



**IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KARAKTER
BANGSA MELALUI PENDIDIKAN
KARAKTER “BANDUNG MASAGI” DI
SEKOLAH DASAR**



Disusun Oleh:

TIM PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
2018**



**IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KARAKTER
BANGSA MELALUI PENDIDIKAN KARAKTER
“BANDUNG MASAGI” DI SEKOLAH DASAR**



Tim:

Pelindung	: Prof. Dr. Ir. H. Eddy Jusuf, Sp., M.Si., M.Kom.
Penanggung Jawab	: Drs. H. Dadang Mulyana, M.Si.
Narasumber	: Ifa Hanifah Misbach, M.A., Psikolog. Dr. Nike Kamarubiani, M.Pd.
Ketua PKM	: Dr. H. Azis Lukman Praja, M.Si.
Anggota I	: Siti Sholiha Nurfaidah, S.Pd., M.Pd.
Anggota II	: Devi Rahmiati, S.Pd., M.Pd..
Anggota III	: Nurul Alia
Anggota IV	: Novriza Puspita W

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
2018**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah swt. atas berkat dan rahmat-Nya lah, tim program kemitraan masyarakat FKIP Universitas Pasundan dapat menyelesaikan buku yang berjudul Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Karakter “Bandung Masagi” di Sekolah Dasar.

Tujuan penyusunan buku ini sebagai luaran tambahan yang dijanjikan oleh Tim PKM untuk membantu para pembaca agar mendapatkan gambaran tentang implementasi nilai-nilai karakter bangsa dalam rangka sosialisasi pendidikan karakter “Bandung Masagi” di sekolah dasar yang sesuai dengan etika kependidikan dan keilmuan serta peraturan yang berlaku.

Buku ini berisi teori, aplikasi, dan implementasi kegiatan yang sudah Tim PKM laksanakan mulai dari kegiatan sosialisasi, seminar, dan workshop. Tim penyusun akan mempertimbangkan masukan-masukan yang dapat menyempurnakan buku ini. Semoga buku ini bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak terkait yang berkepentingan.

Bandung, 6 Februari 2019

Tim PKM

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Sambutan Ketua Tim PKM	ii
Daftar Isi	iv
Bagian I Pendahuluan	1
Visi, Misi, dan Tujuan Unpas	1
Visi, Misi, dan Tujuan FKIP Unpas.....	1
Visi, Misi, dan Tujuan PGSD FKIP Unpas	
Bagian II Nilai-Nilai Karakter Bangsa	5
Pendidikan Nilai.....	5
Pendidikan Karakter.....	7
Hakikat Pendidikan dalam Membangun Karakter Bangsa	8
Hubungan Pendidikan dalam Penanaman Nilai dan Karakter ...	10
Bagian III Pendidikan Karakter “Bandung Masagi”	16
Visi dan Misi Bandung Masagi	16
Ruang Lingkup Bandung Masagi	16
Kurikulum Pendidikan Karakter Bandung Masagi	21
Karakter yang Tumbuh pada Bandung Masagi	23
Bagian IV Implementasi Karakter Bangsa melalui Permainan Tradisi- onal di SD	26
Permainan Tradisional	26
Macam-macam Permainan Tradisional	28
Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional.....	36
Implementasi Permainan Tradisional di SD	44
Daftar Pustaka	55

BAGIAN I PENDAHULUAN

A. Visi, Misi, dan Tujuan Unpas

Universitas Pasundan merupakan sebuah lembaga pendidikan tinggi yang memiliki visi menjadi komunitas akademik peringkat internasional yang mengusung nilai-nilai kesundaan dan Islam di tahun 2021.

Dari visi tersebut, dijabarkan ke dalam misi Universitas Pasundan, diantaranya:

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi bertaraf internasional.
2. Mewujudkan penelitian bertaraf internasional.
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan martabat manusia.
4. Menjaga, memelihara, dan mengembangkan budaya Sunda.
5. Menjaga, memelihara, dan mengembangkan Syi'ar Islam.

Pencapaian visi, misi Unpas dilakukan melalui berbagai aktivitas yang mencerminkan pencapaian tujuan Universitas Pasundan, yaitu:

1. Menjadi Universitas yang mampu menyelenggarakan pendidikan tinggi bertaraf internasional.
2. Menjadi Universitas yang mampu mewujudkan penelitian bertaraf internasional.
3. Menjadi Universitas yang mampu menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan martabat manusia.
4. Menjadi Universitas yang mampu mempertahankan Memelihara dan Mengembangkan budaya Sunda.
5. Menjadi Universitas yang mampu mempertahankan Memelihara dan Mengembangkan Nilai-nilai luhur Keislaman

B. Visi, Misi, dan Tujuan FKIP Unpas

1. Visi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (FKIP Unpas) mempunyai visi sebagai Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (LPTK) yang unggul dan profesional pada tingkat nasional dan internasional yang memadukan nilai-nilai Islam, Iptek, dan budaya Sunda pada tahun 2021.

2. Misi

Untuk itu, FKIP Unpas memiliki misi untuk mewujudkan Tridharma Perguruan Tinggi dalam menghasilkan tenaga pendidik dan kependidikan yang profesional dalam menjalankan, menjaga, melestarikan, dan mengembangkan Ilmu

Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IpTekSen) yang selaras dengan nilai-nilai Islam dan Budaya Sunda. Secara rinci misi tersebut diuraikan sebagai berikut:

- a. Menyelenggarakan pendidikan dalam menyiapkan guru dan tenaga kependidikan profesional yang berdaya saing nasional dan internasional berbasis nilai-nilai Islam dan budaya Sunda.
- b. Menyelenggarakan internasionalisasi pendidikan melalui pengembangan dan pengokoh-an jejaring dan kemitraan.
- c. Melaksanakan dan mengimplementasikan hasil penelitian inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.
- d. Memublikasikan hasil penelitian inovatif dalam jurnal nasional dan internasional terakreditasi.
- e. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat berbasis hasil penelitian secara profesional dalam rangka ikut serta memecahkan masalah nasional dan internasional.
- f. Menyelenggarakan pendidikan berbasis karakter bersumber dari nilai-nilai Islam dan budaya Sunda untuk menghasilkan lulusan yang *Pengkuh Agamana, Luhung Elmuna, Jembar Budayana*.

3. Tujuan

Secara umum tujuan penyelenggaraan pendidikan di FKIP Unpas bermuara pada upaya pengembangan insan pendidik yang beriman, bertaqwa, bermoral, berakhlak mulia, berilmu, profesional, religius, memiliki integritas, serta cinta terhadap bangsa dan negara kesatuan Republik Indonesia. Adapun secara khusus tujuan penyelenggaraan pendidikan di FKIP Unpas sebagai berikut:

- a. menghasilkan guru dan tenaga kependidikan profesional yang berdaya saing nasional dan internasional berbasis nilai-nilai Islam dan budaya Sunda;
- b. meningkatkan jejaring dan kemitraan internasional dalam bidang pendidikan;
- c. menghasilkan penelitian inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan;
- d. menghasilkan artikel ilmiah yang dipublikasikan dalam jurnal nasional dan internasional terakreditasi;
- e. menghasilkan pengabdian kepada masyarakat berbasis hasil penelitian secara profesional dalam rangka memecahkan masalah pendidikan dalam ruanglingkup nasional dan internasional;
- f. menghasilkan guru dan tenaga kependidikan yang *Pengkuh Agamana, Luhung Elmuna, dan Jembar Budayana*.

C. Visi, Misi, dan Tujuan PGSD FKIP Unpas

1. Visi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unpas memiliki visi sebagai lembaga pendidikan yang dapat menghasilkan tenaga pendidik dan kependidikan PGSD yang memiliki daya saing secara nasional dan internasional yang mengusung nilai-nilai budaya Sunda dan nilai-nilai keislaman pada tahun 2021.

2. Misi

Sejalan dengan misi Universitas Pasundan dan misi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan, maka misi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unpas untuk menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing secara nasional dan internasional yang berlandaskan nilai-nilai keislaman dan budaya sunda dengan:

- a. Menyelenggarakan pembelajaran Pendidikan Guru Sekolah Dasar melalui pendekatan *scientific* untuk menyiapkan tenaga pendidik dan kependidikan ke-SD-an yang kompeten, komparatif dan kompetitif yang dilandasi nilai-nilai budaya sunda dan ke-Islaman sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku;
- b. Melaksanakan penelitian yang inovatif, baik dalam pendidikan guru maupun kajian ke-SD-an untuk diterapkan pada pengembangan pembelajaran di PGSD;
- c. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat melalui impementasi hasil-hasil penelitian untuk pengembangan bahan ajar perkuliahan;
- d. Melaksanakan kegiatan-kegiatan akademik maupun non akademik yang berorientasi pada pengembangan kemampuan mahasiswa dalam nilai-nilai kesundaan dan keislaman, baik di luar kampus maupun di dalam kampus;
- e. Menyelenggarakan kerjasama akademik dan non akademik yang berorientasi kepada peningkatan kemampuan mahasiswa.

3. Tujuan

Penyelenggaraan pendidikan pada Program Studi PGSD FKIP Unpas bertujuan untuk:

- a. Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan akademik yang dapat menerapkan, mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi secara profesional yang berlandaskan pada nilai budaya sunda serta beriman dan bertakwa terhadap Allah SWT;
- b. Menjadi guru Sekolah Dasar profesional yang didukung oleh kemampuan menjaga, memelihara, dan menerapkan nilai-nilai Islam serta budaya Sunda;
- c. Menjadi tenaga manajerial bidang pendidikan yang didukung oleh kemampuan menjaga, memelihara, serta menerapkan nilai-nilai Islam dan budaya Sunda;
- d. Menghasilkan penelitian bidang pendidikan, khususnya penelitian pendidikan ke-SD-an untuk pengembangan pendidikan dasar;
- e. Menghasilkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dasar dan kesejahteraan masyarakat;

- f. Menjadi tenaga pendidik yang mempunyai kemampuan dibidang ke-SD-an yang didukung oleh kemampuan menjaga, memelihara, serta menerapkan nilai-nilai Islam dan budaya Sunda;
- g. Menjadi tenaga pendidik yang memiliki sikap kewirausahaan dalam bidang pendidikan ke-SD-an yang didukung oleh kemampuan menjaga, memelihara, serta menerapkan nilai-nilai Islam dan budaya Sunda.

BAGIAN II

NILAI-NILAI KARAKTER BANGSA

A. Pendidikan Nilai

Nilai sebagai suatu kepercayaan (*belief*) yang relatif tahan lama tentang apa yang sepatutnya atau seharusnya diinginkan, baik yang berhubungan dengan cara bertindak maupun keadaan akhir eksistensi yang secara pribadi atau sosial lebih disukai. Kepercayaan ini menjadi dasar untuk bertindak. Rockeach (1973:45) mengatakan bahwa "*a value is an enduring belief that a specific mode of conduct or end-state of existence is personally or socially preferable to an opposite or converse mode of conduct or end-state existence*". Kemudian ada juga yang mendefinisikan nilai sebagai fungsi psikis manusia, yakni manusia memiliki dua fungsi psikis yakni sebagai fungsi kognitif dan fungsi afektif.

Terdapat definisi lain yang menyatakan bahwa nilai sebagai standar atau kriteria mengenai yang sepatutnya atau seharusnya diinginkan dan sekaligus berfungsi sebagai suatu panduan untuk memilih tindakan, tujuan, dan perkembangan serta pemeliharaan sikap seseorang. Definisi tersebut dikemukakan oleh Kohn (1963:65) "*value are standards of desirability or criteria of preference*".

Gordon (1975:95) menyebutkan bahwa nilai setara dengan tingkah laku atau keadaan, "*Value are constructs representing generalized behaviors or states of affair that are considered by the individual to be important*". Terdapat makna lain bahwa nilai pengetahuan lokal itu dapat dikelompokkan menjadi:

- 1) Nilai adalah suatu konsepsi (*conception*) juga sekaligus merupakan suatu kepercayaan (*belief*). Dengan kata lain, nilai bersifat intrapsikis dan tidak kasatmata (*intangible*). Nilai secara tidak langsung mencerminkan nilai budaya, walaupun nilai-nilai individu tidak akan pernah tepat sama dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Dalam hal ini menunjukkan bahwa nilai memiliki ciri idiosinkratik atau khas individu. Walaupun demikian nilai ini dapat dihayati dan dinyatakan dengan verbal.
- 2) Nilai juga berkaitan dengan hal-hal yang dianggap penting atau apa yang seharusnya atau "sepatutnya" diinginkan yang memiliki sifat *imperatif* serta lebih disukai. Maka dengan demikian nilai dapat dipandang sebagai kategori-kategori kognitif yang bermuatan afektif (kategori-kategori kognitif yang lebih disukai).
- 3) Nilai bersifat relatif tetap, terutama dalam aspek kepribadian seseorang yang lebih tahan terhadap perubahan. Karena nilai-nilai telah terinternalisasi dalam diri individu. Kalaupun demikian, bukan berarti nilai individu

tersebut tidak dapat berubah. Tetapi perubahan nilai pribadi individu itu akan sangat sulit, memerlukan *insight* yang mendalam, motivasi yang tinggi serta didukung dengan pengalaman yang dihayati secara mendasar.

- 4) Sifat relatif lebih tahan terhadap perubahan, nilai-nilai yang tersusun dalam suatu struktur dapat dianggap sebagai tata susunan kognitif yang relatif tetap dan melandasi fungsi menilai. Oleh karena itu, nilai berfungsi sebagai standar atau pedoman yang digunakan seseorang dalam kehidupannya.
- 5) Nilai bersifat implisit dan eksplisit. Nilai berada dalam kesadaran tetapi seringkali tanpa disadari oleh orang yang memilikinya. Tetapi pada saat menghadapi pilihan yang berat (misal, yang akan menentukan jalan hidupnya) nilai akan muncul dalam kesadaran secara eksplisit. Oleh karena itu lebih tepat apabila nilai dianggap sebagai unsur prasadar dari topografi mental.
- 6) Nilai berorientasi pada tindakan dan tujuan. Hal ini dapat ditunjukkan pada saat individu sedang melakukan pertimbangan terhadap tindakan yang dipilihnya. Namun tidak seluruh tindakan berhubungan dengan nilai. Misalnya dalam tindakan yang sederhana dan bersifat rutin, nilai tidak dilibatkan. Dalam proses pengambilan keputusan yang menyangkut situasi yang terikat pada nilai biasanya nilai mengacu pada maksud, tujuan, dan sasaran.
- 7) Nilai bersifat motivasional maksudnya memberikan arah, tetapi bukan sebagai sumber energinya. Nilai mengintergrasikan dimensi kognitif dan afektif dari kepribadian yang bersifat menyalurkan pencapaian tujuan jangka panjang. Oleh karena itu nilai membatasi pemenuhan impuls-impuls dan mengintegrasikannya ke dalam tujuan adaptif.

Nilai-nilai tersebut ditempa secara utuh dalam suatu kerangka pengalaman dan ditetapkan dalam pilihan tindakan seseorang. Setiap individu memiliki perbedaan dalam memandang kualitas, kadar, ukuran dan proses pertimbangan nilai suatu objek atau realita. Apapun yang terjadi individu tersebut akan tetap berusaha membuat ketetapan dan menentukan pilihannya sehingga menghasilkan suatu tindakan atau sikap. Nilai sebagai landasan hidup manusia itu jika dilihat dari sumbernya dapat digolongkan menjadi dua sumber nilai yakni:

- 1) *Nilai Illahiyah*, Merupakan ajaran atau perintah dari Tuhan melalui para Nabi dan Rosul-Nya. Nilai ini mengandung kemutlakan dan kebenaran abadi bagi kehidupan manusia. Nilai ini menjadi pedoman dalam menjalankan ajaran agama dan memberikan pandangan tentang baik-buruk, batal-haram, benar dan salah yang menjadi dasar bagi kehidupan manusia.
- 2) *Nilai Insaniah*, merupakan nilai yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kesepakatan manusia, serta hidup dan berkembang dari peradaban

manusia. Nilai ini bersifat dinamis, bekerlakuan dan kebenarannya bersifat relatif dan nisbi karena dibatasi oleh ruang dan waktu. Nilai-nilai insani akan melembaga menjadi tradisi-tradisi dan norma-norma sosial yang diwariskan secara turun-temurun, serta mengikat anggota masyarakat tertentu.

