajaran

Tabel 2.
Contoh Distribusi Nilai-nilai Karakter Utama ke dalam Matapelajaran

No	Mata Pelajaran	Nilai Karakter Utama
1	Pendidikan Agama	Religius, jujur, santun, disiplin, bertanggung jawab, cinta ilmu, ingin tahu, percaya diri menghargai keberagaman, patuh pada aturan sosial, bergaya hidup sehat, sadar akan hak dan kewajiban,, kerja keras, peduli.
2	PKn	Nasionalis, patuh pada aturan sosial, demokratis, jujur, menghargai keberagaman, sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain
3	Bahasa Indonesia	Berfikir logis, kritis, kreatif dan inovatif, percaya diri, bertanggung jawab, ingin tahu, santun, nasionalis
4	Matematika	Berfikir logis, kritis, jujur, kerja keras, ingin tahu, mandiri, percaya diri
5	IPS	Nasionalis, menghargai keberagaman, berfikir logis, logis, kreatif, dan inovatif, peduli sosial dalam lingkungan, berjiwa wira usaha, jujur, kerja keras.
6	IPA	Ingin tahu, berfikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, jujur, bergaya hidup sehat, percaya diri, menghargai keberagaman, disiplin, mandiri, bertanggung jawab, peduli lingkungan, cinta ilmu
7	Bahasa Inggris	Menghargai keberagaman, santun, percaya diri, mandiri, bekerja sama, patuh pada aturan sosial

Lanjutan tabel 2.

No	Mata Pelajaran	Nilai Karakter Utama
8	Seni Budaya	Menghargai keberagaman, nasionalis, dan menghargai karya orang lain, ingin tahu, jujur, disiplin, demokratis.
9	Penjasorkes	Bergaya hidup sehat, kerja keras, disiplin, jujur, percaya diri, mandiri, menghargai karya dan prestasi orang lain.
10	Keterampilan	Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, mandiri, bertanggung jawab, dan menghargai karya orang lain.
11	Muatan lokal	Menghargai keberagaman, menghargai karya orang lain, nasionalis, peduli.

Sumber: Kemendiknas, Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2010

B. Pendidikan Karakter Secara Terpadu Melalui Manajemen Sekolah

1. Pengertian manajemen sekolah yang berkarakter

Manajemen sekolah yang berkarakter adalah pemanfaatan dan pember-dayaan seluruh sumber daya yang dimiliki sekolah, melalui proses dan pendekatan dalam rangka mencapai tujuan secara efektif dan efisien, berdasarkan dan mencerminkan nilai-nilai dan norma-norma yang luhur, baik terhadap Tuhan YME, diri sendiri, sesama manusia, berbangsa maupun lingkungan. Dalam pengertian ini pendidikan karakter tidak dimaksudkan sebagai payung manajemen sekolah, melainkan sebagai upaya menerapkan nilai-nilai karakter dalam penyelenggaraan manajemen di sekolah, atau dengan kata lain bahwa nilai-nilai karakter ditanamkan secara terpadu ke dalam pengelolaan sekolah.

2. Prinsip-prinsip implementasi manajemen sekolah yang berkarakter

Dalam implementasi manajemen sekolah yang mengandung nilai-nilai karakter terdapat prinsip-prinsip yang hendaknya diterapkan oleh sekolah antara lain.

a. Kejelasan tugas dan pertanggungjaaban.

- b. Pembagian kerja berdasarkan keahlian dan kemampuan seseorang.
- c. Kesatuan arah kebijakan.
- d. Teratur, kebersamaan, kooperatif, dan dinamis.
- e. Disiplin, kukuh hati, menghargai waktu, berani berbuat benar.
- f. Adil/seimbang, empati, lugas, dan pemaaf.
- g. Inisiatif, berani mengambil resiko, rendah hati, dan sabar.
- h. Semangat kebersamaan, baik sangka, saling menghormati, dan mandiri.
- i. Sinergis, menghargai karya orang lain, tenggang rasa, dan rela berkorban.
- j. Ikhlas, pengabdian, tawakal, dan syukur.

3. Implementasi manajemen sekolah yang berkarakter

- a. Integrasi nilai-nilai karakter dalam perencanaan program
 - 1) pengembangan nilai-nilai karakter, disiplin, hormat, cinta tanah air dan ilmu
 - 2) melibatkan berbagai pihak yang berkepentingan (*stake holder*)
 - 3) perencanaan program dan kegiatan sekolah
- b. Integrasi nilai-nilai karakter dalam pelaksanaan program
 - 1) perencanaan penerimaan sumber daya
 - 2) mengorganisasikan kegiatan guru dan staf
 - 3) memberikan pengarahan kepada guru dan staf
 - 4) pengawasan terhadap guru dan staf
 - 5) meningkatkan profesional guru, staf dan tenaga teknis
- c. Integrasi nilai-nilai karakter dalam pengendalian/pengawasan program
 - 1) jujur dan percaya diri
 - 2) rasional, logis, kritis dan analitis
 - 3) kreatif, inovatif, dapat dipercaya
 - 4) adil, ulet, teliti, visioner, dedikatif
 - 5) terbuka, tertib, sportif, dan taat peraturan

4. Pelaksanaan manajemen sekolah yang berkarakter

- a. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman nilai-nilai karakter yang terintegrasi dalam manajemen sekolah.
 - 1) sekolah mengadakan seminar atau workshop nilai-nilai karakter.
 - 2) sekolah memiliki referensi, panduan, dan tata tertib sekolah.
 - 3) kegiatan warga sekolah berkaitan dengan nilai-nilai karakter.
 - 4) melaksanakan evaluasi pemahaman atau pengetahuan nilai-nilai karakter.
- b. Penumbuhan kesadaran mengimplementasikan nilai-nilai karakter dalam manajemen sekolah.
 - 1) sekolah mengadakan kegiatan ESQ terhadap nilai-nilai karakter.
 - 2) sekolah mengadakan kunjungan ke tempat-tempat khusus (ziarah).
 - 3) sekolah mengadakan kegiatan outbond dengan nilai-nilai karakter.
 - 4) sekolah melakukan kunjungan sosial ke lembaga-lembaga sosial.
- c. Pengimplementasian perilaku yang berkarakter terintegrasi dalam manajemen sekolah.
 - 1) merumuskan sanksi moral dari sekolah
 - 2) sekolah melaksanakan ibadah bersama
 - 3) sekolah mengadakan pelatihan dan lomba-lomba pendalaman agama
 - 4) sekolah secara proporsional mengawasi dan menilai perilaku warga sekolah
 - 5) mengkondisikan suasana kerja bernuansa ibadah
- d. Keterpaduan nilai-nilai karakter kemandirian, keterbukaan, akuntabilitas, kemitraan, dan partisipasi dalam manajemen berbasis sekolah.

- 1) mandiri dalam penyusunan program sekolah dan nilai karakter
 - 2) pelaksanaannya perlu bermitra atau kerjasama
 - 3) membangun partisipatif warga sekolah
 - 4) keterbukaan dalam menyusun program sekolah
 - 5) akuntabel atau pertanggungjawaban
- e. Kepemimpinan yang membangun nilai-nilai karakter di sekolah.
- 1) memiliki visi yang strategis dan jelas
 - 2) memiliki kompetensi dan komitmen
 - 3) bertanggung jawab
 - 4) dapat dipercaya (amanah)
 - 5) memberikan otonomi
 - 6) mampu berikan motivasi
 - 7) bersikap adil
 - 8) berani mengambil keputusan
 - 9) kreatif dan inovatif
- f. Pengelolaan lingkungan dan pembudayaan nilai-nilai karakter di sekolah.
- 1) menciptakan kondisi sekolah yang mencerminkan nilai-nilai keberagaman, kemandirian, dan kesusilaan.
 - 2) kerjasama dengan teman sejawat dalam pembinaan karakter siswa.
 - 3) Memberdayakan mata pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya dalam melaksanakan nilai-nilai karakter.
 - 4) Membuat jaringan dengan pihak lain yang bertujuan membina perkembangan perilaku berkarakter bagi siswa.
 - 5) Memantau dan mencatat perkembangan perilaku siswa dan melaporkan pada wali kelas atau orang tua anak didik.
- g. Supervisi, monitoring, dan evaluasi dalam pendidikan karakter.
- 1) pengembangan instrumen.
 - 2) evaluasi diri oleh sekolah.

- 3) verifikasi dan klarifikasi oleh petugas supervisi dan monitoring.
- 4) melaksanakan observasi lapangan tentang pelaksanaan pendidikan karakter.
- 5) Mendiskusikan temuan dan permasalahan di lapangan.
- 6) Memberikan jalan keluar atau mengatasi permasalahan.

C. Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembinaan Kesiswaan

1. Pengertian Kegiatan Pembinaan Kesiswaan

Kegiatan pembinaan kesiswaan merupakan kegiatan pendidikan di luar jam pelajaran yang ditujukan untuk membantu perkembangan peserta didik, sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah.

Sesuai dengan yang tercantum dalam Permendiknas No. 39 Tahun 2008, tujuan kegiatan pembinaan kesiswaan adalah:

- a. Mengembangkan potensi siswa secara optimal dan terpadu yang meliputi bakat, minat, dan kreativitas.
- b. Memantapkan kepribadian siswa untuk mewujudkan ketahanan sekolah sebagai lingkungan pendidikan sehingga terhindar dari usaha dan pengaruh negatif dan bertentangan dengan tujuan pendidikan.
- c. Mengaktualisasikan potensi siswa dalam pencapaian prestasi unggulan sesuai bakat dan minat.
- d. Menyiapkan siswa agar menjadi warga masyarakat yang berakhlak mulia, demokratis, menghormati hak-hak asasi manusia dalam rangka mewujudkan masyarakat madani.

2. Nilai yang diintegrasikan ke dalam kegiatan pembinaan kesiswaan

Permendiknas Nomor 39 Tahun 2008 tentang pembinaan kesiswaan menyebutkan 10 kelompok nilai karakter yang

dikembangkan pada peserta didik melalui kegiatan pembinaan kesiswaan, yaitu:

- a. Keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Budi pekerti luhur atau akhlak mulia.
- c. Kepribadian unggul, wawasan kebangsaan, dan bela negara.
- d. Prestasi akademik, seni, dan/atau olahraga sesuai bakat dan minat.
- e. Demokrasi, hak asasi manusia, pendidikan politik, lingkungan hidup, kepekaan dan toleransi sosial dalam konteks masyarakat plural.
- f. Kreativitas, keterampilan, dan kewirausahaan.
- g. Kualitas jasmani, kesehatan, dan gizi berbasis sumber gizi yang terdiversifikasi.
- h. Sastra dan budaya.
- i. Teknologi informasi dan komunikasi.
- j. Komunikasi dalam bahasa Inggris

3. Bentuk kegiatan

Nilai-nilai karakter yang perlu dikembangkan dalam bentuk kegiatan pembinaan kesiswaan tersebut dapat dikemukakan ke dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.

Contoh Kegiatan Pembinaan Kesiswaan dan Nilai-nilai Karakter yang Dapat Ditanamkan Kepada Peserta Didik

No.	Bentuk Kegiatan	Contoh Nilai-nilai Karakter
1	Pembinaan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	Religius
2	Masa Orientasi Siswa (MOS)	Percaya diri, patuh pada aturan-aturan sosial, disiplin, bertanggungjawab, cinta ilmu, santun, sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain.
3	Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS)	Percaya diri, kerjasama, kreatif dan inovatif mandiri, bertanggungjawab, disiplin, demokratis, berjiwa wira usaha.

Lanjutan tabel 3.

No.	Bentuk Kegiatan	Contoh Nilai-nilai Karakter
4	Penegakan tatakrama dan tata tertib kehidupan akademik dan sosial sekolah	Disiplin, santun, jujur, sadar, akan hak dan kewajiban orang lain, peduli sosial dan lingkungan
5	Kepramukaan	Demokratis, percaya diri, patuh pada aturan- aturan sosial, menghargai keberagaman, mandiri, bekerja keras, disiplin, bertanggung jawab.
6	Upacara bendera	Nasionalis, kedisiplinan
7	Usaha Kesehatan Sekolah (UKS)	Bergaya hidup sehat, peduli sosial dan lingkungan
8	Palang Merah Remaja (PMR)	Peduli sosial dan lingkungan, bergaya hidup sehat, disiplin mandiri
9	Pendidikan Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba	Bergaya hidup sehat, patuh pada aturan-aturan sosial.
10	Pembinaan Bakat Minat	Misal: Sains, Olahraga, Seni, Bahasa
	Sains	Cinta ilmu, ingin tahu, berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, menghargai karya dan prestasi orang lain
	Olahraga	Bergaya hidup sehat, disiplin, kerjasama, menghargai karya dan prestasi orang lain, percaya diri
	Seni	Menghargai karya dan prestasi orang lain, menghargai keberagaman, nasionalis, percaya diri
	Bahasa	Santun, menghargai karya prestasi orang lain, menghargai keberagaman,

D. Pengembangan RPP Bermuatan Karakter

Dalam rangka mengimplementasikan program pembelajaran yang sudah dituangkan di dalam silabus, guru harus menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP merupakan pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas,

laboratorium, dan/atau lapangan untuk setiap Kompetensi dasar. Oleh karena itu, apa yang tertuang di dalam RPP memuat hal-hal yang langsung berkait dengan aktivitas pembelajaran dalam upaya pencapaian penguasaan suatu Kompetensi Dasar.

Dalam menyusun RPP guru harus mencantumkan Standar Kompetensi yang memayungi Kompetensi Dasar yang akan disusun dalam RPP-nya. Didalam RPP secara rinci harus dimuat Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran, Sumber Belajar, dan Penilaian.

Langkah-langkah Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Mencantumkan identitas

- Nama sekolah
- Mata Pelajaran
- Kelas/Semester
- Alokasi Waktu

Catatan: RPP disusun untuk satu Kompetensi Dasar. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator dikutip dari silabus yang disusun oleh satuan pendidikan. Alokasi waktu diperhitungkan untuk pencapaian satu kompetensi dasar yang bersangkutan, yang dinyatakan dalam jam pelajaran dan banyaknya pertemuan.

1. Standar Kompetensi

Adalah kualifikasi kemampuan peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada mata pelajaran tertentu. Standar kompetensi diambil dari Standar Isi (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar). Sebelum menuliskan Standar Kompetensi, penyusun terlebih dahulu mengkaji Standar Isi mata pelajaran dengan memperhatikan hal-hal berikut :

- Urutan berdasarkan hierarki konsep disiplin ilmu dan/atau SK dan KD
- Keterkaitan antar standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran

- Keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar antar mata pelajaran.

2. Kompetensi Dasar

Merupakan sejumlah kemampuan minimal yang harus dimiliki peserta didik dalam rangka menguasai Standar Kompetensi mata pelajaran tertentu. Kompetensi Dasar dipilih dari yang tercantum dalam Standar Isi. Sebelum menentukan atau memilih Kompetensi Dasar, penyusun terlebih dahulu mengkaji standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- Urutan berdasarkan hierarki konsep disiplin ilmu dan/atau tingkat kesulitan Kompetensi Dasar
- Keterkaitan antar standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran
- Keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar antar mata pelajaran

3. Tujuan Pembelajaran

Berisi penguasaan kompetensi yang operasional yang ditargetkan/ dicapai dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang operasional dari kompetensi dasar. Apabila rumusan kompetensi dasar sudah operasional, rumusan tersebutlah yang dijadikan dasar dalam merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat terdiri atas sebuah tujuan atau beberapa tujuan.

4. Materi pembelajaran

Adalah materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran dikembangkan dengan mengacu pada materi pokok yang ada dalam silabus.

5. Metode Pembelajaran

Dapat diartikan benar-benar sebagai metode, tetapi dapat pula diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran,

bergantung pada karakteristik pendekatan dan/atau strategi yang dipilih.

6. Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan dalam setiap pertemuan. Pada dasarnya, langkah-langkah kegiatan Untuk mencapai suatu kompetensi dasar dalam kegiatan pembelajaran harus dicantumkan memuat unsur kegiatan :

a. Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

b. Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

c. Eksplorasi

- Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber (contoh nilai yang ditanamkan: mandiri, berfikir logis, kreatif, kerjasama)
- Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain (contoh nilai yang ditanamkan: kreatif, kerja keras)

- Memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya (contoh nilai yang ditanamkan: kerjasama, saling menghargai, peduli lingkungan)
- Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran (contoh nilai yang ditanamkan: rasa percaya diri, mandiri)
- Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan (contoh nilai yang ditanamkan: mandiri, kerjasama, kerja keras)

d. Elaborasi

- Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna (contoh nilai yang ditanamkan: cinta ilmu, kreatif, logis)
- Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis (contoh nilai yang ditanamkan: kreatif, percaya diri, kritis, saling menghargai, santun)
- Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut (contoh nilai yang ditanamkan: kreatif, percaya diri, kritis)
- Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif (contoh nilai yang ditanamkan: kerjasama, saling menghargai, tanggung jawab)
- Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar (contoh nilai yang ditanamkan: jujur, disiplin, kerja keras, menghargai)
- Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok (contoh nilai yang ditanamkan: jujur, bertanggung jawab, percaya diri, saling menghargai, mandiri, kerjasama)

- Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok (contoh nilai yang ditanamkan: percaya diri, saling menghargai, mandiri, kerjasama)
- Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan (contoh nilai yang ditanamkan: percaya diri, saling menghargai, mandiri, kerjasama)
- Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik (contoh nilai yang ditanamkan: percaya diri, saling menghargai, mandiri, kerjasama)

f. Konfirmasi

- Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik (contoh nilai yang ditanamkan: saling menghargai, percaya diri, santun, kritis, logis)
- Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber (contoh nilai yang ditanamkan: percaya diri, logis, kritis)
- Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan (contoh nilai yang ditanamkan: memahami kelebihan dan kekurangan)
- Memfasilitasi peserta didik untuk lebih jauh/dalam/luas memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap, antara lain dengan guru:
- Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar (contoh nilai yang ditanamkan: peduli, santun);
- membantu menyelesaikan masalah (contoh nilai yang ditanamkan: peduli);

- Memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi (contoh nilai yang ditanamkan: kritis)
- Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh (contoh nilai yang ditanamkan: cinta ilmu); dan
- Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif (contoh nilai yang ditanamkan: peduli, percaya diri).

g. Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

E. Sumber Belajar

Pemilihan sumber belajar mengacu pada perumusan yang ada dalam silabus yang dikembangkan oleh satuan pendidikan. Sumber belajar mencakup sumber rujukan, lingkungan, media, narasumber, alat, dan bahan. Sumber belajar dituliskan secara lebih operasional. Misalnya, sumber belajar dalam silabus dituliskan buku referensi, dalam RPP harus dicantumkan judul buku teks tersebut, pengarang, dan halaman yang diacu.

F. Penilaian

Penilaian dijabarkan atas teknik penilaian, bentuk instrumen, dan instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data. Dalam sajiannya dapat dituangkan dalam bentuk matrik horisontal atau vertikal. Apabila penilaian menggunakan teknik tes tertulis uraian, tes unjuk kerja, dan tugas rumah yang berupa proyek harus disertai rubrik penilaian.

BAB III

URGENSI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR

Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat. Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pasal I UU Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa di antara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia.

Amanah UU Sisdiknas tahun 2003 itu bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga nantinya akan lahir generasi bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafas nilai-nilai luhur bangsa serta agama.

Pendidikan yang bertujuan melahirkan insan cerdas dan berkarakter kuat itu, juga pernah dikatakan Dr. Martin Luther King, yakni; *intelligence plus character... that is the goal of true education* (kecerdasan yang berkarakter... adalah tujuan akhir pendidikan yang sebenarnya).

A. Memahami Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action). Menurut Thomas Lickona, tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif. Dengan pendidikan karakter yang diterapkan secara sistematis dan berkelanjutan,

seorang anak akan menjadi cerdas emosinya. Kecerdasan emosi ini adalah bekal penting dalam mempersiapkan anak menyongsong masa depan, karena seseorang akan lebih mudah dan berhasil menghadapi segala macam tantangan kehidupan, termasuk tantangan untuk berhasil secara akademis.

Terdapat sembilan pilar karakter yang berasal dari nilai-nilai luhur universal, yaitu: pertama, karakter cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya; kedua, kemandirian dan tanggungjawab; ketiga, kejujuran/amanah, diplomatis; keempat, hormat dan santun; kelima, dermawan, suka tolong-menolong dan gotong royong/kerjasama; keenam, percaya diri dan pekerja keras; ketujuh, kepemimpinan dan keadilan; kedelapan, baik dan rendah hati, dan; kesembilan, karakter toleransi, kedamaian, dan kesatuan.

Kesembilan pilar karakter itu, diajarkan secara sistematis dalam model pendidikan holistik menggunakan metode *knowing the good, feeling the good, dan acting the good*. *Knowing the good* bisa mudah diajarkan sebab pengetahuan bersifat kognitif saja. Setelah *knowing the good* harus ditumbuhkan *feeling loving the good*, yakni bagaimana merasakan dan mencintai kebajikan menjadi engine yang bisa membuat orang senantiasa mau berbuat sesuatu kebaikan. Sehingga tumbuh kesadaran bahwa, orang mau melakukan perilaku kebajikan karena dia cinta dengan perilaku kebajikan itu. Setelah terbiasa melakukan kebajikan, maka *acting the good* itu berubah menjadi kebiasaan.

Dasar pendidikan karakter ini, sebaiknya diterapkan sejak usia kanak-kanak atau yang biasa disebut para ahli psikologi sebagai usia emas (*golden age*), karena usia ini terbukti sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua. Dari sini, sudah sepatutnya pendidikan karakter dimulai dari dalam keluarga,

yang merupakan lingkungan pertama bagi pertumbuhan karakter anak.

Bagi sebagian keluarga, barangkali proses pendidikan karakter yang sistematis di atas sangat sulit, terutama bagi sebagian orang tua yang terjebak pada rutinitas yang padat. Karena itu, seyogyanya pendidikan karakter juga perlu diberikan saat anak-anak masuk dalam lingkungan sekolah, terutama sejak play group dan taman kanak-kanak. Di sinilah peran guru, yang dalam filosofi Jawa disebut digugu lan ditiru, dipertaruhkan. Karena guru adalah ujung tombak di kelas, yang berhadapan langsung dengan peserta didik.

B. Dampak Pendidikan Karakter

Apa dampak pendidikan karakter terhadap keberhasilan akademik? Beberapa penelitian bermunculan untuk menjawab pertanyaan ini. Ringkasan dari beberapa penemuan penting mengenai hal ini diterbitkan oleh sebuah buletin, *Character Educator*, yang diterbitkan oleh *Character Education Partnership*.

Dalam buletin tersebut diuraikan bahwa hasil studi Dr. Marvin Berkowitz dari *University of Missouri- St. Louis*, menunjukkan peningkatan motivasi siswa sekolah dalam meraih prestasi akademik pada sekolah-sekolah yang menerapkan pendidikan karakter. Kelas-kelas yang secara komprehensif terlibat dalam pendidikan karakter menunjukkan adanya penurunan drastis pada perilaku negatif siswa yang dapat menghambat keberhasilan akademik.

Sebuah buku yang berjudul *Emotional Intelligence and School Success* (Joseph Zins, et.al, 2001) mengkompilasikan berbagai hasil penelitian tentang pengaruh positif kecerdasan emosi anak terhadap keberhasilan di sekolah. Dikatakan bahwa ada sederet faktor-faktor resiko penyebab kegagalan anak di sekolah. Faktor-faktor resiko yang disebutkan ternyata bukan terletak pada kecerdasan otak, tetapi pada karakter, yaitu rasa percaya diri, kemampuan bekerja

sama, kemampuan bergaul, kemampuan berkonsentrasi, rasa empati, dan kemampuan berkomunikasi.

Hal itu sesuai dengan pendapat Daniel Goleman tentang keberhasilan seseorang di masyarakat, ternyata 80 persen dipengaruhi oleh kecerdasan emosi, dan hanya 20 persen ditentukan oleh kecerdasan otak (IQ). Anak-anak yang mempunyai masalah dalam kecerdasan emosinya, akan mengalami kesulitan belajar, bergaul dan tidak dapat mengontrol emosinya. Anak-anak yang bermasalah ini sudah dapat dilihat sejak usia pra-sekolah, dan kalau tidak ditangani akan terbawa sampai usia dewasa. Sebaliknya para remaja yang berkarakter akan terhindar dari masalah-masalah umum yang dihadapi oleh remaja seperti kenakalan, tawuran, narkoba, miras, perilaku seks bebas, dan sebagainya.

Beberapa negara yang telah menerapkan pendidikan karakter sejak pendidikan dasar di antaranya adalah; Amerika Serikat, Jepang, Cina, dan Korea. Hasil penelitian di negara-negara ini menyatakan bahwa implementasi pendidikan karakter yang tersusun secara sistematis berdampak positif pada pencapaian akademis.

Seiring sosialisasi tentang relevansi pendidikan karakter ini, semoga dalam waktu dekat tiap sekolah bisa segera menerapkannya, agar nantinya lahir generasi bangsa yang selain cerdas juga berkarakter sesuai nilai-nilai luhur bangsa dan agama.

C. Pendidikan Karakter di Sekolah

Indonesia memerlukan sumberdaya manusia dalam jumlah dan mutu yang memadai sebagai pendukung utama dalam pembangunan. Untuk memenuhi sumberdaya manusia tersebut, pendidikan memiliki peran yang sangat penting.

Hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional

bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, jelas bahwa pendidikan di setiap jenjang, termasuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) harus diselenggarakan secara sistematis guna mencapai tujuan tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun dan berinteraksi dengan masyarakat. Berdasarkan penelitian di Harvard University Amerika Serikat (Ali Ibrahim Akbar, 2000), ternyata kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20 persen oleh *hard skill* dan sisanya 80 persen oleh *soft skill*. Bahkan orang-orang tersukses di dunia bisa berhasil dikarenakan lebih banyak didukung kemampuan *soft skill* daripada *hard skill*. Hal ini mengisyaratkan bahwa mutu pendidikan karakter peserta didik sangat penting untuk ditingkatkan.

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (*stakeholders*) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi

kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah.

Terlepas dari berbagai kekurangan dalam praktik pendidikan di Indonesia, apabila dilihat dari standar nasional pendidikan yang menjadi acuan pengembangan kurikulum (K-13), dan implementasi pembelajaran dan penilaian di sekolah, tujuan pendidikan di SMP sebenarnya dapat dicapai dengan baik. Pembinaan karakter juga termasuk dalam materi yang harus diajarkan dan dikuasai serta direalisasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahannya, pendidikan karakter di sekolah selama ini baru menyentuh pada tingkatan pengenalan norma atau nilai-nilai, dan belum pada tingkatan internalisasi dan tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kesesuaian dan mutu pendidikan karakter, Kementerian Pendidikan Nasional mengembangkan *grand design* pendidikan karakter untuk setiap jalur, jenjang, dan jenis satuan pendidikan. *Grand design* menjadi rujukan konseptual dan operasional pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian pada setiap jalur dan jenjang pendidikan. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dikelompokkan dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*). Pengembangan dan implementasi pendidikan karakter perlu dilakukan dengan mengacu pada *grand design* tersebut.

Menurut UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 13 Ayat 1 menyebutkan bahwa Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Pendidikan informal adalah

jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Pendidikan informal sesungguhnya memiliki peran dan kontribusi yang sangat besar dalam keberhasilan pendidikan. Peserta didik mengikuti pendidikan di sekolah hanya sekitar 7 jam per hari, atau kurang dari 30%. Selebihnya (70%), peserta didik berada dalam keluarga dan lingkungan sekitarnya. Jika dilihat dari aspek kuantitas waktu, pendidikan di sekolah berkontribusi hanya sebesar 30% terhadap hasil pendidikan peserta didik.

Selama ini, pendidikan informal terutama dalam lingkungan keluarga belum memberikan kontribusi berarti dalam mendukung pencapaian kompetensi dan pembentukan karakter peserta didik. Kesibukan dan aktivitas kerja orang tua yang relatif tinggi, kurangnya pemahaman orang tua dalam mendidik anak di lingkungan keluarga, pengaruh pergaulan di lingkungan sekitar, dan pengaruh media elektronik ditengarai bisa berpengaruh negatif terhadap perkembangan dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pendidikan karakter terpadu, yaitu memadukan dan mengoptimalkan kegiatan pendidikan informal lingkungan keluarga dengan pendidikan formal di sekolah. Dalam hal ini, waktu belajar peserta didik di sekolah perlu dioptimalkan agar peningkatan mutu hasil belajar dapat dicapai, terutama dalam pembentukan karakter peserta didik.

Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat.

Kegiatan ekstra kurikuler yang selama ini diselenggarakan sekolah merupakan salah satu media yang potensial untuk

pembinaan karakter dan peningkatan mutu akademik peserta didik. Kegiatan Ekstra Kurikuler merupakan kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah. Melalui kegiatan ekstra kurikuler diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial, serta potensi dan prestasi peserta didik.

Pendidikan karakter di sekolah juga sangat terkait dengan manajemen atau pengelolaan sekolah. Pengelolaan yang dimaksud adalah bagaimana pendidikan karakter direncanakan, dilaksanakan, dan dikendalikan dalam kegiatan-kegiatan pendidikan di sekolah secara memadai. Pengelolaan tersebut antara lain meliputi, nilai-nilai yang perlu ditanamkan, muatan kurikulum, pembelajaran, penilaian, pendidik dan tenaga kependidikan, dan komponen terkait lainnya. Dengan demikian, manajemen sekolah merupakan salah satu media yang efektif dalam pendidikan karakter di sekolah.

Menurut Mochtar Buchori (2007), pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke pengamalan nilai secara nyata. Permasalahan pendidikan karakter yang selama ini ada di SMP perlu segera dikaji, dan dicari alternatif-alternatif solusinya, serta perlu dikembangkannya secara lebih operasional sehingga mudah diimplementasikan di sekolah.

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik SMP mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi

nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Pendidikan karakter pada tingkatan institusi mengarah pada pembentukan budaya sekolah, yaitu nilai-nilai yang melandasi perilaku, tradisi, kebiasaan keseharian, dan simbol-simbol yang dipraktikkan oleh semua warga sekolah, dan masyarakat sekitar sekolah. Budaya sekolah merupakan ciri khas, karakter atau watak, dan citra sekolah tersebut di mata masyarakat luas.

Sasaran pendidikan karakter adalah seluruh SD di Indonesia negeri maupun swasta. Semua warga sekolah, meliputi para peserta didik, guru, karyawan administrasi, dan pimpinan sekolah menjadi sasaran program ini. Sekolah-sekolah yang selama ini telah berhasil melaksanakan pendidikan karakter dengan baik dijadikan sebagai *best practices*, yang menjadi contoh untuk disebarluaskan ke sekolah-sekolah lainnya.

Melalui program ini diharapkan lulusan SD memiliki keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkarakter mulia, kompetensi akademik yang utuh dan terpadu, sekaligus memiliki kepribadian yang baik sesuai norma-norma dan budaya Indonesia. Pada tataran yang lebih luas, pendidikan karakter nantinya diharapkan menjadi budaya sekolah.

Keberhasilan program pendidikan karakter dapat diketahui melalui pencapaian indikator oleh peserta didik sebagaimana tercantum dalam Standar Kompetensi Lulusan SD, yang antara lain meliputi sebagai berikut:

1. Mengamalkan ajaran agama yang dianut sesuai dengan tahap perkembangan remaja;
2. Memahami kekurangan dan kelebihan diri sendiri;
3. Menunjukkan sikap percaya diri;
4. Mematuhi aturan-aturan sosial yang berlaku dalam lingkungan yang lebih luas;
5. Menghargai keberagaman agama, budaya, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dalam lingkup nasional;

6. Mencari dan menerapkan informasi dari lingkungan sekitar dan sumber-sumber lain secara logis, kritis, dan kreatif;
7. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif;
8. Menunjukkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai dengan potensi yang dimilikinya;
9. Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari;
10. Mendeskripsikan gejala alam dan sosial;
11. Memanfaatkan lingkungan secara bertanggung jawab;
12. Menerapkan nilai-nilai kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara demi terwujudnya persatuan dalam negara kesatuan Republik Indonesia;
13. Menghargai karya seni dan budaya nasional;
14. Menghargai tugas pekerjaan dan memiliki kemampuan untuk berkarya;
15. Menerapkan hidup bersih, sehat, bugar, aman, dan memanfaatkan waktu luang dengan baik;
16. Berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan santun;
17. Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dalam pergaulan di masyarakat; Menghargai adanya perbedaan pendapat;
18. Menunjukkan kegemaran membaca dan menulis naskah pendek sederhana;
19. Menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sederhana;
20. Menguasai pengetahuan yang diperlukan untuk mengikuti pendidikan menengah;

Pada tataran sekolah, kriteria pencapaian pendidikan karakter adalah terbentuknya budaya sekolah, yaitu perilaku, tradisi, kebiasaan keseharian, dan simbol-simbol yang dipraktikkan oleh semua warga sekolah, dan masyarakat sekitar sekolah harus berlandaskan nilai-nilai tersebut.

D. Pentingnya Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar

Sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, jelas bahwa pendidikan di setiap jenjang terutama dimulai dari TK dan Sekolah Dasar, harus diselenggarakan secara sistematis guna mencapai tujuan tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun dan berinteraksi dengan masyarakat. Berdasarkan penelitian di Harvard University Amerika Serikat (Ali Ibrahim Akbar, 2000), ternyata kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (hard skill) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (soft skill). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20 persen oleh hard skill dan sisanya 80 persen oleh soft skill. Bahkan orang-orang tersukses di dunia bisa berhasil dikarenakan lebih banyak didukung kemampuan soft skill daripada hard skill. Hal ini mengisyaratkan bahwa mutu pendidikan karakter peserta didik sangat penting untuk ditingkatkan.

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen

pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (stakeholders) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah.

Terlepas dari berbagai kekurangan dalam praktik pendidikan di Indonesia, apabila dilihat dari standar nasional pendidikan yang menjadi acuan pengembangan kurikulum (K-13), dan implementasi pembelajaran dan penilaian di sekolah, tujuan pendidikan di SD sebenarnya dapat dicapai dengan baik. Pembinaan karakter juga termasuk dalam materi yang harus diajarkan dan dikuasai serta direalisasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahannya, pendidikan karakter di sekolah selama ini baru menyentuh pada tingkatan pengenalan norma atau nilai-nilai, dan belum pada tingkatan internalisasi dan tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kesesuaian dan mutu pendidikan karakter, Kementerian Pendidikan Nasional mengembangkan grand design pendidikan karakter untuk setiap jalur, jenjang, dan jenis satuan pendidikan. Grand design menjadi rujukan konseptual dan operasional pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian pada setiap jalur dan jenjang pendidikan. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dikelompokkan dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*).

Pengembangan dan implementasi pendidikan karakter perlu dilakukan dengan mengacu pada grand design tersebut.

Menurut UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 13 Ayat 1 menyebutkan bahwa Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Pendidikan informal sesungguhnya memiliki peran dan kontribusi yang sangat besar dalam keberhasilan pendidikan. Peserta didik mengikuti pendidikan di sekolah hanya sekitar 7 jam per hari, atau kurang dari 30%. Selebihnya (70%), peserta didik berada dalam keluarga dan lingkungan sekitarnya. Jika dilihat dari aspek kuantitas waktu, pendidikan di sekolah berkontribusi hanya sebesar 30% terhadap hasil pendidikan peserta didik.

Selama ini, pendidikan informal terutama dalam lingkungan keluarga belum memberikan kontribusi berarti dalam mendukung pencapaian kompetensi dan pembentukan karakter peserta didik. Kesibukan dan aktivitas kerja orang tua yang relatif tinggi, kurangnya pemahaman orang tua dalam mendidik anak di lingkungan keluarga, pengaruh pergaulan di lingkungan sekitar, dan pengaruh media elektronik ditengarai bisa berpengaruh negatif terhadap perkembangan dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pendidikan karakter terpadu, yaitu memadukan dan mengoptimalkan kegiatan pendidikan informal lingkungan keluarga dengan pendidikan formal di sekolah. Dalam hal ini, waktu belajar peserta didik di sekolah perlu dioptimalkan agar peningkatan mutu hasil belajar dapat dicapai, terutama dalam pembentukan karakter peserta didik.

Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan

sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat.

Kegiatan ekstra kurikuler yang selama ini diselenggarakan sekolah merupakan salah satu media yang potensial untuk pembinaan karakter dan peningkatan mutu akademik peserta didik. Kegiatan Ekstra Kurikuler merupakan kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah. Melalui kegiatan ekstra kurikuler diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial, serta potensi dan prestasi peserta didik.

Pendidikan karakter di sekolah juga sangat terkait dengan manajemen atau pengelolaan sekolah. Pengelolaan yang dimaksud adalah bagaimana pendidikan karakter direncanakan, dilaksanakan, dan dikendalikan dalam kegiatan-kegiatan pendidikan di sekolah secara memadai. Pengelolaan tersebut antara lain meliputi, nilai-nilai yang perlu ditanamkan, muatan kurikulum, pembelajaran, penilaian, pendidik dan tenaga kependidikan, dan komponen terkait lainnya. Dengan demikian, manajemen sekolah merupakan salah satu media yang efektif dalam pendidikan karakter di sekolah.

Menurut Mochtar Buchori (2007), pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke pengamalan nilai secara nyata. Permasalahan pendidikan karakter yang selama ini ada di SMP perlu segera dikaji, dan dicari alternatif-alternatif solusinya, serta perlu dikembangkannya secara lebih operasional sehingga mudah diimplementasikan di sekolah.

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah

pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik SD mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Pendidikan karakter pada tingkatan institusi mengarah pada pembentukan budaya sekolah, yaitu nilai-nilai yang melandasi perilaku, tradisi, kebiasaan keseharian, dan simbol-simbol yang dipraktikkan oleh semua warga sekolah, dan masyarakat sekitar sekolah. Budaya sekolah merupakan ciri khas, karakter atau watak, dan citra sekolah tersebut di mata masyarakat luas.

Sasaran pendidikan karakter adalah seluruh Sekolah di Indonesia negeri maupun swasta. Semua warga sekolah, meliputi para peserta didik, guru, karyawan administrasi, dan pimpinan sekolah menjadi sasaran program ini.. Melalui program ini diharapkan lulusannya memiliki keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkarakter mulia, kompetensi akademik yang utuh dan terpadu, sekaligus memiliki kepribadian yang baik sesuai norma-norma dan budaya Indonesia. Pada tataran yang lebih luas, pendidikan karakter nantinya diharapkan menjadi budaya sekolah.

BAB IV

PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Perubahan adalah keniscayaan dalam kehidupan manusia. Perubahan-perubahan yang terjadi bukan saja berhubungan dengan lingkungan fisik, tetapi juga dengan budaya manusia. Hubungan erat antara manusia dan lingkungan kehidupan fisiknya itulah yang melahirkan budaya manusia. Budaya lahir karena kemampuan manusia mensiasati lingkungan hidupnya agar tetap layak untuk ditinggali waktu demi waktu. Kebudayaan dipandang sebagai manifestasi kehidupan setiap orang atau kelompok orang yang selalu mengubah alam. Kebudayaan merupakan usaha manusia, perjuangan setiap orang atau kelompok dalam menentukan hari depannya.

Sejak tahun 1998, terjadi perubahan yang sangat mendasar terhadap semua aspek kehidupan Bangsa Indonesia. Perubahan itu disebabkan oleh perubahan politik dan tata pemerintahan yang semula bersifat sentralistik menjadi desentralistik. Pada saat ini fungsi dan wewenang pemerintah daerah lebih besar dalam membuat kebijakan dan melaksanakannya sesuai dengan variasi potensi, dan kepentingan pengembangan daerahnya masing-masing.

Salah satu desentralisasi pendidikan adalah desentralisasi kurikulum. Departemen Pendidikan Nasional hanya menentukan standar-standar minimal yang harus dipenuhi oleh satuan pendidikan di tingkat daerah. Standar minimal itu berupa standar kompetensi lulusan, standar isi, standar evaluasi, dan standar sarana dan prasarana. Pengembangan lebih jauh terhadap standar-standar tersebut diserahkan kepada daerah masing-masing. Dengan adanya desentralisasi kebijakan itu, maka daerah dapat mengembangkan potensi wilayahnya sesuai dengan situasi dan kondisi setempat. Salah

satu kebijakan yang dapat dikembangkan adalah membuat kurikulum sekolah yang berbasis keunggulan lokal atau kearifan lokal.

Masing-masing daerah mempunyai keunggulan potensi daerah yang perlu dikembangkan yang lebih baik lagi. Keunggulan yang dimiliki oleh masing-masing daerah sangat bervariasi. Dengan keberagaman potensi daerah ini perlu mendapat perhatian khusus bagi pemerintah daerah sehingga anak-anak tidak asing dengan daerahnya sendiri dan paham betul tentang potensi dan nilai-nilai serta budaya daerahnya sendiri sesuai dengan tuntunan ekonomi global.

A. Pengertian Kearifan Lokal dan Keunggulan Lokal

1. Pengertian Kearifan Lokal

- a. Pengertian Kearifan Lokal dilihat dari kamus Inggris Indonesia, terdiri dari 2 kata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Local berarti setempat dan wisdom sama dengan kebijaksanaan. Dengan kata lain maka local wisdom dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan, nilai-nilai-nilai, pandangan-pandangan setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.
- b. S. Swarsi Geriya dalam “Menggali Kearifan Lokal untuk Ajeg Bali” dalam Iun, secara konseptual, kearifan lokal dan keunggulan lokal merupakan kebijaksanaan manusia yang bersandar pada filosofi nilai-nilai, etika, cara-cara dan perilaku yang melembaga secara tradisional.

2. Pengertian Keunggulan lokal

- a. Hasil bumi, kreasi seni, tradisi, budaya, pelayanan, jasa, sumber daya alam, sumber daya manusia atau lainnya yang menjadi keunggulan suatu daerah.
- b. Suatu proses dan realisasi peningkatan nilai dari suatu potensi daerah sehingga menjadi produk/jasa atau karya lain yang bernilai tinggi, bersifat unik, memiliki keunggulan komparatif dan kompetitif.

Bila dilihat dari pengertiannya, maka kearifan lokal dan keunggulan lokal memiliki hubungan, yaitu kearifan lokal merupakan kebijakan manusia dalam mengembangkan keunggulan lokal yang bersandar pada filosofi nilai-nilai, etika, cara-cara dan perilaku yang melembaga secara tradisional.

Pendidikan berbasis kearifan lokal atau keunggulan lokal adalah pendidikan yang memanfaatkan keunggulan lokal dan global dalam aspek ekonomi, seni budaya, SDM, bahasa, teknologi informasi dan komunikasi, ekologi, dan lain-lain ke dalam kurikulum sekolah yang akhirnya bermanfaat bagi pengembangan kompetensi peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk persaingan global.

B. Sumber-sumber Kearifan Lokal

1. Potensi Manusia

Al-ghazali menyebut potensi manusia ada empat komponen, yaitu: ruh, kalbu, akal dan nafsu. Sigmund Freud membagi komponen sistem kepribadian manusia meliputi: super ego, ego dan id. Sedangkan Bloom membagi struktur kepribadian manusia menjadi tiga komponen, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun Howard Gardner menjabarkan lagi kedalam delapan kecerdasan, yaitu: linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik jasmani, musikal, antarpribadi, intrapribadi dan naturalis. Pengembangan program pendidikan yang meliputi tujuan, kurikulum, metode pembelajaran dan lingkungan pendidikan haruslah berbasis pada potensi manusia anak didik.

2. Potensi Agama

Hampir tidak ada pendidikan diberbagai belahan dunia ini yang lepas dari pengaruh agama, baik itu pendidikan formal maupun pendidikan non-formal. Dunia pendidikan yang gelap terhadap nilai-nilai moral etis, serta kehidupan bangsa yang dipenuhi dengan keserakahan dan kemunafikan, mengharuskan adanya penguatan nilai-nilai sufisme, bukan hanya melalui pendidikan agama, tetapi juga semua mata pelajaran,

keteladanan dan budaya sekolah. Sekolah, perguruan tinggi dan pesantren bukan hanya benteng penjaga moral terakhir, tetapi juga diharapkan dapat melahirkan manusia-manusia yang bijak dan bermoral.

3. Potensi Budaya

Budaya adalah nilai, proses dan hasil dari cipta, rasa dan karsa manusia. Budaya atau kebudayaan nasional memiliki kedudukan sangat penting dalam program pengembangan pendidikan nasional suatu bangsa atau muatan lokal suatu daerah. Bangsa yang berbudaya dan bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai, mengembangka dan mewariskan budayanya kepada generasi muda. Melalui kekayaan budaya yang dimiliki, seharusnya kita bisa menyusun berbagai model dan program pendidikan dan pembelajaran, bisa dalam bentuk program studi, intrakurikuler, ekstrakurikuler maupun dalam bentuk budaya sekolah.

4. Potensi Alam

Lewat program pendidikan berbasis potensi lingkungan, diharapkan tumbuh kearifan lokal dan karakter yang peduli lingkungan dan sebaliknya dapat memanfaatkan potensi lingkungan hidupnya. Orang yang arif adalah orang yang hidupnya harmoni dengan lingkungan seraya dapat memanfaatkan lingkungan untuk kepentingan hidupnya dan orang yang berkarakter akan marah apabila lingkungan ekosistemnya dirusak.

C. Tujuan Pendidikan berbasis kearifan lokal atau keunggulan lokal

1. Tujuan umum

Memberikan bekal pengetahuan, ketrampilan dan perilaku kepada peserta didik agar mereka memiliki wawasan yang mantap tentang keadaan lingkungan dan kebutuhan masyarakat

sesuai dengan nilai-nilai/aturan yang berlaku di daerahnya dan mendukung pembangunan daerah serta pembangunan nasional.

2. Tujuan Khusus

- a. Menenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya.
- b. Memiliki bekal kemampuan dan ketrampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun lingkungan masyarakat pada umumnya.
- c. Memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai/aturan-aturan yang berlaku di daerahnya serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan daerah dan pembangunan nasional.

D. Langkah-langkah Pengembangan

1. Pengembangan

- a. Mengidentifikasi keadaan dan kebutuhan daerah.
 - 1) Lingkungan alam, sosial dan budaya.
 - 2) Prioritas rencana pembangunan daerah (jangka pendek maupun jangka panjang).
 - 3) Pengembangan ketenagakerjaan termasuk jenis ketrampilan dan kemampuan yang diperlukan.
 - 4) Aspirasi masyarakat mengenai pelestarian alam dan pengembangan daerahnya.
- b. Menentukan fungsi dan tujuan.
 - 1) Melestarikan dan mengembangkan kebudayaan daerah.
 - 2) Meningkatkan ketrampilan di bidang pekerjaan tertentu.
 - 3) Meningkatkan kemampuan berwiraswasta.
 - 4) Meningkatkan penguasaan bahasa Inggris untuk keperluan sehari-hari.
 - 5) Meningkatkan penguasaan teknologi.

- c. Menentukan kriteria bahan kajian.
 - 1) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa.
 - 2) Kemampuan guru dan ketersediaan tenaga pendidik yang diperlukan.
 - 3) Tersedianya sarana dan prasarana.
 - 4) Tidak bertentangan dengan nilai luhur bangsa.
 - 5) Tidak menimbulkan kerawanan sosial dan keamanan.
 - 6) Kelayakan berkaitan dengan pelaksanaan disekolah.

2. Menyusun Kurikulum

- a. Penentuan topik keunggulan lokal yang dipilih serta standar kompetensi, kemampuan dasar, dan indikator.
- b. Pengorganisasian materi atau kompetensi muatan keunggulan lokal ke dalam kelas, semester dan lainnya yang berwujud silabus.

E. Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal

Pendidikan akan dapat dilaksanakan secara mantap, jelas arah tujuannya, relevan isi kurikulumnya, serta efektif dan efisien metode atau cara-cara pelaksanaannya hanya apabila dilaksanakan dengan mengacu pada suatu landasan yang kokoh. Sebab itu, sebelum melaksanakan pendidikan, para pendidik perlu terlebih dahulu memperkokoh landasan pendidikannya. Mengingat hakikat pendidikan adalah humanisasi, yaitu upaya memanusikan manusia, maka para pendidik perlu memahami hakikat manusia sebagai salah satu landasannya. Konsep hakikat manusia yang dianut pendidik akan berimplikasi terhadap konsep dan praktek pendidikannya

Pendidikan merupakan pilar utama penentu kemajuan suatu bangsa yang termanifestasi pada kualitas sumber daya manusia yang cerdas, berkarakter, berakhlak mulia, kreatif, inovatif, dan berdaya saing. Undang-Undang Dasar 1945 sebagai landasan konstitusi Negara Kesatuan Republik Indonesia telah mengamanahkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indoensia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa

terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Nababan (1984:38) menyatakan ada empat fungsi bahasa, yaitu fungsi kebudayaan, kemasyarakatan, perorangan, dan pendidikan. Fungsi kebudayaan meliputi tiga hal, pelestarian kebudayaan, pengembangan kebudayaan, dan inventarisasi ciri-ciri kebudayaan. Fungsi kemasyarakatan meliputi ruang lingkup dan bidang pemakaian. Fungsi perorangan meliputi fungsi instrumental, kepribadian, pemecahan masalah, khayalan, dan informatif. Fungsi pendidikan meliputi fungsi integratif, instrumental, kultural, dan penalaran.

Moeliono (1981: 38-39) menyatakan bahasa memiliki lima fungsi pokok, yaitu (1) fungsi sebagai bahasa resmi kenegaraan atau kedaerahan, (2) fungsi sebagai bahasa perhubungan luas pada taraf subnasional, nasional, atau internasional, (3) fungsi sebagai bahasa untuk tujuan khusus, (4) fungsi sebagai bahasa dalam sistem pendidikan sebagai pengantar dan objek studi, (5) fungsi sebagai bahasa kebudayaan di bidang seni, ilmu, dan teknologi.

Zaman semakin berkembang, dunia pendidikan pun dituntut untuk menambah kualitas pembelajaran. Kurikulum yang digunakan berubah-ubah mengikuti perkembangan zaman. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh sebab itu, kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah.

Keberhasilan pengajaran bahasa sangat ditentukan oleh perangkat pembelajaran yang digunakan. Perangkat pembelajaran

adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa perangkat pembelajaran adalah sekumpulan media atau sarana yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan adanya perangkat pembelajaran adalah untuk memenuhi keberhasilan seorang guru dalam pembelajaran.

Perangkat pembelajaran adalah sebagai panduan atau pemberi arah bagi seorang guru. Hal tersebut penting karena proses pembelajaran adalah sesuatu yang sistematis dan terpola. Masih banyak guru yang hilang arah atau bingung di tengah-tengah proses pembelajaran hanya karena tidak memiliki perangkat pembelajaran. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran memberi panduan tentang hal yang harus dilakukan seorang guru di dalam kelas. Selain itu, perangkat pembelajaran memberi panduan dalam mengembangkan teknik mengajar dan memberi panduan untuk merancang perangkat yang lebih baik.

Seorang guru yang profesional tentu mengevaluasi setiap hasil mengajarnya. Begitu pula dengan perangkat pembelajaran. Guru dapat mengevaluasi dirinya sendiri sejauh mana perangkat pembelajaran yang telah dirancang teraplikasi di dalam kelas. Evaluasi tersebut penting untuk terus meningkatkan profesionalisme seorang guru. Kegiatan evaluasi bisa dimulai dengan membandingkan dari berbagai aktivitas di kelas, bahan ajar, strategi, metode, atau bahkan langkah pembelajaran dengan data yang ada di dalam perangkat pembelajaran.

Profesionalisme seorang guru dapat ditingkatkan melalui perangkat pembelajaran. Dengan kata lain, perangkat pembelajaran tidak hanya sebagai kelengkapan administrasi. Tetapi, juga sebagai media peningkatan profesionalisme. Seorang guru harus menggunakan dan mengembangkan perangkat pembelajarannya semaksimal mungkin. Memperbaiki segala yang terkait dengan proses pembelajaran lewat perangkatnya. Jika tidak demikian, maka

kemampuan sang guru tidak akan berkembang bahkan mungkin menurun.

Salah satu perangkat pembelajaran yang sangat vital dalam menunjang keberhasilan pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia adalah bahan ajar. Dalam proses pembelajaran, bahan ajar berkedudukan sebagai modal awal yang akan digunakan atau diproses untuk mencapai hasil. Hasil tersebut berupa pemahaman dan kemampuan siswa. Pentingnya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran dapat dianalogikan seperti pentingnya bahan-bahan untuk memasak. Jika tidak ada bahan yang digunakan dalam memasak, maka tidak akan ada masakan yang dihasilkan. Sebaliknya, jika terdapat bahan makanan untuk dimasak maka akan dihasilkan suatu makanan walaupun itu sangat sederhana. Dengan melihat analogi tersebut kita dapat memahami bahwa bahan memiliki kedudukan yang penting terhadap suatu proses. Demikian pula halnya dengan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan komponen yang harus ada di dalam proses pembelajaran.

Hernawan (2012:4) mengatakan bahwa “bahan pembelajaran merupakan seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran”. Bahan pembelajaran inilah yang dibentuk sedemikian rupa menjadi bahan ajar yang akan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Jadi bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/ instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, bentuknya bisa tertulis maupun tidak tertulis.

Seperti yang dikemukakan sebelumnya dalam rumusan GBHN bahwa “Pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia”. Sejalan dengan hal tersebut, manifestasi pendidikan sebagai proses budaya seharusnya tertuang dalam bahan pembelajaran yang dapat mengusung budaya baik lokal

maupun nasional secara merata. Artinya, muatan budaya dalam bahan ajar yang digunakan dalam dunia pendidikan baik pada jenjang sekolah dasar, menengah, dan perguruan tinggi tidak tersentralisasi pada satu kebudayaan saja melainkan dapat menggali kebudayaan dari setiap daerah penggunaannya.

Berhubungan dengan hal tersebut, Sugirin, dkk. (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Ajar Bahasa Inggris SMP Berbasis Multikultur sebagai Upaya Pemertahanan Budaya Lokal” menunjukkan bahwa dewasa ini sangat penting pendidikan budaya lokal digalakkan secara intensif. Hal tersebut dimaksudkan sebagai upaya pemertahanan budaya terhadap generasi muda serta menjadi benteng dari kebudayaan global yang terus menggerus. Para partisipan (guru dan pelaku pendidikan) harus memahami perlunya insersi budaya dalam buku ajar serta melakukan upaya insersi budaya lokal/Indonesia dalam pembelajaran Bahasa, walaupun belum mencakup semua komponen budaya. Aspek budaya (*culture*) menjadi aspek dominan yang diinsersikan. Ada dua pola insersi yang ditemukan, yaitu eksplisit (melalui sub unit tertentu yang khusus membahas tentang budaya) dan implisit (diintegrasikan kedalam teks/*task*). Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa pola insersi budaya yang dominan adalah pola implisit. Sedangkan aspek/komponen budaya yang diinsersikan ada tiga yaitu *cultural knowledge*, *cultural behavior*, dan *cultural representation*.

Kurniawati, S. (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Indonesia dengan Pendekatan Tematis” juga membuktikan bahwa keberhasilan proses dan ketercapaian tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh bahan ajar yang digunakan. Hasil uji keefektifan dengan menggunakan uji t non-independen membuktikan bahwa bahan ajar tematis tersebut efektif diterapkan. Selain itu, hasil uji kelayakan bahan ajar dinyatakan baik dengan komponen penilaian kelayakan

isi/materi 77,92%, kebahasaan 73,40%, penyajian materi 77,92%, dan grafika 70.

Kontras dengan beberapa sekolah dasar yang ada di Kabupaten Luwu Utara, bahan ajar yang digunakan dicetak beberapa percetakan berskala Nasional, dan Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Selain itu, ada pula bahan ajar berbasis buku sekolah elektronik 'BSE" yang dicetak dan dikemas dalam bentuk buku paket. Hasil analisis ditemukan bahwa tidak terdapat muatan lokal atau daerah yang ada di Sulawesi Selatan khususnya kebudayaan masyarakat etnis Bugis di Kabupaten Luwu Utara yang terdapat dalam bahan ajar tersebut. Hal ini disebabkan karena bahan ajar tersebut masih didominasi oleh kebudayaan masyarakat Jawa, Denpasar, atau Sumatera. Sebagai contoh, gambar-gambar yang ditampilkan serta cerita anak atau cerita rakyat yang ada di dalamnya adalah berasal dari luar Sulawesi Selatan khususnya Kabupaten Luwu Utara. Kondisi ini tentunya tidak lagi sejalan dengan tujuan pendidikan yang berkarakter *luhung* dengan mengedepankan karakter lokal. Dampak buruk yang mungkin saja terjadi adalah hilangnya pemahaman, pengetahuan, dan kecintaan peserta didik terhadap budaya mereka sendiri.

