

PENGAJARAN CERITA RAKYAT BERBASIS PERMAINAN SEBAGAI UPAYA PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK

Hairini Nur Hanifah

Universitas Ahmad Dahlan
hairini96@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan artikel ini ialah untuk memberikan alternatif metode pengajaran cerita rakyat yang dikombinasikan dengan permainan berbasis teknologi atau aplikasi games sebagai media pendidikan karakter sehingga diharapkan dapat bermanfaat dalam membangun pendidikan karakter peserta didik untuk mewujudkan generasi-generasi muda berkarakter mulia. Pembahasan yang diangkat dalam artikel ini karena permasalahan yang muncul yang disebabkan rendahnya kualitas pendidikan karakter di Indonesia. Terlebih dengan derasnya arus teknologi informasi memberikan imbas yang signifikan terhadap pengajaran, baik dari segi mudahnya segala akses informasi maupun menghambat fokus pembelajaran peserta didik. Padahal karakter merupakan bagian vital suatu bangsa, sehingga apabila pendidikan karakter tidak di tanamkan maka berdampak terhadap kualitas peserta didik di masa yang akan datang. Disisi lain Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman. Keragaman tersebut berupa rumah adat, lagu daerah, tari, bahasa, dan bahkan sastra. Sehingga memungkinkan untuk menggali potensi termasuk di bidang sastra sebagai sarana penanaman pendidikan karakter dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengajaran, cerita rakyat, Permainan, Karakter, Peserta didik

PENDAHULUAN

Persoalan yang sering muncul terhadap perkembangan anak dipengaruhi oleh kurangnya penanaman pendidikan karakter. Pencurian, pembunuhan, perkelahian, dan tindakan asusila adalah bagian kecil dari kurangnya pendidikan karakter yang ditanamkan baik oleh orang tua atau guru di sekolah. Menurut penelitian yang diakses dari *youth corps* dalam kategori pendidikan Indonesia berada pada urutan ke-62 dari 72 negara dunia. Ini termasuk dalam negara yang tingkat pendidikannya rendah.

Persoalan karakter anak bangsa pada saat ini menjadi sorotan penting dalam meninjau kembali pendidikan karakter yang selama ini diterapkan. Masyarakat tampaknya setuju, jika semua permasalahan sosial yang terjadi saat ini adalah akibat dari penyelenggaraan pendidikan yang kurang memerhatikan aspek afektif yang berhubungan dengan perilaku peserta didik (Mulyono, 2016). Menurut KBBI Karakter bermakna tabiat, sifat kejiwaan, akhlak, tabiat seseorang yang membedakan dengan orang lain.

Pendidikan karakter bisa diartikan sebagai sebuah bantuan sosial agar individu itu dapat bertumbuh dalam menghayati kebebasannya dalam hidup bersama dengan orang lain dalam dunia (Koesoema, 2007). Pendidikan karakter di Indonesia diharapkan dapat menanamkan moral susila kepada anak. Sesuai dengan tujuan pendidikan Indonesia yaitu pendidikan yang membentuk manusia susila yang cakap (UU No. 12 Tahun 1954 Pasal 3). Pendidikan karakter umumnya diterapkan di sekolah secara langsung, ataupun tidak langsung oleh pendidik karena merupakan salah satu kurikulum pembelajaran.

Lant Pritchett, seorang profesor dari Universitas Harvard, melakukan penelitian mengenai pendidikan di Jakarta dan mengatakan bahwa Indonesia butuh 128 tahun untuk

bisa sejajar dengan rata-rata negara berkembang dan maju dalam sistem pendidikan, sedangkan diketahui bahwa Indonesia memiliki luas wilayah dan jumlah pulau yang begitu banyak, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemerataan pendidikan masih belum tercapai. Untuk itu guru harus mampu untuk mengembangkan potensi yang dimiliki bangsa agar dapat terus tumbuh dan berkembang mengejar ketertinggalan dan menghasilkan peserta didik seperti yang diharapkan (Maura, 2018).

Indonesia dengan jumlah dan keberagaman suku bangsa yang menyebar di nusantara menyimpan sebuah potensi besar khususnya di bidang kesusastraan yaitu cerita rakyat. Cerita Rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat masa lampau yang menjadi ciri khas dari suatu suku atau bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki. Secara umum cerita rakyat berisikan asal usul daerah, kejadian di suatu tempat. Tokoh-tokoh yang muncul berupa binatang, manusia maupun dewa.