B. Pendidikan Karakter

Karakter sebagai suatu *moral excellence* atau akhlak dibangun di atas berbagai kebajikan (*virtues*) yang pada gilirannya hanya memiliki makna ketika dilandasi atas nilai-nilai yang berlaku dalam budaya (bangsa). Karakter bangsa Indonesia adalah karakter yang dimiliki warga Negara Indonesia berdasarkan tindakan-tindakan yang dinilai sebagai suatu kebajikan berdasarkan nilai yang berlaku di masyarakat dan bangsa Indonesia. Oleh karena itu, Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa diarahkan pada upaya mengembangkan nilai-nilai mendasari suatu kebijakan sehingga menjadi suatu kepribadian diri warga Negara (Hasan dkk., 2010:ii).

Mengingat fenomena berupa penekanan, pemaksaan, dan kekerasan pada sejumlah tempat yang dilakukan sekelompok atau segolongan masyarakat telah menjurus ke arah yang memprihatinkan sekaligus mencerminkan perilaku kurang berkarakter, seperti tawuran pelajar, peredaran video porno, tayangan media yang kian menjauhkan dari nilai-nilai luhur bangsa, dsb. Hal tersebut menunjukkan bahwa persoalan karakter bangsa merupakan persoalan yang tidak dapat dipandang sebelah mata. Dengan kata lain, persoalan karakter bangsa adalah persoalan serius yang memerlukan revitalisasi dalam berbagai hal aspek kehidupan masyarakat Indonesia.

Karakter bangsa yang rapuh dan lemah memang mencemaskan terlebih lagi jika dihadapkan dengan iklim globalisasi dan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dewasa ini yang membawa keterbukaan terhadap informasi yang datang dari luar. Akan tetapi hanya dengan karakter dan kepribadian yang kuat dimiliki bangsa ini baru akan mampu menyaring pengaruh informasi yang mengandung nilai buruk.

Permasalahan mendasar yang perlu diatasi adalah segera menemukan cara yang tepat dan efektif dalam membangun karakter bangsa tersebut. Suatu pekerjaan yang tidak mudah karena merupakan suatu proses jangka panjang yang harus melibatkan kesadaran, tugas, dan tanggung jawab segenap pihak yang terkait. Nilai pembentuk karakter bangsa perlu didesain dengan sungguh-sungguh, disebarkan, dan ditanamkan secara meluas.

Pendidikan dianggap sebagai alternatif yang bersifat preventif karena pendidikan membangun generasi baru bangsa yang lebih baik. Sebagai alternatif yang bersifat preventif, pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kualitas

generasi muda bangsa dalam berbagai aspek yang dapat memperkecil dan mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa. Memang diakui bahwa hasil dari pendidikan akan terlihat dampaknya dalam waktu yang tidak segera, tetapi memiliki daya tahan dan dampak yang kuat di masyarakat.

Pendidikan adalah suatu upaya sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Usaha sadar itu tidak boleh dilepaskan dari lingkungan peserta didik berada, terutama dari lingkungan budayanya, karena peserta didik hidup tak terpisahkan dalam lingkungannya dan bertindak sesuai dengan kaidah-kaidah budayanya. Pendidikan yang tidak dilandasi oleh prinsip itu akan menyebabkan peserta didik tercerabut dari akar budayanya. Ketika hal ini terjadi, maka mereka tidak akan mengenal budayanya dengan baik sehingga ia menjadi orang “asing” dalam lingkungan budayanya. Selain menjadi orang asing, yang lebih mengkhawatirkan adalah dia menjadi orang yang tidak menyukai budayanya. Budaya, yang menyebabkan peserta didik tumbuh dan berkembang.

C. Hakikat Pendidikan dalam Membangun Karakter Bangsa

Ketika seseorang berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya dengan cara memaksimalkan potensi-potensi yang ada pada dirinya, sesungguhnya manusia sedang menciptakan budaya, kultur, yaitu keseluruhan tatanan sosial, sistem nilai, dan norma, kebiasaan serta adat-istiadat yang merupakan hasil kreasi dan rekayasa akal budi (Aziz, 2011:58).

Menurut Aziz (2011:58), budaya, dikatakan oleh sebagian sosiolog, antropolog dan sejarawan tercipta dari hasil budi(akal) dan daya (kekuatan, keinginan, ikhtiar). Kekuatan akan serta keinginan manusia tidaklah tetap, melainkan selalu berubah sesuai dengan perkembangan zamannya. hal itu juga dipengaruhi oleh kondisi-kondisi tertentu, misalnya kondisi kejiwaan, gejala sosial, dan sebagainya.

Ketika belum ada kendaraan yang bisa ditunggangi manusia menunggangi hewan, tetapi hewan tidak dapat ditunggangi oleh manusia dalam kapasitas besar. Manusia berusaha menciptakan alat tunggangan lain, misalnya kereta kuda atau gerobak, meskipun tetap menggunakan “jasa” hewan. Untuk menyeberangi lautan, manusia menciptakan perahu layar, manusia menciptakan kendaraan yang bertenaga mesin, seperti motor, mobil, kereta api, atau pesawat untuk mempersingkat jarak tempuh, dst.

Akan tetapi ada produk budaya yang berkenaan dengan tingkah laku, seni, dan kebiasaan yang kemudian menjadi tradisi tetap berlaku di masyarakat. Bahkan ada upaya untuk melestarikannya sebagai apresiasi terhadap hasil kreasi, imajinasi, olah pikir, olah rasa manusia terdahulu. Untuk kasus Indonesia,

produk-produk kreasi dan imajinasi itu bisa menjadi bukti kekayaan budaya bangsa kita masa lalu.

Sayangnya, pengertian budaya yang dulu dipahami sebagai hasil budi daya atau keinginan manusia untuk berubah ke arah yang lebih baik kian mengalami penyempitan makna. Budaya bukan lagi hasil kontemplasi olah rasa dan olah pikir, tetapi dipahami sekadar *kebiasaan* saja oleh sebagian lapisan masyarakat. Bahkan kebiasaan buruk pun dianggap budaya. Contohnya: budaya terlambat (jam karet), mencari kambing hitam, merasa paling benar, main hakim sendiri, dsb.

Dapat dibayangkan jika kebiasaan-kebiasaan buruk tersebut berlangsung terus-menerus dan tumbuh di negeri ini akan bukan mustahil—cepat atau lambat—budaya itu akhirnya akan membentuk karakter. Betapa banyak pemberitaan yang mewartakan perihal perkelahian antarsuporter, unjuk rasa, dsb seakan menjadi pemandangan biasa bahkan menjadi tontonan keluarga.

Tentu saja kita tidak ingin terus terpuruk dalam kondisi demikian. Oleh karena itu, kita harus keluar dari budaya perilaku yang tidak berkarakter. Salah satu caranya, yaitu melalui pendidikan yang terpadu, menyeluruh, dan berkelanjutan.

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Interaksi seseorang dengan orang lain menumbuhkan karakter masyarakat dan karakter bangsa. Oleh karena itu, pengembangan karakter bangsa hanya dapat dilakukan melalui pengembangan karakter individu seseorang. Akan tetapi, karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu, maka pengembangan karakter individu seseorang hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang berangkutan. Artinya, pengembangan budaya dan karakter bangsa hanya dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan budaya bangsa (Hasan dkk., 2010: 1)

Menurut Hasan dkk. (2010: 2) pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan adalah juga suatu usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan. Keberlangsungan itu ditandai oleh pewarisan budaya dan karakter yang telah dimiliki masyarakat dan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan adalah proses pewarisan budaya dan karakter bangsa bagi generasi muda dan juga proses pengembangan budaya dan karakter bangsa untuk peningkatan

kualitas kehidupan masyarakat dan bangsa di masa mendatang. Dalam proses pendidikan budaya dan karakter bangsa, secara aktif peserta didik mengembangkan potensi dirinya, melakukan proses internalisasi, dan penghayatan nilai-nilai menjadi kepribadian mereka dalam bergaul di masyarakat, mengembangkan kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera, serta mengembangkan kehidupan bangsa.

D. Hubungan Pendidikan sebagai Proses Penanaman Nilai dan Karakter

Pendidikan sebagai proses sosialisasi dan enkulturasi juga merupakan proses internalisasi nilai-nilai bagi anak secara dini, sewajarnya berlangsung dalam konteks kehidupan keluarga, karena memiliki kedudukan strategis dalam membentuk struktur kepribadian dasar.

Selanjutnya pendidikan dipandang sebagai pewarisan budaya atau transformasi budaya. Konsep ini pertama kalinya dikemukakan oleh Cavalli-Sforza dan Feldman (1981) melalui mekanisme genetik, ciri-ciri penting suatu populasi diturunkan dari waktu ke waktu secara lintas generasi yang dilakukan dalam bentuk pewarisan tegak, pewarisan miring dan pewarisan mendatar. *Pewarisan tegak*, orang tua mewariskan nilai, keterampilan, keyakinan, motif budaya dan sebagainya kepada anak cucunya. Dalam konteks ini sulit membedakan antara pewarisan biologis dengan pewarisan tegak, karena secara khas, seseorang belajar dari siapa saja yang merasa bertanggung jawab terhadap konsepsinya (baik biologis maupun budaya). Jadi tetap saja orang tua biologis dan orang tua budaya adalah sama. *Pewarisan budaya mendatar*, seseorang belajar dari sebayanya (dalam kelompok primer maupun skunder) semasa perkembangan, sejak lahir sampai dewasa. Dalam konteks ini, tidak ada persoalan antara pewarisan budaya dengan pewarisan biologis. *Pewarisan miring*, seseorang belajar dari orang dewasa dan lembaga-lembaga (pendidikan formal) tanpa memandang hal itu terjadi dalam budaya sendiri atau dari budaya lain.

Pendidikan Formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi (UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas). Jenjang pendidikan formal ditetapkan berdasarkan tahapan dan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan.

Pendidikan Dasar adalah merupakan lembaga persekolahan yang bertugas atau mengemban misi untuk menanamkan nilai-nilai yang diyakini masyarakat. Karena itu sekolah sebagai kelembagaan pendidikan dalam menetapkan tujuan pendidikannya agar menetapkan standar nilai tertentu sesuai dengan tuntutan Masyarakat. Sekolah berperan dan berfungsi sebagai kontrol sosial. Fungsi kontrol sosial dan tranmisi pengetahuan atau kebudayaan oleh

masyarakat diserahkan kepada generasi muda untuk dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Untuk menjalankan fungsinya sekolah sebagai lembaga pendidikan formal harus mampu menganalisis berbagai kebutuhan masyarakat, melakukan proses pembelajaran, mengevaluasi hasil pembelajaran, men-judgement tingkat keberhasilan dan akhirnya menetapkan pola pendidikan dan pengajaran apa yang tepat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat tersebut. Sedangkan inti dari seluruh kegiatan pendidikan tersebut adalah berada pada proses pembelajarannya.

Dalam konteks lain pendidikan juga diartikan sebagai proses transformasi budaya sebagaimana disebutkan oleh Tirtarahardja (1994:34) bahwa pendidikan sebagai transformasi diartikan sebagai kegiatan pewarisan budaya (pembelajaran) dari satu generasi ke generasi yang lain. Seperti halnya bayi yang dilahirkan sudah berada dalam suatu lingkungan budaya tertentu. Di dalam lingkungan masyarakat, bayi itu dilahirkan telah mendapat kebiasaan-kebiasaan tertentu, larangan, ajakan tertentu seperti yang dikehendaki oleh masyarakat. Hal-hal tersebut mengenai banyak hal seperti bahasa, cara menerima tamu, makanan, bekerja, perkawinan, bercocok tanam dan sebagainya.

Kegiatan pewarisan pengetahuan dan budaya dilakukan melalui pendidikan formal, nonformal dan informal. Pewarisan pengetahuan dan nilai-nilai yang dilakukan pada lembaga persekolahan lazim disebut “Pembelajaran”. Padanan kata pembelajaran dapat dijumpai dalam kepustakaan asing adalah terdiri atas *learning* dan *instruction*. Istilah *learning*, Seperti yang dikemukakan oleh Fontana (1981:147), mengandung pengertian proses perubahan yang relatif tetap dalam prilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Definisi tersebut memusatkan perhatian pada hal-hal; (1) belajar harus memungkinkan terjadinya proses perubahan prilaku individu; (2) perubaha itu harus merupakan buah dari pengalaman; dan (3) perubahan itu terjadi pada prilaku yang mungkin.

Oleh karena itu istilah *instruction* sering diartikan sebagai proses pembelajaran, yakni proses membuat orang melakukan belajar sesuai dengan rancangan. Sifat dari proses belajar yang terjadi adalah proses perubahan prilaku dalam konteks pengalaman yang memang sebagaian besar telah dirancang. Adanya unsur kesengajaan dari pihak di luar individu yang melakukan proses belajar merupakan ciri utama dari konsep pembelajaran.

Secara global terdapat dua pendekatan secara psikologis dalam melihat proses belajar yakni pendekatan *connectionist or behaviorist* di satu pihak dan pendekatan *cognitive or cognitive field* di lain pihak.. Pendekatan pertama melihat proses belajar sebagai proses terjadinya hubungan antara stimulus (rangsangan) dengan respon atau jawaban atau antara respon dengan penguatan (*reinforcement*) . Pendekatan kedua melihat proses belajar tidak semata-mata

hasil hubungan antara stimulus dengan respon tetapi lebih merupakan pada hasil dari kemampuan mental individu dalam melakukan fungsi-fungsi psikologis seperti konsep dan ingatan atau dengan kata lain pendekatan pertama menekankan pada unsur di luar diri individu (lingkungan yang berfungsi memberi rangsangan), sedangkan pendekatan kedua menitik beratkan pada potensi diri individu (Fontana 1981:148).

Pandangan lain yang sejalan dengan konsep itu adalah dikemukakan oleh Gagne (1975) dalam Sanjaya (2016:102) menyatakan bahwa memang belajar dipengaruhi oleh dua hal yakni variabel dalam diri individu dan variabel di luar diri individu yang saling berinteraksi. Nampaknya pandangan ini bersifat eklektis (perpaduan) dari esensi pandangan behaviorisme dan konseptualisme instrumetal. Dengan pandangan eklektisnya, Gagne merinci proses belajar menjadi delapan jenis yakni: (1) *Signal learning* (belajar isyarat); (2) *Stimulus response Learning* (Belajar Stimulus Respon); (3) *Chainin Learning* (Belajar Rangkaian); (4) *Verbal Association Learning* (Belajar Asosiasi Verbal); (5) *Discrimination Learning* (Belajar Membedakan); (6) *Concept Learning* (Belajar Konsep); (7) *Rule Learning* (Belajar Hukum atau Aturan), dan (8) *Problem Solving Learning* (Belajar pemecahan masalah).

Jadi konsep *instruction* atau pembelajaran dalam kaitannya dengan konsep belajar dapat dikemukakan bahwa pengajaran atau pembelajaran merupakan sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar, dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran, seperti belajar dari pengalaman sendiri.

Belajar pada dasarnya peristiwa yang bersifat individual, yakni terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu. Pengalaman dapat berupa situasi belajar yang terjadi karena dirancang oleh orang lain atau situasi yang tercipta begitu adanya. Peristiwa yang terjadi karena dirancang oleh orang lain diluar individu sebagai pembelajar hal ini biasanya disebut pembelajaran. Dengan kata lain bahwa belajar ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku individu sebagai pembelajar, sedangkan pembelajaran ditandai dengan terciptanya suasana dan lingkungan belajar yang dirancang oleh orang lain untuk kepentingan perubahan tingkah laku pembelajar.