Minimnya sumber belajar yang mengedepankan aspek kebudayaan lokal secara proporsional dengan kebudayaan nasional memerlukan perhatian yang serius. Harus ada upaya membelajarkan kultur seni, budaya, nilai, dan karakter lokal sebagai salah satu sumber yang potensial untuk meramu bahan ajar. Salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar yang berbasis cerita rakyat seperti yang dikembangkan dalam penelitian ini.

BAB V

PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS SENI

A. Konsep Pendidikan Seni

- 1. Konsep Pendidikan Seni merupakan ideologi dan isinya sebagai dasar pemikiran penyelenggaraan Pendidikan Seni di sekolah umum (formal) yang diharapkan dengan pelajaran seni dalam pendidikan**

Dalam kurikulum 2004 yang disebut Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) tampaknya ada perubahan kearah perbaikan posisi pendidikan seni. Pendekatan ini mempertegas arah pembelajaran kepada kompetensi yang diharapkan serta memperlihatkan proses pembelajaran berdasar pentahapan kompetensi. Pada tahun 2006 mulai diterapkan kurikulum 2006. Kurikulum ini dikenal dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Dalam pendidikan seni terjadi perubahan nama menjadi SBK (Seni Budaya dan Keterampilan), sedangkan di tingkat sekolah menengah dikenal dengan sebutan Seni Budaya. Pendidikan seni dalam kurikulum ini menekankan isi pembelajaran ialah apresiasi dan kreasi dengan menekankan pada materi seni lokal, nasional dan mancanegara.

Pada dasarnya pendidikan seni di sekolah diarahkan untuk menumbuhkan kepekaan rasa estetik dan artistik sehingga terbentuk sikap kritis, apresiasif dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh. Sikap ini akan tumbuh, apabila dilakukan serangkaian proses kegiatan pada siswa yang meliputi kegiatan pengamatan, penilaian, dan pertumbuhan rasa memiliki melalui keterlibatan siswa dalam segala aktivitas seni di dalam kelas dan atau di luar kelas. Dengan demikian pendidikan seni melibatkan

semua bentuk kegiatan berupa aktivitas fisik dan cita rasa keindahan yang tertuang dalam kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berapresiasi dan berkreasi melalui bahasa rupa, bunyi, gerak dan peran (seni rupa, musik, tari, dan teater). Masing-masing mencakup materi sesuai dengan bidang seni dan aktivitas dalam gagasan-gagasan seni, keterampilan berkarya seni serta berapresiasi dengan memperhatikan konteks sosial budaya masyarakat (Diknas, 2004:3).

Fungsi dan tujuan pendidikan seni adalah menumbuhkan sikap toleransi, demokrasi, dan beradab, serta mampu hidup rukun dalam masyarakat majemuk, mengembangkan kemampuan imajinatif intelektual, ekspresi melalui seni, mengembangkan kepekaan rasa, ketrampilan, serta mampu menerapkan teknologi dalam berkreasi dan dalam memamerkan dan mempergelarkan karya seni. Sedangkan pada pengorganisasian materi pendidikan seni menggunakan pendekatan terpadu, yang penyusunan kompetensi dasarnya dirancang secara sistemik berdasarkan keseimbangan antara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, ditekankan di dalam sistem pendidikan seni diharapkan seni bisa membawa sebuah visi dan misi kehidupan damai pada masyarakat pluralisme di Indonesia, agar tidak mendapat benturan budaya antara satu dengan lainnya dimasa krisis saat ini.

Soedarso mempertegas bahwa mengenali secara baik hasil karya seni, orang akan mengagumi para penciptanya, karena seni memiliki aspek regional dan juga universal sifatnya, maka seni dapat memupuk kecintaan bangsa sendiri sekaligus sesama manusia (Soedarso1990:80). Pernyataan itu mengajak para pemikir pendidikan dapat mempertimbangkan secara lebih serius antara kompetensi regional seni budaya yang dimasukan sebagai bagian dari sistem pengajaran disekolah-sekolah umum, khususnya seni tradisional (muatan lokal), yang keberadaannya memiliki arti untuk menghormati keragaman seni yang banyak

tumbuh di Indonesia sebagai puncak-puncak kebudayaan daerah menunjukkan keanekaragaman budaya kita tetapi tetap satu. Dengan demikian pendidikan seni bukan untuk menjadikan siswa menjadi seniman terampil, tetapi tempat untuk memberikan wawasan kebangsaan tentang seni tradisi yang dipelajarinya guna menjunjung nilai-nilai luhur warisan budaya Indonesia. Yang artinya dapat menghindari benturan budaya, agama, suku, mencegah tawuran siswa, bersikap jujur, disiplin, taat hukum, memiliki sikap sportivitas, menghargai sesama terhadap perbedaan dan menghindari perbuatan yang bertentangan dengan norma agama seperti kenakalan remaja dan narkoba.

Melihat kepada kenyataan yang ada, secara teori yang telah terencana dalam kurikulum pendidikan seni, nampak bahwa seni dalam pendidikan di sekolah umum sudah menjadi tanggung jawab kita bersama. Meskipun tujuannya hanya untuk mengembangkan kemampuan apresiasi para siswa, namun implikasinya sangat luas bagi arti pendidikan di Indonesia saat ini.

Maman Tocharman (2009) menjelaskan tentang kondisi arus globalisasi yang begitu terbuka, akan memunculkan pertanyaan tentang kesenian Indonesia. Apakah kesenian kita akan bertahan mempertahankan tradisinya, atau akan berkembang bahkan berubah mengikuti tuntutan global? Jawabannya tidaklah mudah dirumuskan sekilas, tetapi perlu pemikiran yang mendalam. Bertahan, berkembang atau berubah? Bila berfikir bahwa seni Indonesia berakar dari seni tradisi, mungkin seni Indonesia kan tetap mempertahankan eksistensinya yang kokoh karena masyarakat pendukungnya. Masyarakat pendukung kesenian yang akan menjadi penentu kelestarian kesenian tertentu.

Masyarakat pendukung kesenian yang bersifat terbuka, akan sangat member peluang masuknya kesenian luar yang ikut

mewarnai kesenian Indonesia. Dengan kondisi ini memungkinkan kesenian Indonesia mengalami perkembangan atau perubahan.

Dengan munculnya kesenian formal para pencinta seni harus berbangga hati. Seni turut dilestarikan oleh penguasa. Dengan kenyataan seperti ini artinya seni turut diperhatikan pemerintah. Seni akan tetap memepertahankan tradisinya, berkembang sesuai tuntutan, atau berubah menyesuaikan tuntutan global, atau hilang punah ditelan arus zaman. Kesenian sebagai bagian dari kebudayaan dapat diibaratkan sekeping uang logam. Satu sisi berfungsi sebagai pedoman, dan sisi lainnya sebagai strategi adaptif yang senantiasa menyesuaikan dengan perubahan yang terjadi. Maka dengan demikian kelestarian kesenian akan sangat tergantung akan masyarakat pendukungnya. Demikian, maka kemudian ada masyarakat yang cepat berubah karena kebudayaannya akomodatif dan cepat berubah, dan ada masyarakat lamban berubah karena kebudayaan (termasuk kesenian) yang didukungnya kukuh dengan tradisi. Akan tetapi jelas bahwa sedikit atau banyak, lambat atau cepat, setiap kebudayaan (termasuk di dalamnya kesenian) akan berubah. (Rohendi, 2000: 212)

2. Pendidikan seni sebagai bagian integral dari pendidikan, oleh karenanya pengajarannya tidak bertujuan mencetak seniman

Pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas anak. Pelaksanaan pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Seni merupakan aktivitas permainan. Melalui permainan, kita dapat mendidik anak dan membina kreativitasnya sedini mungkin. Dunia anak adalah dunia bermain. Salah satu fungsi seni adalah sebagai media bermain. Oleh sebab itu, aktivitas berolah seni dapat

dikembangkan melalui bermain. Melalui bermain kemampuan mencipta atau berkarya, bercita rasa estetis dan berapresiasi seni diperoleh secara menyenangkan. Melalui kondisi yang menyenangkan seperti ini, anak akan mengulang setiap aktivitas belajarnya secara mandiri dan akan menjadi kebiasaan dan keinginan terhadap seni.

Pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas anak. Pelaksanaan pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Tujuan pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Seni merupakan aktifitas permainan, melalui permainan kita dapat mendidik anak dan membina kreativitasnya sedini mungkin. Dengan demikian dapat dikatakan seni dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Pendidikan Seni Rupa adalah mengembangkan keterampilan menggambar, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa, menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu Seni Rupa.

Menurut Sofyan Salam (2006), meskipun seni secara alamiah merangsang timbulnya pengalaman estetik, pengalaman estetik sebagaimana yang ditegaskan oleh John Dewey, dapat muncul dalam semua bidang yang digeluti manusia. Memecahkan persoalan matematika, berkebun, menemukan teori baru, atau melukis dapat menjadi sumber pengalaman estetik. Dengan perspektif yang luas tentang sumber pengalaman estetik ini, maka seyogyanya pemberian pengalaman estetik menjadi perhatian semua pihak yang terlibat dalam kegiatan pendidikan. Pandangan semacam ini menjadi dasar pijakan Herbert Read, seorang filosof Inggris, yang mengajukan tesis bahwa semestinya pendidikan bertujuan untuk mencetak seniman. Istilah “mencetak seniman” yang dikemukakan oleh Herbert Read

tersebut bermakna proses pendidikan seyogyanya mengembangkan potensi peserta didik untuk menciptakan sesuatu yang indah dan memberi kepuasan. Sesuatu yang diciptakan itu dapat berwujud ide atau karya, dapat bersifat teoretis maupun praktis. Orang yang mampu menciptakan sesuatu yang indah dan memuaskan pastilah merupakan orang yang terampil, sensitif, dan penuh imajinasi. Karena itu ia layak disebut seniman.

Implikasi dari pandangan Herbert Read sangat mendasar. Bila diikuti dengan serius, maka pendidik akan menilai keberhasilan peserta didik pada keartistikan, daya imajinasi, dan koherensi karya yang diciptakannya. Lebih jauh, guru yang menganut pandangan Herbert Read akan mengembangkan kurikulum yang mendorong peserta didik untuk menjadi individu yang menghargai keorisinalan, tidak hanya dalam bidang seni, tetapi juga dalam matematika, sejarah, ilmu pengetahuan alam, atau olah raga. Pendidikan estetik berdasarkan pandangan Herbert Read mencakupi keseluruhan program sekolah.

Guru pelaksana pendidikan seni adalah guru bidang studi lulusan lembaga pendidikan tinggi keguruan seni. Sekalipun pada pelaksanaan pengajaran seni ia tidak banyak berintervensi pada kegiatan seni anak-anak, ia hanya memancing ide anak-anak yang pada suatu saat bisa diminta memberi contoh oleh anak-anak, atau tempat anak-anak berkonsultasi seperti saat mereka sedang menghadapi kesulitan (Garda 1985:11).

Pendekatan seni dalam pendidikan adalah sebagai bentuk pendidikan seni sebagai upaya pewarisan dan sekaligus pengembangan atas beragam seni kepada anak didik. Kesenian yang telah dimiliki masyarakat agar tidak punah dan malah berkembang, oleh karena itu anak didik perlu dididik agar pandai dalam bidang seni. Pada gilirannya dapat dihasilkan calon-calon seniman yang handal. Pendidikan melalui seni adalah bentuk pendidikan seni yang digunakan sebagai upaya, sarana, alat atau

media pencapaian sasaran pendidikan secara umum. Melalui pendidikan seni diharapkan dapat menghasilkan anak didik yang memiliki keterampilan, kreatif dan inovatif.

Guru-guru kesenian yang dipersiapkan oleh lembaga pendidikan seperti jurusan Sendratasik Universitas Negeri di Indonesia sudah memadai sesuai tuntutan kurikulum. Tuntutan adanya guru yang memadai, masalah metode serta materi pengajaran tentunya harus diperhatikan juga.

3. Pola, bentuk dan pelaksanaan pendidikan seni di Indonesia dikaitkan dengan tujuan pembentukan karakter bangsa

Pendidikan seni merupakan bagian dari rumpun pendidikan nilai. Dalam konteks kebangsaan, pendidikan nilai erat kaitannya dengan pembentukan dan pengembangan watak bangsa. Pendidikan nilai adalah suatu proses budaya yang selalu berusaha meningkatkan harkat dan martabat manusia, membantu manusia berkembang dalam dimensi intelektual, moral, spiritual, dan estetika yang memuat nilai-nilai (Jazuli, 2008: 26). Kesadaran dan komitmen untuk memanfaatkan seni dalam program pendidikan di sekolah formal karena pendidikan seni memiliki karakteristik yang unik, bermakna, dan bermanfaat terhadap pertumbuhan dan perkembangan kepribadian peserta didik (Tri Hartiti Retnowati, 2010).

Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, masalah kepekaan estetik memperoleh penekanan dalam pengembangan kemampuan peserta didik melalui kelompok mata pelajaran estetika. Pada peraturan ini, kelompok mata pelajaran estetika yang harus dipelajari peserta didik mempunyai arah pengembangan untuk meningkatkan: (1) sensitivitas, (2) kemampuan mengekspresikan, dan (3) kemampuan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Kemampuan mengapresiasi dan mengekspresikan keindahan serta harmoni mencakup apresiasi dan ekspresi, baik dalam kehidupan individual sehingga mampu menikmati dan

mensyukuri hidup, maupun dalam kehidupan kemasyarakatan sehingga mampu menciptakan kebersamaan yang harmonis (BSNP, 2006: 78-79).

Hal itu sesuai dengan harapan pendidikan, yaitu tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3. UU tersebut dinyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Jika dicermati sebagian besar potensi peserta didik yg ingin dikembangkan sangat terkait erat dengan karakter.

Darmiyati Zuchdi (2009: 10) berpendapat sesungguhnya pendidikan karakter mempunyai makna lebih tinggi dari pada pendidikan moral, karena bukan sekedar mengajarkan mana yang salah, lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang hal yang baik sehingga peserta didik menjadi faham (domain kognitif) tentang mana yang baik dan salah, mampu merasakan (domain afektif) nilai baik dan biasa melakukannya (domain perilaku). Dengan demikian pendidikan karakter harus ditanamkan melalui cara-cara yang rasional, logis, dan demokratis.

Pengembangan karakter melalui pembelajaran seni di sekolah, secara prinsip dapat dilaksanakan terintegrasi dengan mata pelajaran Seni Budaya/Seni Rupa dengan memasukan pengembangan karakter pada pokok bahasan yang akan diajarkan dalam silabus dan RPP. Oleh karena itu guru dan sekolah perlu mengintegrasikan nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa ke dalam

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP, silabus dan RPP) yang sudah ada. Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran seni merupakan pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa mengusahakan agar siswa mengenal dan menerima nilai-nilai budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya melalui tahapan mengenal pilihan, menilai pilihan, menentukan pendirian, dan selanjutnya menjadikan suatu nilai sesuai dengan keyakinan diri. Dengan prinsip ini siswa belajar melalui proses berpikir, bersikap, dan berbuat. Ketiga proses ini dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan sosial dan mendorong siswa untuk melihat diri sendiri sebagai makhluk sosial.

Substansi nilai/karakter yang ada pada setiap SKL antara lain seperti yang disebutkan di atas yaitu: iman dan taqwa, jujur, disiplin, terbuka, nasionalistik, bernalar, kreatif, peduli, tanggung jawab, bersih, santun, gotong royong, gigih, bervisi, dan adil. Pelaksanaannya pada pembelajaran seni diintegrasikan dalam pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berapresiasi dan berkreasi. Dengan demikian membangun karakter siswa dengan pembelajaran seni dapat dilaksanakan melalui proses pembelajaran, yaitu peserta didik belajar aktif dan berpusat pada anak. Dapat pula dilakukan melalui berbagai kegiatan di sekolah. Kegiatan tersebut direncanakan sejak awal tahun pelajaran, dan dimasukkan ke Kalender Akademik. Contoh kegiatan yang dapat dimasukkan ke dalam program sekolah antara lain: lomba seni dengan motif tertentu antar kelas, pagelaran seni memperingati hari-hari tertentu semua memakai baju seni, lomba lukis motif antarkelas dengan tema budaya setempat, pameran hasil karya seni siswa bertema budaya dan karakter bangsa, pameran foto hasil karya foto bertema seni budaya dan karakter bangsa, mengundang berbagai nara sumber, budayawan, tokoh-tokoh seni untuk berceramah atau berdiskusi

yang berhubungan dengan nilai-nilai karakter. Melakukan wawancara kepada tokoh yang berkaitan dengan kesenian, budaya, dan pembangunan nilai karakter.

B. Implementasi Pendidikan Seni

1. Pendidikan Senirupa

Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi peseni/seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran seni khususnya yang berkaitan dengan praktik berkesenian dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Melalui permainan dalam pendidikan seni anak memiliki keleluasaan untuk mengembangkan kreativitasnya. Beberapa aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam pendidikan seni antara lain kesungguhan, kepekaan, daya produksi, kesadaran berkelompok, dan daya cipta.

Pendidikan seni adalah segala usaha untuk meningkatkan kemampuan kreatif ekspresif anak didik dalam mewujudkan kegiatan artistiknya berdasarkan aturan-aturan estetika tertentu. selain itu, pendidikan seni bertujuan menciptakan cipta rasa keindahan dan kemampuan mengolah menghargai seni. Jadi melalui seni, kemampuan cipta, rasa dan karsa anak di olah dan dikembangkan.

Selain mengolah cipta, rasa dan karsa seperti yang diterapkan di atas, pendidikan seni merupakan mengolah berbagai ketrampilan berpikir. Hal tersebut meliputi ketrampilan kreatif, inovatif, dan kritis. Ketrampilan ini di olah melalui cara belajar induktif dan deduktif secara seimbang.

Dalam kurikulum sekolah dinyatakan bahwa fungsi pendidikan seni adalah mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar berkreasi dan menghargai seni. Fungsi pendidikan seni bagi anak adalah sebagai media ekspresi, komunikasi, bermain, pengembangan bakat dan kreativitas. Pendidikan seni

dapat digunakan sebagai sarana penyaluran pengungkapan perasaan yang dihadapi anak, menyedihkan atau menyenangkan, kemarahan, ketakjuban dan sebagainya. Maka pendidikan seni memiliki fungsi sebagai media berekspresi. Pendidikan seni dapat digunakan oleh anak untuk menceritakan kepada orang lain pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki. Anak dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui karyanya. Oleh karena itu pendidikan seni memiliki fungsi sebagai media komunikasi.

Pendidikan seni sebagai media bermain dimaksudkan sebagai wahana penyeimbang kegiatan belajar lain yang lebih memerlukan kemampuan berpikir kritis kepada situasi yang rileks. Pendidikan seni menjadi pendidikan rekreatif, menyenangkan, sesuai dengan karakter anak yang menyukai berbagai bentuk permainan. Setiap anak memiliki potensi atau bakat alamiah baik yang bersifat umum atau khusus di bidang seni berbeda-beda proporsinya. Pendidikan seni dapat digunakan dalam rangka pemupukan dan pengembangan bakat melalui berbagai aktivitas seni: menggambar, menyanyi, atau menari yang secara alamiah dimiliki oleh anak. Pendidikan seni dapat digunakan untuk mengarahkan dan mengembangkan dalam hal penemuan baru (inovatif), menghargai perbedaan karya orang lain. Pribadi anak yang kreatif dapat digunakan pendidikan seni sebagai wahananya, oleh karena itu pendidikan seni oleh para ahli dinyatakan sebagai bentuk kegiatan pendidikan yang paling efektif bagi pengembangan kreativitas anak.

Pelaksanaan dalam pembelajaran, ruang lingkup pendidikan seni meliputi aspek pengetahuan, apresiasi dan pengalaman kreatif. Aspek pengetahuan seni dan kerajinan berkenaan dengan pembahasan karakteristik masing-masing cabang seni yang berkenaan dengan jenis, bahan, alat, teknik, unsur, prinsip desain atau komposisi, corak, dan sejarah perkembangannya. Aspek apresiasi seni berkaitan dengan

respons siswa atas karya yang dihadapi. Kegiatan apresiasi dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas. Apresiasi di dalam kelas dapat dilakukan dengan apresiasi karya seni rupa, nyanyian, atau tarian teman sekelasnya, pajangan kelas, pemutaran slide, film, kaset, TV, video, dan sebagainya.

Apresiasi di luar kelas dapat dilakukan dengan mengunjungi pameran, museum, monumen, candi atau tempat-tempat bersejarah, galeri, studio seni, pusat seni/industri masyarakat, dan pertunjukan-pertunjukan seni lainnya. Kegiatan apresiasi seni ini dalam kurikulum dituangkan dalam pokok bahasan pertunjukan. Aspek pengalaman kreatif berkenaan dengan pembelajaran penciptaan atau pembuatan karya seni berlangsung.

Praktek berkarya seni rupa adalah persoalan pengalaman kreatif. Oleh karena itu pengalaman kreatif berkaitan dengan penuangan gagasan, pemanfaatan dan penguasaan media, dan penguasaan teknik.

2. Dalam kajian filosofis, dua kelompok besar yang memandang seni

a. Esensialisme

Esensialisme adalah pendidikan yang didasarkan kepada nilai-nilai kebudayaan yang telah ada sejak awal peradaban umat manusia. Awal munculnya aliran Esensialisme yaitu pada zaman Renaissance dengan ciri-ciri utama yang berbeda dengan progresivisme. Perbedaannya yang utama antara Esensialisme dan Progresivisme ialah dalam memberikan dasar berpijak pada pendidikan yang penuh fleksibilitas, dimana serta terbuka untuk perubahan, toleran dan tidak ada keterkaitan dengan doktrin tertentu. Esensialisme adalah mashab pendidikan yang mengutamakan pelajaran teoretik (*liberal arts*) atau bahan ajar esensial.

b. Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770 – 1831)

Georg Wilhelm Friedrich Hegel mengemukakan adanya sintesa antara ilmu pengetahuan dan agama menjadi suatu pemahaman yang menggunakan landasan spiritual. Sebuah penerapan yang dapat dijadikan contoh mengenai sintesa ini adalah pada teori sejarah. Hegel mengatakan bahwa setiap tingkat kelanjutan, yang dikuasai oleh hukum-hukum yang sejenis. Hegel mengemukakan pula bahwa sejarah adalah manifestasi dari berpikinya Tuhan. Tuhan berpikir dan mengadakan ekspresi mengenai pengaturan yang dinamis mengenai dunia dan semuanya nyata dalam arti spiritual. Oleh karena Tuhan adalah sumber dari gerak, maka ekspresi berpikir juga merupakan gerak.

c. George Santayana

George Santayana memadukan antara aliran idealisme dan aliran realisme dalam suatu sintesa dengan mengatakan bahwa nilai itu tidak dapat ditandai dengan suatu konsep tunggal, karena minat, perhatian dan pengalaman seseorang menentukan adanya kualitas tertentu. Walaupun idealisme menjunjung asas otoriter atau nilai-nilai, namun juga tetap mengakui bahwa pribadi secara aktif bersifat menentukan nilai-nilai itu atas dirinya sendiri (memilih dan melaksanakan).

Filsafat pendidikan Esensialisme bertitik tolak dari kebenaran yang telah terbukti berabad-abad lamanya. Kebenaran seperti itulah yang *esensial*, yang lain adalah suatu kebenaran secara kebetulan saja. Kebenaran yang *esensial* itu ialah kebudayaan klasik yang muncul pada zaman romawi yang menggunakan buku-buku klasik ditulis dengan bahasa latin yang dikenal dengan nama *Great Book*. Buku ini sudah berabad-abad lamanya mampu membentuk manusia-manusia berkaliber internasional. Inilah bukti bahwa kebudayaan ini merupakan suatu kebenaran yang *esensial*.

d. Pragmatisme = guna pengetahuan

Filsafat Pendidikan Pragmatisme dipandang sebagai filsafat Amerika asli. Namun sebenarnya berpangkal pada filsafat empirisme Inggris, yang berpendapat bahwa manusia dapat mengetahui apa yang manusia alami. Beberapa tokoh yang menganut filsafat ini adalah: Charles sandre Peirce, wiliam James, John Dewey, Heracleitos.

Pragmatisme adalah aliran filsafat yang memandang segala sesuatu dari nilai kegunaan praktis, di bidang pendidikan, aliran ini melahirkan progresivisme yang menentang pendidikan tradisional. Pragmatisme merupakan aliran paham dalam filsafat yang tidak bersikap mutlak (absolut) tidak doktriner tetapi relatif tergantung kepada kemampuan manusia.

Agus Suwignyo dalam bukunya Dasar-dasar Intelektualitas (2007), menengarai program ini pada dua muatan, yaitu dalam perspektif kurikulum pendidikan sebagai kurikulum objek kajian, dan disposisi sikap sebagai kurikulum tersembunyi. Kurikulum objek kajian berkaitan dengan ilmu yang dipelajari, mencakup sains formal, sains alam empiris, dan sains sosial empiris. Sementara kurikulum tersembunyi berhubungan dengan etos keilmuan dalam suatu disposisi sikap yang melekat pada kepemilikan ilmu. Disposisi sikap merujuk pada kemampuan mencetuskan gagasan otentik yang mendasari sikap dan perilaku kelimuan.

Pendidikan *liberal art* menekankan pada pengembangan kemampuan berfikir dan menalar, yakni pengolahan kompetensi untuk menemukan dasar rasional bagi suatu gagasan dan sikap, disamping juga mengolah kopetensi-kompetensi yang umum dan mendasar. Umum artinya tidak spesifik atau khusus; mendasar artinya esensial dan tidak pragmatis. Pendidikan *liberal art* juga mencakup keseluruhan dimensi kemanusiaan secara utuh, yakni manusia sebagai

mahluk yang menalar, berinteraksi dan berkembang, dan menciptakan individu yang bebas, mandiri, dan bertanggung jawab.

Berkembangnya pragmatisme dalam dunia pendidikan, yang tercermin dari tujuan pendidikan yang terlampau mengedepankan materi. Jauh dari tujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperbaiki kualitas kepribadian.

Pragmatisme merupakan aliran filsafat yang mengemukakan bahwa segala sesuatu harus dinilai dari segi kegunaan praktis, dengan kata lain paham ini menyatakan yang berfaedah itu harus benar, atau ukuran kebenaran didasarkan pada kemanfaatan dari sesuatu itu kepada manusia .

e. Tujuan Pembelajaran Senirupa

Seni rupa berperan dalam memenuhi tujuan-tujuan tertentu dalam kehidupan manusia maupun semata-mata memenuhi kebutuhan estetik. Karya seni rupa dapat menimbulkan berbagai kesan (indah, unik, atau kegetiran) serta memiliki kemampuan untuk membangkitkan pikiran dan perasaan.

Pendidikan seni rupa merupakan media untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum. Secara visual Soedarso (2006: 97) membagi seni rupa menjadi dua bagian besar, yaitu (1) seni rupa dua dimensi seperti gambar, lukisan, seni grafis, fotografi, mosaik, intarsia, tenun, sulam, dan kolase dan (2) seni rupa tiga dimensi seperti patung, bangunan, monumen, keramik dan sebagian besar seni kriya lainnya. Keduanya bisa dipecah berdasar atas medium, teknik atau proses pembuatan, dan benda produknya.

Dengan memahami makna tentang bentuk-bentuk seni rupa, akan diperoleh rasa kepuasan dan kesenangan. Lingkup sesungguhnya tidak hanya cabang-cabang seni rupa yang kita

kenal saja, seperti lukis, patung, keramik, grafis dan kriya, tapi juga meliputi kegiatan luas dunia desain dan kriya (kerajinan), multimedia, fotografi. Bidang seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa murni, kriya, dan desain. Seni rupa murni mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan eksresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih menitik beratkan fungsi dan kemudahan produksi.

Semua benda dan bangunan di sekitar merupakan karya desain, baik dengan pendekatan estetis maupun pendekatan fungsional. Desain sebagai kegiatan manusia yang berupaya untuk memecahkan masalah kebutuhan fisik. Desain menunjukkan proses pembuatan karya yang maksud dan tujuannya telah ditentukan lebih dahulu. Karya desain merupakan rancangan gambar, benda, atau lingkungan yang didasarkan pada persyaratan-persyaratan tertentu. Desain merupakan suatu aktivitas yang bertitik tolak dari unsur-unsur obyektif dalam mengekspresikan gagasan visualnya. Unsur-unsur obyektif suatu karya desain adalah adanya unsur rekayasa teknologi, estetika, prinsip sains (fisika), kebutuhan masyarakat, industri, sumber daya alam, budaya (Sikap, mentalitas, aturan, gaya hidup), dan lingkungan sosial. Unsur obyektif yang menjadi pilar sebuah karya desain dapat berubah tergantung jenis desain dan pendekatan.