Pembelajaran sastra di sebagian sekolah belum berlangsung seperti yang diharapkan. Guru cenderung menggunakan teknik pembelajaran yang bercorak teoretis dan hafalan sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung kaku, monoton, dan membosankan. Dengan kata lain, guru kurang kreatif baik dari cara penyampaian materi ataupun dalam pemilihan karya sastra yang tepat untuk diajarkan pada jenjangnya.

Banyak anak Indonesia kurang mengenal cerita rakyat Indonesia sendiri. Anak-anak Indonesia lebih mengenal cerita-cerita dari negara lain yang terkadang tidak memiliki nilai moral. Hal tersebut tentu bertolak belakang dengan harapan dan cita-cita bangsa ini untuk melahirkan dan mempersiapkan generasi yang berkarakter baik dan mulia. Cerita rakyat Indonesia memiliki nilai moral pembentuk karakter yang baik dan mendidik, yang cocok untuk di jadikan sebagai sarana pembentuk karakter anak bangsa (Kevin et al, 2016).

Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa, sehingga menjadi penentu bangsa di kemudian hari, mendidik mereka dan menanamkan pendidikan karakter merupakan upaya agar di masa yang akan datang dapat senantiasa melanjutkan perjuangan bangsa. Berbicara masalah anak maka hal terdekat dengan mereka ialah dunia permainan. Maka mendidik anak dan menanamkan karakter melalui permainan merupakan salah satu solusi baru dengan masuknya era digital, sehingga *digital learning System* merupakan sarana agar tetap memberikan peluang kepada anak dalam dunianya sekaligus menerapkan pendidikan terhadap mereka.

Perkembangan permainan terus saja berevolusi. Banyaknya pembaharuan sistem, maka inovasi terhadap aplikasi dalam fitur *smartphone* terus berkembang pesat. Termasuk permainan atau yang lebih akrab di sebut *games*. Fitur *games* merupakan bentuk nyata daripada inovasi masa kini terhadap bentuk lama yaitu permainan manual, hampir seluruh permainan lama saat ini dapat diakses secara *online* dengan berbagai variasi. Namun sangat disayangkan banyak *game* yang ditinjau dari segi pendidikan kurang bermutu, terlebih dengan banyaknya *game* yang mengandung unsur kekerasan yang sering kali ditiru oleh anak. Dalam hal ini inovasi untuk menjadikan aplikasi *smartphone* sebagai salahsatu upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang berfungsi sangat vital dalam proses pembelajaran, yang mana hal tersebut menjadi salah satu faktor penentu terhadap keberhasilan suatu pendidikan.

Games ini akan berisikan beberapa konten *games* yang menarik dari berbagai cerita rakyat di penjuru Indonesia, selain memudahkan anak menangkap nilai karakter, anak akan mendapatkan suatu metode pembelajaran sastra yang berbeda dari biasanya.

METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam perancangan artikel ini ialah dengan penentuan data, pengumpulan data dan analisis data.

Data yang dibutuhkan

- a. Data primer
 - Cerita Rakyat
- b. Data sekunder
 - Observasi secara tidak langsung.
 - Artikel yang berhubungan dengan pembahasan rancangan ini.

Metode Pengumpulan data dilakukan dengan:

- a. Observasi

Aktivitas pengamatan terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena, sehingga mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan sebuah penelitian.
- b. Media cetak, Kepustakaan dan Jurnal Digital(Internet)

Beberapa informasi lain yang diperlukan untuk perancangan bisa juga didapatkan melalui buku, majalah, surat kabar atau jurnal cetak maupun digital (Internet) yang masih berhubungan dengan perancangan ini.

Metode Analisis Data

- Apa? : Karakter apasajakah yang ada dalam cerita rakyat?
- Siapa? : Siapa sajakah yang menjadi sasaran *games* ini?
- Kapan? : Kapan *games* ini dimainkan?
- Dimana? : Dimana *games* ini dimainkan?
- Mengapa? : Mengapa memainkan *games* ini?
- Bagaimana? : Bagaimana cara memainkan *games* ini?

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karakter

a. Pembentukan karakter peserta didik

Pendidikan budaya dan karakter bangsa dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik, sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif. Sebagaimana tercantum dalam pedoman pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa tahun 2010.