Unsur-unsur dan fungsi dinamik dalam proses belajar dan pembelajaran menurut Marzano, Pickering dan Mc. Tige dalam Winataputra, (1995:11) merumuskan bahwa belajar dan pembelajaran erat kaitannya dengan proses berpikir. Proses belajar dan pembelajar menurut ketiga ahli tersebut memiliki lima dimensi, antara lain: (1) sikap dan persepsi positif (*Attitude and perceptions*) terhadap belajar dan pembelajaran; (2) memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan (*Acquiring and integrating knowledge*); (3) memperluas dan memperbaiki pengetahuan (*extending and refining knowledge*);

(4) menggunakan pengetahuan secara bermakna (*using knowledge meaningfully*); dan (5) kebiasaan berfikir produktif (*Habits of mind*).

Dengan dilandasi kelima unsur dan dinamika belajar dan pembelajaran tersebut titik akhir dari tujuan pendidikan adalah mengembangkan kebiasaan mental individu untuk belajar secara mandiri, dan yang bersangkutan dapat menggali dan menggunakan kemampuannya kapan dan dimana saja sepanjang hayatnya. Dalam kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh hasil yang maksimal dari proses belajarnya perlu memperhatikan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran. Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran tersebut sebagai acuan dan panduan yang menggiring keberhasilan belajar atau pembelajaran baik dilakukan secara individual maupun kelompok. Menurut pandangan Rothwall (dalam Winataputra, 1995:23-31) terdapat 10 (sepuluh) prinsip dalam belajar dan pembelajaran yaitu: 1) *Readiness* (kesiapan); 2) *Motivation* (motivasi); 3) *perception* (persepsi); 4) *goal principle* (tujuan); 5) *individual different* (perbedaan individu); 6) *transfer and retention* (transfer dan retensi); 7) *kognitive learning* (belajar kognitif); 8) *afektive learning* (belajar afektif); 9) *Psychomotoric learning* (belajar psikomotor) dan 10) *evaluation* (penilaian).

Dari kesepuluh prinsip tersebut dapat dimaknai sebagai berikut: (1) Kesiapan, yang dimaksud kesiapan adalah individu yang dimungkinkan dapat belajar. Berkaitan dengan kesiapan ini terdapat berbagai macam tarap kesiapan untuk suatu tugas khusus. Seorang pembelajar yang belum siap untuk melaksanakan tugas akan mengalami kesulitan atau malah putus asa, yang termasuk kesiapan ini adalah kematangan dan pertumbuhan fisik, inteligensi dan latar belakang pengalaman hasil belajar yang baku, motivasi, persepsi dan faktor-faktor lain yang memungkinkan seseorang belajar; (2) Motivasi, adalah suatu kondisi dari pembelajar untuk memprakarsai kegiatan, mengatur arah kegiatan itu, dan memelihara keunggulan. Secara alami anak-anak akan melakukan penjajagan dalam lingkungannya. Rasa ingin tahu sebaiknya didorong bukan dihambat dengan memberikan aturan yang adil untuk semua anak; (3) Persepsi, adalah interpretasi tentang situasi yang hidup. Setiap individu melihat dunia dengan caranya sendiri yang berbeda dari yang lain. "Seseorang cenderung akan percaya sesuai dengan apa dan bagaimana ia memahahami situasi". Persepsi ini mempengaruhi perilaku individu; (4) Tujuan, harus tergambar jelas dalam pikiran dan diterima oleh para individu pembelajar pada saat proses sosialisasi terjadi. Tujuan adalah sasaran khusus yang hendak dicapai oleh seseorang; (5) Prinsip perbedaan individual, "Proses belajar bercorak dan beragam bagi setiap orang". Proses pengajaran seyogianya memperhatikan perbedaan individual dalam kelas sehingga dapat memberi kemudahan pencapaian tujuan belajar yang setinggi-tingginya. Pembelajaran yang hanya memperhatikan satu tingkat sasaran akan gagal memenuhi kebutuhan seluruh siswa. Karena itu seorang guru

perlu memahami latar belakang, emosi, dorongan dan kemampuan individu dan menyesuaikan materi pelajaran dan tugas-tugas belajar kepada aspek-aspek tersebut; (6) Prinsip transfer dan retensi, “Balajar dianggap bermanfaat bila seseorang dapat menyimpan dan menerapkan hasil belajar dalam situasi baru.” Apapun yang dipelajari dalam suatu situasi pada akhirnya akan digunakan dalam situasi yang lain. Proses tersebut dikenal sebagai proses *transfer*, kemampuan seseorang untuk menggunakan lagi hasil belajar disebut *retensi*. Bahan-bahan yang dipelajari dan diserap dapat digunakan oleh para pelajar dalam situasi baru; (7) Prinsip belajar kognitif, “Belajar kognitif melibatkan proses pengenalan dan atau penemuan.” Belajar kognitif mencakup asosiasi antar unsur, pembentukan konsep, penemuan masalah, dan keterampilan memecahkan masalah yang selanjutnya membentuk perilaku baru. Berpikir, menalar, menilai, dan berimajinasi merupakan aktivitas mental yang berkaitan dengan proses belajar kognitif; (8) Prinsip belajar afektif, “Proses belajar efektif seseorang menentukan bagaimana ia menghubungkan dirinya dengan pengalaman baru.” Belajar afektif mencakup nilai emosi, dorongan, minat dan sikap. Dalam banyak hal pelajar mungkin tidak menyadari belajar afektif. Sesungguhnya, proses belajar afektif meliputi dasar yang asli untuk dan merupakan bentuk dari sikap, emosi, dorongan, minat dan sikap individu; (9) Prinsip belajar psikomotor, “Proses belajar psikomotor individu menentukan bagaimana ia mampu mengendalikan aktivitas ragawinya.” Prinsip psikomotor mengandung aspek mental dan fisik; (10) Prinsip evaluasi “jenis cakupan dan validitas evaluasi dapat mempengaruhi proses belajar saat ini dan selanjutnya.” Pelaksanaan latihan evaluasi memungkinkan bagi individu untuk menguji kemajuan dalam pencapaian tujuan. Penilaian individu terhadap proses belajarnya dipengaruhi oleh kebebasan untuk menilai. Evaluasi mencakup kesadaran individu mengenai penampilan, motivasi belajar, dan kesiapan untuk belajar. Individu berinteraksi dengan yang lain pada dasarnya ia mengkaji pengalaman belajarnya, dan hal ini pada gilirannya akan dapat meningkatkan kemampuan untuk menilai pengalamannya.

Sebenarnya pembelajaran di sekolah serupa dengan proses sosialisasi yang dilakukan oleh keluarga (ayah dan ibu) pada anaknya. Perbedaannya terletak pada mekanisme proses pelaksanaannya. Pembelajaran dilakukan melalui proses perencanaan yang matang dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang mendukung terhadap tujuan dari pembelajaran itu. Sosialisasi dan pembelajaran sebagaimana terurai itu dalam bahasan sebelumnya, manakala dikaji secara mendalam memiliki hubungan yang saling melengkapi. Sosialisasi pada dasarnya merupakan suatu proses belajar dalam rangka transmisi budaya untuk mensosialisasikan tata nilai pada individu atau kelompok tertentu secara makro, sebagaimana dikemukakan oleh Coleman, (1984:8), bahwa:

Socialization is a process by which individual learns the appropriate ways of behaving in their culture. In fact, it is often called the process of becoming human. Role, norm, customs, values, how to speak, even how to think – all these are learned in the process of socialization.

Pembelajaran merupakan salah satu aspek dari sosialisasi dalam rangka mengubah tingkah laku individu. Istilah pembelajaran sebagai padanan dari istilah *instruction (the process of teaching)* sebagai salah satu dari lima lapangan penelitian dalam pendidikan adalah *instruction, curriculum, counseling, administration dan evaluation* secara sederhana, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu usaha untuk membantu terjadinya proses belajar pada peserta didik.

BAGIAN III

KURIKULUM PENDIDIKAN KARAKTER BANDUNG MASAGI

A. Visi dan Misi Bandung Masagi

Untuk memperkokoh implementasi pendidikan karakter di tingkat nasional, kurikulum pendidikan karakter Bandung Masagi menjadi suatu model pendidikan karakter berbasis budaya nilai-nilai kearifan lokal yang memiliki visi: *“Mewujudkan peserta didik Kota Bandung yang memiliki akhlak atau budi pekerti yang baik, memiliki kecintaan pada budaya Sunda, menjaga lingkungan, mencintai bangsa dan negara, yang berdasarkan pada filosofi nilai-nilai kearifan lokal, silih asih, silih asah, silih asih, dan silih wawangi.”*

Misi pengembangan kurikulum pendidikan karakter Bandung Masagi adalah untuk: *“Memfasilitasi perkembangan seluruh peserta didik kota Bandung dalam mengembangkan potensinya menjadi generasi yang memiliki akhlak atau budi pekerti yang baik, mencintai dan memiliki keterampilan budaya Sunda, memiliki kepedulian terhadap pelestarian dan menjaga lingkungan, serta mencintai bangsa dan negara, dengan menumbuhkan karakter jujur, berani, percaya diri, tangguh, peduli, tekun, adil, toleran, disiplin, mandiri, kritis, inisiatif, kreatif, ramah, bertanggung jawab, sederhana, sabar, kerjasama, cekatan, dan rendah hati”.*

B. Ruang Lingkup Bandung Masagi



a. Tinjauan dari sudut pandang pendidikan agama/religi

Dalam kurun waktu era reformasi, pendidikan agama di Indonesia mengalami tantangan dengan masuknya paham-paham radikalisme yaitu ideologi yang menuntut perubahan sistem sosial dan politik dengan cara kekerasan. Secara bahasa kata radikalisme berasal dari bahasa Latin, yaitu kata “radix” yang artinya akar. Esensi dari radikalisme adalah sikap jiwa dalam mengusung perubahan. Tuntutan perubahan oleh kaum yang menganut paham ini adalah perubahan drastis yang jauh berbeda dari sistem yang sedang berlaku. Dalam mencapai tujuannya, mereka sering menggunakan kekerasan dengan gerakan kelompok-kelompok ekstrim dalam suatu agama tertentu.

Oleh karena itu, dalam kehidupan masyarakat Indonesia yang plural, transformasi pendidikan agama diperlukan untuk membentuk sikap, kepribadian dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya sekaligus membuka ruang agar tidak bersikap eksklusif untuk mempelajari keberagaman agama di Indonesia sebagai sistem pengetahuan.

Metode pendidikan agama dalam pembentukan karakter tidak lagi tertumpu pada materi pembelajaran yang bersifat doktrin dan hafalan melainkan dengan program keagamaan yang dikembangkan dengan metode reflektif berbasis literasi dalam membaca konteks untuk mengasah berpikir kritis yang diharapkan menumbuhkan proses internalisasi nilai-nilai spiritual bagi para siswa di lingkungan sekolah yang dapat merangkul semua keyakinan umat beragama.

Keberhasilan mutu pendidikan agama di sekolah tidak lepas dari peran *stakeholder*, pemangku kebijakan, kepala sekolah, guru agama, serta seluruh warga sekolah (guru mata pelajaran lain, tenaga kependidikan, tata usaha, penjaga sekolah, satpam/keamanan dan tenaga administrasi serta tenaga kependidikan lainnya) sebagai *role model* yang memberikan keteladanan nyata kepada siswa sebagai subyek pendidikan. Untuk menjamin terselenggaranya pendidikan agama yang bermutu di sekolah, perlu mengedepankan keteladanan dan pembiasaan dari pengamalan ajaran agama dan dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai sumber dan media belajar lintas agama untuk mendorong kerukunan umat beragama.

Pendidikan karakter Bandung Masagi melalui fungsi pendidikan agama esensinya adalah untuk membawa kesadaran pada sikap spiritual sehingga anak Bandung menjadi insan yang jujur, peka, adil dan toleran memahami kebinekaan terhadap perbedaan suku, budaya, dan agama di Indonesia, bukan terjebak menjadi yang paling benar sehingga keyakinan religi

yang dianut tidak dijadikan alat untuk menghakimi keyakinan agama yang berbeda.

b. Tinjauan dari sudut pandang budaya sunda

Bandung adalah “*puseur dayeuh Pasundan*” yang dikenal dengan suku Sundanya. Sunda berasal dari kata “*Su*” yang berarti bagus/baik, segala sesuatu yang mengandung unsur kebaikan, orang Sunda diyakini memiliki etos/watak/karakter kasundaan sebagai jalan menuju keutamaan hidup. Watak/karakter Sunda yang dimaksud adalah *cageur* (sehat), *bageur* (baik), *bener* (benar), *singer* (mawas diri), dan *pinter* (cerdas) yang sudah dijalankan sejak jaman Salakanagara sampai ke Pakuan Pajajaran, telah membawa kemakmuran dan kesejahteraan lebih dari 1000 tahun.

Makna kata Sunda sangat luhur, yakni cahaya, cemerlang, putih, atau bersih. Makna kata Sunda itu tidak hanya ditampilkan dalam penampilan, tapi juga dialami dalam hati. Karena itu, kita sebagai orang Sunda yang ‘*nyunda*’ perlu memiliki hati yang luhur pula. Istilah Sunda digunakan dalam konotasi sekelompok manusia yaitu sebutan Urang Sunda. Orang Sunda adalah orang yang mengaku dirinya dan diakui oleh orang lain sebagai orang Sunda (Warnaen, et.al dalam Ekadjati, 2013).

Kebudayaan Sunda adalah hasil olah budi perjalanan seseorang Sunda baik lahir maupun batin terhadap dua pengaruh yang kuat, yakni alam dan zaman. Pemeliharaan kebudayaan harus bermaksud memajukan dan menyesuaikan kebudayaan dengan tiap-tiap pergantian alam dan zaman. Memasuki era digital, budaya Sunda mengalami tantangan untuk bisa diwariskan kepada generasi muda Sunda terkait dengan perilaku *nyunda* dan tatakrama generasi muda anak Sunda yang dianggap mulai menurun. Sebagai urang Sunda dan memiliki *kasundaan* tentunya ingin mempertahankan budaya Sunda untuk tetap lestari namun bukan berarti budaya Sunda terisolasi karena isolasi kebudayaan tanpa mau terbuka dengan lingkungan kemanusiaan dunia akan menyebabkan kemunduran dan matinya kebudayaan Sunda itu sendiri.

Karena itu perlu adanya upaya *micinta* budaya Sunda melalui program pendidikan karakter Bandung Masagi agar peserta didik selain memiliki jati diri sebagai urang Sunda yang mampu melestarikan budaya kasundaan juga bisa hidup damai berdampingan dengan suku-suku lain sebagai bagian dari ekosistem budaya yang membentuk Indonesia

c. Tinjauan dari sudut pandang pendidikan bela negara

Pendidikan karakter bela negara merupakan konsep yang disusun oleh perangkat perundangan tentang patriotisme untuk mempertahankan

eksistensi negara. Bela negara juga memuat penghargaan bagi para pendiri dan pejuang bangsa yang dijiwai oleh kecintaan terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 untuk menjamin kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara.