Kriya, yaitu hasil cipta yang bernilai artistik dengan keterampilan tangan, produk yang dihasilkan umumnya eksklusif dan dibuat tunggal, baik atas pesanan ataupun kegiatan kreatif individual. Ciri karya kriya adalah produk yang memiliki nilai keadiluhungan baik dalam segi estetika maupun guna. Sedangkan karya kriya yang kemudian dibuat misal umumnya dikenal sebagai barang kerajinan.

Pembelajaran seni rupa di sekolah mengembangkan kemampuan siswa dalam berkarya seni yang bersifat visual

dan rabaan. Pembelajaran seni rupa memberikan kemampuan bagi siswa untuk memahami dan memperoleh kepuasan dalam menanggapi karya seni rupa ciptaan siswa sendiri maupun karya seni rupa ciptaan orang lain.

Dalam pembelajaran seni rupa, peranan seni murni, kriya, maupun desain bersifat saling melengkapi dan saling berkaitan. Pembelajaran seni rupa dapat dilakukan dengan pendekatan studio, misalnya studio seni lukis, seni patung, seni grafis, dan kriya. Pembelajaran seni rupa dapat juga dipisahkan menjadi kegiatan pembelajaran seni rupa murni, kriya, dan desain.

Pembahasan konsep seni rupa meliputi struktur bentuk dan ungkapan (ekspresi) dalam seni murni dan hubungan bentuk, fungsi, dan elemen estetik dalam seni rupa terapan. Pembahasan tentang media seni rupa meliputi ciri-ciri media, proses, dan teknik pembuatan karya seni rupa. Selain itu, apresiasi seni juga perlu memberikan pemahaman hubungan antara seni rupa dengan bentuk-bentuk seni yang lain, bidang-bidang studi yang lain, serta keberadaan seni rupa, kerajinan, dan desain sebagai bidang profesi.

Berkarya seni rupa pada dasarnya adalah proses membentuk gagasan dan mengolah media seni rupa untuk mewujudkan bentuk-bentuk atau gambaran-gambaran yang baru. Untuk membentuk gagasan, siswa perlu dilibatkan dalam berbagai pendekatan seperti menggambar, mengobservasi, mencatat, membuat sketsa, beres eksperimen, dan menyelidiki gambar-gambar atau bentuk-bentuk lainnya. Selain itu, siswa juga perlu dilibatkan dalam proses pengamatan terhadap masalah pribadi, realitas sosial, tema-tema universal, fantasi, dan imajinasi.

Materi pokok seni rupa meliputi aspek apresiasi seni, berkarya seni, kritik seni, dan penyajian seni. Apresiasi seni rupa berarti mengenal, memahami, dan memberikan

penghargaan atau tanggapan estetis (*respons estetis*) terhadap karya seni rupa. Materi apresiasi seni pada dasarnya adalah pengenalan tentang konsep atau makna, bentuk, dan fungsi seni rupa. Apresiasi seni rupa dapat mencakup materi yang lebih luas, yaitu pengenalan seni rupa dalam konteks berbagai kebudayaan.

Materi pelajaran apresiasi seni pada pendidikan Dasar dan Menengah meliputi pengenalan terhadap budaya lokal, budaya daerah lain, dan budaya mancanegara, baik yang bercorak primitif, tradisional, klasik, moderen, maupun kontemporer. Selain pengenalan bentuk-bentuk seni rupa, materi apresiasi juga meliputi pengenalan tentang latar belakang sosial, budaya, dan sejarah di mana karya seni rupa dihasilkan serta makna-makna dan nilai-nilai pada seni rupa tersebut.

Pembahasan konsep seni rupa meliputi struktur bentuk dan ungkapan (*ekspresi*) dalam seni murni dan hubungan bentuk, fungsi, dan elemen estetik dalam seni rupa terapan. Pembahasan tentang media seni rupa meliputi ciri-ciri media, proses, dan teknik pembuatan karya seni rupa. Selain itu, apresiasi seni juga perlu memberikan pemahaman hubungan antara seni rupa dengan bentuk-bentuk seni yang lain, bidang-bidang studi yang lain, serta keberadaan seni rupa, kerajinan, dan desain sebagai bidang profesi.

Berkarya seni rupa pada dasarnya adalah proses membentuk gagasan dan mengolah media seni rupa untuk mewujudkan bentuk-bentuk atau gambaran-gambaran yang baru. Untuk membentuk gagasan, siswa perlu dilibatkan dalam berbagai pendekatan seperti menggambar, mengobservasi, mencatat, membuat sketsa, beres eksperimen, dan menyelidiki gambar-gambar atau bentuk-bentuk lainnya. Selain itu, siswa juga perlu dilibatkan dalam proses

pengamatan terhadap masalah pribadi, realitas sosial, tema-tema universal, fantasi, dan imajinasi.

Melalui seni rupa, siswa belajar berkomunikasi melalui gambar dan bentuk, serta mengembangkan rasa kebanggaan dalam menciptakan ungkapan pikiran dan perasaannya. Melalui pengalaman berkarya, siswa memperoleh pemahaman tentang berbagai penggunaan media, baik media untuk seni rupa dwimatra maupun seni rupa trimatra. Dalam berkarya seni rupa, siswa belajar menggunakan berbagai teknik tradisional dan modern untuk mengeksplorasi sifat-sifat dan potensi estetika.

Apresiasi dalam pengajaran seni rupa adalah merupakan wujud penerapan pendidikan estetika dengan kata lain pengalaman estetika seseorang perlu dikembangkan, dan salurannya yang pas adalah kegiatan. Melalui kegiatan ini kepekaan rasa (*sensitivitas*) ikut berkembang pula dan pada gilirannya akan menghadihkan seperangkat nilai sikap yang sangat manusiawi kepada siswa. Kegiatan apresiasi adalah kegiatan yang bersifat psikologis (oleh karenanya tidak nampak) tetapi daripadanya diharapkan dapat membangun sikap atau perilaku siswa yang meskipun tak bersifat fisik namun dapat diamati. Seyogyanyalah kegiatan apresiasi seni dalam peningkatannya yang sempurna dimengerti sebagai penghayatan total, bukan hanya mengembangkan rasa tetapi juga mengembangkan pikiran. Dalam pengajaran apresiasi tidak bersifat pasif terlena dalam penikmatan rasa, akan tetapi bersifat aktif bahkan kreatif. Bagi seorang apresiator yang sedang melakukan penghayatan, betapapun juga tak cukup puas dengan kenikmatan rasa yang diperoleh dari karya seni dihadapannya. Dia akan coba memahami dengan menafsir-nafsirkan makna dan mencari nilai yang dikandung oleh karya seni tersebut untuk sampai pada suatu penghargaan sebagaimana mestinya.

C. Rencana Pengembangan

1. Pembelajaran seni bersifat individual maka pelajaran menggambar bebas dan melukis cenderung sulit dievaluasi Cara mengevaluasi, mengevaluasi dari : corak atau gaya, tema, maksud dan analisa bentuk serta warna

Optimalisasi sistem evaluasi menurut Djemari Mardapi (2003: 12) memiliki dua makna, pertama adalah sistem evaluasi yang memberikan informasi yang optimal. Kedua adalah manfaat yang dicapai dari evaluasi. Manfaat yang utama dari evaluasi adalah meningkatkan kualitas pembelajaran dan selanjutnya akan terjadi peningkatan kualitas pendidikan.

Ada tiga istilah yang sering digunakan dalam evaluasi, yaitu tes, pengukuran, dan penilaian. (test, measurement, and assessment). Tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respons seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan (Djemari Mardapi, 1999: 2). Pengukuran, penilaian dan evaluasi bersifat hirarki. Evaluasi didahului dengan penilaian (assessment), sedangkan penilaian didahului dengan pengukuran. Pengukuran diartikan sebagai kegiatan membandingkan hasil pengamatan dengan kriteria, Penilaian (assessment) merupakan kegiatan menafsirkan dan mendeskripsikan hasil pengukuran, sedangkan evaluasi merupakan penetapan nilai atau implikasi perilaku.

Evaluasi merupakan proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, mendeskripsikan, menginterpretasikan dan menyajikan informasi untuk dapat digunakan sebagai dasar membuat keputusan, menyusun kebijakan maupun menyusun program selanjutnya. Adapun tujuan evaluasi adalah untuk memperoleh informasi yang akurat dan objektif tentang suatu program. Informasi tersebut dapat berupa proses pelaksanaan program, dampak/hasil yang dicapai, efisiensi serta pemanfaatan hasil evaluasi yang difokuskan untuk

program itu sendiri, yaitu untuk mengambil keputusan apakah dilanjutkan, diperbaiki atau dihentikan. Selain itu, juga dipergunakan untuk kepentingan penyusunan program berikutnya maupun penyusunan kebijakan yang terkait dengan program. Sesuatu yang diharapkan adalah nilai evaluasi yang mampu menggugah semangat anak untuk terus berkarya. Tidak selamanya nilai tinggi yang diberikan akan secara otomatis dapat memberi semangat anak untuk terus berkarya.

Dalam pendidikan seni rupa, penguasaan teoritis kesenirupaan dan keterampilan-keterampilan bersifat non ekspresif, misalnya apresiasi, bagaimana menyiapkan alat-alat dan bahan untuk melukis, menyiapkan bahan dan alat untuk membuat patung, dan sebagainya. Relatif tidak sulit untuk ditetapkan kriteria keberhasilan peserta didik yang dapat dikenakan pada hasil belajar yang dapat diukur secara objektif melalui tes. Tetapi kegiatan-kegiatan seni rupa yang bersifat ekspresif-kreatif-estetis sulit untuk terlebih dahulu ditetapkan kriteria keberhasilan objektif yang dapat diberlakukan secara klasikal.

Tidak mudah guru seni rupa untuk secara pasti yang akan terjadi sebagai hasil aktivitas tersebut, seperti kemungkinan-kemungkinan ekspresif-kreatif-estetis dari lukisan, patung, seni garfik, dan lain sebagainya. Inspirasi-inspirasi, penemuan-penemuan ide, simbol-simbol personal, kemungkinan-kemungkinan penciptaan yang tidak terduga sebelumnya yang muncul dalam proses berekspresi dan berkreasi dengan media seni rupa merupakan hasil pendidikan seni rupa yang sulit diterapkan.

Kepekaan guru relatif terbatas dan bahwa proses dan hasil penciptaan karya seni rupa menyangkut segi jiwani yang kompleks, dapat dipastikan bahwa selalu ada data evaluatif yang sebenarnya relevan tetapi tidak sempat tertangkap oleh kacamata tersebut. Karya seni rupa peserta didik sebagai

visualisasi visi dan ide peserta didik tidak selalu dengan mudah dapat dibaca, terutama hal-hal yang sangat bersifat personal seperti: kelancaran dan kepuasan ekspresinya, tentang nilai-nilai baru yang dapat dipetik dari pengalaman mencipta, dan alasan-alasan kondisional lainnya. Hal-hal yang bersifat personal dalam aktivitas penciptaan tersebut merupakan data pelengkap yang sangat diperlukan dalam rangka usaha penilaian untuk melihat peserta didik secara objektif.

Evaluasi dalam hal ini mengenai dua lukisan di atas lebih fokus pada kreativitas anak dalam menuangkan imajinasinya, teknik-teknik yang digunakan serta komposisi warna. Komposisi warna yang dimaksud ialah melukis dengan bebas dan tidak ikut-ikutan atau latah seperti layaknya lomba mewarnai gambar dengan menggoreskan warna-warni cemerlang yang saat ini sedang membanjiri kreasi seni rupa anak-anak.

Hal yang paling mendasar dalam penentuan penilaian sebuah karya seni yakni Kejujuran. Dalam kaitan ini Kejujuran melukis adalah bersifat sportif dalam penciptaan sebuah karya yakni lukisan asli hasil karya yang dibuat oleh siswa sendiri tanpa coretan pihak lain atau campur tangan orang tua maupun guru seni rupa. Memilih karya yang asli dan yang direkayasa memang tidak mudah, namun salah satu upaya menilai hasil karya yang otentik dapat dilihat dari konsistensi goresan tangan siswa pada tingkat usia dan juga tercermin dari hasil akhir kesempurnaan sebuah karya. Itulah sebabnya penilaian hasil lukisan selain menitikberatkan pada kreativitas dan komposisi warna, juga menilai kemurnian hasil karya.

Anak memiliki dunia tersendiri, kejujuran yang seharusnya menjadi harta yang tak ternilai kadang harus direnggut oleh ambisi sesaat. Saat mereka Dipaksa mewarna dan menggambar bukan semata-mata atas dasar kejujuran anak.

Dimulai dari gambar A, sebuah imajinasi yang sangat terlewat jauh bagi usia SD kelas rendah, siswa kelas 2 SD. Ide

cemerlang ia hadirkan lewat lukisannya. Dapat dilihat ada beberapa anak yang bermain di taman dan di jalanan yang ternyata taman tersebut dalam bingkai sebuah mobil. Goresan yang tegas dan kepekaannya dalam menangkap obyek dapat menghadirkan gambar yang bagus. Sebuah konsep yang diekspresikannya dalam bentuk gambar dengan kepekaan dalam menangkap obyek merupakan kelebihan tersendiri.

Penggunaan warna yang baik dengan gradasi warna merah – kuning, biru – putih, coklat – kuning dan terjalin dengan rapi sehingga membentuk sebuah komposisi warna sempurna, tanpa melihat sisi realisme naturalnya. Sangat teliti dalam penyelesaian karya, karya yang dihasilkan sangat bersih. Tegas/ spontan dalam mengungkapkan garis, sangat berani dalam mengorganisasikan unsur-unsur karya lukis

Berbeda dengan gambar A, gambaran dari siswa B adalah cenderung kurang memiliki daya kreatifitas ide, konsep pembuatan sampai hal pewarnaan. Pewarnaan yang tampak tidak rapi dan hanya mengejar sisi natural yang dipaksakan. Sebuah komposisi gambar rumah, pohon, seorang bocah, dan kapal terbang yang kurang enak dilihat.

Variasi unsur-unsur bentuk sedikit (garis, bidang) mendukung pertimbangan estetik, penggunaan warna tidak mendekati warna sebenarnya terutama untuk gambar rumah yang terkesan mancawarna, kurang berani dalam menggabungkan unsur-unsur bentuk dan warna pada karya lukis. Selain itu juga memperlihatkan kemampuan yang kurang dalam memodifikasi objek, warna yang digunakan kurang bervariasi, memperlihatkan kemampuan yang kurang dalam, menciptakan bentuk-bentuk baru, mengandung konsep cerita yang kurang maksimal.

2. Jika seandainya diminta memberi nilai (dalam bentuk angka) ada di posisi berapa, alasan penilaian tersebut?

Nilai untuk gambar Siswa A adalah 80 dan untuk siswa B adalah 60.

Penilaian tersebut diambil dari indikator penilain sebagai berikut.

- a. Reaksi peserta didik berupa perilaku (ekspresi, ucapan) yang menunjukkan kegairahan peserta didik terhadap tema yang diberikan pendidik.
- b. Kelancaran penuangan Ide, Kondisi peserta didik pada waktu membuat karya lukis yaitu adanya keseimbangan antara ide yang ada dalam diri siswa dengan keterampilan untuk memvisualisasikan ide tersebut. kecepatan dalam menemukan ide, ketepatan dalam menggunakan media sesuai dengan ide, kecepatan dalam membuat unsur-unsur karya lukis sesuai dengan media
- c. Kemampuan menggunakan media (alat dan bahan) dengan menggunakan teknik konvensional atau teknik bebas dalam melukis
- d. Keberanian menggunakan unsur-unsur bentuk, yaitu: kemampuan menggunakan titik, garis, bidang, dan warna untuk menghasilkan bentuk yang orisinal/khas, variasi unsur-unsur bentuk (garis, bidang) mendukung pertimbangan estetika, penggunaan warna sangat mendekati warna sebenarnya, sangat berani dalam menggabungkan unsur-unsur bentuk dan warna pada karya lukis
- e. Ketekunan, mengerjakan tugas membuat karya lukis dengan sungguh-sungguh
- f. Kreativitas, Keaslian bentuk (kemampuan menciptakan bentuk-bentuk baru), meliputi pengulangan bentuk, kemampuan dalam memodifikasi objek, warna yang digunakan bervariasi, memperlihatkan kemampuan yang sangat tinggi dalam menciptakan bentuk-bentuk baru, mengandung konsep cerita yang sangat banyak.
- g. Ekspresi, Kejelasan dalam mengungkapkan isi/tema/konsep lukisan
- h. Kemampuan menggunakan alat dan bahan sesuai dengan karakteristiknya serta kebersihan karya yang dihasilkan. Alat

dan bahan yang digunakan sangat sesuai karakteristiknya, sangat teliti dalam penyelesaian karya, karya yang dihasilkan sangat bersih

3. Perkembangan lukisan anak berkaitan dengan perkembangan mental

Gambar anak dapat mencerminkan karakter anak. Apa yang digambarkan merupakan hasil apa yang dilihat kemudian dirasakan. Apa yang digambar bukan hanya yang sedang ia pikirkan, melainkan apa yang dilihat dengan perasaan yang diasosiasikan. Anak dapat meniru alam, mengubah, mengurangi atau menghilangkan sebagian objek yang digambarkannya.

Ebenezer Cooke (dalam Tri Hartiti Retnowati dan Bambang Prihadi, 2010) mengemukakan bahwa perkembangan simbolik pada anak-anak meliputi empat tahap. Perkembangan pertama (antara dua sampai lima tahun), ketika anak sangat aktif mempelajari benda-benda di sekelilingnya, gambar yang dihasilkannya baru merupakan coreng-moreng yang menunjukkan akibat gerakan otot. Periode selanjutnya menunjukkan bahwa gambar anak menunjukkan bukti adanya unsur imajinasi dan kesadaran yang lebih tinggi terhadap gerakan linier.

Gambar anak di sini telah berusaha meniru objek, tetapi menurut Cooke, anak belum memperhatikan ketepatan penggambarannya. Cooke menyatakan bahwa pada tahap ketiga gambar anak telah menunjukkan adanya hubungan yang alami antara bagian-bagian dari suatu objek, dan gambar anak bukan merupakan tiruan objek-objek di alam, tetapi didasarkan pada ingatan atau imajinasi. Cooke tidak menjelaskan secara menyeluruh tentang tahap gambar anak-anak yang keempat, tetapi ia menetapkannya sekitar umur empat sampai sembilan tahun. Pada masa itu anak telah mampu meniru benda-benda di alam dan menghasilkan gambar yang mencerminkan hubungan antara benda-benda yang dilihatnya.

Secara umum Lansing (1976) membedakan gambar anak menjadi dua tahap yaitu tahap coreng-moreng (umur 2 – 4 tahun) dan tahap figuratif (umur 3 – 7 tahun). Berikut khususnya akan diuraikan tahap figuratif, yang merupakan tahap perkembangan gambar anak pada usia prasekolah hingga sekolah menengah pertama.

Gambar Anak pada Tahap Figuratif (3-12 Tahun)

Gambar anak pada subtahap figuratif awal juga menunjukkan penggambaran objek-objek dengan ukuran yang berlebihan. Kepala orang mungkin digambarkan lebih besar dari pada pohon atau gambar anak mungkin lebih besar daripada rumah. Unsur garis, warna, dan tekstur digambarkan hampir tidak memiliki hubungan dengan kenyataan, misalnya manusia digambarkan dengan warna ungu, sedangkan anjing digambarkan dengan warna hijau.

Kaki dan tangan manusia mungkin hanya digambarkan dengan garis lurus. Dengan kata lain, gambar anak ini tidak begitu naturalistik. Gambar anak baru menunjukkan kemiripan dengan objek-objek secara umum. Objek-objek baru disusun sesuai dengan perasaan atau intuisi anak, dan anak belum memiliki kesadaran untuk berpikir tentang keindahan. Pada masa perkembangan ini umumnya anak begitu suka menggambar dan bertahan dalam gayanya hingga waktu yang lama.

Gambar anak pada subtahap figuratif tengah tampak berdiri kokoh di atas tanah (garis dasar) dan tidak lagi menggantung di udara. Simbol figur yang digambarkan lebih kompleks dibandingkan dengan simbol figur pada gambar tahap-tahap sebelumnya. Kecenderungan kompleksitas simbol-simbol ini dapat dilihat pada simbol-simbol yang paling sering ditemukan anak di lingkungannya, tetapi objek yang jarang dijumpai anak digambarkan secara sederhana. Sebagai contoh, kepala harimau digambarkan mirip wajah manusia.

Ciri yang lain gambar anak pada tahap perkembangan ini adalah gambar tembus pandang. Sebagai contoh, gambar bus penuh dengan para penumpangnya atau ibu dan dua anak di dalam badannya. Gambar ini merupakan penggabungan penampakan suatu objek dari dalam dan dari luar sekaligus. Cara penggambaran ini terutama ditemukan pada subtahap figuratif tengah, tetapi dapat ditemukan juga pada semua tahap perkembangan, kecuali tahap coreng-moreng.

Anak pada subtahap figuratif akhir kadang-kadang telah menggunakan perspektif linier, yaitu cara menggambarkan garis-garis sejajar untuk mengesankan kedalaman. Sebagai contoh, jalan yang menuju ke tempat yang jauh kedua garis tepinya terus saling mendekat. Selain perspektif linier, gambar anak pada subtahap figuratif akhir juga menunjukkan tingkat penggambaran setiap objek secara lebih realistik. Figur manusia digambarkan dengan seluruh unsurnya: kepala, badan, kaki, lengan, rambut, mata, kuping, hidung, telapak tangan, dan jari-jari. Bagian-bagian itu bahkan digambarkan dengan rinci.

Read (1958: 140) dalam *In Education Through Art* mengklasifikasikan gambar anak-anak menjadi 12, yaitu:

- a. *Organic*, berkaitan serta bersimpati dengan objek-objek nyata, anak-anak lebih suka objek dalam kelompok daripada yang sendiri. Tipe ini juga mengenal proporsi yang wajar dan hubungan organis yang wajar pula, misalnya pohon yang menjulang di atas tanah, gambar manusia dan hewan bergerak sesuai dengan bentuk aslinya
- b. *Lyrical*, penggambaran objek bersifat realistik, tetapi tidak bergerak seperti *organic*. Objek yang digambarkan statis dengan warna-warna yang tidak mencolok. Biasanya digambarkan oleh anak perempuan.
- c. *Impressionist*, lebih mementingkan detail/kesan suasana yang digambarkan daripada konsep keseluruhan

- d. *Rhythmical Pattern*, gambar memperlihatkan benda-benda yang dilihat, Contohnya gambar anak yang melempar bola, kemudian mengulang gambar tersebut sampai bidang gambar terisi seluruhnya.
- e. *Structur Form*, Objeknya mengikuti rumus ilmu bangunan yang diperkecil menjadi satu rumusan geometris dimana rumus yang aslinya diambil dari pengamatan
- f. *Schematic*, menggambar menggunakan rumus ilmu bangunan tanpa ada hubungan yang jelas dengan susunan organis. Skema dari objek semula disempurnakan menjadi satu disain yang ada hubungan dengan objek secara simbolis.
- g. *Haptic*, gambar yang dibuat mewakili hasil rabaan dan sensasi fisik dari dalam. Gambar-gambar yang dibuat tidak berdasarkan pengamatan visual suatu objek, tapi bukan skematik.
- h. *Expresionist*, berhubungan dengan dunia dalam dirinya. Tidak hanya mengekspresikan sensasi egosentrik tetapi juga objek dunia dari luar seperti hutan, gerombolan orang, dan lain-lain
- i. *Enumeratif*, dikuasai oleh objek dan tidak dapat menghubungkan dengan sensasi keutuhan sehingga semua bagian-bagian kecil yang dapat dilihatnya pada bidang gambar tanpa ada yang dilebih-lebihkan Persepsi gambar bukan merupakan persepsi seniman melainkan persepsi arsitek
- j. *Decorative*, menampilkan bentuk-bentuk dua dimensi dengan pola-pola warna-warni dan mengusahakannya menjadi pola yang menggembirakan. Bentuk-bentuk narural diekspresikan sehingga timbul perasaan senang, melankolis, dan sebagainya. Dengan demikian anak yang menggambar menghasilkan gambar dan memanfaatkan warna untuk menghasilkan pola-pola yang riang.
- k. *Romantic*, tema diambil dari kehidupan yang dipertajam dengan fantasi. Gambar merupakan gabungan antara ingatan

dengan image eidetic sehingga menyangkut sesuatu yang baru

1. *Literary*, tema yang ditampilkan semata-mata khayal yang berasal dari raasa yang disarankan gurunya atau imajinasi sendiri. Tema ini merupakan gabungan antara ingatan dan imajinasi untuk disampaikan kepada orang lain.

Selain pendapat di atas, Hajar Pamadhi, (2011: .52-61) menyatakan periodisasi perkembangan apresiasi seni anak, yaitu:

- 1) Masa coreng moreng, (1-4 tahun)
 - a) Judul gambar yang berubah-ubah. Usia 1 sampai 2 tahun, anak masih melatih diri, mengkoordinasikan bentuk garis yang sempurna maupun yang kurang tepat.
 - b) Mulai mengidentifikasi obyek dengan judul yang mantap dan sudah mulai menyadari bahwa gambarnya sudah dapat dibaca oaring lain, dan seiring dengan perkembangan usia biologis dimana mata mampu melihat obyek dengan detail maka gambar pun mulai berubah.
- 2) Masa prabagan (4-7 tahun)

Anak sudah mengenal dirinya, baik jenis kelamin maupun eksisitensi dirinya, dalam hubungan keluarga maupun masyarakat sosialnya, beberapa anak telah memanjakan dirinya karena merasa penting dan diperhatikan oaring lain. Dalam hal warna periode prabagan belum banyak memberikan artiyang sangat kuat, warna yang dipilih kadang kala tidak relefan dengan gambarnya.
- 3) Masa bagan (7-9 tahun)

Ditandai dengan kematangan berfikir general oleh sebagian anak laki-laki menggambar dijadikan sarana bermain dan bercerita tentang kepahlawanan. Beberapa gambar mampu menangkap obyek secara detail, dimana sisi prespektif juga mulai tampak, ketika anak sudah masuk jenjang SD.

4) Masa Realism Awal, Usia 9-11 tahun

Perkembangan mental pada anak pada perioda ini adalah kemampuan pengindraan; bentuk yang detail mampu diungkap terutama hal-hal yang berbeda di lingkungan sekitar. Pemahaman tentang postur tubuh manusia telah dipahami secara nyata, namun hambatan dalam menggambar adalah mengkoordinasikan tekanan-tekanan obyek.

5) Masa realism Semu, Usia 11-14 tahun

Seiring perkembangan biologis anak usia 11-15 tahun sudah dapat membedakan dengan jelas kedudukan dirinya dan fungsi organ tubuh anak.

BAB VI

PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS BUDAYA LOKAL DAN MULTIKULTURAL

Pendidikan karakter yang dicanangkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan dirasa sebagai suatu gebrakan yang baik. Berangkat dari semakin menurunnya etika dan moral para pelajar ataupun lulusan pendidikan formal menjadi dasar untuk diberlakukannya pendidikan karakter. Memang saat ini apabila kita melihat kondisi para pelajar di Indonesia mayoritas kurang memiliki karakter sebagai bangsa Indonesia. Indonesia memiliki ratusan suku, adat, ras, seni, bahasa, dan budaya. Dengan berstatus sebagai negara kepulauan, memiliki wilayah yang luas dan memiliki penduduk yang berjumlah besar memang dirasa sulit untuk mewujudkan insan-insan bangsa Indonesia yang berkarakter. Akan tetapi, apabila kita mampu melihat situasi dengan baik dengan memanfaatkan potensi yang dimiliki oleh masyarakat, kita sebenarnya mampu membangun insan pendidikan Indonesia yang cerdas dan berkarakter.

Namun faktanya, untuk mewujudkan generasi Indonesia yang berkarakter rasanya masih mengalami kesulitan. Berbagai macam upaya yang dilakukan oleh pendidik ataupun lembaga pendidikan masih belum bisa berjalan sesuai harapan. Masih banyak kita jumpai para pelajar yang membolos sekolah, tawuran, kebut-kebutan di jalan, melakukan tindak kriminal, dan sebagainya. Kita tidak bisa sepenuhnya menyalahkan pelajar tersebut karena banyak faktor yang membuat pelajar melakukan hal-hal yang melanggar nilai-nilai dan norma-norma. Sudah selayaknya semua pihak yang peduli terhadap generasi penerus bangsa ini terus berupaya untuk memperbaiki karakter para pelajar Indonesia.