Pendidikan karakter diharapkan dapat menanamkan moral-susila terhadap anak. Sesuai dengan tujuan pendidikan Indonesia yaitu pendidikan yang membentuk manusia susila yang cakap (UU No. 12 Tahun 1954 Pasal 3). Pendidikan karakter, biasanya diterapkan di sekolah secara langsung, ataupun tidak langsung oleh pendidik. Nilai-nilai yang tertanam dalam pendidikan budaya dan karakter Bangsa berdasarkan naskah pedoman pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa tahun 2010 antara lain :

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| 1. Religius | 2. Semangat Kebangsaan |
| 3. Jujur | 4. Cinta Tanah Air |
| 5. Toleransi | 6. Menghargai Prestasi |
| 7. Disiplin | 8. Bersahabat/Komunikatif |
| 9. Kerja Keras | 10. Cinta Damai |
| 11. Kreatif | 12. Gemar Membaca |
| 13. Mandiri | 14. Peduli Lingkungan |
| 15. Demokratis | 16. Peduli Sosial |
| 17. Rasa Ingin Tahu | 18. Tanggung Jawab |

Pendidikan budaya dan karakter di sekolah dicanangkan pada tahun 2010, maka hal ini wajar bila banyak sekolah yang belum menerapkannya dengan sesuai dan penanamannya belum maksimal, maka tidak dipungkiri masih banyak sekolah yang belum mengetahui bagaimana pengaplikasiannya terhadap peserta didik. Maka dalam hal ini, penulis menilai bahwa penanaman pendidikan budaya dan karakter dengan menggunakan cerita rakyat dalam bentuk *games* dapat menunjang pendidikan karakter Bangsa.

b. Pendidikan Karakter Melalui Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah salah satu warisan budaya dari suatu bangsa terutama bagi bangsa Indonesia. Indonesia terdiri dari bermacam suku, bangsa, dan budaya. Oleh karena itu, banyak sekali cerita rakyat dari Indonesia. Sedangkan banyak anak Indonesia sendiri yang lebih memilih cerita dari luar negeri dan kurang mengenal cerita rakyat Indonesia sendiri. Padahal moral dari cerita luar negeri tidak selalu sesuai dengan budaya dari Indonesia. Oleh karena itu, cerita rakyat Indonesia adalah cerita yang mengusung moral dari budaya di Indonesia sendiri.

Pengajaran sastra dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia selama ini masih dianggap sebelah mata, baik oleh guru maupun oleh siswa, di tambah dengan tingkat apresiasi sastra yang rendah menyebabkan mata pelajaran yang secara ideal memberikan sumbangsih besar bagi para peserta didik di sajikan hanya untuk memenuhi tuntutan kurikulum, kurang hidup dan cenderung tidak mendapatkan tempat di hati para peserta didik. Jika kita kaji secara mendalam, Sastra berkontribusi terhadap perkembangan karakteristik bangsa. Khususnya dalam pertumbuhan berbagai pengalaman (rasa, emosi, bahasa), personal (kognitif, sosial, etis, spiritual), eksplorasi dan penemuan, juga petualangan dan kenikmatan. Sastra sendiri membawa nilai-nilai edukasi yang dapat menunjang pendidikan karakter. Contoh nilai pendidikan karakter cerita rakyat masyarakat Aceh dalam cerita Geugasa Geugesi salah satunya diambil dari karakter tokoh dalam cerita yang bersifat baik (positif) diantaranya yaitu: (1) tanggung jawab; (2) peduli sosial (mementingkan kepentingan umum, penolong, rela berkorban, kerjasama, sukaberbagi, dan pengasih); (3) disiplin; (4) rendah hati; (5) pemberani; (6) cerdas; (7) sabar; (8) patuh; (9); optimis; (10) kerja keras.

Guru senantiasa harus mengambil tindakan, sebagai bagian utama dalam hal pendidikan di sekolah. Guru harus menyadari bahwa pendidikan merupakan upaya lain untuk memanusiakan manusia. Maka langkah yang dapat dilakukan salah satunya dengan mengubah metode pembelajaran, menggunakan media pembelajaran yang ada di sekitar peserta didik serta menyakinkan siswa bahwa pengajaran sastra tidak hanya menawarkan hiburan. Lebih dari itu manfaat pembelajaran sastra akan membantu siswa dalam mengembangkan wawasan terhadap tradisi dalam kehidupan manusia, menambah kepekaan terhadap berbagai problema personal dan masyarakat, bahkan sastra pun akan menambah pengetahuan siswa terhadap berbagai konsep teknologi dan sains. Manfaat itulah yang akan membentuk karakter peserta didik ketika gendre sastra seperti prosa, puisi, drama termasuk cerita rakyat di lakukan dengan penuh apresiasi mendalam.