Dasar hukum mengenai bela negara terdapat dalam isi UUD 1945, yakni:

- a. Pasal 27 ayat (3) yang menyatakan bahwa semua warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam upaya pembelaan negara.
- b. Pasal 30 ayat (1) yang menyatakan bahwa tiap-tiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam usaha pertahanan dan keamanan negara

Wujud bela negara secara fisik adalah usaha pertahanan menghadapi serangan fisik dari pihak yang mengancam keberadaan negara tersebut, sedangkan secara non-fisik diartikan sebagai upaya berperan aktif dalam memajukan bangsa dan negara, baik melalui pendidikan, moral, sosial maupun peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Pendidikan karakter Bandung Masagi dalam konteks bela negara adalah untuk menanamkan nilai-nilai karakter dalam rangka menumbuhkan: (1) Cinta tanah air yaitu cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa; (2) semangat kebangsaan yaitu cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya; (3) jujur yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan; (4) bersahabat yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain; (5) cinta damai yaitu sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya; (6) peduli sosial yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan; (7) Tanggung jawab yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa; (8) demokratis yaitu cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

d. Tinjauan dari sudut pandang pendidikan lingkungan

Kerusakan lingkungan khususnya di kota Bandung sudah berakibat pada berbagai bencana yang terjadi di sekeliling kita. Rusaknya kondisi sungai Citarum akibat limbah, banjir dan sampah yang masih bertebaran

menumpuk di pembuangan sampah sementara, menunjukkan masih kurang pedulinya masyarakat terhadap masalah lingkungan. Adanya tragedi TPA Leuwi Gajah pada tanggal 21 Februari 2005, sebelas tahun lalu yang merenggut 157 jiwa adalah fakta itu membutuhkan perhatian penuh untuk tidak terulang dan merubah kondisi yang ada ke arah yang lebih baik. Upaya pemerintah kota Bandung sudah dilakukan melalui upaya pencaanangan Bandung Hijau 2006. Gerakan penanaman sejuta pohon dan menambah Ruang Terbuka Hijau (RTH) di tahun 2009. Demikian juga upaya dalam membentuk pembiasaan pada peserta didik di tahun 2007 melalui Pendidikan Lingkungan Hidup ini digulirkan sebagai upaya mendukung perbaikan kualitas lingkungan Kota Bandung agar menjadi tertib, bersih, dan indah. Materi pokok yang diharapkan diserap dan diterapkan oleh murid (juga gurunya) meliputi konsep dasar lingkungan hidup, K3 (Ketertiban, Kebersihan, Keindahan), P4LH (Pembibitan, Penanaman, Pemeliharaan, dan Pengawasan Lingkungan Hidup), dan penerapan Iptek dalam mengelola lingkungan hidup.

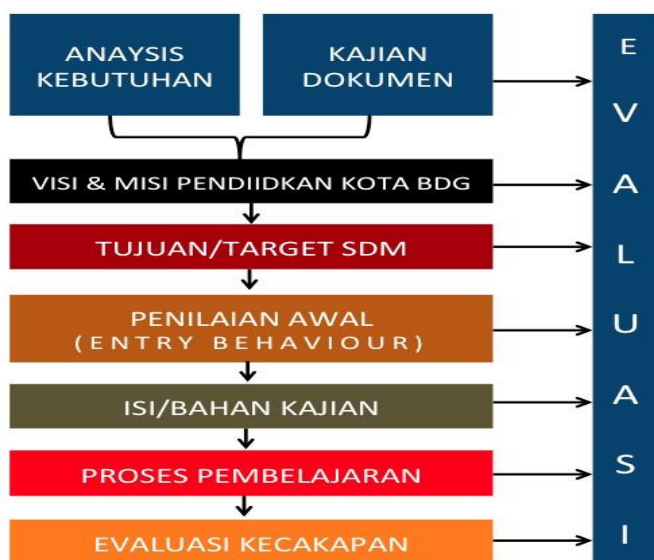
Perilaku sikap dan kebiasaan untuk peka dan peduli menjadi kunci dari adanya perubahan situasi lingkungan di kota Bandung. Perubahan perilaku menjadi sorotan penting dalam perubahan kondisi lingkungan. Sebuah upaya untuk menumbuhkan sikap dan perilaku yang mendukung terhadap lingkungan membutuhkan pendidikan kemanusiaan.

Pendidikan tidak bisa steril hanya terjadi di sekolah tanpa terhubung dengan ruang dan waktu dengan kehidupan di masyarakat dimana hubungan antara manusia dan lingkungan perlu menyentuh aspek emosional. Dengan demikian, pendidikan terjadi jauh lebih dalam di alam bawah sadar. Metode pendidikan formal yang hanya berbasis teks sering membuat kita tidak menyadari persoalan yang terjadi di luar tembok sekolah. Jadi, eko-pendidikan perlu untuk membawa mereka ke tingkat sadar dimana eko-pendidikan membutuhkan sebuah pedagogi kritis yang bermuatan empati.

Menurut Breckler & Wiggin (dalam Azwar, 2011: 18), sikap yang diperoleh lewat pengalaman akan memberikan pengaruh langsung terhadap perilakunya. Untuk itu, pembiasaan- pembiasaan yang langsung dilakukan peserta didik akan sangat membantu terbentuknya nilai dan karakter yang baik. Pendidikan karakter Bandung Masagi memberikan arahan pembiasaan kepada peserta didik kota Bandung untuk arif terhadap pemanfaatan dan pelestarian lingkungan sehingga tertanam kesadaran untuk peduli, inisiatif, dan disiplin dalam menjaga kelestarian alam sebagai tanggung jawab bersama.

C. Kurikulum Pendidikan Karakter Bandung Masagi

Prosedur umum pengembangan kurikulum menurut Rasional Model Tyler yang dimodifikasi oleh Brown (1996) sebagai *A Systemetic Approach to Program Development*. Model ini menggambarkan langkah-langkah universal dalam satu proses pengembangan kurikulum dalam skala luas dan terbatas. Tahapan dan komponen pengembangan kurikulum tersebut mencakup 5 tahapan kurikulum yang antara satu komponen dengan komponen lainnya saling berkaitan. Model tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Berdasarkan gambar di atas tahapan pengembangan kurikulum harus melalui tahapan berikut:

1. **Kajian dokumen dan pustaka.** Kegiatan ini dilakukan melalui berbagai kajian pustaka yang berkaitan landasan filosofis, sosiologis, historis dan yuridis yang relevan dengan hakikat pengembangan kurikulum pendidikan karakter Bandung Masagi. Mengkaji RJPMD terutama yang berkaitan langsung dengan pendidikan. Mengkaji renstra Dinas Pendidikan Kota Bandung. Melakukan kajian juga terkait dengan Peraturan Wali Kota yang berkenaan dengan regulasi pendidikan sebagai pijakan dalam pengembangan kurikulum yang baru.
2. **Analisis Kebutuhan.** Dalam analisis ini dilakukan: Pertama, analisis situasi kajian berbagai aspek yang menyangkut SDM, siswa, sarana, prasarana, dan daya dukung kependidikan lainnya yang dimiliki oleh sekolah di Kota Bandung. Kedua, analisis kebutuhan siswa ketika mereka memasuki dunia

nyata menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepribadian. Artinya ada keseimbangan antara aspek *hardskills* dan *softskills* yang ditumbuhkan pada anak ketika memasuki dunia yang luas di masyarakat.

3. **Rumusan visi dan misi Bandung Masagi.** Rumusan visi dan misi kurikulum pendidikan karakter Bandung Masagi yang akan menjadi *starting point* dalam pengembangan kegiatan di sekolah yang terkait dengan Masagi. Visi ini akan menjadi ruh dalam setiap pengembangan program implementasi kurikulum pendidikan karakter Bandung Masagi.
4. **Pemilihan dan pengorganisasian konten kurikulum.** Pengorganisasian konten didasarkan pada hasil analisis dan kajian ruang lingkup program pendidikan karakter Bandung Masagi yaitu religi, budaya Sunda, lingkungan hidup, bela negara (kebangsaan) yang dilandasi nilai-nilai filosofi kearifan lokal (4s), yaitu *silih asih, silih asah, silih asuh, dan silih wawangi*.
5. **Rumusan Kompetensi.** Rumusan profil karakter yang ditumbuhkan pada peserta didik kota Bandung merupakan pengejawantahan dari hasil analisis kebutuhan dan kajian dokumen serta pustaka, yang bertumpu pada empat pilar nilai-nilai filosofi kearifan lokal (4s), yang diintegrasikan dengan keterampilan abad 21, kemudian diterjemahkan ke dalam empat ruang lingkup program Bandung Masagi yaitu sikap religius, cinta budaya Sunda, lingkungan hidup, serta bela negara, untuk menumbuhkan generasi penerus bangsa yang memiliki karakter jujur, berani, percaya diri, tangguh, peduli, tekun, adil, toleran, disiplin, mandiri, kritis, inisiatif, kreatif, ramah, bertanggung jawab, sederhana, sabar, kerjasama, cekatan, dan rendah hati.
6. **Rancangan pembelajaran.** Rancangan pembelajaran dikembangkan dengan pemberian pengalaman belajar baik yang diperoleh di dalam atau di luar lingkungan sekolah kepada peserta didik yaitu berupa bahan kajian dengan pengajaran untuk mengaitkan dengan:
 - **Nilai-nilai kearifan lokal Sunda (4s)**, yaitu *silih asih, silih asah, silih asuh, dan silih wawangi*, yang terintegrasi pada setiap kegiatan program sekolah (ekstrakurikuler, non kurikuler, kokurikuler) atau intrakurikuler pengajaran bidang studi. Artinya setiap kegiatan program sekolah atau pengajaran bidang studi apapun dapat diintegrasikan pada keterpaduan dengan pendidikan budi pekerti atau pendidikan karakter Bandung Masagi, khususnya tidak berhenti untuk menghasilkan kemampuan intelektual pada pengajaran mata pelajaran tertentu. Karena pengajaran adalah alat dan bukan tujuan.
 - **Keterampilan kecakapan hidup pendidikan abad 21** untuk mencapai *wellbeing* diintegrasikan dengan **landasan kearifan lokal Sunda (4s)** yaitu *silih asih, silih asah, silih asuh, silih wawangi* yang kemudian

diperoleh 20 karakter: jujur, berani, percaya diri, tangguh, peduli, tekun, adil, toleran, disiplin, mandiri, kritis, inisiatif, kreatif, ramah, bertanggung jawab, sederhana, sabar, kerjasama, cekatan, dan rendah hati. 20 karakter inilah yang akan ditumbuhkan pada peserta didik kota Bandung dimana kontennya diorganisasikan ke dalam empat dimensi (ruang lingkup) yaitu religius, budaya Sunda, lingkungan hidup, serta bela negara.

- **Disesuaikan dengan tahapan perkembangan peserta didik** berdasarkan aspek-aspek yang melekat pada setiap tahapan tugas perkembangan individu secara universal, yaitu: fisik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, konsep diri, etika dasar, dan moral.
- **Menggunakan prinsip pembelajaran yang menyenangkan** dengan pemilihan metode kegiatan bersifat fleksibel disesuaikan dengan jenis kegiatan, misalnya: mendongeng, mengerjakan prakarya, bermain simulasi peran, simulasi kelompok, bernyanyi, menggambar, mewarnai, *integrative body movement* melalui olahraga dengan permainan tradisional, *team based- learning*, *experience based learning*, *contemplative learning*, *problem-based learning*, *self-discovery learning*, *resource-based learning*, dan *project-based learning*.

D. Karakter yang Tumbuh pada Bandung Masagi

Terdapat dua puluh karakter baik yang ditumbuhkan pada siswa yang berasal dari indikator-indikator silih asih, silih asah, silih asuh dan silih wawangi yang diintegrasikan dengan indikator keterampilan abad 21, yaitu: jujur, berani, percaya diri, tangguh, peduli, tekun, adil, toleran, disiplin, mandiri, kritis, inisiatif, kreatif, ramah, sederhana, sabar, kooperatif, tanggung jawab, cekatan dan rendah hati.

No	Karakter Baik	Definisi	Karakter Buruk
1	Jujur	Lurus hati, tidakberbohong (berkata apa adanya), tidak curang	Curang
2	Berani	Memiliki ketetapan hati, rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi bahaya, kesulitan, tidak gentar	Takut
3	Percaya diri	Keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri	Rendah diri
4	Tangguh	Sukar dikalahkan, kuat, andal	Mudah menyerah
5	Peduli	Kesanggupan merasakan suatu keadaan	Abai

		dengan memperhatikan, menghiraukan, mengindahkan, dan memberikan respon untuk membuat kondisi menjadi lebih baik	
6	Rendah hati	Menyadari kelebihan atas kemampuan diri sendiri namun tidak untuk sengaja menonjolkan diri di hadapan orang lain, mampu menerima kekurangan dan memperbaiki kesalahan (berbeda dengan rendah diri yaitu seseorang yang menganggap bahwa dirinya tidak memiliki kemampuan apapun contohnya seperti tidak pintar dalam akademik, tidak menarik dalam segi fisik sehingga lebih menutup diri dari lingkungan).	sombong
7	Tekun	Kesungguhan bekerja dalam mencapai tujuan	Malas
8	Adil	Berpihak kepada yang benar, tidak berat sebelah sesuai dengan proporsinya dalam memutuskan sesuatu	Diskriminatif
9	Toleran	Bersifat atau bersikap menenggang (menghargai, membiarkan, membolehkan) pendirian (pendapat, pandangan, kepercayaan, kebiasaan, kelakuan, dan sebagainya) yang berbeda atau bertentangan dengan pendirian sendiri	Intoleran
10	Disiplin	Kepatuhan dan ketaatan secara konsisten terhadap ketentuan peraturan, tata tertib yang berlaku	Tidak teratur
11	Mandiri	Kemampuan untuk dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain	Ketergantungan
12	Kritis	Ketajaman dalam berpikir analitis dengan menggunakan informasi dari berbagai sumber	Statis
13	Inisiatif	Kemampuan untuk memulai mengerjakan sesuatu tanpa diminta	Apatis
14	Kreatif	Memiliki daya cipta yang orisinal	Peniru
15	Ramah	Memiliki kehalusan dalam bertutur kata dan bersikap, suka bergaul dan menyenangkan dalam pergaulan	Ketus

16	Tanggung jawab	Kesediaan menanggung beban dan konsekuensi suatu amanat	Mangkir
17	Sederhana	Memperlihatkan perilaku secukupnya, tidak berlebihan dalam memenuhi kebutuhan	Berlebihan
18	Sabar	Tahan menghadapi cobaan dan godaan, tidak mengeluh, tidak mudah putus asa, tenang, tidak tergesa-gesa, tidak terburu nafsu	Tergesa-gesa
19	Kooperatif	Melibatkan diri bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama	Egois
20	Cekatan	Cepat dan mahir dalam melakukan sesuatu, cepat mengerti, cerdik dan tangkas	Lamban

BAGIAN IV

IMPLEMENTASI KARAKTER BANGSA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI SEKOLAH DASAR

A. Permainan Tradisional

Permainan Tradisional sangat lengkap sebagai media *Integrative Body Movement (IBM)* adalah pendekatan melalui olah gerak tubuh. Dalam permainan tradisional, siswa lebih banyak mendapat kesempatan mengeksplorasi keanekaragaman media alami (bambu, kertas, kayu, tanah, batang tanaman, daun-daunan, jerami, batu, dan lain-lain), untuk melatih kreativitas, memberikan rangsangan sensorimotor yang kaya, baik dari tekstur, ukuran berat dan bentuknya yang beragam. Dibandingkan dengan alat-alat permainan yang sudah jadi dan siap dibeli dari industri pabrik mainan dan games *on-line* yang memanfaatkan teknologi, kurang mendorong siswa menjadi seorang kreator tetapi lebih menggiring menjadi operator, pola permainan di dunia maya membuat banyak siswa minim melakukan kontak dengan dunia luar. Sedangkan dalam permainan tradisional, siswa lebih banyak dirangsang bermain dengan cara berinteraksi. Di dalam interaksi kelompok terjadi proses sosialisasi yang mengajarkan nilai-nilai luhur nenek moyang melalui aturan main, yang merupakan jembatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan masyarakat luas di kemudian hari.

Selain mengandalkan ketangkasan fisik dan kelihaian mengatur strategi, permainan tradisional menuntut kerjasama, kekompakan dan sportifitas dari para pemainnya. Jika ada pemain yang melakukan kecurangan, maka secara otomatis ia akan mendapatkan sanksi sosial. Pemain tersebut akan dikucilkan dan tidak dilibatkan kembali dalam permainan. Sementara itu, dalam permainan games di *gadget*, sebagian besar dimainkan secara individual dengan komputer sebagai lawan mainnya. Jika menang atau kalah, *reward* atau *punishment* yang dirasakan oleh para pemainnya adalah semu karena hasil rekayasa mesin. Adapun *reward* berupa poin atau bonus, akan membuat siswa kecanduan untuk terus memainkannya, yang bisa menyuburkan sifat konsumtif. Sementara *punishment* yang mereka terima, tampak tidak membuat jera, karena tidak berdampak langsung pada diri mereka (Misbach, 2006).