Salah satu cara untuk mewujudkan insan pendidikan Indonesia yang berkarakter yaitu dengan menerapkan pendidikan berbasis budaya lokal dan diintegritaskan dengan pendidikan multikultural. Indonesia memiliki berbagai macam suku dan budaya yang tentunya memiliki perbedaan antara satu dengan lainnya. Perbedaan tersebut merupakan hal yang wajar mengingat nilai-nilai budaya yang ditanamkan oleh nenek moyang dari masing-masing daerah berbeda-beda. Dengan tetap menjaga nilai budaya dari leluhur, maka insan pelajar Indonesia akan tetap memiliki karakter sesuai dengan budaya yang terdapat di lingkungannya.

Pendidikan berbasis budaya lokal merupakan upaya untuk mengintegrasikan budaya lokal dalam proses pendidikan yang mana proses pendidikan tidak hanya fokus terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi melainkan juga dengan mempelajari budaya lokal. Setiap daerah memiliki potensi yang berbeda-beda. Keunggulan dari potensi daerah itu sangatlah beragam. Dengan keberagaman potensi daerah ini pengembangan potensi dan keunggulan daerah perlu diperhatikan sehingga pelajar yang merupakan generasi penerus bangsa tidak asing dengan daerahnya sendiri dan memahami potensi dan nilai-nilai serta budaya daerahnya sendiri.

Pelajaran Seni Budaya yang diterapkan dalam kurikulum pendidikan formal sebenarnya merupakan langkah yang baik untuk menanamkan kebudayaan lokal. Akan tetapi, apresiasi terhadap pelajaran ini hanya sekedar menggambar, menyanyi, melukis, atau yang lainnya. Apabila pelajaran Seni Budaya ini lebih ditekankan untuk mempelajari budaya-budaya lokal maka akan lebih efektif untuk membentuk karakter pelajar itu sendiri. Dengan mengajak pelajar untuk berinteraksi langsung dengan orang-orang yang bergerak di bidang seni budaya itu sendiri rasanya akan lebih efektif. Sebagai contoh mengajak pelajar untuk belajar kesenian wayang dengan dalang dari wayang itu sendiri. Dengan belajar secara langsung pelajar tidak hanya sekedar tahu tentang wayang, tetapi juga bisa mempelajari sejarah wayang,

tokoh-tokoh wayang, filosofi cerita pewayangan, makna dari cerita wayang, atau bahkan bisa belajar menjadi dalang.

Untuk membenahi kurikulum pendidikan khususnya pelajaran Seni Budaya bisa dilakukan melalui dua alternatif. Alternatif pertama dengan memuat mata pelajaran budaya lokal seperti pelajaran budaya jawa, budaya sunda, budaya betawi, budaya bali, budaya sasak, budaya melayu dan lainnya. Sedangkan, alternatif kedua adalah dengan mengintegrasikan muatan budaya lokal dalam pelajaran-pelajaran yang telah ada atau disebut sebagai pembelajaran berbasis budaya.

Muatan lokal saat ini memang sudah diterapkan di dalam kurikulum pendidikan seperti bahasa daerah. Namun pada praktiknya bahasa daerah hanya sebatas pelajaran pelengkap dengan mengedepankan aspek linguistik saja. Ada hal yang perlu diingat bahwasanya pelajaran bahasa daerah bisa kita implementasikan dengan mempelajari keseluruhan dari budaya daerah yang mencakup filosofi, nilai-nilai, pembelajaran moral, sopan santun, tradisi, adat istiadat, dan lainnya. Selain itu sebaiknya pembelajaran tidak hanya mengedepankan aspek kognitif saja, akan tetapi dengan menanamkan sikap dan berperilaku sesuai dengan kebudayaan lokal sehingga terbentuklah pelajar yang berkarakter sesuai dengan budaya lokal.

Pendidikan multikultural merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan keberagaman latar belakang kebudayaan dari para peserta didik sebagai salah satu kekuatan untuk membentuk sikap saling menghargai dan menghormati sesamanya. Dalam konteks yang luas, pendidikan multikultural mencoba membantu menyatukan bangsa secara demokratis, dengan menekankan pada perspektif pluralitas masyarakat di berbagai bangsa, etnik, kelompok budaya yang berbeda. Dengan demikian, output yang diharapkan adalah peserta didik mencerminkan praktik dari nilai-nilai demokrasi dimana peserta didik lebih berbicara tentang rasa hormat di antara mereka dan menunjung tinggi nilai-nilai kerjasama, dari pada membicarakan persaingan dan prasangka di antara sejumlah peserta didik yang berbeda dalam hal ras, etnik, budaya dan kelompok status sosialnya.

Mengintegrasikan antara pendidikan dengan budaya lokal merupakan hal yang harus dilakukan dalam menghadapi globalisasi budaya guna melahirkan generasi berbudaya dan juga tentunya generasi yang integratif. Untuk melakukannya harus menyentuh pada dua aspek utama. Aspek pertama ialah pendidikan yang mendorong manusia untuk menghargai dan mengenakan atribut budaya lokal dengan menerapkan pendidikan berbasis budaya lokal. Sedangkan untuk aspek kedua ialah pendidikan yang tidak hanya mengapresiasi budaya lokal daerahnya sendiri tetapi juga budaya daerah lain dengan memberikan pendidikan multikultural. Penerapan kedua aspek ini dapat dilakukan secara bersamaan sehingga melahirkan generasi Indonesia yang berkarakter, berbudaya dan integratif

A. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Kearifan lokal berasal dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*), dan lokal (*local*). Secara umum maka *local wisdom* (kearifan setempat) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun kondisi geografis dalam arti luas. Kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal. (<http://filsafat.ugm.ac.id>).

Kearifan lingkungan atau kearifan lokal masyarakat sudah ada di dalam kehidupan masyarakat semenjak zaman dahulu mulai dari zaman prasejarah hingga saat ini, kearifan lingkungan merupakan perilaku positif manusia dalam berhubungan dengan alam dan lingkungan sekitarnya yang dapat bersumber dari nilai-nilai agama, adat istiadat, petuah nenek moyang atau budaya setempat Wietoler dalam Akbar (2006) yang terbangun secara alamiah dalam suatu komunitas masyarakat untuk beradaptasi dengan lingkungan di sekitarnya,

Secara umum, budaya lokal atau budaya daerah dimaknai sebagai budaya yang berkembang di suatu daerah, yang unsur-unsurnya adalah budaya suku bangsa yang tinggal di daerah itu. Dalam pelaksanaan pembangunan berkelanjutan oleh adanya kemajuan teknologi membuat orang lupa akan pentingnya tradisi atau kebudayaan masyarakat dalam mengelola lingkungan, seringkali budaya lokal dianggap sesuatu yang sudah ketinggalan di abad sekarang ini, sehingga perencanaan pembangunan seringkali tidak melibatkan masyarakat.

Pemaknaan terhadap kearifan lokal dalam dunia pendidikan masih sangat kurang. Ada istilah muatan lokal dalam struktur kurikulum pendidikan, tetapi pemaknaannya sangat formal karena muatan lokal kurang mengeksplorasi kearifan lokal. Muatan lokal hanya sebatas bahasa daerah dan tari daerah yang diajarkan kepada siswa. Tantangan dunia pendidikan sangatlah kompleks. Apalagi jika dikaitkan dengan kemajuan global di bidang sains dan teknologi, nilai-nilai lokal mulai memudar dan ditinggalkan. Karena itu eksplorasi terhadap kekayaan luhur budaya bangsa sangat perlu untuk dilakukan.

Kearifan lokal sesungguhnya mengandung banyak sekali keteladanan dan kebijaksanaan hidup. Pentingnya kearifan lokal dalam pendidikan kita secara luas adalah bagian dari upaya meningkatkan ketahanan nasional kita sebagai sebuah bangsa. Budaya nusantara yang plural dan dinamis merupakan sumber kearifan lokal yang tidak akan mati, karena semuanya merupakan kenyataan hidup (*living reality*) yang tidak dapat dihindari.

B. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter disebutkan sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan

sepenuh hati. Atas dasar itu, pendidikan karakter bukan sekedar mengajarkan sesuatu yang benar dan yang salah tetapi pendidikan karakter juga menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang hal yang baik sehingga peserta didik menjadi paham (kognitif) tentang mana yang benar dan salah, mampu merasakan (afektif) nilai yang baik dan biasa melakukannya (psikomotor). Dengan kata lain, pendidikan karakter yang baik harus melibatkan bukan saja aspek “pengetahuan yang baik (*moral knowing*), akan tetapi juga “merasakan dengan baik atau *loving good (moral feeling)*, dan perilaku yang baik (*moral action*).

Pendidikan karakter menekankan pada *habit* atau kebiasaan yang terus-menerus dipraktikkan dan dilakukan. Pendidikan karakter pada intinya bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila. Pendidikan karakter berfungsi (1) mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik; (2) memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultur; (3) meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia. Pendidikan karakter dilakukan melalui berbagai media yang mencakup keluarga, satuan pendidikan, masyarakat sipil, masyarakat politik, pemerintah, dunia usaha, dan media massa.

Satuan pendidikan sebenarnya selama ini sudah mengembangkan dan melaksanakan nilai-nilai pembentuk karakter melalui program operasional satuan pendidikan masing-masing. Hal ini merupakan prakondisi pendidikan karakter pada satuan pendidikan yang untuk selanjutnya pada saat ini diperkuat dengan 18 nilai hasil kajian empirik Pusat Kurikulum. Nilai prakondisi (*the existing values*) yang dimaksud antara lain takwa, bersih, rapi, nyaman, dan santun. Dalam rangka lebih memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila,

budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, & (18) tanggung jawab (Kemendiknas, 2011:3).

Meskipun telah terdapat 18 nilai pembentuk karakter bangsa, namun satuan pendidikan dapat menentukan prioritas pengembangannya dengan cara melanjutkan nilai prakondisi yang diperkuat dengan beberapa nilai yang diprioritaskan dari 18 nilai di atas. Dalam implementasinya jumlah dan jenis karakter yang dipilih tentu akan dapat berbeda antara satu daerah atau sekolah yang satu dengan yang lain. Hal itu tergantung pada kepentingan dan kondisi satuan pendidikan masing-masing. Di antara berbagai nilai yang dikembangkan, dalam pelaksanaannya dapat dimulai dari nilai yang esensial, sederhana, dan mudah dilaksanakan sesuai dengan kondisi masing-masing sekolah/wilayah, yakni bersih, rapi, nyaman, disiplin, sopan dan santun.

Proses pendidikan karakter didasarkan pada totalitas psikologis yang mencakup seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif dan psikomotorik) dan fungsi totalitas sosiokultural dalam konteks interaksi dalam keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat.

Pengkategorian nilai didasarkan pada pertimbangan bahwa pada hakekatnya perilaku seseorang yang berkarakter merupakan perwujudan fungsi totalitas psikologis yang mencakup seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif dan psikomotorik) dan fungsi totalitas sosialkultural dalam konteks interaksi (dalam keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosialkultural dapat dikelompokkan dalam: (1) olah ati/hati (*spiritual & emotional development*); (2) olah pikir

(*intellectual development*); (3) olah raga dan kinestetik (*physical & kinesthetic development*); dan (4) olah rasa dan karsa (*affective and creativity development*). Proses itu secara holistik dan koheren memiliki saling keterkaitan dan saling melengkapi.

C. Landasan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

1. Landasan Historis

Kearifan lokal dapat bersumber dari kebudayaan masyarakat dalam suatu lokalitas tertentu. Dalam perspektif historis, kearifan lokal dapat membentuk suatu sejarah lokal. Sebab kajian sejarah lokal yaitu studi tentang kehidupan masyarakat atau khususnya komunitas dari suatu lingkungan sekitar tertentu dalam dinamika perkembangannya dalam berbagai aspek kehidupan. Wijda dalam (Koentjaraningrat, 1986). Awal pembentukan kearifan lokal dalam suatu masyarakat umumnya tidak diketahui secara pasti kapan kearifan lokal tersebut muncul. Pada umumnya terbentuk mulai sejak masyarakat belum mengenal tulisan (praaksara). Tradisi praaksara ini yang kemudian melahirkan tradisi lisan.

Secara historis tradisi lisan banyak menjelaskan tentang masa lalu suatu masyarakat atau asal-usul suatu komunitas. Perkembangan tradisi lisan ini dapat menjadi kepercayaan atau keyakinan masyarakat. Dalam masyarakat yang belum mengenal tulisan terdapat upaya untuk mengabadikan pengalaman masa lalunya melalui cerita yang disampaikan secara lisan dan terus menerus diwariskan dari generasi ke generasi. Pewarisan ini dilakukan dengan tujuan masyarakat yang menjadi generasi berikutnya memiliki rasa kepemilikan atau mencintai cerita masa lalunya. Tradisi lisan merupakan cara mewariskan sejarah pada masyarakat yang belum mengenal tulisan, dalam bentuk pesan verbal yang berupa pernyataan yang pernah dibuat di masa lampau oleh generasi yang hidup sebelum generasi yang sekarang ini.

2. Landasan Psikologis

Secara psikologis pembelajaran berbasis kearifan lokal memberikan sebuah pengalaman psikologis kepada siswa selaku pengamat dan pelaksana kegiatan. Dampak psikologis bisa terlihat dari keberanian siswa dalam bertanya tentang ketidaktahuannya, mengajukan pendapat, persentasi di depan kelas, dan berkomunikasi dengan masyarakat. Dengan pemanfaatan lingkungan maka kebutuhan siswa tentang perkembangan psikologisnya akan diperoleh. Karena lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan dan perkembangan perilaku individu, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosio-psikologis, termasuk didalamnya adalah belajar. Terhadap faktor lingkungan ini ada pula yang menyebutnya sebagai empirik yang berarti pengalaman.

3. Landasan Politik dan Ekonomi

Secara politik dan ekonomi pembelajaran berbasis kearifan lokal ini memberikan sumbangan kompetensi untuk mengenal persaingan dunia kerja. Dari segi ekonomi pembelajaran ini memberikan contoh nyata kehidupan sebenarnya kepada siswa untuk mengetahui kegiatan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Karena pada akhirnya siswa dididik dan disiapkan untuk menghadapi persaingan global yang menuntut memiliki ketrampilan dan kompetensi yang tinggi di lingkungan sosial.

4. Landasan Yuridis

Secara yuridis pembelajaran berbasis kearifan lokal mengarahkan peserta didik untuk lebih menghargai warisan budaya Indonesia. Sekolah Dasar tidak hanya memiliki peran membentuk peserta didik menjadi generasi yang berkualitas dari sisi kognitif, tetapi juga harus membentuk sikap dan perilaku peserta didik sesuai dengan tuntutan yang berlaku. Apa jadinya jika di sekolah peserta didik hanya dikembangkan ranah kognitifnya, tetapi diabaikan afektifnya. Tentunya akan banyak generasi penerus bangsa yang pandai secara akademik, tapi

lemah pada tataran sikap dan perilaku. Hal demikian tidak boleh terjadi, karena akan membahayakan peran generasi muda dalam menjaaga keutuhan bangsa dan Negara Indonesia. Nilai-nilai kearifan lokal yang ada di sekitar sekolah dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di Sekolah Dasar. Tak terkecuali dalam pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme. Dengan diintegrasikannya nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran di Sekolah Dasar diharapkan siswa akan memiliki pemahaman tentang kerifan lokalnya sendiri, sehingga menimbulkan kecintaan terhadap budayanya sendiri.

D. Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Pembelajaran berbasis kearifan lokal dipadu dengan pembelajaran IPS sangatlah cocok. Hal ini sesuai dengan tujuan IPS yaitu agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan untuk menyelesaikan masalah sosial yang terjadi dikehidupan siswa, sesuai dengan kemampuan belajarnya. Pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk menanamkan pendidikan karakter dapat dilakukan dengan 3 (tiga) cara mengintegrasikan ke mata pelajaran, melalui mata pelajaran muatan lokal dan melalui pengembangan diri.

1. Mengintegrasikan ke Mata Pelajaran IPS

Mengintegrasikan ke mata pelajaran IPS bertujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai pendidikan karakter di mata pelajaran sehingga menyadari akan pentingnya nilai-nilai tersebut dan penginternalisasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran, selain untuk menjadikan peserta didik menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang untuk menjadikan peserta didik mengenal, menyadari/peduli, dan menginternalisasi nilai-nilai dan menjadikannya perilaku.

Pada setiap mata pelajaran di SD sebenarnya telah memuat materi-materi yang berkaitan dengan pendidikan karakter. Pengembangan nilai-nilai pendidikan karakter di setiap mata pelajaran dapat dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter ke dalam kompetensi dasar (KD) yang sesuai yang terdapat dalam Standar Isi (Permendiknas No. 22 tahun 2006). Jumlah KD di setiap mata pelajaran yang dapat diintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter tentu berbeda, ada yang banyak dan ada yang sedikit. Selanjutnya kompetensi dasar yang dapat diintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter tersebut dikembangkan pada silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Sebagai contoh berdasarkan materi kelas IV standar kompetensi (Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi) dan kompetensi dasar (Mengetahui aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya). Nilai karakter yang dapat dimunculkan yaitu jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

2. Mengintegrasikan ke dalam Mata Pelajaran Muatan Lokal

Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah atau disebut dengan kearifan lokal. Materi dipilih ditetapkan berdasarkan ciri khas, potensi dan keunggulan daerah, serta ketersediaan lahan, sarana prasarana, dan tenaga pendidik. Sasaran pembelajaran kearifan lokal adalah pengembangan jiwa kewirausahaan dan penanaman nilai-nilai budaya sesuai dengan lingkungan. Nilai-nilai kewirausahaan yang dikembangkan antara lain inovasi, kreatif, berpikir kritis, eksplorasi, komunikasi, kemandirian, dan memiliki etos kerja. Nilai-nilai budaya yang dimaksud antara lain

kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kepekaan terhadap lingkungan, dan kerja sama.

Penanaman nilai-nilai kewirausahaan dan budaya tersebut diintegrasikan di dalam proses pembelajaran yang dikondisikan supaya nilai-nilai tersebut dapat menjadi sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat dilakukan dengan cara guru memberikan tugas secara berkelompok mengobservasi dan mengidentifikasi budaya atau sumber daya yang ada di lingkungan tempat tinggal. Melalui observasi langsung ke lingkungan guru memiliki beberapa tujuan untuk dimiliki siswa setelah kegiatan berlangsung.

3. Melalui Kegiatan Pengembangan Diri

Kegiatan pengembangan diri meliputi beragam *kegiatan* ekstrakurikuler sesuai dengan minat dan bakat siswa, seperti Kegiatan ekstra kurikuler (kewiraan melalui pramuka dan Paskibraka, olahraga, seni, kegiatan ilmiah melalui olimpiade dan lomba mata pelajaran. Kegiatan pembiasaan (kegiatan rutin melalui upacara bendera dan ibadah bersama). Kegiatan terprogram melalui pesantren Ramadhan, buka puasa bersama, pelaksanaan Idul Qurban, keteladanan melalui pembinaan ketertiban pakaian seragam anak sekolah (PAS), pembinaan kedisiplinan, penanaman nilai akhlak mulia, penanaman budaya minat baca, penanaman budaya bersih di kelas dan lingkungan sekolah, penanaman budaya hijau. Kegiatan nasionalisme melalui perayaan hari kemerdekaan RI, peringatan hari pahlawan, peringatan hari pendidikan nasional. Kegiatan *outdoor learning* dan *training* melalui kunjungan belajar dan studi banding.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran *student centered* daripada *teacher centered*. Hal ini sejalan dengan pernyataan Suparno (dalam Darlia 2010: 2) bahwa belajar bukan sekedar kegiatan pasif menerima materi dari guru, melainkan

proses aktif menggali pengalaman lama, mencari dan menemukan pengalaman baru serta mengasimilasi dan menghubungkan antara keduanya sehingga membentuk makna. Makna tercipta dari apa yang siswa lihat, dengar, rasakan, dan alami. Untuk guru, mengajar adalah kegiatan memfasilitasi siswa dalam mengkonstruksi sendiri pengetahuannya lewat keterlibatannya dalam

Terkait dengan pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal di Sekolah Dasar Menurut Sutarno (2008: 7-6) ada empat macam pembelajaran berbasis budaya, yaitu:

- a. Belajar tentang budaya, yaitu menempatkan budaya sebagai bidang ilmu. Budaya dipelajari dalam program studi khusus, tentang budaya dan untuk budaya. Dalam hal ini, budaya tidak terintegrasi dengan bidang ilmu.
- b. Belajar dengan budaya, terjadi pada saat budaya diperkenalkan kepada siswa sebagai cara atau metode untuk mempelajari pokok bahasan tertentu. Belajar dengan budaya meliputi pemanfaatan beragam untuk perwujudan budaya. Dalam belajar dengan budaya, budaya dan perwujudannya menjadi media pembelajaran dalam proses belajar, menjadi konteks dari contoh-contoh tentang konsep atau prinsip dalam suatu mata pelajaran, serta menjadi konteks penerapan prinsip atau prosedur dalam suatu mata pelajaran.
- c. Belajar melalui budaya, merupakan strategi yang memberikan kesempatan siswa untuk menunjukkan pencapaian pemahaman atau makna yang diciptakannya dalam suatu mata pelajaran melalui ragam perwujudan budaya.
- d. Belajar berbudaya, merupakan bentuk mengejawantahkan budaya itu dalam perilaku nyata sehari-hari siswa. Misalnya, anak dibudayakan untuk selalu menggunakan bahasa krama inggil pada hari sabtu melalui Program Sabtu Budaya.

BAB VII

SENI BUDAYA DAN DOLANAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK

Perkembangan teknologi ternyata telah menghadapkan kita pada persoalan-persoalan yang cukup rumit terutama menyangkut akibat terhadap jiwa anak-anak yang masih sangat rentan terhadap ragam budaya asing yang belum tentu selaras dengan nilai budaya kita. Permainan tradisional yang dulu sering kita jumpai di setiap sudut kampung kini tak ada lagi. Sebagai gantinya anak-anak dimanjakan dengan permainan modern. Inilah benih gubuk rukun yang akan tumbuh di masyarakat. Saat ini dolanan anak sudah mulai menghilang.

Dolanan anak atau permainan anak-anak tradisional sarat dengan tuntunan budi pekerti, kebersamaan, kearifan, dan komunikasi sosial, serta mengandung unsur olah raga, semua itu kini sudah mulai menghilang (Diknas, 1981/1982). Lebih lanjut Larasati (1997) mengungkapkan perlunya menghidupkan kembali dolanan bocah yang nyaris ditelan kemajuan teknologi, sebagaimana tampak dalam rangkaian peringatan tumbuk yuswa atau tingalan dalem atau ulang tahun ke-56 KGPAA Mangkunegara IX, permainan anak atau dolanan dipergelarkan. Penelitian yang mengkaji secara mendalam dan mendetail berkaitan dengan dolanan anak sangat penting dilakukan. Dunia anak adalah dunia masa depan penentu sejarah bangsa. Anak memiliki posisi strategis sebagai pewaris dan penerus nilai-nilai budaya (Danandjaya, 1987). Yaitu, nilai-nilai budaya yang mengarahkan anak-anak kepada perilaku sopan santun, hormat, dan berbakti kepada orang tua, serta menghormati keberadaan orang lain. Metode belajar sambil bermain dalam wujud dolanan anak sebenarnya merupakan wahana tumbuh kembang yang sangat efektif untuk menanamkan nilai-nilai budaya.

A. Pengertian Dolanan Anak

Dolanan Anak berasal dari Bahasa Jawa yakni dari kata “*Dolan*” yaitu bermain - main. Dalam hal ini , kata *Dolan* yang dimaksudkan adalah *dolan* yang artinya main, yang mendapat akhiran -an, sehingga menjadi *dolanan*. Kata *dolanan* sebagai kata kerja yaitu ‘bermain’, sebagai kata benda yaitu ‘permainan’, dan atau ‘mainan’.

Dolanan anak sering disebut sebagai Permainan tradisional yang merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa.

Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak. Menurut Pellegrini dalam Naville Bennet bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut: (1) Permainan sebagai kecenderungan, (2) Permainan sebagai konteks, dan (3) Permainan sebagai perilaku yang dapat diamati.

Menurut Mulyadi bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain; (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial.

Oleh karena itu, bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional. Menurut Bennet dengan ini diharapkan bahwa permainan dalam pendidikan untuk anak usia dini ataupun anak sekolah terdapat pandangan yang jelas tentang kualitas belajar, hal ini diindikasikan sebagai berikut: (1) gagasan dan minat anak merupakan sesuatu yang utama dalam permainan, (2) permainan menyediakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran, (3) rasa memiliki merupakan hal yang pokok bagi pembelajaran yang diperoleh melalui permainan, (4) anak akan mempelajari cara belajar dengan permainan serta cara mengingat pelajaran dengan baik, (5) pembelajaran dengan permainan terjadi dengan gampang, tanpa ketakutan, (6) permainan memudahkan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya dan siswa akan mengalami berkurangnya frustrasi belajar.

Permainan tradisional menurut James Danandjaja (1987) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan adang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan

permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Menurut Atik Soepandi, Skar dkk. (1985-1986), permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariska secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu : permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, diainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai criteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan perainan tradisional yag bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam ketrampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Berbagai jenis dan bentuk permainan pasti terkandung unsur pendidikannya. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

B. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Banyak sekali macam-macam permainan tradisional di Indonesia, hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional ketika kecil. Permainan tradisional perlu dikembangkan lagi karena mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Beberapa contoh permainan tradisional akan dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut:

1. Permainan Tradisional Gobak sodor atau galasin

Galah asin atau galasin yang juga sibeut gobak sodor adalah sejenis permainan daerah asli dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Gobak sodor adalah sejenis permainan daerah asli dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segi empat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang

menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), maka orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat mengasyikkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan.



Gambar 1. Permainan Tradisional Gobak sodor atau galasin

Permainan ini disebut benteng sodor atau gobak sodor, karena ada beberapa kelompok yang menjaga benteng mereka. Satu kelompok terdiri dari minimal 2 orang. Dimulai dari hompimpa dan dilihat mana yang menjadi pemenang. Setelah hompimpa selesai, maka yang menjadi pemenang boleh memulai duluan, lari dan mengejar ke arah benteng lawan. Tapi permainan ini harus cepat larinya, jika tidak cepat akan kena lawan.

Gobak Sodor berasal dari kata "go back to the door" , artinya kembali ke pintu masuk, permainan ini mungkin ada kemiripan atau kesamaan dengan permainan dari daerah lain.. cara bermainnya adalah ada yang bertugas menjaga garis-garis di tiap ruang.. dan ada yang lari dari satu ruang ke ruang lain sehingga bisa keluar lagi ke pintu awal di masuk tadi,.. permainan ini memerlukan arena yang digaris2 sejumlah anak yang akan bermain.. kalo yang bermain 6 orang berarti dibagi 2 regu menjadi 2 - 3 orang, satu regu bermain.. satu regu jaga.. yang berjaga hanya boleh bergerak di sepanjang garis yang sudah digambar di arena,.. sedang yang bermain harus bisa masuk dari satu ruang ke ruang lain sampai ruang paling belakang dan kembali ke ruang awal di masuk tadi... yang berhasil kembali tanpa kepegang pihak yang jaga dia yang menang,.. biasanya yang kalah diwajibkan untuk menggendong yang kalah,.. hingga batas dan jarak tempuh yang disepakati... hehehehe,..

2. Permainan Seni Tari

Tarian merupakan bagian yang menyertai perkembangan pusat baru ini. Ternyata pada masa kerajaan dulu tari mencapai tingkat estetis yang tinggi. Jika dalam lingkungan rakyat tarian bersifat spontan dan sederhana, maka dalam lingkungan istana tarian mempunyai standar, rumit, halus, dan simbolis. Jika ditinjau dari aspek gerak, maka pengaruh tari India yang terdapat pada tari-tarian istana Jawa terletak pada posisi tangan, dan di Bali ditambah dengan gerak mata. Tarian yang terkenal ciptaan para raja, khususnya di Jawa, adalah bentuk teater tari seperti wayang wong dan bedhaya ketawang. Dua tarian ini merupakan pusaka raja Jawa. Bedhaya Ketawang adalah tarian yang dicipta oleh raja Mataram ketiga, Sultan Agung (1613-1646) dengan berlatarbelakang mitos percintaan antara raja Mataram pertama (Panembahan Senopati) dengan Kangjeng Ratu Kidul (penguasa laut selatan/Samudra Indonesia) (Soedarsono, 1990). Tarian ini ditampilkan oleh sembilan penari wanita.