c. Keunggulan Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif merupakan pembelajarn yang di harapkan dapat memberikan nuansa baru pada pengajaran sastra. Guru harus berupaya mengubah dan menyesuaikan teknik pembelajaran sastra di sekolah dengan perkembangan teknologi. Selama ini pengajaran sastra lebih diarahkan pada aspek sejarah dan pengetahuan sehingga siswa dipacu untuk menghafal, bukan untuk memproduksi atau menghayati karya yang diajarkan. Pembelajaran interaktif bermediakan *game smartphone* memiliki bentuk interaksi beragam dan variasi yang menarik. Pemain *game* bisa berinteraksi lewat video, musik, sentuhan, getaran ketika memainkannya pada *smartphone*. Peserta didik di bawah

pengawasan guru akan diinstruksikan untuk membuka aplikasi games rancangan yang mengangkat cerita rakyat sebagai bahan permainan sekaligus pemberi nilai karakter. Dengan demikian dapat mempermudah guru dalam pemberian materi cerita rakyat juga dapat memberikan nuansa baru kepada peserta didik agar pembelajaran yang mereka terima dapat mereka akses dari dunia terdekat mereka yaitu *games*.

Pengguna *smartphone* di Indonesia sangat banyak, tidak terlepas dari anak-anak. Banyak dari anak Indonesia dekat dengan *smartphone*. Namun berdasarkan survei yang dilakukan oleh badan Litbang SDM dan UNICEF pada tahun 2013, menunjukkan bahwa sedikit dari para orangtua mengawasi anak-anak mereka ketika mereka mengakses internet dan sedikit yang menjadi teman anaknya dalam jejaring sosial. Gati Gayatri menyarankan orangtua dan guru harus mengawasi dan mendampingi anak-anak dalam aktivitas digitalnya. (Kemkominfo, 2016). Oleh karena itu, media *smartphone* adalah media yang dapat di gunakan sebagai pengalihan daripada konten negatif menjadi konten pendidikan karakter.

B. Cerita rakyat berbasis *games*

a. Target Sasaran

Usia : 10-14
Pendidikan : SD – SMP
Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

b. Konsep pembelajaran

Mengusung permainan sebagai konsep pembelajaran berbasis *Digital Learning system* merupakan bentuk alternatif dengan tidak memisahkan dunia permainan dengan anak-anak sebagai peserta didik, permainan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami cerita dan menjauhkan peserta didik dari kebosanan saat menerima materi pembelajaran. Cerita rakyat yang diusung melalui permainan akan lebih di kenal secara luas dengan mudah, karena setiap anak saat ini memiliki akses yang dekat dan baik terhadap *smartphone*.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *games* ini dapat dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar di ruang kelas atau dapat juga di lakukan di mana saja asalkan terkoneksi dengan internet. Guru ataupun orang tua dapat memantau hasil permainan anak yang dikalkulasikan di akhir permainan, termasuk amanat apa yang dapat diambil anak setelah memainkan *games* tersebut.

c. Desain media pembelajaran

Cerita rakyat yang sering di temukan di masyarakat berupa buku atau melalui lisan ke lisan, pengajaran tersebut tentu sudah tidak relevan dengan masanya. Peserta didik cenderung bosan dengan model pembelajaran yang seringkali di suguhkan guru ketika mengajar. Hal tersebut yang menginisiasi penulis untuk memberikan rancangan pembelajaran cerita rakyat melalui permainan berupa aplikasi *smartphone* yang saat ini sudah menjadi teman terdekat bagi seluruh elemen masyarakat termasuk anak-anak.

Desain *games* diawali dengan tampilan layar awal dengan ikon ragam cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia. Tampilan kedua yaitu pilihan cerita rakyat yang akan dipelajari, selanjutnya cerita rakyat dengan tambahan audio sehingga dapat meningkatkan literasi dan proses mendengarkan cerita, dilanjutkan dengan permainan sesuai dengan cerita rakyat yang dipilih dengan beberapa level permainan. Di akhir permainan pemain diminta untuk mengisikan amanat dari cerita rakyat, selanjutnya dilakukan penyimpanan amanat yang akan menjadi bahan penilaian di akhir pembelajaran.