Jika digali lebih dalam, makna di balik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (*local wisdom*) yang luhur dan sangat sayang jika generasi sekarang kurang peduli karena minimnya bahan bacaan atau metode praktis untuk mengajarkan nilai-nilai yang

diangkat dari khasanah keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia. Sekalipun berbeda bahasa dan dipisahkan oleh letak geografis, ternyata hampir sebagian pandangan hidup suku bangsa di Indonesia mengutamakan nilai-nilai gotong royong, tenggang rasa, kesetiakawanan dan senasib sepenanggungan. Tetapi yang menarik perhatian ternyata nilai-nilai budaya yang ditanamkan dari contoh suku-suku yang bertikai seperti meletusnya kerusuhan antar etnik di di lima wilayah, yakni: Sambas (Kalimantan Barat), Sampit (Kalimantan Tengah), Poso (Sulawesi Tengah), Ambon (Maluku), dan Ternate (Maluku Utara) pada tahun 2001, ternyata semuanya menanamkan nilai-nilai yang sama seperti yang disebutkan di atas. Salah satu contoh tradisi Pela Gandong di Ambon, Maluku, yang memiliki nilai cinta persaudaraan dan perdamaian (Direktorat Jendral Pendidikan & Kebudayaan, 1995).

Permainan tradisional dikategorikan dalam tiga jenis, 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 senggang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri: terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini siswa diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan-permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk siswa-siswa agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya (Direktorat Jendral Pendidikan & Kebudayaan, 1995).

Berdasarkan penelitian Misbach (2006), peran permainan tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara secara kaya menstimulasi berbagai aspek perkembangan siswa, seperti: (1) Aspek motorik untuk melatih daya tahan, daya lentur, sensori motorik, motorik kasar, dan motorik halus, (2) Aspek kognitif untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipasi, pemahaman kontekstual, (3) Aspek emosi untuk mengasah empati, berlatih mengendalikan emosi, (4) Aspek bahasa dan moral untuk mengajarkan pemahaman nilai-nilai moral melalui aturan main, (5) Aspek sosial untuk melatih kerjasama, kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran, (6) Aspek

spiritual untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*), (7) Aspek ekologis untuk melatih pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara arif.

- **Team based learning** merupakan sebuah metode belajar yang menekankan pada proses kolaborasi antara anggota dalam sebuah kelompok.
- **Experience based learning** adalah sebuah metode belajar yang menekankan pada pengolahan pengalaman secara langsung materi pembelajaran.
- **Contemplative based learning** adalah sebuah metode belajar yang menekankan pada kemampuan melakukan refleksi diri secara mendalam.
- **Problem based learning** adalah sebuah metode belajar yang menekankan pada kemampuan untuk dapat memahami permasalahan secara tepat.
- **Self-discovery learning** adalah sebuah metode belajar yang menekankan pada proses penyelidikan secara seksama untuk membangun kembali pemahaman.
- **Resource based learning** adalah sebuah metode belajar yang menekankan pada pemanfaatan berbagai sumber data dan informasi, baik melalui teknologi, buku maupun manusia.
- **Project based learning** adalah sebuah metode belajar yang menekankan pada pengerjaan sebuah *project* kegiatan secara terarah dan terencana.

B. Macam-macam Permainan Tradisional

Kegiatan bermain anak bisa merupakan sebuah permainan. Menurut Agsutin (2008:37) permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai ia melakukannya. Bermain merupakan “Jantung” (heart) keseluruhan aktivitas anak sehari-hari.

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional pada saat ini kian tersisih, tertinggal bahkan terlupakan, padahal permainan tradisional sangat cocok bagi media pembelajaran pendidikan. Hal senada dengan Direktorat Nilai budaya (2000) bahwa setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak. Permainan rakyat tradisional selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kebersamaan, kerjasama, kedisiplinan dan kejujuran.

Menurut Yuspendi (www.tribunjabar.co.id:2009) beberapa jenis permainan tradisional anak-anak mempunyai potensi untuk merangsang kecerdasan majemuk, salah satunya kecerdasan interpersonal. Ada permainan yang tidak sekedar melatih motorik kasar dan motorik halus, tetapi sekaligus

melatih bahasa, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan merangsang kreativitas anak.

❖ **Bebentengan**

Bebentengan, adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar sebagai 'benteng'. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih 'benteng' lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakan kata benteng. Kemenangan juga bisa diraih dengan 'menawan' seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi 'penawan' dan yang 'tertawan' ditentukan dari waktu terakhir saat si 'penawan' atau 'tertawan' menyentuh 'benteng' mereka masing-masing.

Tawanan Orang yang paling dekat waktunya ketika menyentuh benteng berhak menjadi 'penawan' dan bisa mengejar dan menyentuh anggota lawan untuk menjadikannya tawanan. Tawanan biasanya ditempatkan di sekitar benteng musuh. Tawanan juga bisa dibebaskan bila rekannya dapat menyentuh dirinya. Dalam permainan ini, biasanya masing-masing anggota mempunyai tugas seperti 'penyerang', 'mata-mata', 'pengganggu', dan penjaga 'benteng'. Permainan ini sangat membutuhkan kecepatan berlari dan juga kemampuan strategi yang handal.

Ditinjau dari segi edukatif permainan ini sangat baik bagi perkembangan bakat dan membantu pertumbuhan jasmani anak-anak karena secara tidak langsung melatih kelincahan dan kecepatan lari, juga melatih penglihatan di samping mempelajari cara mengecoh lawan.

Permainan bebentengan berperan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, misalnya dalam proses permainan ini anak belajar untuk saling tolong menolong, belajar untuk berbagi dengan teman, belajar untuk mematuhi peraturan, dan belajar menghargai teman. Permainan bebentengan merupakan permainan kompetitif tetapi tetap memberikan peluang kepada pemain untuk belajar memiliki keterkaitan yang kuat kepada kelompok sehingga mereka harus mampu bekerjasama (pemahaman sosial), interaksi, bisa berempati terhadap kelebihan dan kekurangan kawan/lawan (sensitivitas sosial), mampu mentaati peraturan dan mampu menghargai orang lain (komunikasi sosial).



❖ Galah Asin (Gobak Sodor)

Galah asin, atau gobak sodor adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia. Istilah permainan Gobak sodor dikenal di daerah Jawa Tengah sedangkan di daerah lain seperti galah lebih dikenal di Kepulauan Natuna, sementara di beberapa daerah Kepulauan Riau lainnya dikenal dengan nama galah panjang. Di daerah Riau Daratan, permainan galah panjang ini disebut main cak bur atau main belon. Sedang di daerah Jawa Barat di kenal dengan nama Galah Asin atau Galasin.

Galasin, atau gobak sodor 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.

Garis-garis penjagaan dibuat dengan kapur seperti lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap. Gobak sodor terdiri dari dua tim, satu tim terdiri dari tiga orang. Aturan mainnya adalah mencegat lawan agar tidak bisa lolos ke baris terakhir secara bolak-balik. Untuk menentukan siapa yang juara adalah seluruh anggota tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Anggota tim yang mendapat giliran “jaga” akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis

batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat menarik, menyenangkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan. Kalau kita sudah lepas dari garis batas terakhir kita menjadi bebas merdeka.. inilah yang kita tuju.

Melalui kegiatan bermain Galah Asin, anak akan memperoleh suatu perasaan bertanggung jawab untuk mengalahkan musuh. Dengan demikian anak merasa memiliki suatu kekuatan yang dapat menimbulkan rasa kebanggaan. Ketika anak memainkan peran "penjaga" atau "penyerang" membuat anak kaya akan pengalaman emosi, anak akan memahami perasaan yang terkait dari ketakutan dan penolakan dari situasi yang dia hadapi. Anak akan belajar tentang sosialisasi yang menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial.

Anak mempelajari nilai keberhasilan pribadi ketika berhasil memasuki suatu kelompok. Ketakutan dan penolakan, adalah apa yang dirasakan anak anak secara tidak langsung akan memancing kecerdasan emosional anak. Ketakutan dan penolakan yang dirasakan akan membuat anak menjadi agresif. Awalnya anak akan merasakan suatu kecemasan akan penjaga garis yang mungkin akan membuatnya kalah. Kemudian anak mulai memainkan emosinya dan mulai memberanikan diri untuk berlari menghadang penjaga garis. Hingga ketika anak berhasil melewati penjagaan dari pihak lawan anak akan merasa lega dan gembira, sedangkan ketika anak gagal untuk mempertahankan penjagaan, anak akan merasa malu.

Dalam permainan Galah Asin, anak juga dituntut bertanggung jawab kepada kelompok mereka masing-masing, dimana setiap anak yang berperan menjadi "penjaga" dan "penyerang" harus berusaha sekuat mungkin agar kelompoknya menjadi pemenang. Ingatlah bahwa peluang selalu ada, walaupun terkadang nilai probabilitasnya sedikit. Manfaat dari permainan gobak sodor adalah:

- Melatih kerjasama dengan tim
- Melatih kepemimpinan
- Mengasah kemampuan otak
- Mengasah kemampuan mencari strategi yang tepat



❖ Sapintrong (Lompat Tali)

A. Sejarah Permainan

Permainan rakyat tersebar di daerah Jawa Barat, dan merupakan bagian dari *folklore*. Kecenderungan manusia untuk menikmati suatu permainan yang mendidik dan menggembirakan, sebenarnya bersifat universal, namun tiap daerah atau tempat memiliki cara yang berlainan. Masyarakat Jawa Barat sejak jaman dulu telah memiliki banyak permainan yang dilakukan terutama oleh anak-anak pada waktu senggang. Bila permainan rakyat yang ada di Jawa Barat kita kaji ternyata bersifat edukatif; mengandung unsur pendidikan jasmani, kecermatan, kelincahan, daya pikir, apresiasi artistik (unsur seni), kesegaran psikologis dan sebagainya. Keterampilan berprestasi yang bersifat hiburan dalam wujud permainan rakyat kita jumpai di mana-mana. Salah satu permainan rakyat daerah Jawa Barat diantaranya adalah *Sapintrong*.

B. Deskripsi Permainan

Sapintrong atau nama lainnya “Yeye” merupakan permainan tradisional yang identik dengan anak perempuan. Permainan diawali dengan menentukan dua orang yang harus menjaga kedua ujung tali atau karet. Setelah ditentukan petugas yang memegang karet dan urutan pemain, permainan pun dilakukan dengan diawali lompatan biasa. Setelah semua pemain mendapat giliran, sistim atau aturan melompat, mulai dari awal memasuki putaran karet hingga cara melompat harus sesuai yang disepakati bersama.



Selain dilakukan seorang diri, lompatan juga dilakukan oleh 2 sampai 3 orang. Biasanya, kesepakatan yang dilakukan antar pemain adalah jumlah lompatan dalam putaran karet yang harus dilakukan setiap pemain. Selain itu kesepakatan yang dilakukan adalah kecepatan karet yang diputar oleh dua orang pemain. Tidak ada istilah kalah dan menang dalam permainan ini bila dilakukan secara perorangan. Mereka yang tidak mampu melakukan kesepakatan aturan, dialah yang mendapat tugas memegang ujung karet dan mendapat perintah sesuai kesepakatan para pemain. Permainan ini biasanya dilakukan oleh tidak lebih dari 10 orang.

C. Manfaat

Sapintrong/ loncat tinggi/ sondah mandah bermanfaat untuk:

1. Melatih kemampuan fisik dan kegigihan.
2. Belajar bekerjasama dalam menentukan strategi cara bermain.
3. Melatih kekompakkan dalam bermain.

D. Alat dan bahan

Tali lompat dalam permainan ini dibuat dari karet gelang yang di keping hingga membentuk tali memanjang sekitar 2-3 meter.

❖ Oray-orayan (Ular Naga)

Oray-orayan atau ular biasanya dimainkan oleh anak laki-laki tapi dalam kenyataannya sering pula anak perempuan ikut bermain, dalam permainan Oray-

orayan tidak ada unsur perlombaan, tapi untuk sebagai hiburan saja, Oray-orayan biasanya dimainkan oleh banyak anak sekaligus misalnya lebih dari 15 orang (berkelompok), dua orang anak menjaga gerbang dan sisanya membentuk barisan seperti ular. Sambil menyanyikan lagu kelompok yang membentuk barisan seperti ular berputar sambil melewati terowongan atau gerbang yang dijaga dua orang tersebut, dan ketika lagunya habis dua penjaga gerbang menangkap salah satu anak untuk dijadikan penjaga berikutnya, dan si anak tersebut memilih untuk ditempatkan di salah satu gerbang. Lagu yang digunakan bisa berbagai macam, namun di daerah sunda sendiri biasanya menggunakan lagu sebagai berikut:

Oray-orayan

Luar-léor mapay [sawah](#)

Entong ka [sawah](#)

Paréna keur sedeng beukah

Oray-orayan

Luar-léor mapay [leuwi](#)

Entong ka [leuwi](#)

Di [leuwi](#) loba nu [mandi](#)

Saha nu [mandi](#)

Anu [mandi](#) pandeuri

Oray-orayan

Luar-léor mapay [kebon](#)

Entong ka [kebon](#)

Loba barudak keur ngangon

Mending gé teuleum di [leuwi](#) loba nu [mandi](#)

Saha nu [mandi](#)

Nu [mandi](#) pandeuri.



❖ Kapal Pecah

Sama seperti halnya cerita rakyat, mainan tradisional lahir sebagai bentuk pewarisan nilai dari para orangtua terhadap generasi muda. Ia juga lahir dari kondisi alam dan lingkungan sekitar. Setiap daerah memiliki variasi permainan yang berbeda-beda. Permainan tradisional sat ini sudah hampir terpinggirkan dan tergantikan dengan permainan modern. Hal ini terutama terjadi di kota-kota besar. Untuk itu ada baiknya kita menginventarisasi kembali koleksi permainan tradisional yang ada di republik ini.

Cara Permainannya adalah sebagai berikut:

1. Pemimpin permainan membagi pesertanya kedalam kelompok dengan jumlah yang sama. apabila terdapat sisa, mereka diminta menjadi juri.
2. Pemimpin membagikan satu lembar koran bekas kepada setiap kelompok.
3. Pemimpin mengatakan bahwa seolah-olah setiap kelompok berada di atas kapal (koran). Setiap anggota kelompok harus masuk kedalam selembarnya koran.
4. Berikutnya, kapal tersebut pecah dan anggota kelompok harus berada di koran yang dilipat dua.
5. Demikian seterusnya hingga koran menjadi lipatan paling kecil dan dengan segala upaya anggota kelompok bisa berada di dalam koran semua.
6. Kelompok yang berhasil adalah kelompok yang semua anggotanya tetap bisa bertahan di atas koran meskipun dalam lipatan paling kecil.

Manfaat Permainan: Tanpa kerja sama yang baik dalam satu kelompok, mustahil para anggotanya dapat berdiri di atas lipatan kertas koran yang semakin kecil. Permainan ini menguji kesabaran dan kecerdikan peserta.

Alat atau Bahan: koran bekas sesuai dengan jumlah kelompoknya.



C. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional

Kemajuan sebuah bangsa ditentukan oleh kemampuan para pendidikannya untuk membentuk karakter generasi penerus di masa mendatang. Tanpa figur pendidik, mungkin bangsa besar seperti Indonesia tidak akan dapat menikmati hasil jerih payah putra-putri nusantara yang sudah mendorong kemajuan tersebut. Pencapaian Indonesia hingga saat ini tidak terlepas dari peran guru yang telah membimbing anak muridnya menjadi manusia dewasa dan berperan aktif dalam pembangunan Indonesia. Oleh sebab itu, tugas yang diemban oleh seorang guru tidaklah ringan, karena guru tidak hanya sebagai fasilitator dalam mentransfer ilmu melainkan sebagai konservator (pelestari), transmitor (penerus), transformator (penerjemah) dan organisator (pelaksana) dari sistem-sistem nilai kehidupan, yang salah satunya adalah nilai-nilai karakter bangsa.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, khususnya pada jenjang pendidikan dasar yang memberikan bekal kemampuan peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan dasar. Oleh karena itu, kemampuan atau kompetensi guru perlu untuk selalu dibina dan ditingkatkan, supaya dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya dapat menciptakan kinerja seorang pendidik yang optimal

dan dapat meningkatkan kompetensinya. Sebagai upaya dalam membina atau meningkatkan kemampuan guru di sekolah dasar salah satunya adalah melalui pembinaan Kelompok Kerja Guru (KKG). KKG merupakan wadah atau forum kegiatan profesional bagi para guru Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah di tingkat gugus atau kecamatan yang terdiri dari sejumlah guru dari sejumlah sekolah.

Berdasarkan paparan di atas, maka nilai-nilai karakter bangsa pada peserta didik pun dapat dibangun melalui pembinaan KKG. Adapun kelompok yang menjadi sasaran kami adalah KKG yang berada di tengah kota Bandung. Mengingat bahwa pengaruh budaya barat di lingkungan perkotaan sudah cukup mendominasi sehingga berdampak pada timbulnya masalah-masalah penurunan nilai-nilai karakter bangsa sebagai berikut:

a. Permainan tradisional yang semakin punah

Maraknya permainan modern, video games, atau berbagai games berbasis komputer lainnya telah membuat anak-anak kita beralih dari permainan tradisional. Belum lagi sekarang games-games tersebut telah semakin dekat ke dalam genggamannya dan semakin terjangkau, lewat ragam permainan di alat komunikasi (*hand phone*).



Gambar jenis-jenis Permainan Modern

Teknologi memang merupakan hal yang baik. Namun, permainan-permainan berbasis teknologi ternyata banyak mengandung unsur kekerasan tingkat tinggi. Di negara pembuat games tersebut, sebenarnya games tersebut

diperuntukan bagi orang dewasa. Namun, kurangnya filter dan pengawasan dari orang tua menjadikan permainan tersebut merambah ke dunia permainan anak-anak. Hal ini tentu akan menimbulkan efek negatif terhadap perkembangan anak, baik secara fisik, psikis, sosial, dan perkembangan lainnya.

b. Pengetahuan tentang permainan tradisional semakin rendah

Permainan kelereng, layang-layang, gasing, gobak sodor, petak umpet, dakonan, dan lain sebagainya merupakan permainan tradisional yang asing bagi anak-anak zaman sekarang. Mungkin sebagian mereka bertanya “gobak sodor itu apa?, Dakonan itu kayak gimana?”, fenomena seperti ini pasti banyak ditemukan. Sehingga perlu menjadi perhatian, bahwa pengetahuan permainan tradisional sudah sangat rendah dan mungkin mereka lebih mudah mengenal dan menjelaskan permainan modern yang sering mereka geluti di *hand phonenya* masing-masing.

c. Minimnya sarana prasarana permainan tradisional

Berbagai fasilitas yang menyenangkan dan lebih menjanjikan didapat dengan mudah dalam permainan modern. Keberadaan fasilitas tersebut disukai oleh anak karena lebih mudah dan praktis. Sedangkan saat ini sarana prasarana permainan tradisional sangat terbatas. Mengingat kesediaan lahan untuk bermain yang tergusur oleh bangunan-bangunan perkotaan menyebabkan anak-anak harus bermain di dalam ruangan.

d. Tidak ada undang-undang yang menjaga kelestarian permainan tradisional

Sebagaimana kita ketahui Indonesia mempunyai banyak permainan tradisional, yang banyak memiliki manfaat dalam pengembangan karakter bangsa. Akan sangat disayangkan apabila permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai luhur dan merupakan salah satu ciri khas bangsa Indonesia diklaim oleh bangsa lain sebagai permainan tradisional mereka. Seperti halnya permainan kuda lumping yang telah diklaim oleh Malaysia. Maka dari itu diperlukan undang-undang untuk memproteksinya agar permainan tradisional tidak diklaim oleh negara lain.

e. Permainan modern bersifat asosial



Gambar di atas menunjukkan bahwa permainan modern membentuk anak menjadi individu yang individualis. Sekalipun mereka duduk bersebelahan, namun mereka tidak saling berinteraksi. Permainan modern berbasis komputer/gadget membuat anak cenderung asosial karena memang cukup dimainkan seorang diri di depan komputer atau android masing-masing.



Gambar anak sedang bermain permainan tradisional

Permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok mengajarkan anak-anak untuk berinteraksi, bersosialisasi, berkomunikasi, dan menjalin kerjasama diantara teman dalam satu tim.

f. Permainan modern berdampak negatif bagi kesehatan

Pola permainan modern yang cenderung mengarahkan anak duduk berjam-jam di depan komputer atau gadget memberi pengaruh negatif bagi kesehatan, antara lain gangguan kesehatan mata, penurunan aktivitas otak, mengganggu pola tidur anak, beresiko terjangkit wasir atau ambeien, berkurangnya metabolisme tubuh, obesitas, dan osteoporosis.

g. Permainan modern membatasi aktualisasi anak

Anak yang bermain permainan modern akan cenderung fokus dan tidak melakukan hal apapun apalagi kegiatan fisik. Oleh karena itu, diperlukan kebijaksanaan orang tua dengan mengarahkan anak mereka untuk beralih ke permainan tradisional. Berikut ini gambaran dari keterlibatan kegiatan fisik dan motorik dalam permainan tradisional.



Gambar aktifitas fisik dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional sebagaimana terlihat pada gambar di atas, mampu meningkatkan sistem gerak pada anak demi mendidik anak menjadi pribadi yang sehat dan kuat.

h. Permainan modern membatasi kreatifitas anak

Permainan tradisional mengajarkan anak untuk berkreasi. Pada beberapa macam permainan dibutuhkan sarana dan prasarana pendukung, sehingga anak didorong untuk kreatif menciptakan alat-alat permainan tersebut seperti egrang dari bambu, mobil-mobilan dari kulit jeruk, dan masih banyak yang lainnya. Hal ini bersebrangan dengan permainan modern yang sudah menyediakan segala sesuatunya dengan instan.

i. Permainan modern cenderung mengarahkan anak pada pola konsumtif

Ketersediaan fasilitas yang lengkap dan memadai tentu menjadi daya tarik tersendiri bagi anak. Namun, itu semua tidak bisa didapat dengan cuma-cuma. Mereka harus membayar sekian rupiah untuk bisa bermain. Pada akhirnya, anak akan digiring pada pola kehidupan konsumtif.

j. Hilangnya karakter bangsa

Hilangnya permainan tradisional berarti hilang pula nilai-nilai karakter bangsa. Permainan tradisional sesungguhnya sama tuanya dengan usia kebudayaan di Negara kita. Mereka adalah bagian yang tak terpisahkan dari kebudayaan tersebut. Indonesia yang sangat kaya dengan berbagai budaya peninggalan leluhur sangat kaya dengan ragam permainan tradisional. Permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai kerja sama, sportifitas, kejujuran, dan kreatifitas. Belum lagi beberapa permainan yang terkadang mengandung muatan negatif, seperti unsur-unsur kekerasan, sadisme juga pornografi.

Pada hakekatnya permainan tradisional dimainkan secara berkelompok, hal ini dapat membentuk karakter anak yang berjiwa sosial. Selain beberapa contoh permainan tradisional di Indonesia yang akan dimainkan masih banyak permainan tradisional lainnya yang harus kita jaga dan kita lestarikan. Semoga

dengan diadakan PKM ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat. Selain bermain adalah suatu kegiatan yang dapat membuat kesenangan, bermain juga adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak. Sesungguhnya bermain memberi manfaat yang besar bagi perkembangan anak, setidaknya ada beberapa manfaat dari kegiatan bermain bagi anak dikutip dari website: <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/453/jbptunikompp-gdl-widasartik-22631-3-babii.pdf> :

➤ Perkembangan fisik

Ketika seorang anak bermain, misalnya bermain permainan tradisional "gobak sodor" atau galah asin, maka akan terjadi koordinasi gerakan otot, terutama otot-otot tungkai dan otot-otot gerakan bola mata. Sehingga otot-otot ini terlatih dan berkembang dengan baik. Selain itu, bermain juga berfungsi untuk menyalurkan energi yang berlebihan pada anak, yang bila terus terpendam akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.

➤ Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Sering kali, seorang anak berhadapan dengan kenyataan-kenyataan yang tidak menyenangkan, termasuk pembatasan lingkungan atas perilaku mereka, yang secara tidak sadar menimbulkan ketegangan dalam dirinya. Ketegangan ini berkurang ketika anak bermain. Aturan-aturan ketat yang mesti ditaati di rumah, misalnya jadwal belajar anak, sering kali membuat anak merasa terkekang. Jika tidak ada komunikasi yang baik antara anak dan orang tua, maka kondisi ini akan terus membebani sang anak.

Para orang tua dapat memperbaiki kondisi ini dengan terus membangun komunikasi yang terbuka dengan anak-anaknya, mendengarkan keluhan mereka, bukan mencermahahi. Selain itu, anak pun perlu diberikan kesempatan cukup untuk beristirahat (baca: bermain -pen) pada waktu yang telah disepakati bersama. Sebab kita sama-sama mengetahui bahwa terlalu mengekang anak, sama buruknya dengan memberikan kebebasan yang tanpa batas. Melalui bermain anak menyalurkan beban emosionalnya secara menyenangkan. Mereka dapat berbagi cerita dengan teman-teman bermainnya untuk tujuan ini.

➤ Dorongan berkomunikasi

Seorang anak memiliki kesempatan berlatih berkomunikasi melalui sebuah permainan. Mereka belajar mengungkapkan ide-ide serta memberikan pemahaman pada teman-teman sepermainannya tentang aturan dan teknis permainan yang akan dilakukan. Dengan demikian permainan dapat berlangsung berdasarkan kesepakatan-kesepakatan yang dibuat para peserta,

melalui penyampaian pesan yang efektif dan dimengerti antar peserta bermain.

➤ Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan.

Ada begitu banyak keinginan dan kebutuhan anak yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain, namun sering kali bisa diwujudkan melalui kegiatan bermain. Seorang anak, bisa menjadi siapapun yang ia inginkan ketika bermain. Ia mampu mewujudkan keinginannya menjadi seorang dokter, tentara maupun seorang pemimpin pasukan perang, yang mustahil mereka wujudkan dalam kehidupan nyata.

➤ Sumber belajar

Melalui bermain, seorang anak dapat mempelajari banyak hal, yang tidak selalu mereka peroleh di institusi pendidikan formal. Mereka belajar tentang arti bekerja sama, sportivitas, menyenangkannya sebuah kemenangan maupun kesedihan ketika mengalami kekalahan.

Semakin beragam media permainan serta banyaknya variasi kegiatan, kian semakin bertambah pengetahuan dan pengalaman baru yang mereka terima. Hal ini dapat difasilitasi oleh para orang tua dengan cara memasukkan unsur pengetahuan populer dalam permainan anak. Bermain sambil belajar akan memberikan dua manfaat sekaligus pada anak, yaitu kesenangan serta kecintaan terhadap ilmu pengetahuan sejak dini.

➤ Rangsangan bagi kreativitas

Ketika anak-anak bermain, mereka kerap merasakan adanya kejenuhan ataupun rasa bosan. Pada saat seperti inilah mereka biasanya mencoba melakukan sebuah variasi permainan. Di sini mereka belajar untuk mengembangkan daya kreativitas dan imajinasinya.

Ide-ide spontan yang dikemukakan oleh seorang anak, dan jika kemudian diterima oleh teman sepermainannya, akan menimbulkan adanya rasa penghargaan dari lingkungan serta menjadi motivasi munculnya ide-ide kreatif lainnya. Permainan pun akan kembali terasa menyenangkan.

➤ Perkembangan wawasan diri.

Melalui bermain, seorang anak dapat mengetahui kemampuan teman-teman sepermainannya, kemudian membandingkannya dengan kemampuan yang ia miliki. Hal ini memungkinkan terbangunnya konsep diri yang lebih jelas dan pasti. Ia akan berusaha meningkatkan kemampuannya, jika ternyata ia jauh tertinggal dibandingkan teman-teman sepermainannya. Hal ini menjadi faktor pendorong yang sehat dalam pengembangan diri seorang anak.

➤ Belajar bersosialisasi.

Bersosialisasi dengan teman-teman sebaya merupakan hal penting yang perlu dilakukan oleh anak. Kegiatan bermain menjadikan proses bersosialisasi tersebut terbangun dengan cara yang wajar dan menyenangkan. Tidak jarang timbul beberapa masalah ketika anak-anak bermain. Mereka belajar untuk menghadapi dan memecahkan persoalan yang timbul dalam sebuah permainan secara bersama-sama.

Maka dari itu di perlukan upaya pelestarian agar permainan tradisional tidak mengalami kepunahan, hal ini dapat di lakukan dengan berbagai cara diantaranya:

1. Regenasi, adanya pengenalan dan informasi tentang permainan tradisional dari orang tua kepada anak-anaknya. Orang tua juga bisa ikut berperan ketika anak bermain, orang tua harusnya menjelaskan kepada anak bahwa stok permainan tradisional sangat banyak. Indonesia ini sangat kaya akan permainan tradisional. Dari Sabang sampai Merauke mempunyai permainan tradisional khas daerahnya masing-masing, jadi anak tidak akan bosan dengan permainan tradisional karena permainan tradisional di Indonesia sangat banyak.
2. Diadakanya pentas seni yang mengangkat permainan tradisional didalamnya.
3. Diadakan workshop dan seminar mengenai permainan tradisional.
4. Diadakan lomba tentang permainan tradisional baik di lingkungan masyarakat, sekolah, maupun pemerintahan.
5. Dibuat Undang-Undang untuk menjaga kelestarian permainan tradisional.

Oleh karena itu, Program Kemitraan Masyarakat ini bermaksud untuk mengadakan suatu acara yang didalamnya menampilkan permainan tradisional yang berguna untuk melestarikan permainan tradisional. Karena sebagaimana kita ketahui Indonesia mempunyai banyak sekali permainan tradisional, di setiap daerah pasti mempunyai permainan tradisional. Begitu banyaknya permainan tradisional di Indonesia dan begitu banyaknya manfaat yang dapat diambil dari permainan-permainan tersebut maka akan sangat disayangkan apabila permainan tradisional warisan nenek moyang rakyat Indonesia itu hilang, dan akan sangat disayangkan apabila permainan tradisional yang merupakan salah satu ciri khas bangsa Indonesia tersebut diklaim oleh bangsa lain sebagai permainan tradisional mereka. Bangsa Indonesia telah kecolongan. Tiga barang ciri khas yang telah diklaim oleh bangsa lain seperti: Tempe yang telah diklaim oleh Amerika, batik yang telah diklaim oleh Malaysia dan lagu Rasa Sayange yang juga telah diklaim oleh Malaysia. Maka dari itu diperlukan undang-undang untuk memproteksinya, agar permainan tradisional tidak di klaim lagi oleh negara lain.