Gambar 2. Permainan Seni Tari

Seni Tari Jatilan

Tari Jathilan merupakan tarian dengan adegan sesama prajurit berkuda dan membawa senjata perang. Tarian ini mengutamakan sosok prajurit perang yang gagah perkasa di medan perang dan membawa senjata pedang. Namun demikian masyarakat mengenalnya sebagai tarian yang magis dan kesurupan.

3. Kesenian Tari Angguk

Kesenian *Angguk* merupakan satu dari sekian banyak jenis kesenian rakyat yang ada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kesenian *angguk* berbentuk tarian disertai dengan pantun-pantun rakyat yang berisi pelbagai aspek kehidupan manusia, seperti: pergaulan dalam hidup bermasyarakat, budi pekerti, nasihat-nasihat dan pendidikan. Dalam kesenian ini juga dibacakan atau dinyanyikan kalimat-kalimat yang ada dalam kitab Tlodo, yang walaupun bertuliskan huruf Arab, namun dilagukan dengan cengkok tembang Jawa. Nyanyian tersebut dinyanyikan secara bergantian antara penari dan pengiring tetabuhan. Selain itu, terdapat satu hal yang sangat menarik dalam kesenian ini, yaitu adanya pemain yang "*ndadi*" atau mengalami *trance* pada saat puncak pementasannya. Sebagian

masyarakat Yogyakarta percaya bahwa penari *angguk* yang dapat "*ndadi*" ini memiliki "jimat" yang diperoleh dari juru-kunci pesarean Begelen, Purworejo.

Metode yang digunakan adalah diskusi, kerja dalam kelompok, tanya jawab, demonstrasi, dan bermain peran juga diterapkan.

4. Permainan Dekak-dekak

Congklak adalah suatu jenis permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan.

Di Malaysia permainan ini juga lebih dikenal dengan nama congklak dan istilah ini juga dikenal di beberapa daerah di Sumatera dengan kebudayaan Melayu. Di Jawa, permainan ini lebih dikenal dengan nama dakon. Selain itu di Lampung permainan ini lebih dikenal dengan nama dentuman lamban sedangkan di Sulawesi permainan ini lebih dikenal dengan nama mokaotan, maggaleceng, aggalacang dan nogarata. Dalam bahasa Inggris, permainan ini disebut Mancala.



Gambar 3. Permainan congklak

Permainan berikutnya bernama congklak. Permainan ini juga telah dikenal oleh seluruh wilayah di Indonesia. Menggunakan biji congklak yang terbuat dari cangkang karang tapi ada juga yang menggunakan batu, lalu menggunakan papan congklak yang berisi 16 lubang. Permainan ini hanya bisa dilakukan oleh dua orang saja. Biji congklak berisi 98 buah dan papan congklak ada yang terbuat dari plastik namun juga ada yang dari kayu.

Awal memainkan permainan ini dengan suit menentukan siapa yang jalan duluan, lalu jika ada yang menang maka pemain harus mengambil semua biji dari salah satu lubang dan biji tersebut diisi satu persatu ke lubang yang sudah ditentukan, dari kiri atau kanan. Hingga biji habis dan setelah itu ambil lagi semua biji dari tempat terakhir biji diletakkan. Begitu seterusnya hingga siapa yang mendapat biji paling banyak maka ia yang menjadi pemenang.

Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa sekalipun permainan ini dikenal juga di daerah lain. Pada masa lalu permainan ini sangat lazim dimainkan oleh anak-anak bahkan remaja wanita. Tidak ada yang tahu mengapa permainan ini identik dengan dunia wanita. Menurut beberapa pendapat karena permainan ini identik atau berhubungan erat dengan manajemen atau pengelolaan keuangan. Pada masa lalu (bahkan hingga kini) kaum hawa disadari atau tidak berperanan penting dalam pengelolaan keuangan rumah tangga.

Dakon dianggap menjadi sarana pelatihan terhadap pengelolaan atau manajemen keuangan tersebut. Untuk kaum adam mungkin permainan semacam ini dianggap terlalu feminine, kurang menantang, tidak memerlukan kegiatan otot dan pengerahan tenaga yang lebih banyak. Jadi, barangkali dianggap terlalu lembut.

Pada saat sekarang permainan dakon ini boleh dikatakan tidak ada lagi. Anak-anak putri sekarang lebih tertarik bermain

boneka Barbie, melihat sinetron, atau bermainn play station. Permainan dakon barangkali dianggap telah kuno, ketinggalan zaman, atau bahkan dianggap udik.

Umumnya permainan dakon pada zaman dulu dilakukan di pendapa, beranda rumah, atau di bawah pohon yang rindang dengan terlebih dulu menggelar tikar. Untuk memulai permainan yang melibatkan dua orang ini, keduanya akan mengundi atau ping sut untuk menentukan siapa yang jalan duluan.

Lubang pada papan dakon berjumlah 16 buah. Masing-masing sisi papan dakon terdapat 7 buah lubang dan 2 buah lubang di masing-masing pojokan/ujung papannya. Untuk memainkannya biasanya diperlukan biji-bijian untuk isian lubang-lubangnya. Umumnya biji yang digunakan untuk permainan ini adalah biji buah sawo. Mengapa biji buah sawo ? Jawabannya adalah karena tanaman sawo umumnya terdapat di hampir semua pekarangan (depan) rumah-rumah Jawa di masa lalu, khususnya rumah-rumah orang yang cukup mampu. Lebih-lebih rumah ningrat yang memiliki pendapa. Kecuali itu butiran biji sawo tidak terlalu kecil untuk dicomot. Permukaannya licin sehingga cukup mudah untuk diluncurkan dari genggamannya sekaligus cukup mudah juga untuk digenggam telapak tangan. Selain itu, biji buah sawo yang dinamakan kecik itu secara visual memang tampak lebih eksotik (barangkali).

Untuk permainan dakon yang juga dinamakan congklak itu diperlukan 98 buah biji sawo. Masing-masing sisi dakon yang memiliki 7 buah lubang itu diisi 7 buah biji untuk masing-masing lubang. Jadi, masing-masing pemain memiliki 49 buah biji kecik yang siap dijalankan. Sedangkan lubang di bagian ujung (pojok) dakon dikosongkan untuk menampung sisa biji ketika permainan dijalankan.

Berikut ini Tembi menyajikan sebuah gambar permainan dakon yang berasal dari masa lalu. Cermati detail penampilan kedua orang yang bermain dakon itu. Pakaianya masih pakaian

Jawa gaya jadul. Juga model dandanan rambutnya. Belum ada yang bermodel dicat (semir), dikeriting, diblow, dan sebagainya. Gambar atau foto ini diharapkan mampu menggugah kenangan Anda di masa lalu (khususnya generasi tua) yang pernah bersentuhan dengan permainan dakon. Anda mesti ingat bahwa permainan ini sesungguhnya merupakan serpihan kecil dari unsur pembentuk budaya dan karakter bangsa. Daripadanya sesungguhnya kita bisa memetik banyak manfaat yang kadang kita sendiri tidak menyadarinya. Dengan permainan itu kita telah dilatih untuk terampil, cermat, sportif, jujur, adil, tepa selira, dan akrab dengan orang lain (teman).

Permainan dakon atau congklak populer dikenal dari daerah Jawa dan berasal dari semenanjung Malaya, dimainkan di negara-negara di sekitar daerah tersebut. Tapi apakah kamu tahu, bahwa permainan ini adalah sebuah upaya pembelajaran pengerukan tanah? Ya betul, mengingat daerah semenanjung Malaya yang penuh bukit-bukit berisi sumber daya alam yang berharga, permainan ini berusaha mengajarkan anak-anak untuk mampu melihat mana bukit yang harus dikeruk dan mana yang harus diabaikan karena tidak akan membawa hasil banyak untuk keuntungan pribadi. Sungguh menarik bukan?

5. Permainan Petak Umpet

Permainan ini bisa dimainkan oleh minimal 2 orang, namun jika semakin banyak yang bermain maka akan menjadi semakin seru. Cara bermain cukup mudah, dimulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi "kucing" (berperan sebagai pencari teman-temannya yang bersembunyi). Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambil berhitung sampai 10, biasanya dia menghadap tembok, pohon atau apa saja supaya dia tidak melihat teman-temannya bergerak untuk bersembunyi (tempat jaga ini memiliki sebutan yang berbeda di setiap daerah,

Contohnya di beberapa daerah di Jakarta ada yang menyebutnya *inglo*, di daerah lain menyebutnya *bon* dan ada juga yang menamai tempat itu *hong*). Setelah hitungan sepuluh (atau hitungan yang telah disepakati bersama, misalnya jika wilayahnya terbuka, hitungan biasanya ditambah menjadi 15 atau 20) dan setelah teman-temannya bersembunyi, mulailah si "kucing" beraksi mencari teman-temannya tersebut.



Gambar 4. Permainan petak umpet

Permainan yang bernama petak umpet ini dilakukan oleh lebih dari dua orang. Caranya sangat mudah sekali. Ada satu orang yang menjadi penjaga dan mencari temannya yang menghilang, sedangkan orang yang lain mengumpet di suatu tempat. Misalnya bermain dengan tujuh orang, lalu dimulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi penjaga. Jika hompimpa sisa satu orang maka langsung dinyatakan dia kalah, tetapi jika hompimpa berbanding 3:4, maka yang tiga orang melakukan hompimpa hingga sisa satu orang yang kalah.

Orang yang kalah tersebut dinamakan kucing. Permainan dimulai dengan hingga kucing yang menjaga dan harus menutup matanya lalu menghitung dari satu sampai sepuluh. Orang-orang yang lainnya harus mengumpet di belakang pohon atau dibawah pohon, jangan sampai si kucing menemukan. Jika si kucing melengah maka orang-orang yang lain harus segera lari menuju tempat penjaga si kucing tadi, dan berteriak *inglo*. Jika sudah ada

yang teriak inglo, maka orang tersebut menjadi pemenang dan kucing tetap mencari orang-orang lain yang masih belum ditemukan.

Si kucing terus mencari dan jika menemukan orang yang mengumpet, maka orang tersebut menjadi kalah dan kucing digantikan dengan orang yang kalah tadi. Begitulah permainan tersebut dilakukan hingga permainan berakhir. Waktu permainan bisa dilakukan pada pagi hingga siang hari. Jika sore hari biasanya anak-anak tidak boleh keluar rumah apalagi jika menjelang magh Permainan ini sangat digemari dari jaman dahulu sampai saat ini, tapi sekarang hanya beberapa anak saja yang bermain permainan petak umpet, karena sekarang anak-anak hanya sibuk dengan gadgetya dan lupa dengan teman-temannya.

6. Seni Tembang Mocapat

Karya sastra Jawa sing minangka warisane leluhur ana akeh maceme sing bisa awake dhewe petuki nganti saiki. Salah sawijine geguritan Jawa sing kerep awake dhewe rungokake yaiku tembang macapat, sing minangka pametu cipta sastra Jawa anyar sing nggunakake basa Jawa anyar (Saputra, 2010: 12-13). Miturut ukura liyane, tembang macapat yaiku minangka wujud geguritan Jawa sing migunakake bahasa Jawa anyar, tinalenan karo paugeran guru gatra, guru wilangan, lan guru lagu.

Macapat kagolong geguritan tradisional Jawa, saben ayat macapat nduweni baris ukara sing kasebut gatra, lan saben gatra nduweni sakrenane guru wilangan tartamtu, lan akhir saka suara sing disebut guru lagu. Tembang macapat diartekne dadi maca papat-papat, yaiku maksude cara maca sing kajalin saben papat suku tembung.

a. Pangertian Tembang Jowo Macapat

Karya sastra Jawa sing minangka warisane leluhur ana akeh maceme sing bisa awake dhewe petuki nganti saiki. Salah sawijine geguritan Jawa sing kerep awake dhewe

rungokake yaiku tembang macapat, sing minangka pametu cipta sastra Jawa anyar sing nggunakake basa Jawa anyar (Saputra, 2010: 12-13). Miturut ukura liyane, tembang macapat yaiku minangka wujud geguritan Jawa sing migunakake bahasa Jawa anyar, tinalenan karo paugeran guru gatra, guru wilangan, lan guru lagu. Puisi tradisional Jawa utawa tembang biasané dipérang dadi telung kategori: tembang cilik, tembang tengahan lan tembang gedhé.

Macapat digolongaké kategori tembang cilik lan uga tembang tengahan, déné tembang gedhé arupa kakawin utawa puisi tradhisional Jawa Kuna, nanging ing jaman Mataram Anyar, ora dipatrapaké prabédan antara suku kata dawa lan cendhak. Saliyané kuwi tembang tengahan uga bisa ngarujuk marang kidung, puisi tradhisional jroning basa Jawa Tengahan.

Yèn dibandhingaké karo kakawin, aturan-aturan jroning macapat kuwi béda lan luwih gampang dipatrapaké jroning basa Jawa amarga béda karo kakawin sing didhasaraké marang basa Sanskerta, jroning macapat prabédan antara suku kata dawa lan cendhak dilirwakaké.

Aturan-aturan iku ana ing:

- 1) Guru gatra : wilangan larik/gatra saben pada (basa Indo bait).
- 2) Guru wilangan : wilangan wanda (Indosuku kata) saben gatra.
- 3) Guru lagu : tibané swara wanda ing pungkasan ing saben gatra.

b. Timbulnya Tembang Macapat

Tembang Macapat sampun wonten nalika jaman Majapahit, ananging sakalangkung anem saking sekar Tengahan. Sekar Macapat menika manut Tedjohadisumarto karipta dening Prabu Dewawasesa/ Prabu Banjaransari kala taun Jawi 1191 utawi 1269 masehi.

Antawisipun sekar Macapat kaliyan Tengahan menika meh memper. Paugeranipun meh sami (guru gatra, guru wilangan, saha guru lagu), ingkang mbedakaken naming basanipun. Sekar Tengahan ngangge basa Jawi tengahan, dene sekar Macapat ngangge basa Jawi enggal. Ing sekar Tengahan limrahipun cakepan winastan kidung, mila wonten kidung Durma, kidung Sinom. Cakepan kasebat sinerat wonten ing Kidung Sundayana.

Macapat kerep dijarwakaké minangka maca papat-papat awit carané maca pancèn rinakit saben patang wanda. Nanging iki dudu siji-sijiné makna, penafsiran liyané uga ana. Sajabané sing wis kasebut ing dhuwur, makna liya yakuwi tembung -pat ngarujuk marang cacahing tandha diakritis (sandhangan) jroning aksara Jawa sing relevan jroning panembangan macapat.

Banjur miturut Serat Mardawalagu, sing dikarang dening Ranggawarsita, macapat minangka cekakan saka frasa maca-pat-lagu sing tegesé "nglagokaké nada kapapat".Saliyané maca-pat-lagu, isih ana manèh maca-sa-lagu, maca-ro-lagu lan maca-tri-lagu.

Miturut ujaring kandha maca-sa klebu kategori paling tuwa lan diciptakaké déning para Déwa lan diturunaké marang pandita Walmiki lan ditangkaraké déning sang pujangga istana Yogiswara saka Kedhiri. Nyatané iki klebu kategori sing saiki disebut kanthi jeneng tembang gedhé.

Maca-ro klebu tipe tembang gedhé yakuwi cacahing bait (pada) saben pupuh bisa kurang saka papat sauntara kuwi cacahing sukukata (wanda) jroning saben bait (pada) ora mesthi padha lan diciptakaké déning Yogiswara.

Maca-tri utawa kategori sing katelu yakuwi tembang tengahan sing miturut ujar diciptakaké déning Resi Wiratmaka, pandhita istana Janggala lan disampurnakaké déning Pangeran Panji Inokartapati lan saduluré. Wusanané,

macapat utawa tembang cilik diciptakaké déning Sunan Bonang lan diturunaké marang para wali.

Tembang Macapat merupakan sebuah tembang, nyanyian atau puisi tradisional budaya Jawa yang mana disetiap baitnya memiliki baris kalimat disebut dengan *gatra*. Setiap *gatra* memiliki sejumlah suku kata tertentu dengan sebeut *guru wilangan* dengan akhiran pada bunyi sajak yang disebut *guru lagu*.

Sebenarnya tidak hanya kebudayaan Jawa saja yang memiliki tembang macapat, namun di daerah lain juga terdapat tembang macapat seperti Bali, Sasak Lombok, Madura, dan Sunda. Bahkan tembang macapat juga pernah ditemukan di Palembang dan Banjarmasin.

Secara umum tembang macapat diartikan dalam bahasa Jawa yakni dengan cara membagi menjadi dua suku kata yaitu "*maca papat-papat*". Jika diartikan dalam bahasa indonesia ialah "membaca empat-empat".

Maksud dari arti tersebut adalah cara membaca tembang macapat terjalin tiap empat suku kata. Namun ini hanya satu dari banyaknya arti, masih terdapat banyak arti dan penafsiran lain.

Karya kesustraan klasik Jawa dari jaman Mataram Baru umumnya ditulis menggunakan metrum macapat yang mana merupakan sebuah tulisan dalam bentuk prosa atau gancaran.

Karya-karya tersebut sebenarnya tidak dianggap sebagai hasil karya sastra namun hanya seperti daftar isi saja.

Beberapa contoh karya sastra Jawa yang ditulis dalam tembang macapat ialah Serat Wedhatama, Serat Wulangreh, dan Serat Kalatidha.

Tembang macapat atau puisi tradisional jawa terdapat tiga bagian kategori:

- Tembang Cilik
- Tembangan Tengahan

- **Tembang Gedhe**

Tembang macapat dikategorikan sebagai tembang cilik dan tembang tengahan, namun untuk tembang gedhe adalah untuk kakawin atau puisi tradisional Jawa Kuno. Jaman Mataram Baru penggunaannya tidak diterapkan perbedaan antara suku kata baik panjang atau pendek.

Di sisi lain tembang tengahan juga dapat merujuk pada kategori kidung yang merupakan puisi tradisional dalam bahasa Jawa Pertengahan.

Jika tembang macapat dibandingkan dengan kakawin terdapat perbedaan pada aturan-aturannya. Tembang macapat jauh lebih mudah digunakan dalam bahasa Jawa karena tembang kakawin yang didasari menggunakan bahasa Sansakerta.

Kakawin benar-benar sangat memperhatikan panjang pendek setiap suku kata, berbeda dengan tembang macapat yang mengabaikan panjang pendek suku katanya.

- c. Filosofi dan Watak Tembang Macapat**

Tembang macapat tersebut bila dirangkum secara keseluruhan sebenarnya bercerita tentang perjalanan hidup manusia. Filosofi ini menggambarkan bagaimana seorang manusia hidup sejak lahir, mulai belajar di masa kanak-kanak, dewasa dan pada akhirnya meninggal.

Tembang macapat masing-masing arti dari tembang tersebut melambangkan watak atau karakter tersendiri. Mulai dari watak sedih atau duka, nasehat, percintaan, kasih sayang hingga kebahagiaan.

Watak dari tembang macapat pada umumnya digunakan sebagai acuan untuk pembuatan lirik lagu karena tembang macapat digunakan sebagai sebuah tembang yang berisi sebuah nasehat tentang kehidupan.

d. Asal-Usul Terbentuknya Tembang Macapat

Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa pada umumnya tembang macapat dapat diartikan dengan bahasa Jawa “maca papat-papat” diartikan dalam bahasa indonesia “membaca empat-empat”. Namun hal tersebut merupakan satu-satu arti yang dimiliki oleh tembang macapat, diluar sana masih banyak sekali penafsiran-penafsiran lain yang menjelaskan dengan penafsiran yang berbeda.

Salah seorang pakar Sastra Jawa Prof. Dr. Bernard (Ben) Arps atau lebih dikenal Bernard Arps yang mana seorang pakar Budaya, Bahasa dan Sastra Jawa yang lahir di Leiden Belanda ini menjelaskan dalam bukunya *Tembang in Two Traditions*.

Selain penjelasan diatas arti lain dari tembang macapat adalah bahwa kata “pat” tersebut merujuk pada jumlah tanda diakritis atau sandangan dalam aksara Jawa yang sangat relevansi sekali dalam penembangan macapat.

Menurut penafsiran Ranggawarsita yang dijelaskan dalam Serat Mardawalagu, macapat adalah sebuah singkatan dari frasa maca-pat-lagu yang memiliki arti “melagukan nada keempat”. Karena selain maca-pat-lagu terdapat juga maca-sa-lagu, maca-ro-lagu dan yang terakhir maca-tri-lagu.

Maca-sa

Menurut sejarahnya maca-sa merupakan kategori tembang tertua yang diciptaka oleh para Dewa yang diturunkan langsung kepada Pandita Walmiki lalu diperbanyak oleh Sang Pujangga istana berasal dari kediri ialah bernama Yogiswara. Maca-sa dikategorikan di era sekarang ini sebagai sebutan dengan nama tembang gedhe.

Maca-ro

Maca-ro juga termasuk dalam kategori tembang gedhe dimana jumlah tiap bait per pupuh dapat berkurang dari empat empat namun jumlah suku kata disetiap baitnya tidak

harus sama. Maca-ro juga diciptakan oleh seorang pujangga istana yang memperbanyak maca-sa ialah Yogiswara.

Maca-tri

Maca-tri merupakan tembang kategori ketiga adalah tembang tengahan yang katanya diciptakan oleh Resi Wiratmaka seorang Pandita Istana janggala dan lalu disempurkan oleh Pangeran Panji Inokartapati dan salah seorang saudaranya.

Maca-tri yang telah disempurnakan tersebut nantinya merupakan cikal bakal dari macapat dan tembang cilik yang diciptakan oleh Sunan Bonang kemudian diturunkan kepada semua wali.

e. Sejarah Tembang Macapat

Secara umum awal munculnya tembang macapat pada masa Majapahit dan ketika Walisanga mulai berperan mempengaruhi Jawa. Namun jika berpanutan dengan hal tersebut hanya dapat dikatakan untuk situasi di Jawa Tengah. Tembang macapat yang lahir di Jawa Timur dan Bali sudah dikenal sebelum datangnya Islam di Pulau Jawa.

Sebagai buktinya ialah terdapat sebuah teks dari Bali dan Jawa Timur yang terkenal dengan judul Kidiung Ranggalawe. Kidung tersebut dikatakan telah selesai ditulis pada tahun 1334 masehi. Namun disisi lain tarikh tersebut telah disangsikan dikarenakan karya lebih dikenal versi mutakhirnya dan semua naskah yang memuat teks tersebut merupakan berasal dari bali. Sedangkan mengenai usia tembang macapat sendiri, terutama hubungannya dengan kakawin manakah yang lebih dulu? Terbagi dua pendapat yang berbeda.

Prijohoetomo berpendapat bahwa macapat merupakan turunan dari kakawin yang mana berasal dari turunan tembang gede sebagai perantaranya. Pendapat ini disangkal oleh Poerbatjaraka dan Zoetmulder.

Menurut kedua ahli tersebut mengatakan bahwa macapat adalah sebagai metrum puisi asli Jawa yang mana usianya jauh lebih tua dari kakawin. Sehingga macapat barulah muncul setelah pengaruh India yang semakin pudar.

f. Struktur Tembang Macapat

Sebuah karya sastra macapat biasanya terbagi menjadi beberapa pupuh, namun disetiap pupuhnya terbagi lagi menjadi beberapa bagian dan pada bagian tersebut ada setiap pupuh yang menggunakan metrum sama. Metrum tersebut biasanya tergantung pada watak isi teks yang diceritakan

Jumlah pada per pupuh memiliki perbedaan tergantung jumlah teks yang digunakan. Setiap teks dibagi lagi menjadi larik atau gatra.

Setiap larik atau gatra tersebut dibagi lagi menjadi suku kata atau wanda. Maka, disetiap gatra mempunyai jumlah suku kata yang tetap dan berakhir dengan sebuah vokal yang sama juga.

Aturan mengenai penggunaan jumlah suku kata tersebut diberi nama dengan sebutan guru wilangan. Namun aturan pemakaian vokal akhir setiap larik atau gatra diberi nama guru lagu.

g. Jenis Metrum Baku Tembang Macapat

Jumlah metrum baku macapat terdapat 15 buah, kemudian metrum-metrum tersebut dibagi menjadi tiga jenis, yaitu tembang cilik, tembang tengahan, dan tembang gedhe.

Tembang cilik terdapat sembilan metrum, tembang tengahan terdapat enam metrum, sedangkan tembang gede hanya mempunyai satu metrum.

Terdapat beberapa jenis tembang macapat. Masing jenis tembang mempunyai aturan berupa guru lagu dan guru wilangan yang masing-masing mempunyai aturan berbeda-beda.

Agar mempermudah membedakan antara guru gatra, guru wilangan dan guru lagu dari tembang-tembang macapat. Oleh karena itu disetiap metrum ditata dalam sebuah tabel, berikut dibawah ini penjelasan tentang struktur pengertian Guru

7. Seni Kerajinan Gerabah

Seni Kerajinan Gerabah adalah perkakas yang terbuat dari tanah liat yang dibentuk kemudian dibakar untuk kemudian dijadikan alat-alat yang berguna membantu kehidupan manusia. Kita bisa mengatakan Seni Kriya apabila seni itu dibuat dari tangan tanpa mengurangi aspek fungsional

Gerabah merupakan salah satu hasil dari seni terapan. seni terapan merupakan seni yang hasilnya memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Sebagai contoh, gerabah memiliki fungsi sebagai perkakas atau alat-alat rumah tangga. Gerabah ini terbuat dari tanah liat yang kemudian dibakar dengan suhu tertentu.

Kerajinan gerabah di Indonesia telah dikenal sejak zaman Neolitikum (zaman prasejarah/zaman batu baru) sekitar 3000–1100 SM. Gerabah juga dikenal dengan istilah tembikar atau keramik. Gerabah yang dihasilkan oleh masyarakat Indonesia berupa barang pecah belah seperti tempayan, periuk, belanga, kendi, dan celengan. Teknik pembuatan gerabah pada saat itu sangat terbatas dan sederhana. Proses akhir dari pembuatan gerabah adalah pembakaran suhu rendah dengan menggunakan jerami atau sabut kelapa.

Sampai saat ini seni pembuatan gerabah masih bertahan di beberapa daerah di Indonesia, terutama di desa-desa. Teknik pembuatannya pun masih sederhana dan tradisional. Tujuan dari pembuatan gerabah ini pun masih hanya untuk keperluan masyarakat sehari-hari, yaitu benda-benda praktis. Belum banyak pengrajin gerabah yang menunjukkan suatu usaha untuk menciptakan gerabah yang bernilai estetis.

Berikut ini beberapa hasil seni gerabah yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia beserta fungsinya :

- a. Kendi berfungsi sebagai tempat menyimpan air minum.
- b. Periuk berfungsi sebagai alat untuk memasak nasi.
- c. Belanga berfungsi sebagai alat untuk memasak sayur.
- d. Tempayan berfungsi sebagai alat untuk menyimpan beras atau air.
- e. Anglo berfungsi sebagai alat untuk memasak (serupa dengan kompor).
- f. Celengan berfungsi sebagai tempat menyimpan uang.

Selain gerabah yang dibuat secara tradisional, ada pula gerabah yang sudah dibuat dengan memerhatikan efek seni. Gerabah tersebut merupakan gerabah modern yang dikelola secara profesional. Kualitas barang yang dihasilkan pun dapat dibanggakan. Hal itu dapat dilihat dari pemilihan bahan dasar, desain, ragam hias, serta proses akhir pembuatannya.

Motif hias pada gerabah masih sangat sederhana. Hiasan ini biasanya lebih banyak dipengaruhi oleh lingkungan alam dan budaya setempat. Beberapa motif yang biasanya terdapat pada gerabah antara lain motif geometris, anyaman, tumpal, pilin tunggal, pilin berganda, dan meander. Selain itu ada juga motif yang mendapat pengaruh luar seperti motif awan, burung phoenix, swastika, dan matahari. Teknik yang digunakan untuk membuat motif tersebut biasanya dengan cara ditoreh, dicungkil, dipukul, dan ditempel.

Seni membuat gerabah banyak terdapat di Indonesia. Hampir di setiap pulau di Indonesia memiliki seni membuat gerabah. Daerah-daerah tersebut antara lain Plered (Purwakarta), Sitiwangun (Cirebon), Kasongan (Yogyakarta), Banjarnegara (Bandung), Kapal (Bali), Mayong (Jepara), Klampok (Purwokerto), Jatiwangi (Majalengka), Dinoyo (Malang), Lombok (Nusa Tenggara Barat), dan Takalar (Sulawesi Selatan).

a. Teknik Pembuatan Gerabah

Bahan dasar yang digunakan untuk membuat gerabah adalah tanah liat. Sebelum dibuat gerabah, tanah liat tersebut diproses terlebih dahulu dalam beberapa tahapan. Selain itu, ada juga bahan tambahan lain, yaitu kaolin. Tanah liat yang sudah siap kemudian dibentuk dengan tangan langsung atau menggunakan alat putar.