Gambar 1 dan 2. Desain tampilan awal dan menu aplikasi *games*Gambar 3 dan 4. Desain tampilan penjabaran cerita dan *games level 1*Gambar 4 dan 5. Desain tampilan *games level 2* dan 3Gambar 6 dan 7. Desain amanat dan tampilan akhir *games*

SIMPULAN

Pendidikan karakter yang diaplikasikan saat ini sangat terbatas, di dalam lingkungan sekolah melalui buku-buku bacaan belum menjadi solusi yang cukup dalam pembentukan karakter anak. Tanpa penerapan yang mendalam oleh guru dan dukungan dari lingkungan sosial, maka akan timbul krisis karakter. Kebudayaan daerah yang mulai luntur oleh teknologi modern ikut mempercepat masalah krisis karakter dan moral anak bangsa. Sehingga pemanfaatan teknologi yang berkembang diharapkan bukan menjadi asal muasal

kebinasaan karakter bangsa, melainkan sebagai sarana untuk memperkuat karakter bangsa dengan memanfaatkannya melalui pengembangan inovasi yang mengangkat kearifan budaya lokal. Termasuk cerita rakyat sebagai sarana pembentuk nilai karakter yang akan di terapkan melalui aplikasi *games* pada *smartphone*. Selain membentuk karakter peserta didik, *games* cerita rakyat ini diharapkan dapat membantu guru dalam memecahkan permasalahan dalam penyampaian materi sasta dalam proses belajar mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pebuatan makalah ini penulis mendapatkan banyak bantuan doa, serta dukungan dari berbagai pihak. Sebagai bentuk syukur kepada Allah swt, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta atas segala doa-doanya, nasihat-nasihat, motivasi serta dukungan lainnya yang tak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah ini.
2. Ibu Fitri Merawati, M.Pd selaku dosen pembimbing dalam pembuatan makalah ini dan segenap jajaran dosen PBSI dengan segala arahan, bimbingan, waktu, kesabaran, pikiran, masukan, pertimbangan serta dukungan lainnya dalam penyusunan makalah ini.
3. Sahabat-sahabat kelas D PBSI, keluarga besar PERSADA dan semua pihak atas segala arahan, pembelajaran serta dukungan yang tak terkira dalam proses pembuatan makalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan penelitian dan pengembangan pusat kurikulum. 2010. *Pedoman Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai Nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Gayati, Gatri. 2016. "Manfaat TIK Untuk Kecerdasan mencerdaskan dan memajukan bangsa". www.kemkominfo.go.id. Diakses pada tanggal 30 Oktober 2018.
- Habibi. 2018. "Digital Learning System". Diakses melalui laman <http://habibipte.blogspot.com/p/digital-learning-system.html>. Diakses pada tanggal 2 November 2018.
- Maura. Aisya. 2018. Fakta Pendidikan Indonesia: "Gawat Darurat". Diakses melalui laman <https://blog.ruangguru.com/sistem-pendidikan-indonesia-gawat-darurat>. Pada tanggal 3 November 2018.
- Mulyono Susanto, Widjayanti. 2016. *Ilmu Sosial di Indonesia perkembangan dan Tantangan*. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia : 181-182.
- Kevin Nathanael, Tan. Raka Swendra, Cok. Dian Yudani, Hen. 2016. Perancangan Game Aplikasi Smartphone Tentang Cerita Rakyat Dewi Sanggalangit Bagi Anak Usia 5-7 Tahun. 1-4. Diakses melalui laman <https://media.neliti.com/media/publications/86741-ID-none.pdf>. Diakses pada tanggal 26 Oktober 2018.
- Koesoema A, Doni. 2007. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Grasindo.
- Tangkary, Septriana. 2014. *Kemkominfo : Pengguna internet di indonesia mencapai 82 juta*. www.kemkominfo.go.id. Diakses pada Tanggal 28 Oktober 2018.
- Youpika. Fitra. 2014. Cerita Rakyat/Legenda "Malin Kundang" Yang Diadaptasi Untuk Bahan Pembelajaran Sastra Di SMP/SMA. di akses melalui laman <http://fitrayoupika.blogspot.com/2014/11/cerita-rakyat-sebagai-pembelajaran.html>. diakses pada tanggal 29 Oktober 2018.