D. Implementasi Permainan Tradisional di SD

Aspek	Tugas Perkembangan	Program Bandung Masagi Yang Dapat Dilakukan Oleh Sekolah	Karakter Yang Ditumbuhkan
Fisik	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani yang sehat dengan prestasi. • Dasar belajar pada anak usia SD adalah sangat senang sekali bermain untuk meningkatkan kreatifitas pada kemampuan kognitifnya • Perkembangan fisik terbagi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus <ul style="list-style-type: none"> A. <u>Motorik Kasar</u>: <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak belajar menggunakan kekuatan otot dan tulang untuk melatih ketangkasan dalam berbagai kegiatan olah gerak yang memberi kebebasan bergerak dengan: menari, melompat, berlari, berjalan seimbang dan berputar untuk mengetahui konsep arah depan; belakang; kiri dan kanan, menendang dan berguling untuk melatih kelenturan otot-otot besar. 2. Anak belajar memperoleh keterampilan fisik melalui permainan dengan aktivitas outdoor untuk menguatkan otot bahu dan tulang punggung yang diperlukan untuk menyangga keseimbangan tubuh saat harus duduk melakukan tugas-tugas calistung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru perlu menyadari bahwa individu merupakan satu kesatuan psikofisik yang tidak dapat dipisahkan. Pada tahap ini, pembelajaran kegiatan fisik sangat aktif sekali pada anak untuk menyeimbangkan cara kerja otot dan tenaga untuk melakukan suatu aktivitas. Kematangan fisik yang baik akan mengembangkan daya kreativitas yang anak miliki untuk mencapai prestasi sekolah. 2. Sekolah perlu menyediakan sarana aktivitas bermain di halaman sekolah, untuk anak yang memiliki masalah keseimbangan sarana bisa berbentuk sebilah kayu untuk melatih keseimbangan berjalan. 3. Kepala sekolah dapat memantau asupan nutrisi anak dengan menjaga fasilitas kantin maupun memantau para penjual di sekitar sekolah. Guru dapat mengajari anak cara memilih makanan yang baik dengan contoh makanan di sekelilingnya untuknya juga perlu dilakukan. 4. Badan anak adalah badan akustik yang senang bergerak bukan badan kursi. Guru jangan membatasi gerakan anak secara ketat di ruang kelas karena fisik anak belum dapat duduk lama, sehingga pergantian mata pelajaran harus ada jeda 15 menit, dengan pola 45 menit belajar di kelas, 15 menit break sebelum masuk mata pelajaran selanjutnya. 5. Program olahraga yang mengandung muatan budaya Sunda seperti pencak silat bisa diterapkan sebagai salah satu alternatif melatih ketangkasan fisik. 6. Permainan tradisional budaya Sunda yang dikenal sebagai “kaulinan murangkalih” dengan lagu-lagu Sunda bisa diterapkan sebagai alternatif melatih ketangkasan fisik yang juga merangsang kemampuan kognitif, emosi, sosial sehingga anak-anak tidak terisolasi hanya bermain <i>game</i>. 7. Pemberian informasi awal pendidikan seks pada anak dapat dikenalkan dengan permainan mengenali organ tubuh yang berbeda antara anak laki-laki dan perempuan. 8. Melatih anak hidup sehat merawat tubuh sesuai dengan jenis kelamin dalam hal kesehatan, kebersihan, dan kerapian. Untuk siswa kelas tinggi, hal ini membantu anak bersiap untuk menghadapi masa pubertas. 9. Melatih anak menjaga keselamatan tubuh adalah hal berharga yang harus dijaga, tidak boleh disentuh sembarangan oleh orang asing yang tidak dikenal terlebih lawan jenis. 10. Melatih anak menghormati untuk tidak sembarangan menyentuh tubuh lawan jenis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Tangguh • Peduli bahwa tubuhnya berharga untuk dirawat • Mandiri • Tanggung jawab pada tubuhnya untuk dijaga

	<p>B. <u>Motorik Halus:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jika anak sudah mampu berjalan seimbang, otot bahu dan tulang punggung kuat, anak dapat dilatih duduk lebih lama di bangku secara bertahap. 2. Di dalam melakukan tugas calistung, anak duduk dan bertumpu pada kekuatan jari-jari tangan untuk memegang pensil di dalam memberi tekanan garis pada kertas. 4. Tahapan memegang pensil untuk menulis tidak terjadi secara tiba-tiba. Jika jari-jari tangan masih sulit memegang pensil, sebelumnya harus dilihat apakah anak sudah mampu mengkaitkan tali sepatu dengan lancar. Jika anak belum mampu mengkaitkan tali sepatu, harus dilihat apakah anak sudah dapat menggunting dengan benar. Jika anak belum mampu menggerakkan gunting dengan benar harus dilihat sebelumnya apakah anak mampu mencengkram bola kecil atau malam (lilin) yang dapat melatih kelenturan otot-otot jari tangan. Jika anak belum mampu mencengkram bola kecil, harus dilihat apakah anak dapat mencengkram bola besar. Jika anak belum mampu mencengkram bola besar, harus dilihat apakah anak bisa berdiri, berjalan, dan berlari seimbang tanpa terjatuh. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani yang sehat dengan prestasi, maka untuk meningkatkan prestasi anak, guru perlu mengembangkan keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Hal yang harus diperhatikan adalah pada usia kelas 1 SD, anak jangan disamaratakan kemampuannya terlebih dipaksa sudah mahir calistung dengan pola terstruktur yang kaku. Karena anak belajar melalui bermain, sekolah perlu menyediakan sarana kebutuhan bermain yang dapat menstimulasi olah gerak motorik kasar dan halus untuk mematangkan tumbuh kembang fisiknya yang akan menyumbangkan pada kemampuan berpikir kreatif untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya. 2. Sekolah perlu menyediakan sarana bermain yang mengenalkan calistung dengan aktivitas melatih jari-jari tangan bagi anak-anak yang belum lancar dalam calistung, misalnya congklak, meremas dan membuat bentuk dari malam (lilin), membuat bentuk-bentuk dengan menempelkan pasir warna di kertas untuk mengenalkan membuat abjad dengan meraba bentuknya, konsep besar dan kecil, panjang dan pendek, dan menulis abjad di bak pasir. 3. Bisa dikenalkan huruf aksara Sunda agar dalam memori anak dapat menyerap simbol warisan Budaya Sunda. 	
--	--	--	--

<p>Kognitif</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan intelektual anak dimulai dari rasa ingin tahu yang tinggi melalui imajinasi dan proses berpikir kreatif untuk mencoba hal-hal baru. • Kemampuan kognitif berada pada tataran konkrit sehingga harus diberikan alat bantu peraga yang dapat dilihat dan diraba oleh anak. • Pengurutan, anak mampu untuk mengurutan objek menurut ukuran, bentuk, warna. • Klasifikasi, anak mampu untuk memberi nama dan mengidentifikasi benda • <i>Decentering</i>, anak mulai mampu mempertimbangkan berbagai aspek dalam melihat suatu situasi. • <i>Reversibility</i>, anak mampu memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal. • Konservasi, anak memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda- benda adalah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda tersebut. • Mengurangi sifat egosentrisme (fokus pada diri sendiri dan merasa hanya pendapatnya yang benar), secara bertahap anak perlu dibantu untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain 	<p>Guru menjadi fasilitator dengan melakukan metode pembelajaran memupuk kerjasama (menggabungkan siswa yang berbeda dari sekolah asal dengan latar belakang agama, suku bangsa, dan tingkat sosial ekonomi yang beragam) agar siswa mendapatkan pengayaan dari teman sebaya dalam memecahkan masalah melalui diskusi atau bimbingan kelompok, untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada masa usia kelas rendah, 6–8 tahun, anak menghendaki nilai angka rapor yang baik, namun belum bisa memahami apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak. 2. Pada masa usia kelas tinggi, 9/10-12 tahun, anak memandang nilai angka rapor sebagai ukuran mengenai prestasi sekolahnya. Anak diajak untuk melihat perkembangan dirinya melalui peningkatan prestasinya. 3. Secara umum dari usia 6-12 tahun, karena kemampuan kognitif anak berada pada tataran konkrit, maka pengenalan simbol, angka dan huruf atau materi pelajaran pada siswa kelas rendah dan tinggi sebaiknya disampaikan dengan alat bantu peraga yang dapat disentuh dan diraba oleh anak yang ada di lingkungan sekolah dan sekitarnya. 4. Alat bantu peraga bisa dibuat bersama oleh guru dengan membagi kelompok anak yang material bahannya dari alam sebagai media pelajaran religi untuk bisa membaca tanda-tanda kebesaran Tuhan agar anak dilatih bertanggungjawab untuk menjaga alam sekitar. 5. Alat bantu peraga yang dibuat bersama oleh guru dengan membagi kelompok anak yang material bahannya dari alam juga sebagai media pelajaran lingkungan hidup dan sejarah budaya Sunda dalam menjaga alam tentang pentingnya filosofi nilai silih asuh manusiaterhadap alam. Proses pembuatan alat peraga yang melibatkan anak akan melatih anak merasa kompeten, menghargai proses kerja, proses kreatif dan imajinatif yang akan menyumbangkan pada penyempurnaan tingkat kognitifnya. 6. Bila memungkinkan, pembelajaran tidak selalu dilakukan dalam kelas. Selain untuk membantu anak mengeksplorasi kemampuan fisik, juga untuk mengasah kepekaan pada lingkungan sekitar dan melihat potensi yang dapat dikembangkan. 7. Kemampuan belajar akan terangsang jika anak banyak diberi kesempatan mengekresikan pendapat. Guru hendaknya banyak bertanya dan tidak mengoreksi jawaban anak langsung dikatakan benar atau salah karena akan mematikan kreatifitas, tapi guru perlu mencari tahu alasan jawaban anak sehingga inisiatif pada anak terus tumbuh terjaga. 8. Jika inisiatif pada anak tidak terjaga, ketika anak tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting 	<ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Rendah hati • Berani • Peduli • Mandiri • Percaya diri • Tekun • Kritis • Inisiatif • Kreatif • Tanggung Jawab
------------------------	---	---	--

<p>Bahasa (Komunikasi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan bahasa sangat terkait dengan rangsangan di tahapan perkembangan kognitif sebelumnya. • Kepekaan akan tingkat kemampuan bahasanya sendiri sudah mulai berkembang. Kepekaan ini membuat anak berusaha untuk mendengarkan dan merespon dengan lebih baik. • Tingkat kemampuan berpikir sangat berpengaruh terhadap kemampuan bahasa. Artinya, jika tingkat kemampuan memahami konsep masih rendah akan mengalami kesulitan dalam menyusun kata-kata atau kalimat yang logis, sistematis sehingga akan kesulitan menyampaikan dalam berkomunikasi efektif. • Masih menggunakan “bahasa ibu” di rumah ketika bergaul dengan teman sebaya • Sangat mudah menyerap perbendaharaan kata melalui dongeng. Kemampuan baca juga berkembang jauh, tak lagi sekadar mengulang kata-kata, namun mulai berlatih mengenali makna dalam kalimat dan paragraf 	<ul style="list-style-type: none"> • Sekolah menyediakan sarana pengembangan bahasa seperti secara rutin selalu meng- update buku bacaan umum, buku cerita, buku cerita Sunda, komik yang mendidik. • Guru menjadi fasilitator dengan melakukan metode pembelajaran memupuk kerjasama (menggabungkan siswa yang berbeda dari sekolah asal dengan latar belakang agama, suku bangsa, dan tingkat sosial ekonomi yang beragam) agar siswa mendapatkan pengayaan dari teman sebaya dalam memecahkan masalah melalui diskusi atau bimbingan kelompok, untuk: <ol style="list-style-type: none"> 1. Melatih siswa membiasakan diri mengucapkan maaf, tolong, dan terima kasih, bisa diterjemahkan ke dalam bahasa Sunda menjadi punten, nyungkeun tulung, hatur nuhun. 2. Melatih anak mempelajari aturan bahasa Sunda dan aturan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional sebagai alat pemersatu dari suku-suku yang berbeda di Indonesia. 3. Melatih anak belajar menangkap ide atau gagasan teman sebaya untuk menceritakan kembali ide pokok dari teman sebaya dengan kalimat sendiri yang bebas. 4. Guru perlu banyak berperan sebagai pendongeng dengan memberikan banyak rangsangan isi bacaan dari literatur cerita kekayaan Indonesia, wayang atau film yang bermutu, isi bacaan nilai-nilai filosofis budaya (misalnya yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal Sunda: silih asih, asah, asuh, dan wawangi) 5. Melatih anak mendengarkan dan menyanyikan lagu-lagu Sunda dan guru menceritakan makna lirik dari lagu Sunda yang mendidik. 6. Guru berperan sebagai motivator selalu memuji setiap kemajuan siswa sekaligus memberikan koreksi atau <i>feedback</i> diawali bertanya kembali pada anak apa ide pokoknya untuk memperluas wawasan, sebagai wujud dari filosofi silih asuh guru terhadap anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Rendah hati • Berani • Peduli • Adil • Inisiatif • Ramah • Sabar
-----------------------------------	---	--	--