Bentuk gerabah yang akan dibuat disesuaikan dengan fungsi benda tersebut saat digunakan. Ada gerabah yang digunakan untuk alat memasak seperti periuk dan belanga, ada yang digunakan untuk menyimpan air atau beras seperti tempayan, ada yang digunakan untuk menyimpan air minum seperti kendi, dan ada yang digunakan untuk hiasan seperti guci dan vas bunga.

Peralatan yang digunakan untuk membuat gerabah, antara lain:

- pisau cukil yang terbuat dari kayu/bambu,
- sundip yang terbuat dari kawat,
- butsir dengan tangkai kayu,
- tali pemotong, meja putaran (subang pelarik),
- kayu salab atau kayu rol penggilas, dan pisau.

Dalam membuat benda yang terbuat dari bahan tanah liat diperlukan teknik-teknik tertentu agar dalam prosesnya mudah dan efektif. Adapun teknik-teknik yang biasanya digunakan oleh pembuat gerabah atau keramik antara lain teknik lempeng, teknik pijat, teknik pilin, teknik putar, teknik cetak tekan, dan teknik tuang.

1) Teknik Lempeng (*Slabing*)

Teknik lempeng (*slabing*) merupakan teknik yang digunakan untuk membuat benda gerabah berbentuk kubistis dengan permukaan rata. Teknik ini diawali dengan pembuatan lempengan tanah liat dengan menggunakan rol kayu penggilas. Setelah menjadi

lempengan dengan ketebalan yang sama, kamu dapat memotong dengan pisau atau kawat sesuai dengan ukuran yang kamu inginkan. Selanjutnya, kamu dapat membuat menjadi bentuk kubus atau persegi. Kemudian, tahap akhir diberi hiasan dengan cara ditoreh pada saat tanah setengah kering.

2) Teknik Pijat (*Pinching*)

Teknik pijat (*pinching*) merupakan teknik membuat keramik dengan cara memijat tanah liat langsung menggunakan tangan. Tujuan dari penggunaan teknik ini adalah agar tanah liat lebih padat dan tidak mudah mengelupas sehingga hasilnya akan tahan lama. Proses pijat dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- a) Ambil segumpal tanah liat plastis.
- b) Tanah liat tersebut diulet-ulet dan dipijit-pijit dengan ibu jari sambil dibentuk sesuai dengan bentuk benda yang kamu inginkan.
- c) Haluskan menggunakan kuas atau kain halus.

3) Teknik Pilin (*Coiling*)

Teknik pilin (*coiling*) adalah cara membentuk tanah liat dengan bentuk dasar tanah liat yang dipilin atau dibentuk seperti tali. Cara melakukan teknik ini adalah segumpal tanah liat dibentuk pilinan dengan kedua telapak tangan. Ukuran tiap pilinan disesuaikan dengan ukuran yang kamu inginkan. Panjangnya pilinan juga disesuaikan dengan kebutuhan. Kemudian, pilinan tanah liat tersebut kamu susun secara melingkar sehingga menjadi bentuk yang kamu inginkan. Jangan lupa tiap susunan ditekan dan tambahkan air supaya menempel.

4) Teknik Putar (*Throwing*)

Untuk membuat gerabah dengan teknik putar (*throwing*), kamu memerlukan alat bantu berupa subang pelarik atau alat putar elektrik. Cara melakukan teknik ini adalah

dengan mengambil segumpal tanah liat yang plastis dan lumpur. Setelah itu, taruhlah tanah liat di atas meja putar tepat di tengah-tengahnya.

Lalu, tekan tanah liat dengan kedua tangan sambil diputar. Bentuk tanah liat sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Teknik putar umumnya menghasilkan benda berbentuk bulat atau silindris.

5) Teknik Cetak Tekan (*Press*)

Teknik cetak tekan dilakukan dengan menekan tanah liat yang bentuknya disesuaikan dengan cetakan. Teknik ini dilakukan untuk mendapatkan hasil dengan waktu yang cepat.

6) Teknik Cor atau Tuang

Teknik cor atau tuang digunakan untuk membuat gerabah dengan menggunakan acuan alat cetak. Tanah liat yang digunakan untuk teknik ini adalah tanah liat cair. Cetakan ini biasanya terbuat dari gips. Bahan gips digunakan karena gips dapat menyerap air lebih cepat sehingga tanah liat menjadi cepat kering.

Cara Pengolahan Tanah Liat yang baik untuk digunakan sebagai bahan dasar membuat gerabah adalah tanah liat yang berwarna merah coklat atau putih kecoklatan. Tanah liat dipersiapkan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk membuat gerabah. Pertama-tama, tanah liat disimpan di suatu tempat, kemudian disiram air hingga basah merata. Setelah itu, tanah liat didiamkan selama satu hingga dua hari. Lalu, tanah liat digiling agar lebih rekat dan liat. Ada dua cara penggilingan, yaitu secara manual dan mekanis. Penggilingan manual dilakukan dengan cara menginjak-injak tanah liat hingga menjadi ulet dan halus. Adapun secara mekanis, tanah liat digiling dengan menggunakan mesin giling. Hasil terbaik akan dihasilkan dengan menggunakan proses giling manual.

Tanah liat yang sudah digiling ini sudah siap untuk digunakan membuat gerabah.

Tahapan proses pembuatan gerabah :

a. Tahap persiapan

Dalam tahapan ini yang dilakukan kriyawan adalah :

- 1) Mempersiapkan bahan baku tanah liat (*clay*) dan menjemur
- 2) Mempersiapkan bahan campurannya
- 3) Mempersiapkan alat pengolahan bahan

b. Tahap pengolahan bahan

Pada tahapan ini bahan diolah sesuai dengan alat pengolahan bahan yang dimiliki kriyawan. Alat pengolahan bahan yang dimiliki masing-masing kriyawan gerabah dewasa ini banyak yang sudah mengalami kemajuan jika dilihat dari perkembangan teknologi yang menyertainya. Walaupun masih banyak kriyawan gerabah yang masih bertahan dengan peralatan tradisi dengan berbagai pertimbangan dianggap masih efektif. Pengolahan bahan ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pengolahan bahan secara kering dan basah. Pada umumnya pengolahan bahan gerabah yang diterapkan kriyawan gerabah tradisional di Indonesia adalah pengolahan bahan secara kering. Teknik ini dianggap lebih efektif dibandingkan dengan pengolahan bahan secara basah, karena waktu, tenaga dan biaya yang diperlukan lebih sedikit. Sedangkan pengolahan bahan dengan teknik basah biasanya dilakukan oleh kriyawan yang telah memiliki peralatan yang lebih maju. Karena pengolahan secara basah ini akan lebih banyak memerlukan peralatan dibandingkan dengan pengolahan secara kering. Misalnya : bak perendam tanah, alat pengaduk (*mixer*), alat penyerap air dan lain-lain.



Membentuk badan gerabah dengan alat putar tangan tradisional



Membentuk badan gerabah dengan alat putar tradisional dengan tenaga gerak kaki, alat ini di Bali disebut dengan *pengenyunan*



Membentuk badan gerabah dengan alat putar tangan tradisional

Sumber: <http://ruangkumemajangkarya.files.wordpress.com/2012/>

Gambar 5. Berbagai macam teknik membentuk badan gerabah

Pengolahan bahan secara kering dilakukan melalui tahapan sebagai berikut :

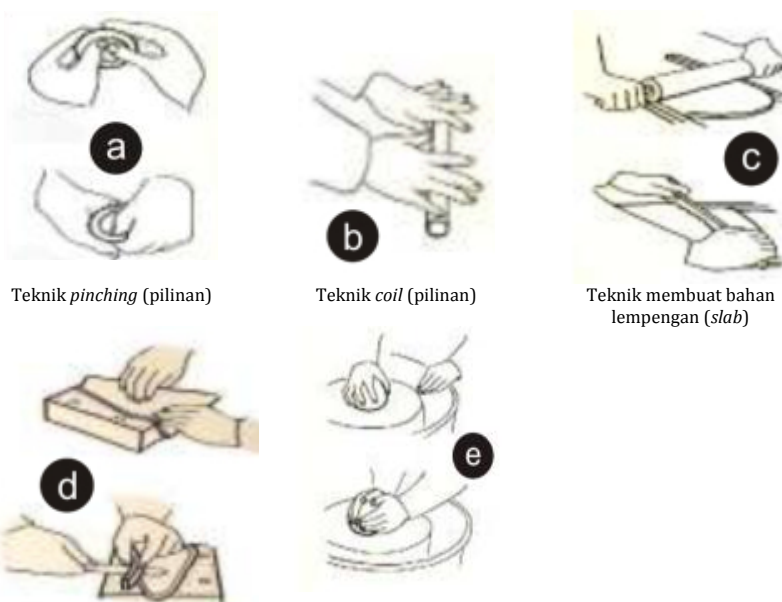
- 1) Penumbukan bahan sampai halus.
- 2) Pengayakan hasil tumbukan.
- 3) Pencampuran bahan baku utama (*tanah*) dengan bahan tambahan (*pasir halus atau serbuk batu padas, dll*) dengan komposisi tertentu sesuai kebiasaan yang dilakukan kriyawan gerabah masing – masing. Kemudian tanah yang telah tercampur ditambahkan air secukupnya dan diulek sampai rata dan homogen. Selanjutnya bahan gerabah sudah siap dipergunakan untuk perwujudan badan gerabah. Pencampuran ini bertujuan untuk memperkuat body gerabah pada saat pembentukan dan pembakaran.



Gambar 6. Pencampuran bahan pembuatan gerabah

c. Tahap pembentukan badan gerabah.

Beberapa teknik pembentukan yang dapat diterapkan, antara lain : teknik putar (*wheel/throwing*), teknik cetak (*casting*), teknik lempengan (*slab*), teknik pijit (*pinching*), teknik pilin (*coil*), dan gabungan dari beberapa teknik diatas (*putar+slab*, *putar+pijit*, dan *lain-lain*). Pembentukan gerabah ini juga dapat dilihat dari dua tahapan yaitu tahap pembentukan awal (*badan gerabah*) dan tahap pemberian dekorasi/ornamen. Umumnya kriyawan gerabah dominan menerapkan teknik putar walaupun dengan peralatan yang sederhana. Teknik pijit adalah teknik dasar membuat gerabah sebelum dikenal teknik pembentukan yang lain. Teknik ini masih digemari oleh pembuat keramik Jepang untuk membuat mangkok yang mementingkan sentuhan tangan yang khas.



Teknik *pinching* (pilinan)

Teknik *coil* (pilinan)

Teknik membuat bahan lempengan (*slab*)

Gabungan teknik cetak dan *slab*

Teknik putar (*wheel*)

Sumber: <http://ruangkumemajangkarya.files.wordpress.com/2012/>

Gambar 7. Beberapa teknik yang berkaitan dengan pembentukan badan gerabah

d. Tahap pengolahan bahan

Tahap pengeringan.

Proses pengeringan dapat dilakukan dengan atau tanpa panas matahari. Umumnya pengeringan gerabah dengan panas matahari dapat dilakukan sehari setelah proses pembentukan selesai.

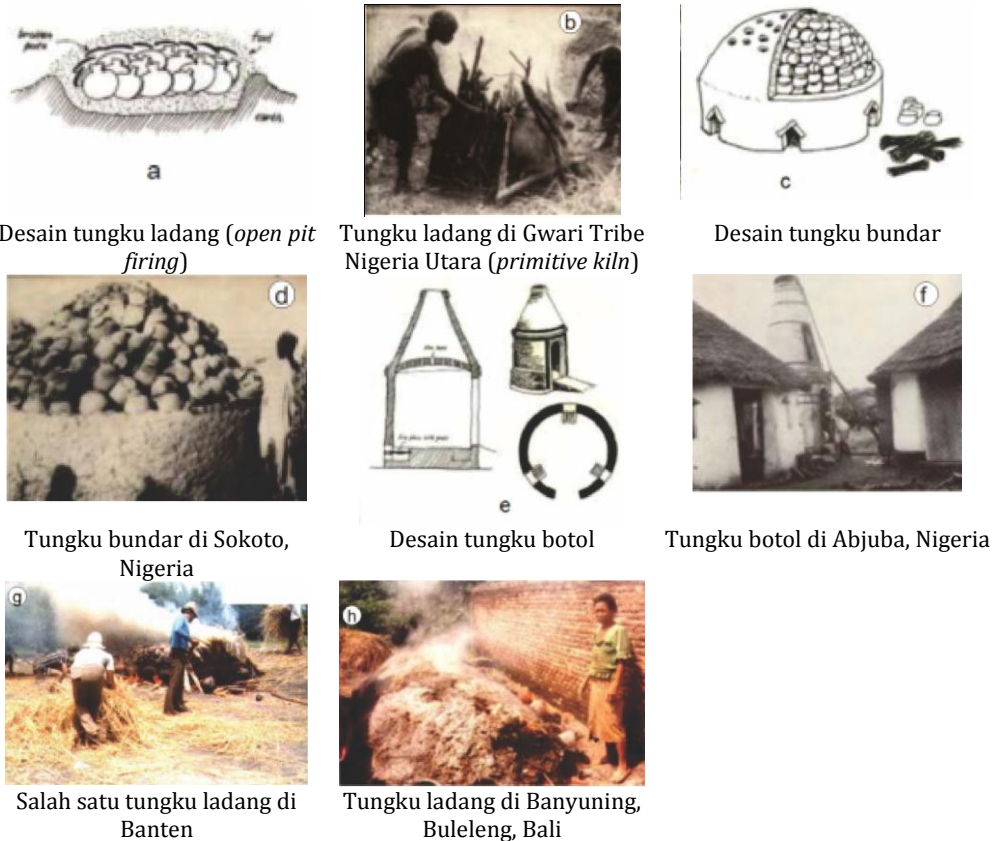


Gambar 8. Pengeringan gerabah dengan panas matahari

e. Tahap pembakaran.

Proses pembakaran (*the firing process*) gerabah umumnya dilakukan sekali, berbeda dengan badan keramik yang tergolong stoneware atau porselin yang biasanya dibakar dua kali yaitu pertama pembakaran badan mentah (*bisque fire*) dan pembakaran *glazur* (*glaze fire*). Kriyawan tradisional pada mulanya membakar gerabahnya di ruangan terbuka seperti di halaman rumah, di ladang, atau di lahan kosong lainnya. Menurut *Daniel Rhodes* model pembakaran seperti ini telah dikenal sejak 8000 B.C. dan disebut sebagai tungku pemula (*early kiln*). Penyempurnaan bentuk tungku dan metode pembakarannya telah dilakukan pada jaman prasejarah (*Rhodes, Daniel, 1968:1*).

Sejalan dengan perkembangan teknologi dewasa ini, penyempurnaan tungku pembakaran keramik juga semakin meningkat dengan efesiensi yang semakin baik. Penyempurnaan tungku ladang selanjutnya adalah : tungku botol, tungku bak, tungku periodik (api naik dan api naik berbalik).



Gambar 9. Beberapa contoh tungku gerabah/keramik

f. Tahap finishing

Finishing yang dimaksud disini adalah proses akhir dari gerabah setelah proses pembakaran. Proses ini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara misalnya memulas dengan cat warna, melukis, menempel atau menganyam dengan bahan lain, dan lain-lain.



Salah satu contoh proses finishing dengan teknik pengecatan yang dilakukan terhadap gerabah Lombok di Bali



Finishing produk gerabah berupa genteng dengan cat di Bali

Gambar 10. Tahap finishing

8. Seni Kerajinan Gerabah

Egrang atau jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Egrang berjalan adalah egrang yang diperlengkapi dengan tangga sebagai tempat berdiri, atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki, untuk tujuan berjalan selama naik di atas ketinggian normal. Di dataran banjir maupun pantai atau tanah labil, bangunan sering dibuat di atas jangkungan untuk melindungi agar tidak rusak oleh air, gelombang, atau tanah yang bergeser. Jangkungan telah dibuat selama ratusan tahun.



Gambar 11. Permainan egrang

Permainan kelima ada egrang. Permainan ini dipopulerkan oleh masyarakat daerah Jakarta. Tidak mudah untuk menggunakan egrang, hanya orang-orang yang sudah terbiasa dan bisa menaklukkan keseimbangan. Egrang merupakan dua

tongkat yang panjang dan di bagian tengah diberikan pembatas. Setelah itu kita naik diatas pijakan yang sudah diberikan. Jika jatuh maka akan diberi hukuman. Tetapi untuk awal-awal kita tidak perlu membuat hukuman karena masih belajar, tapi jika sudah bisa menggunakan maka harus diberi hukuman.

Egrang merupakan salah satu permainan anak yang tertua di Indonesia bahkan disinyalir sudah ada semenjak ratusan tahun lalu. Egrang dibuat dari dua batang bambu atau galah yang digunakan oleh seseorang untuk bisa berdiri diatasnya dalam posisi yang seimbang sehingga bisa melangkah. Agar seimbang, ruas egrang diberikan pijakan untuk kaki.

9. Permainan Engklek

a. Pengertian

Permainan yang kesepuluh bernama engklek. Permainan ini sampai sekarang masih dilakukan dan seluruh wilayah Indonesia mengenal permainan ini, meskipun disetiap daerah memiliki sebutan lain-lain. Engklek dimainkan oleh anak laki-laki dan juga perempuan. Bisa dilakukan oleh dua orang saja dan maksimal lima orang, sebab untuk memainkannya harus menunggu giliran dan jika banyak yang bermain maka akan lama menunggunya.



Gambar 12. Permainan engklek

Cara bermainnya dengan menggambar kotak-kotak di latar. Bermainnya dilapangan yang terang agar mudah menggambar kotak-kotaknya. Ada sembilan kotak yang terdiri dari tiga buah kotak horizontal, lalu disambung tiga kotak vertikal, setelah itu tambah satu kotak di atasnya dan terakhir dua kotak di horizontal. Satu persatu pemain melompati kotak tersebut dari awal hingga terakhir. Melompatnya harus menggunakan satu kaki, jika kaki terjatuh maka harus menaruh batu disalah satu kotak terakhir sebagai tanda untuk mengawali giliran.

b. Cara Bermain Engklek

Permainan tradisional engklek adalah sebuah permainan tradisional sederhana yang dilakukan dengan cara melemparkan sebuah pecahan genteng atau batu berbentuk pipih. Satu anak hanya akan memiliki 1 pecahan genteng (kreweng) yang disebut "Gacuk".

Permainan dilakukan secara bergantian. Para pemain akan mengundi urutan pemain yang akan bermain. Pemain pertama harus melemparkan pecahan gentengnya ke kotak pertama yang terdekat. Setelah itu dia harus melompat-lompat ke semua kotak secara berurutan hanya dengan menggunakan 1 kaki, sedangkan kaki yang lainnya harus diangkat dan tidak boleh turun menyentuh tanah. Kotak yang terdapat gacuk milik pemain tersebut tidak boleh diinjak (harus dilewati). Dan pemain yang sedang bermain dengan meloncat dilarang untuk menyentuh atau menginjak garis pembatas.

Pemain permainan tradisional engklek harus meloncat ke setiap kotak sampai di ujung terjauh yang biasanya berbentuk setengah lingkaran atau kotak yang besar. Dari sana dia harus kembali dengan cara melompat lagi. Saat sampai di kotak yang terdapat gacuk miliknya, dia harus mengambil gacuk itu dengan tangannya, sementara itu

sebelah kakinya harus tetap terangkat dan tidak boleh menyentuh tanah. Kemudian dia harus melanjutkan membawa gacuk tersebut sampai keluar kotak pertama.

Pemain permainan tradisional engklek yang sedang bermain harus mengulang permainan ini dengan melempar gacuk dari mulai kotak pertama terus sampai semua kotak, dan akhirnya selesai kembali ke kotak pertama lagi. Namun bagi pemain yang melanggar aturan tidak boleh melanjutkan permainan, dan digantikan oleh pemain berikutnya. Tapi dia boleh melanjutkan permainannya setelah semua pemain mendapat giliran bermain.

Permainan selesai jika gacuk seorang pemain telah melalui semua kotak sampai kembali lagi ke kotak pertama dengan selamat. Setelah itu pemain tersebut akan berdiri membelakangi lapangan engklek dan melemparkan gacuknya ke belakang. Jika beruntung gacuk itu akan berhenti di dalam salah satu yang kosong. Nah kotak itu akan menjadi miliknya atau rumahnya.

Tapi jika lemparan gacuknya melesat keluar arena atau menyentuh garis batas, maka pemain itu harus mengulang lemparannya setelah pemain berikutnya melempar. Nah aturan lainnya adalah kotak yang sudah ada pemiliknya tidak boleh diinjak pemain lain ataupun disentuh oleh gacuk pemain lain yang dilempar.

Engklek, yang juga terkenal di seluruh dunia dengan berbagai nama, seperti hopscotch, adalah sebuah media permainan yang simple dan bisa dilakukan dimana saja. Tapi, apakah kamu tahu, bahwa engklek sebenarnya adalah proses pembentukan ahli kimia di masa muda? Dengan membentuk garis kotak dan lingkaran yang lurus, anak-anak diuji untuk kemampuannya membentuk ranah reaksi yang sesuai untuk percobaannya dan membentuk reaksi kapur di atas aspal atau media permainan lainnya. Penyebaran kapur barus

dipermudah untuk mencapai tujuan ini, dan membentuk anak-anak dengan toleransi asap kapur yang kuat. Kedepannya, anak-anak yang bermain engklek akan dipilih untuk masuk ke jurusan IPA, diterima di dalam ujian seleksi, dan membentuk mahasiswa-mahasiswa kimia baru sebagai pengetes media tulis yang lebih efektif dibandingkan kapur. Bila dilihat dari menurunnya jumlah anak-anak yang bermain dengan kapur dan engklek di pinggir jalan, tes ini tentunya dapat disimpulkan sebagai sebuah kesuksesan.

C. Kerajinan Seni Batik Tulis

1. Pengertian

Membatik merupakan kegiatan berkarya seni menggunakan bahan lilin yang dipanaskan dan menggunakan alat canting atau kuas untuk membuat pola gambar atau motif yang dioleskan di atas selembar kain. Teknik pewarnaannya menggunakan teknik tutup celup. Karya seni batik ini merupakan salah satu seni terapan Nusantara yang menjadi ciri khas kebanggaan bangsa Indonesia.

Sekarang ini, teknik membatik sudah lebih berkembang. Membatik tidak saja menggunakan alat canting tetapi sudah menggunakan jenis peralatan lain seperti kuas dan cap (printing).

2. Sejarah Batik di Indonesia

Sejarah pembatikan di Indonesia berkait erat dengan perkembangan kerajaan Majapahit dan penyebaran ajaran Islam di Tanah Jawa. Dalam beberapa catatan, pengembangan batik banyak dilakukan pada masa-masa kerajaan Mataram, kemudian pada masa kerjaan Solo dan Yogyakarta.

Jadi kesenian batik ini di Indonesia telah dikenal sejak zaman kerjaan Majapahit dan terus berkembang kepada kerajaan dan raja-raja berikutnya. Adapun mulai meluasnya kesenian batik ini menjadi milik rakyat Indonesia dan khususnya suku

Jawa ialah setelah akhir abad ke-XVIII atau awal abad ke-XIX. Batik yang dihasilkan ialah semuanya batik tulis sampai awal abad ke-XX dan batik cap dikenal baru setelah perang dunia kesatu habis atau sekitar tahun 1920. Adapun kaitan dengan penyebaran ajaran Islam. Banyak daerah-daerah pusat perbatikan di Jawa adalah daerah-daerah santri dan kemudian Batik menjadi alat perjaungan ekonomi oleh tokoh-tokoh pedangan Muslim melawan perekonomian Belanda.

Kesenian batik adalah kesenian gambar di atas kain untuk pakaian yang menjadi salah satu kebudayaan keluarga raja-raja Indonesia zaman dulu. Awalnya batik dikerjakan hanya terbatas dalam kraton saja dan hasilnya untuk pakaian raja dan keluarga serta para pengikutnya. Oleh karena banyak dari pengikut raja yang tinggal diluar kraton, maka kesenian batik ini dibawa oleh mereka keluar kraton dan dikerjakan ditempatnya masing-masing.

Lama-lama kesenian batik ini ditiru oleh rakyat terdekat dan selanjutnya meluas menjadi pekerjaan kaum wanita dalam rumah tangganya untuk mengisi waktu senggang. Selanjutnya, batik yang tadinya hanya pakaian keluarga kraton, kemudian menjadi pakaian rakyat yang digemari, baik wanita maupun pria. Bahan kain putih yang dipergunakan waktu itu adalah hasil tenunan sendiri.

Sedang bahan-bahan pewarna yang dipakai terdiri dari tumbuh-tumbuhan asli Indonesia yang dibuat sendiri antara lain dari: pohon mengkudu, tinggi, sogi, nila, dan bahan sodanya dibuat dari soda abu, serta garamnya dibuat dari tanah lumpur.

Jaman Majapahit Batik yang telah menjadi kebudayaan di kerajaan Majahit, pat ditelusuri di daerah Mojokerto dan Tulung Agung. Mojoketo adalah daerah yang erat hubungannya dengan kerajaan Majapahit semasa dahulu dan asal nama Majokerto ada hubungannya dengan Majapahit. Kaitannya dengan perkembangan batik asal Majapahit berkembang di Tulung

Agung adalah riwayat perkembangan pembatikan di daerah ini, dapat digali dari peninggalan di zaman kerajaan Majapahit. Pada waktu itu daerah Tulungagung yang sebagian terdiri dari rawa-rawa dalam sejarah terkenal dengan nama daerah Bonorowo, yang pada saat berkembangnya Majapahit daerah itu dikuasai oleh seorang yang bernama Adipati Kalang, dan tidak mau tunduk kepada kerajaan Majapahit.

Diceritakan bahwa dalam aksi polisionil yang dilancarkan oleh Majapahati, Adipati Kalang tewas dalam pertempuran yang konon dikabarkan disekitar desa yang sekarang bernama Kalangbret. Demikianlah maka petugas-petugas tentara dan keluar kerajaan Majapahit yang menetap dan tinggal di wilayah Bonorowo atau yang sekarang bernama Tulungagung antara lain juga membawa kesenian membuat batik asli.

Setelah mengetahui apa yang dimaksud dengan batik, tentunya penasarankan bagaimana sejarahnya batik hadir di Indonesia dan menjadi karya seni khas bangsa kita. Batik mulai dikenal sejak abad XVII yang pada awalnya ditulis di atas daun lontar. Namun, Perkembangan batik di Indonesia hingga menjadi ciri khas dimulai dari jaman kerajaan majapahit hingga sekarang. Pada saat itu hanya orang-orang keraton (para raja) yang dapat mengenakan batik dan hanya terbatas dalam beberapa corak saja.

Maka karya seni batik kemudian dibedakan menjadi:

a. Karya seni Batik Tulis

Menggunakan alat tradisional berupa canting dengan teknik yang lebih sederhana.

b. Karya seni Batik Cap (printing)

Menggunakan alat modern dengan teknik yang lebih bebas dan kreatif. Berdasarkan fungsinya, seni membatik dibedakan menjadi dua yaitu :

1) Fungsi Praktis

Kain Batik dipergunakan sebagai bahan sandang untuk pakaian, sarung bantal, taplak meja dan sebagainya.

2) Fungsi Estetis

Kain dengan motif batik dapat dipergunakan sebagai karya seni hias atau lukisan.

3. Langkah dan Proses Membatik

a. Langkah-langkah dalam membatik adalah sebagai berikut:

- 1) Desain, adalah menggambar pola hias pada kertas gambar. Setelah itu gambar pola hias tadi dipindahkan ke kain dengan menggunakan pensil gambar.
- 2) Persiapan. Hal-hal yang perlu disiapkan dalam membatik adalah bahan atau kain yang sudah digambari, lilin, pewarna, serta alat berupa canting, kuas, wajan, dan kompor atau anglo. Pertama kompor dinyalakan kemudian wajan diletakkan di atasnya, setelah itu masukkan lilin ke dalam wajan. Tunggu hingga lilin mencair.

b. Proses membatik

Proses membatik terdiri dari beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

- 1) Lilin yang sudah mencair diambil dengan canting.
- 2) Menuangkan lilin dalam canting melalui carat di atas permukaan kain sesuai dengan garis gambar. Kalau perlu, carat ditiup agar lilin tidak menyumbatnya.
- 3) Kain diberi isen-isen (isian yang berupa titik, garis, bidang, tekstur) dengan lilin.
- 4) Kain dicelupkan pada wadah yang sudah ada pewarnanya, kemudian dicelupkan pada wadah yang berisi larutan garam.
- 5) Kain ditutupi dengan lilin pada bidang gambar yang dikehendaki untuk warna pertama.

- 6) Kain dicelupkan pada wadah yang sudah ada pewarnanya, kemudian dicelupkan pada wadah yang berisi larutan garam.
- 7) Kain ditutupi dengan lilin pada bidang gambar yang dikehendaki untuk warna kedua.
- 8) Kain dicelupkan pada wadah yang sudah ada pewarnanya, kemudian dicelupkan pada wadah yang berisi larutan garam.
- 9) Kain ditutupi dengan lilin pada bidang gambar yang dikehendaki untuk warna ketiga.
- 10) Kain dicelupkan pada wadah yang sudah ada pewarnanya, kemudian dicelupkan pada wadah yang berisi larutan garam. Mewarnai batik dimulai dari warna yang paling muda menuju warna yang paling tua (kuning, jingga, hijau, biru, merah, coklat, merah hati, hitam). Jika menghendaki satu warna saja, cukup dicelup satu kali saja.
- 11) Kain dimasukkan ke dalam dandang yang berisi air mendidih dan soda abu untuk melarutkan lilin.
- 12) Menghilangkan lilin yang melekat pada kain dengan setrika yang beralaskan kertas koran.
- 13) Kemudian dikeringkan di bawah sinar matahari, setelah itu dilipat dengan baik.

4. Motif Batik

Motif batik adalah kerangka gambar yang mewujudkan batik secara keseluruhan.

Pada perkembangannya selain penggunaan batik yang hanya terbatas di dalam keraton, corak atau ragam batik pun tidak sebanyak saat ini. Motif batik yang ada pada saat ini pada perkembangannya banyak dipengaruhi oleh pengaruh asing mengingat Indonesia dijajah tidak oleh satu negara dan etnis saja. Banyak motif batik yang dipengaruhi oleh Tionghoa, ataupun bangsa Eropa.

Sampai dengan saat ini, motif batik yang ada jumlahnya sudah mencapai ribuan dan dapat dikelompokkan menjadi 7 kelompok batik Indonesia, di antaranya :

a. Motif Batik Parang

Filosofi atau makna yang terkandung pada motif batik ini adalah petuah : “jangan menyerah sebagaimana ombak laut yang tidak pernah berhenti bergerak.” Batik dengan motif ini disebut-sebut sebagai motif batik paling tua karena sudah ada sejak jaman Kerajaan Mataram Kartasura (Solo).

Dalam perkembangannya, batik parang ini mengalami banyak sekali inovasi dan modifikasi sehingga banyak bermunculan macam-macam motif yang inovatif serta dapat digunakan oleh semua kalangan di Indonesia, sangat berkebalikan dengan keadaan pada jaman kerajaan dimana jumlah motif yang terbatas dan hanya untuk pakaian para penghuni keraton.

Gambar di samping merupakan batik motif parang tuding yang memiliki kepercayaan kepada siapa saja yang mengenakannya mampu menjadi orang yang dapat mengarahkan atau orang yang dapat memberi petunjuk pada sesamanya. Motif atau jenis dari Motif Batik parang ini juga beragam, di antaranya :

- Parang Rusak
- Parang Rusak Barong
- Parang Klitik
- Parang Kurumo
- Parang Tuding
- Parang Curigo
- Parang centung
- Parang Pamor

b. Motif Batik Geometri

Pada gambar diatas dapat dilihat bahwa batik motif geometri ini memiliki ciri khas berupa ornamen yang tersusun secara

teratur atau secara geometris. Bentuk yang digunakan dalam motif ini mempunyai bentuk dasar dari bangun datar atau bangun dua dimensi seperti persegi panjang, sigitiga, gigi gergaji, jajaran genjang, dll.

Bentuk dasar geometri yang digunakan kemudian dipadupadankan dengan ornamen lain entah itu flora atau fauna seperti pada motif batik lain untuk memperkuat budaya dan kekayaan alam yang dimiliki Indonesia.

Macam-macam motif Geometri :

- Pilin
- Swastika
- Meander
- Kawung
- Ceplokan
- Banji
- Tumpal
- Pinggir Awan

c. Motif Batik Banji

Selain batik motif parang, Banji juga merupakan salah satu motif batik tertua. Motif ini terkenal dengan kebudayaan kuno yang ada diseluruh dunia. Banji merupakan bahasa Eropa yang berarti sebuah kepercayaan dan bila dilihat dari motif batinya, bermakna sebuah kepercayaan harus dibentengi atau dijaga.

Selain itu ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banji berasal dari dua kata yaitu *ban* dan *dzi* yang artinya sepuluh ribu yang bermakna rezeki dan kebahagiaan yang melimpah.

d. Motif Batik Tumbuhan Menjalar

Batik dengan Motif ini adalah batik yang paling banyak ditemui di Indonesia. Batik dengan motif tumbuhan menjalar memiliki makna keindahan atau keharmonisan antara manusia dengan alam sekitarnya. Pada gambar disamping merupakan contoh dari batik dengan motif tumbuhan

menjalar yang mana motif ini banyak dipengaruhi oleh budaya asing. Motif ini banyak berkembang di daerah pesisir dan biasanya hadir dengan warna-warna cerah yang cukup mencolok. Pada umumnya semua batik dapat digunakan untuk kebutuhan pakaian, dekorasi rumah dll. Dalam hal busana, batik dengan motif ini tidak hanya cocok digunakan untuk perempuan namun juga untuk laki-laki.

e. Motif Batik Tumbuhan Air

Tidak berbeda jauh dengan Tumbuhan menjalar, makna dari motif batik ini menggambarkan fungsi atau peran tumbuhan air dalam kelangsungan hidup manusia dan hewan.

Artinya, antara tumbuhan, manusia dengan hewan memiliki sebuah rantai yang membuat kehidupan saling terikat dan tidak bisa dipisahkan.

f. Motif Batik Bunga

Motif bunga merupakan motif yang banyak dijumpai. Batik dengan motif ini memiliki makna keindahan, kebahagiaan dan kemakmuran.

Motif bunga juga salah satu motif batik yang paling sering ditemui. Pola bunga biasanya digabungkan dengan deadunan dan unsur-unsur lain untuk memperkuat kealamian dari motifnya sendiri.

Penggunaan motif bunga ini tidak terbatas pada batik saja, motif bunga juga banyak diterapkan pada desain atau pola dari guci hias, atau kerajinan seni rupa lain yang menggunakan media tanah liat atau keramik.

g. Motif Batik Satwa dan Kehidupannya

Wujud atau figur satwa yang ada dalam motif batik memiliki makna dan arti yang berbeda-beda sesuai dengan jenis satwa dan keadaan yang digambarkan pada batiknya.

Beberapa satwa yang biasa digunakan dalam motif batik ini diantaranya : ikan, kupu-kupu, burung, gajah dll. Pada motif batik di samping terlihat bahwa hewan yang digunakan adalah gajah.

Gajah sendiri memiliki filosofi secara umum sebagai kekuatan atau *libido power*. Gajah seringkali identik dengan kepercayaan India atau masyarakat hindu sebagai unsur yang menopang seluruh alam semesta.

Sekali lagi bahwa setiap bentuk satwa yang digambarkan memiliki arti atau makna yang berbeda sehingga tidak semua motif memiliki fungsi dan pengaplikasian yang sama.

Begitu kayanya bangsa Indonesia dengan segala kekayaan budaya yang dimilikinya. Sudah sepatutnya kita menjaga dan melestarikan kesenian dan budaya Indonesia agar tidak hilang dan tetap menjadi identitas serta kebanggaan seluruh Rakyat Indonesia.

5. Contoh Berbagai Motif Batik Yang Mudah Digambar Untuk Anak SD

Motif batik yang mudah digambar untuk anak SD

Batik tak lain yakni merupakan salah satu dari sekian banyak warisan dunia serta tentunya sudah di akui oleh organisasi UNESCO dan memang sekaligus akan menjadi sebuah ciri khas busana nasional Indonesia yang tentunya sudah terkenal ke mancanegara.

Para perajin untuk batik tradisional yang terdapat di berbagai daerah pun tentu saja turut serta dalam mengembangkan adanya motif batik. Beberapa motif batik dengan bentuk dedaunan, lalu ada bentuk akar-akar serta dengan bentuk bunga juga.

Biasanya para anak sekolah akan mengambil warna dari buah atau mungkin kulit kayu dalam menghasilkan adanya warna alami yang tentunya aman untuk kain serta tidak akan mudah luntur.

Membuat serta menggambar berbagai macam Motif batik yang memang mudah di gambar terlebih untuk para anak sekolah yang sebenarnya ada banyak sekali, jika anda yang mungkin sekarang ini masih terlalu bingung.

Kebetulan sekali pada artkel kali ini kita akan mengulas mengenai beberapa referensi tentang motif batik. Dapat di katakan motifnya tidak begitu rumit serta juga dapat dengan mudah di gambar tanpa anda yang membutuhkan banyak perlengkapan dalam menggambar.

Berbicara mengenai batik itu sendiri yang tentunya dalam sebuah proses untuk pembuatannya dapat di bedakan menjadi beberapa bagian, seperti batik cap, batik tulis serta terdapatpula batik monokrom.

Dalam batik monokrom ini sendiri akan dimulai dengan cara membuat pola, lalu memberi warna, peletakan lilin hingga mencapai pelorotan lilin.

6. Contoh Motif Batik yang Mudah Digambar Untuk Anak SD Motif Batik Yang Mudah Digambar-Batik Kawung

Motif batik kawung ini tak lain merupakan salah satu dari sekian motif batik yang tentunya berasal dari tanah Sunda. Serta dari namanya pun sendiri memang telah mempunyai arti berupa buah aren atau yang biasa di kenal dengan sebutan kolang-kaling.

Jika anda memperhatikan dengan seksama, maka sudah pasti motif yang terdapat di dalamnya akan terlihat seperti sebuah susunan buah kolang-kaling atau aren ini yang akan di potong dengan cara melintang sehingga akan nampak empat bijinya.



Gambar 13. Motif batik kawung

Motif Batik Sederhana Untuk Pemula Motif Batik Kawung Motif Batik Yang Mudah Digambar-Batik Tumpal

Berbeda dengan adanya motif batik kawung. Maka motif yang satu ini memang jauh lebih cenderung yang memang mempunyai bentuk yang segitiga sama kaki.

Mungkin anda pun juga sudah tidak begitu asing dengan adanya motif batik yang satu ini karena memang biasanya motif ini pun kerap kali berada dalam sebuah pinggiran-pinggiran kain yang tentu saja biasa orang tua gunakan.

Motif Batik Sederhana Untuk Pemula Motif Batik Tumpal Motif Batik Yang Mudah Digambar- Batik Liris

Apabila anda yang sering bertanya mengenai sebuah motif batik yang sangat unik serta bagus untuk dilihat, mana mungkin salah satu jawabannya tak lain adalah batik liris.

Jadi dalam sebuah motif batik ini pun juga terdapat di sebut dengan adanya sebuah motif batik lereng. Dimana dapat berupa beberapa pola garis-garis yang sejajar dengan adanya hiasan-hiasan bunga di sela-sela garis unik tersebut.

Dalam menggambar sebuah motif batik yang satu ini pun tentunya juga tidak akan terlalu rumit. Anda hanya harus di perlukan dengan cara mengulang-ulang motif batik yang ada secara terus menerus sampai memenuhi seluruh pada bagian kertas gambar anda tersebut.

Motif Batik Sederhana Untuk Pemula Motif Batik Liris Motif Batik Yang Mudah Digambar- Batik Ceplokan

Dengan adanya motif ceplokan yang tak lain merupakan sebuah model ragam hias dengan adanya pengulangan dalam berbagai bentuk seperti adanya bentuk persegi panjang. Lalu adanya bentuk segi empat, kemudian bintang atau pun mungkin dengan adanya bentuk bulat telur.

Adapun bentuk-bentuk lain dari sebuah motif ini yang seperti motif ceplok yakni ceplok keci serta ceplok sriwedari.

Motif Batik Sederhana Untuk Pemula Motif Batik Ceplokan Motif Batik Yang Mudah Digambar- Batik Gurda

Nama batik ini pun memang berasal dari sebuah kata garuda yang mana tak lain memiliki salah satu burung besar yang tentunya telah memiliki sebuah kedudukan yang cukup tinggi di negara ini.

Dengan adanya bentuk dari motif yang satu ini, maka seperti burung dengan adanya dua sayap yang akan termasuk ada badan serta juga dengan ekornya.

Contoh Batik Paling Sederhana Motif Batik Udan Liris

Motif Batik Yang Mudah Digambar- Batik Parang Kusuma

Motif parang yaitu sebuah motif yang tentunya sangat identik dengan adanya ciri khas kebudayaan jawa.

Adapun motif ini yang tentunya mempunyai arti sebuah perjuangan dalam mencari sebuah kebahagiaan baik itu lahir serta batin.

Bentuk pada motifnya pun memang terlebih unik, akan tetapi tetap akan tampak sangat simpel serta sederhana.

Biasanya pada sebuah acara-acara pernikahan suatu batik yang berupa parang kusuma. Yang tak lain merupakan motif favorit yang memang banyak di pilih oleh adanya para calon pengantin. Yang tentunya memang mengandung unsur warna putih serta unsur warna coklat yang tentunya sangat sesuai.

D. Kondisi Dolanan Anak Saat ini

Kondisi dolanan anak di saat ini sangat memprihatinkan. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, antara lain minat anak-anak terhadap dolanan anak tradisional semakin berkurang karena adanya perkembangan teknologi yang membawa konsekwensi

terhadap munculnya permainan baru dalam beraneka bentuk barang elektronik. Selain faktor tersebut, faktor yang menyebabkan tersingkirnya dolanan anak tradisional adalah faktor transfer budaya yang hampir tidak berjalan. Hal tersebut terjadi karena terputusnya proses pewarisan dolanan anak tradisional dari orang tua kepada anaknya. Perkembangan kota – kota kecil menuju kota metropolitan memberikan dampak terhadap semakin terbatasnya wahana atau tempat bermain untuk anak-anak.

Sanggar dolanan anak diperlukan sebagai sarana untuk mewadahi dan memfasilitasi kebutuhan berkreasi anak. Keberadaan Sanggar Seni Dolanan Anak saat ini sangat dibutuhkan oleh masyarakat untuk melestarikan dan mengembangkan dolanan anak tradisional. Anak-anak membutuhkan arena untuk bermain, bersosialisasi, berkeaktifitas, dan mengembangkan kemampuan motorik mereka. Seharusnya Ada beberapa sanggar seni dolanan anak di kota-kota kecil yang konsen terhadap pelestarian dan pengembangan seni dolanan anak sebagai wadah kreatifitas anak agar nilai sosial masyarakat mereka tidaklah berkurang.

E. Menurunnya Respon Masyarakat terhadap Dolanan Anak

Derasnya arus globalisasi yang merambah setiap segi kehidupan, merambah pula dunia anak-anak. Munculnya model-model permainan baru terutama dalam bentuk barang dan online yang diproduksi secara besar-besaran mempengaruhi cara pandang anak-anak sebagai penikmat langsung dari produk permainan ini, sehingga respon terhadap dolanan anak pun menjadi berkurang. Kurangnya respon ini terutama dipengaruhi anggapan bahwa dolanan anak yang bersifat tradisional kurang memberi daya tarik dan tantangan dibandingkan dengan permainan modern (misalnya :game online, play station, dan benda-benda mainan buatan pabrik).

Faktor lain yang memberi pengaruh kurangnya respon terhadap dolanan anak adalah berkurangnya media untuk

memainkan dolanan anak, diantaranya adalah semakin berkurangnya lahan kosong seperti lapangan, kebun dan tanah kosong yang seringkali beralih fungsi menjadi perumahan dan bangunan-bangunan lainnya, sehingga anak-anak pun semakin sulit untuk mendapat sarana bermain. Situasi demikian seringkali justru juga dipengaruhi oleh sikap orang tua yang mulai terpengaruh dengan budaya konsumtif sebagai konsekuensi dari munculnya berbagai iklan dan promosi yang giat dilakukan oleh para produsen mainan modern. Sebagian dari orang tua menganggap dolanan anak ketinggalan jaman dan menginginkan model permainan baru bagi anak-anaknya agar dapat mengikuti gaya hidup modern.

Persaingan dalam hal kepemilikan dan kemampuan untuk mendapatkan permainan modern (baik barang maupun online) dengan demikian menjadi trend tersendiri dari kalangan orang tua. Keadaan saling mempengaruhi antara cara pandang orang tua yang satu dengan yang lain ini niscaya berpengaruh pula terhadap cara pandang anak-anaknya terhadap dolanan anak. Budaya konsumtif dengan demikian menjadi masalah utama dalam pengembangan dolanan anak di tengah masyarakat saat ini. Persaingan kepemilikan model mainan baru dan kemampuan untuk memainkannya menjadi salah satu trend tersendiri bagi masyarakat. Maka usaha untuk meningkatkan respon terhadap dolanan anak harus didasari oleh usaha merubah cara pandang orang tua yang kemudian akan berpengaruh terhadap cara pandang anak-anaknya untuk tidak terpengaruh dengan budaya konsumtif sebagai dampak negatif dari arus globalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azyumardi Azra, 2012, *Pendidikan Karakter Teguhkan Pribadi Bangsa*, yang terselenggara atas kerja sama PT Penerbit Erlangga dan Himpunan Mahasiswa Biologi, FMIPA, Disampaikan pada seminar UNNES Semarang, Minggu, 23 September, 2012
- Azra, Azyumardi, 2006, *Faith, Values, and Integrity in Public Life*, makalah disampaikan pada World Ethics Forum: Leadership, Ethics, and Integrity in Public Life, Oxford, International Institute for Public Ethics (IPPE) dan The World Banl, 9-12 April, 2006.
- Azra, Azyumardi, 2003, *Paradigma Baru Pendidikan Nasional: Rekonstruksi dan Demokratisasi*, Jakarta: Penerbit Kompas.
- Borley, Lester. 1992. "Principles For Revitalizing the Cultural Heritage" dalam Universal Tourism Enriching or Degrading Culture?. Yogyakarta: Proceedings On The International Conference On Cultural Tourism Gadjah Mada University
- Danandjaya, James. 1987. *Folklore Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Handayani, Titi. 2003. *Upaya menghidupkan kembali dolanan anak-anak sebagai media pelestarian budaya*. Yogyakarta: Sarasehan Menggali Nilai-Nilai Kebangkitan nasional
- Hastanto, Sri. 2002. "Peran Serta Masyarakat Dalam Indiginasi Budaya Indonesia" dalam Mistisisme Seni dalam Masyarakat Disampaikan dalam Serial Seminar Internasional Seni Pertunjukan Indonesia Seri II 2002-2004 20 dan 21 Desember 2002 di Gedung Teater Kecil Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta. Surakarta: STSI.
- Larasati, R Diyah. 1997. "Kecak Rina, Sadono, W Kusuma dan ARMA (Kerja Kreatif Seniman Tradisional dan Modern)". Jurnal Seni Pertunjukkan Indonesia Tahun VIII. Bandung: MSPI.
- Borley, Lester. 1992. "Principles For Revitalizing the Cultural Heritage" dalam Universal Tourism Enriching or Degrading Culture?. Yogyakarta: Proceedings On The International Conference On Cultural Tourism Gadjah Mada University
- Danandjaya, James. 1987. *Folklore Indonesia*. Jakarta: Gramedia.

- Handayani,Titi.2003.*Upaya menghidupkan kembali dolanan anak-anak sebagai media pelestarian budaya*. Yogyakarta: Sarasehan Menggali Nilai-Nilai Kebangkitan nasional
- Hastanto,Sri.2002.“*Peran Serta Masyarakat Dalam Indiginasi Budaya Indonesia*” dalam Mistisisme Seni dalam Masyarakat Disampaikan dalam Serial Seminar Internasional Seni Pertiunjukan Indonesia Seri II 2002-2004 20 dan 21 Desember 2002 di Gedung Teater Kecil Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta. Surakarta: STSI.
- Larasati, R Diyah. 1997. “*Kecak Rina, Sadono, W Kusuma dan ARMA (Kerja Kreatif Seniman Tradisional dan Modern)*”. Jurnal Seni Pertunjukkan Indonesia Tahun VIII. Bandung: MSPI.
- Tobroni. 2012. *Relasi Kemanusiaan dalam Keagamaan (Mengembangkan Etika Sosial Melalui Pendidikan)*. Bandung: CV. Karya Putra Darwati.
- Depdiknas, 2010, *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*, oleh Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas, 2009, *Bahan Dasar Peningkatan Wawasan Keagamaan (Islam) Guru Bukan Pendidikan Agama SLTP dan SMA*, Depdiknas Dirjen Dikdasmen Bagian Proyek Peningkatan Wawasan Keagamaan Guru, Jakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2008, *Permendiknas No. 39 Tahun 2008*, Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah,
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012. *Bahan Ajar Diklat Penguatan Kemampuan Kepala Sekolah: Program Induksi Guru Pemula*. Jakarta, Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan, Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan
- Kemendiknas, 2010, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan, Karakter di Sekolah*, Yogyakarta: Penerbit Diva Press
- Kementerian Pendidikan Nasional, 2011, *Panduan pelaksanaan pendidikan karakter*, Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kuriulum dan Pembukaan.
- Kementerian Pendidikan Nasional, 2010, *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter*, Direktorat Ketenagaan Direktorat Jenderal Pendidikan

- Tinggi, Jakarta.
- Kementerian Pendidikan Nasional, 2010, *Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Peratama*, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.
- Ki Tyasno Sudarto. (2007). *"Pengembangan nilai-nilai luhur budi pekerti sebagai karakter bangsa"* [file/H./Pengembangan/Nilai-nilai/Luhur/Budi Pekerti](#). Diakses 19 Juli 2013.
- International Education Foundation, 2000, "The Need for Character Education", makalah pada National Conference on Character Building, Jakarta, 25-26 Nopember, 2000.
- Navis, AA, 1999, *Pendidikan dalam Membentuk Watak Bangsa*, Makalah pada Diskusi Ahli "Pendidikan Indonesia untuk Masa Depan yang Lebih Baik", Yayasan Fase Baru Indonesia, Jakarta, 25 Oktober 1999.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti. 1983. *Panduan Manajemen Sekolah*, Proyek Peningkatan mutu Guru Kelas SD Setara D.II Jakarta.
- Dubin, F. dan Olshtain, E. 1986. *Course Design: Developing Programs and Material for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, Illinois University.
- Ellis, Rod. 1997. *Understanding Second Language Acquisition*. Oxford: Oxford University Press.
- Endraswara, Suwardi. 2005 *Tradisi Lisan Jawa : Warisan Abadi Budaya Leluhur*. Yogyakarta : Narasi.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodologi Penelitian Folklore: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Fachruddin, A. E. 1981. *Sastra Lisan Bugis*. Jakarta: Depdikbud.
- Fang, Liaw Yock. 1976. *Sejarah Kesusastraan Melayu Klasik*. Singapura: Pustaka Nasional.
- Faruk, Faruk. 1999. *Pengantar Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Faruk, Faruk. 1999. "Kritik Terbuka: Sebuah Imperatif Budaya" dalam *Kritik Sosial dalam Wacana Pembangunan*. Yogyakarta: UII Press.

- Gagne, E.D. 1984. *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston: Little Brown.
- GBHN. 1999. *Garis-Garis Besar Haluan Negara*. Bandung: Citra Umbara
- Greene dan Petty. 2001. *Developing Language Skill in The Elementary Schools*. Boston : Alyn and Bacon Inc.
- Hadley, Alice Omaggio. 1993. *Teaching Language 2nd Edition*. USA: Heinle and Heinle Publishers.
- Hamalik, Oemar. 1990. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Hamid, Abdullah. 1985. *Manusia Bugis Makassar. Suatu Tinjauan Historis terhadap Pola Tingkah Laku dan Pandangan Hidup Manusia Bugis Makassar*. Jakarta: Inti Idayu Press.
- Harjanto. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hernawan, Asep Herry. 2012. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Huck, Charlotte S, Susan Hepler, dan Janet Hickman. 1987. *Children's Literature in The Elementary School*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hunt, Peter. 1995. *Criticism, Theory, and Children's Literature*. Cambridge, Massachussetts: Blackwell.
- Iskandarwassid. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- James, Donglas. 2002, *Building Adaptation*, Butterworth - Heinemann, Edinburgh, U.K.
- Joni. 1984. *Pedoman Umum Alat Penilaian Kemampuan Guru*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdikbud.
- Jufri, dkk. 2011. "Struktur Wacana Budaya" *Laporan Penelitian Hibah Pascasarjana Tahun III*. Makassar: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar.
- Kemdiknas. 2008. *Sosialisasi KTSP: Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kemdiknas RI.
- Kurniawati, S. 2009. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Indonesia dengan Pendekatan Tematis*. Tesis. Surakarta: PPS Universitas Sebelas Maret Surakarta.

- Limpo, Syahrul Yasin, dkk. 1995. *Profil Sejarah, Budaya dan Pariwisata Gowa*. Ujung pandang: Pemda Tingkat II Gowa.
- Long, M.H. dan G. Crookes. 2004. *Three Approaches to Task-Based Syllabus Design*, <http://www.iei.uluc.edu/TESOLOnline/topics/threesyllabuses.html>. 20 Maret 2015.
- Lukens, Rebecca J. 2003. *A Critical Handbook of Children's Literature*. New York: Longman.
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Malmkjaer, K dan Anderson, J.M. 1991. *The Linguistics Encyclopedia*. London: Routledge.
- Mardiatmadja, 1987. *Teknik memimpin Rapat*. Yogyakarta: Kanisius
- Mattulada. 1982. *Menyusuri Jejak Kehadiran Makassar dalam Sejarah (1510-1700)*. Makassar. Bakti Baru-Berita Utama.
- McNeil, John D. 1977. *Curriculum A Comprehensive Introduction*. Boston : Littel.
- Mitchell, Diana. 2003. *Children's Literature, an Invitation to the World*. Boston: Ablongman.
- Moeliono, Anton M. 1981. *Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit Djambatan.
- Mudyahardjo. 1992. *Filsafat Ilmu Pendidikan Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offse.
- Mulyasa, E., 2007. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rodaskarya.
- Nababan, P. W. J. 1984. *Sosiolingustik: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Natawidjaja, 1998. *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nunan, David. 1997. *Language Teaching Methodology A Textbook for Teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2003. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berwawasan Multikultural*. Yogyakarta.

- , 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Patahuddin, Ahmad Talib, dan Rosidah. 2009. "*Studi Penelusuran dan Adaptasi Kearifan Lokal Budaya Suku Bugis-Makassar untuk Membangun Nilai Afektif Siswa pada Pembelajaran Matematika SD di Sulawesi Selatan*". Laporan Penelitian. Makassar. Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar.
- Peraturan Pemerintah No. 19. 2005. Standar Nasional Pendidikan. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, 2004. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salam. 2007. *Pengembangan Bahan Ajar*. Makalah disajikan dalam Penataran Guru Bahasa Indonesia SMA di Sulawesi Selatan: Ujung Pandang.
- Saxby, Maurice dan Gordon Winch (eds). 1991. *Give Them Wings, The Experience of Children's Literature*. Melbourne: The Macmillan Company.
- Scrivener, Alan B., A, 2002 *Curriculum for Cybernetics and Systems*.
- Siregar, Syofian. 2010. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian : Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Skinner, B.F. 1957. *Verbal Behaviour*. New York. Appleton-Century Crofts Inc.
- Skolimowski, Henryk. *Filsafat Lingkungan: Merancang Taktik Baru untuk Menjalani Kehidupan*. Terjemahan oleh Saut Pasaribu. 2008. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Snellbecker, G.E. 1974. *Learning Theory, Instructional Theory, and Psycho educational Design*. New York: McGraw-Hill.
- Stewig, John Warren. 1980. *Children and Literature*. Chicago: Rand McNally College Publishing Company.
- Supriadi, D. 2000. *Mengangkat Citra dan Martabat Guru*. Yogyakarta : Adicita Karya Nusa

- Tomlinson, 1998. *Materialis Development in Languange Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Trianto, 2005. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta Kencana Prenada Group.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Watson, John B. 1978. *Behaviorism*, revised edition. Chicago: University of Chicago Press.
- Wiener, Norbert. 1954. *The Human Use of Human Beings*. New York: Doubleday & Company Inc, Garden City New York.

MODEL PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KEARIFAN SOSIAL BUDAYA LOKAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR



ISBN 978-602-1153-95-6



9 786021 153956