<p>Emosi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak memiliki kebutuhan empat dasar kebutuhan emosional, yaitu: dicintai, dihargai, merasa aman, dipercaya, dan merasa kompeten. • Emosi merupakan bentuk komunikasi pada anak. Perubahan mimik wajah, bahasa tubuh, suara, merupakan alat komunikasi yang digunakan anak untuk menyatakan perasaan dan pikirannya • Emosi merupakan sumber penilaian diri dan sosial. Pengelolaan regulasi emosi oleh anak sangat dipengaruhi perlakuan orang dewasa terhadap anak, dan ini menjadi dasar bagi anak dalam menilai dirinya sendiri. • Emosi yang tidak stabil mengganggu aktivitas mental anak. Kegiatan mental, seperti berpikir, berkonsentrasi, belajar, sangat dipengaruhi oleh kestabilan emosi. • Ketegangan emosi yang memuncak akan mengganggu keterampilan motorik pada anak. Anak yang terlalu tegang akan memiliki gerakan yang kurang terarah, dan apabila ini berlangsung lama dapat mengganggu keterampilan motorik anak. • Emosi mewarnai pandangan anak terhadap dunia. Peran-peran anak dalam aktivitas sosial, seperti keluarga, sekolah, masyarakat, sangat dipengaruhi oleh perkembangan emosi mereka, seperti rasa percaya diri, rasa aman, atau rasa takut. • Emosi mempengaruhi interaksi sosial anak. Kematangan emosi anak mempengaruhi cara anak berinteraksi dengan lingkungannya. Di lain pihak, emosi yang diperlihatkan orang dewasa juga mengajarkan kepada anak cara berperilaku sehingga sesuai dengan tuntutan lingkungan sosial. 	<p>Guru menjadi fasilitator dengan melakukan metode pembelajaran memupuk kerjasama (menggabungkan siswa yang berbeda dari sekolah asal dengan latar belakang agama, suku bangsa, dan tingkat sosial ekonomi yang beragam) agar siswa mendapatkan pengayaan dari teman sebaya dalam memecahkan masalah melalui diskusi atau bimbingan kelompok.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan emosi pada usia 5-6 tahun, anak mulai mempelajari kaidah dan aturan yang berlaku dan mulai mampu menjaga rahasia. Guru perlu mengetahui bahwa anak tidak suka ditanya dengan cara didesak seperti interogasi karena anak merasa terancam sehingga semakin menutup diri karena hilang rasa aman. 2. Perkembangan emosi pada usia 6 tahun, anak sudah memahami konsep emosi yang lebih kompleks, seperti cemburu, bangga, sedih, dan kehilangan, tetapi anak-anak masih memiliki kesulitan di dalam menafsirkan emosi orang lain. Pada tahapan ini, anak memerlukan pengalaman pengaturan emosi untuk mengontrol dan mengarahkan ekspresi emosi. Guru perlu membahas dalam kelompok agar melatih anak menghayati pengalaman yang dialami siswa ketika mengalami gejala-gejala emosional yang mengganggu anak. Guru perlu menghargai dengan sikap yang menyokong dengan kalimat mendukung pada anak-anak yang menyampaikan emosi positif (bersikap tenang) dalam menghadapi permasalahan yang menyakitkan dan guru memberitahu pada anak apa akibatnya jika emosi tidak terkontrol. 3. Perkembangan emosi pada usia 7-8 tahun, anak mampu menginternalisasikan rasa malu dan bangga. Anak dapat menyatakan perasaan konflik emosi yang dialaminya. Semakin bertambah usia anak, anak semakin menyadari perasaan diri dan orang lain. Guru perlu mendorong anak bercerita dengan memberikan rasa aman. Kalimat yang dipilih guru haruslah kalimat positif yang mendorong. 4. Perkembangan emosi pada usia 9-10 tahun, anak dapat mengatur ekspresi emosi dalam situasi sosial dan dapat berespon terhadap emosi negatif yang terjadi pada orang lain. Anak belajar apa yang membuat dirinya sedih, marah atau takut sehingga belajar beradaptasi agar emosi tersebut dapat dikontrol. Guru perlu mendorong anak menuangkan dalam tulisan sebagai media sharing antar teman sebaya. 5. Perkembangan emosi pada usia 11-12 tahun, anak dapat memahami tentang baik-buruk, norma-norma aturan serta nilai-nilai yang berlaku di lingkungannya menjadi bertambah dan juga lebih fleksibel, tidak sekaku saat di usia kanak-kanak awal. Mereka mulai memahami bahwa penilaian baik-buruk atau aturan-aturan dapat diubah tergantung dari keadaan atau situasi munculnya perilaku tersebut. Variasi emosi anak juga makin beragam. Guru perlu mendorong dengan contoh baik dan buruk pada anak untuk dituangkan dalam tulisan sebagai media sharing antar teman sebaya. 6. Karena anak adalah pengamat yang baik, guru perlu memiliki kendali emosi yang baik saat berelasi dengan anak. Hal yang harus menjadi perhatian guru adalah: tidak boleh memperlihatkan mimik wajah yang cemberut, bahasa tubuh dengan menyilangkan tangan dengan mata melotot, suara dengan intonasi tinggi, mengeluarkan umpatan kasar yang memaki anak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jujur pada diri sendiri • Berani • Percaya diri • Tangguh • Mandiri • Peduli • Inisiatif • Ramah • Sabar • Tanggung jawab pada diri sendiri dan orang lain • Rendah hati
---------------------	---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Pola emosi negatif yang perlu diantisipasi pendidik pada anak adalah: takut, malu, canggung, khawatir, cemas, sedih, marah, cemburu, menarik diri. Sensitivitas pada anak usia sekolah dasar ini juga dipengaruhi kemampuan kognisinya yang masih berkembang. Ia mudah terpengaruh ketika mendapat reaksi negatif dari lingkungan, dan terkadang melihat peran dirinya secara negatif (contohnya merasa bersalah lebih dari porsi seharusnya) ketika mendapat pengalaman negatif. • Reaksi ekspresi emosional apabila diulang-ulang akan berkembang menjadi kebiasaan pada anak. Pada suatu titik tertentu akan sangat sulit diubah. Dengan demikian, anak perlu dibiasakan dengan mengulang-ulang perilaku yang bersifat positif, sehingga akan menjadi kebiasaan yang positif pula 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru perlu perlu mencermati setiap aspek yang berhubungan dengan perubahan pola tingkah laku anak serta memahami gejala tersebut sehingga bisa memotivasi anak. 8. Guru dapat mengenali munculnya emosi negatif pada anak, misalnya perasaan takut atau marah dapat menyebabkan siswa mengalami gangguan emosi dan tubuhnya menjadi gemetar. 9. Guru perlu peka dengan ketika siswa mengalami kesulitan berbicara dan sulit konsentrasi. Perlu dicermati apakah ketegangan emosional yang cukup lama mungkin menyebabkan anak menjadi gagap. Anak yang gagap dapat berbicara secara normal jika dalam keadaan rileks atau senang. 10. Guru perlu peka dengan perubahan fisik pada anak yang mengalami bingung dan ketakutan, seperti mulut menjadi kering, keringat terlihat menjadi lebih banyak, jantung berdetak cepat, malu-malu menutup diri atau agresif, mengompol dan lari keluar kelas. 11. Guru perlu bersabar ketika menemukan anak yang bisa saja tidak senang kepada gurunya bukan karena pribadi guru, tetapi karena sesuatu yang mengganggu emosinya terjadi pada situasi belajar di kelas. 12. Guru perlu pada rasa malu anak yang gagal dalam menjawab soal tes lisan, pada kesempatan lain, ia mungkin menjadi takut ketika menghadapi tes tertulis. Akibatnya, ia memutuskan untuk membolos, atau mungkin melakukan kegiatan yang lebih buruk lagi, yaitu melarikan diri dari orangtua, guru, atau otoritas lain. 13. Guru melatih anak mengenali emosi diri untuk tahu caranya meregulasi emosi negatif, seperti: marah, sedih, kecewa, bingung, takut, malu, canggung, khawatir, cemas, cemburu, menarik diri. Ajak anak mengenali jenis dan tingkat emosi yang sedang dirasakannya dan mencoba mencari tahu penyebab serta melatih keterampilan meregulasi emosi seperti mengatur napas, mencari situasi tenang sejenak, dan juga mencari bantuan orang dewasa ketika anak mengalami kesulitan. 14. Guru melatih anak mengenali emosi teman sebaya untuk tahu caranya membantu teman di dalam meregulasi emosi negatif, seperti: marah, sedih, kecewa, bingung, takut, malu, canggung, khawatir, cemas, cemburu, menarik diri. 15. Karena anak belajar dengan meniru, guru membiasakan diri terlebih dahulu pada anak untuk mengucapkan tolong, terima kasih dan maaf, baru kemudian melatih anak memperbesar energi positif antar anak mengucapkan tolong, terima kasih dan maaf di dalam kelompok. Anak akan belajar cara berkomunikasi sopan dan penuh hormat pada teman sebaya dan guru. 16. Personil sekolah (guru, kepala sekolah, kakak kelas) harus menampilkan emosi yang sabar, penuh kasih sayang sebagai wujud dari filosofi nilai silih asih. 17. Guru menghargai dengan sikap mudah memuji kebaikan dan kelebihan yang telah dilakukan anak sebagai wujud filosofi nilai silih wawangi untuk menghubungkan kebaikan antar anak yang melihat temannya dipuji. 	
--	---	--	--

		<p>18. Memberikan bimbingan pada anak cara pergaulan dengan mengajarkan etika pergaulan lewat pendidikan budi pekerti dan pendidikan keluarga.</p> <p>19. Memberikan bimbingan dan arahan pada anak untuk memahami norma yang berlaku baik dalam keluarga, sekolah maupun di dalam masyarakat, sebagai wujud filosofi nilai silih asih dan silih asuh dari guru terhadap anak.</p> <p>20. Karena anak berada dalam tahap pembiasaan, dimana reaksi ekspresi emosional apabila diulang-ulang dalam jangka waktu lama akan berkembang menjadi kebiasaan dan pada suatu titik tertentu akan sangat sulit diubah, maka guru harus membiasakan diri terlebih dahulu untuk memberi contoh pengulangan sifat positif (misalnya:peduli, ramah, sabar, mau mendengarkan, menolong). Selanjutnya, guru melatih anak untuk membiasakan dengan mengulang-ulang perilaku yang bersifat positif, sehingga akan menjadi kebiasaan yang positif pula yang tertanam pada anak</p>	
<p>Sosial (Interaksi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ciri-ciri pada masa usia kelas rendah (6/7–9/10 tahun): <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak sudah bisa patuh pada aturan. 2. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri. 3. Senang membandingkan dirinya dengan anak yang lain. • Ciri-ciri pada masa usia kelas tinggi (9/10-12/13 tahun): <ol style="list-style-type: none"> 1. Gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama. Dalam permainan itu mereka tidak terikat lagi dengan aturan konvensional, mereka membuat peraturan sendiri. 2. Anak mulai menyadari peran sesuai dengan jenis kelaminnya. Anak wanita menampilkan tingkah lakunya sesuai dengan yang diharapkan masyarakat sebagai wanita, demikian juga halnya anak laki-laki. • Secara umum ciri pada anak usia 6-12 tahun: <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui interaksi sosial, anak mulai mengembangkan rasa bangga dalam prestasi dan kemampuan mereka di luar bidang akademik. 	<p>Guru menjadi fasilitator dengan melakukan metode pembelajaran memupuk kerjasama (menggabungkan siswa yang berbeda dari sekolah asal dengan latar belakang agama, suku bangsa, dan tingkat sosial ekonomi yang beragam) agar siswa mendapatkan pengayaan dari teman sebaya dalam memecahkan masalah melalui diskusi atau bimbingan kelompok, untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melatih anak mampu memimpin dirinya dengan memberikan kepercayaan membuat proyek sekolah untuk menghasilkan solusi sederhana yang dapat dikerjakan anak. 2. Melatih anak peka dan peduli dengan menyisihkan tabungan untuk fakir miskin, panti asuhan, menengok teman yang sakit. 3. Melatih anak melakukan solidaritas kemanusiaan untuk memperluas interaksi sosial dengan mengunjungi panti asuhan, panti jompo, mengunjungi komunitas-komunitas penggerak di bidang lingkungan hidup, pendidikan non formal, budaya sebagai wujud menerapkan ajaran religi melayani sesama dan filosofi nilai silih asih dan silih asuh. 4. Melatih anak melakukan tanggung jawab menjalankan piket harian giliran per kelas dan melakukan upacara bendera dengan menggabungkan siswa perempuan dan laki- laki berbagi tanggung jawab bersama. 5. Menerapkan aturan disiplin datang tepat waktu di tiap kegiatan. 6. Melatih kerjasama pada anak melalui kegiatan olahraga, kesenian, musik, dan kegiatan eskul lainnya. 7. Melatih anak tidak memaksakan kehendak, menghargai perbedaan pendapat dalam kerja kelompok. 8. Melatih anak sabar untuk banyak mendengarkan dan menghargai pendapat orang sebelum menyampaikan pendapat pribadinya. 9. Membiasakan anak sopan dengan meminta ijin ketika meminta kesempatan menyampaikan pendapat lain tanpa memotong pembicaraan orang lain. 10. Menciptakan kondisi belajar yang memupuk kerjasama dan tanggung jawab dalam menjalankan peran antara anak perempuan dan laki-laki sesuai dengan jenis kelamin. Dalam bersosialisasi hendaknya guru tidak membedakan jenis kelamin antara anak perempuan dan laki-laki. Mereka semua sama yang membedakan hanyalah pertumbuhan fisiknya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Disiplin • Tangguh • Peka • Peduli • Adil • Mandiri • Disiplin • Tekun • Inisiatif • Kreatif • Ramah • Sabar • Rendah hati • Tanggung jawab

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Anak mampu belajar menyadari keanggotaannya sebagai bagian dari masyarakat sekolah, anak dapat belajar mematuhi aturan sekolah dan mampu menyeimbangkan antara keinginannya untuk melakukan kebebasan dengan kepatuhan terhadap kekuasaan orang tua, guru, maupun orang dewasa lainnya. 3. Membutuhkan dorongan dan afirmasi positif dari orang dewasa yang dihargai (orang tua dan guru) untuk mengembangkan perasaan kompeten dan kepercayaan diri atas keterampilan mereka. 4. Anak yang menerima sedikit atau tidak ada dorongan dari orang tua, guru, akan meragukan kemampuan mereka untuk menjadi sukses karena merasa rendah diri (inferior). Sedangkan anak yang menerima dorongan dan penguatan melalui eksplorasi pribadi akan muncul perasaan yang kuat melakukan inisiatif dan rasa kemerdekaan di bawah aturan. 5. Anak yang rendah diri akan tetap yakin dengan keyakinan mereka akan rasa tidak aman dan bingung mengenali potensi diri mereka sendiri dan masa depan 	<ol style="list-style-type: none"> 11. Memberi model inspiratif yang dapat dipelajari kelebihannya dari teman sebaya, guru dan orang yang dikagumi oleh anak tentang peran-peran yang disesuaikan dengan jenis kelamin, sebagai wujud menghubungkan kebaikan dalam filosofi nilai silih wawangi. Seluruh orang dewasa di sekolah (bukan hanya guru) perlu menyadari hal ini dan ikut memberi teladan yang baik. 12. Melatih anak peka untuk bersikap adil tidak membedakan kelompok minoritas dan menghormati keberagaman dalam kegiatan kelompok yang berbeda bahasa, suku, budaya, dan agama. Mengubah aturan tempat duduk secara teratur juga dapat dilakukan. 13. Melatih kerjasama pada anak dengan mengolah daya kreatifitas dalam kelompok. Perkembangan daya kreatifitas anak akan cepat berkembang apabila mereka sering bergaul dan berkelompok dengan teman sebayanya. Mereka dapat belajar memahami satu sama lain sekaligus sebagai latihan sosialisasi. 14. Memberi umpan balik atas upaya yang sudah dilakukan anak. Hindari memberi label negatif ataupun pujian untuk individu. Sampaikan target yang diharapkan (sesuai dengan kemampuan anak), dan fokus pada usaha yang sudah dilakukan. 	
--	---	--	--

<p>Konsep Diri (Kemandirian, Inisiatif, Kompeten)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sampai usia 11 tahun, anak masih membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas usia ini pada umumnya anak mampu menghadapi tugas-tugasnya secara mandiri untuk menyelesaikannya. • Anak belajar memperoleh kebebasan yang bersifat pribadi (mandiri), secara bertahap anak diberi kepercayaan untuk membentuk pribadi yang otonom, tanpa tergantung pada orang lain dalam mengambil keputusan maupun peristiwa lain dalam kehidupannya. • Minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkrit. • Memiliki rasa ingin tahu yang besar. • Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal atau mata pelajaran khusus dan mulai terlihat menonjolnya bakat-bakat khusus. • Sensitif terhadap kritikan dari guru yang dianggap memperlakukan di depan teman-temannya. • Memiliki banyak dorongan sehingga cita-cita masih sering berubah. 	<p>Guru menjadi fasilitator dengan melakukan metode pembelajaran memupuk kerjasama (menggabungkan siswa yang berbeda dari sekolah asal dengan latar belakang agama, suku bangsa, dan tingkat sosial ekonomi yang beragam) agar siswa mendapatkan pengayaan dari teman sebaya dalam memecahkan masalah melalui diskusi atau bimbingan kelompok, untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyalurkan bakat dan minat anak dengan menyediakan program pengembangan bakat-bakat khusus. 2. Menyediakan kegiatan-kegiatan dimana anak bisa menampilkan keunikan potensi dan bakatnya di luar kegiatan akademik. 3. Menghadirkan tokoh-tokoh narasumber inspiratif pada anak di bidang-bidang pekerjaan yang dibutuhkan di masyarakat baik yang sudah ada maupun yang belum ada yang akan dibutuhkan di abad 21. Tokoh ini juga bisa dicari dari alumni sehingga anak merasa lebih dekat dengan contoh. 4. Melatih anak disiplin mengatur waktu harian (kapan waktu main, belajar, kegiatan eskul, dan kegiatan di luar sekolah). 5. Melatih anak berperilaku jujur dalam mengejar hasil, sehingga guru perlu membentuk keyakinan pada anak untuk tidak takut gagal. 6. Melatih anak tangguh agar tidak manja dan tidak mudah putus asa ketika gagal mencapai target sehingga guru perlu cermat memberikan apresiasi dan memberikan penilaian yang tinggi pada proses kerja keras yang dilakukan anak bukan melihat hasilnya saja. 7. Memberikan pujian kepada anak dalam melakukan hal-hal baik dan positif, baik dalam bidang akademis, sosial, maupun bakat-bakat khusus. 8. Untuk membangun keutuhan sikap pada konsep diri anak, peran orangtua sangat penting selain peran serta dari pihak sekolah. Karena berkembangnya anak sebagai siswa dimulai dari lingkungan keluarga, sehingga peran sekolah hanyalah sebagai jembatan untuk memberikan bimbingan dan memberikan teguran apabila anak melanggar aturan. Orang tua berperan sebagai pembimbing terhadap pembentukan konsep diri anak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Berani • Percaya diri • Tangguh • Peduli • Adil • Disiplin • Mandiri • Tekun • Inisiatif • Kreatif • Sabar • Rendah hati • Tanggung jawab
--	--	---	--

<p>Moral</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usia 6-9 tahun: <ul style="list-style-type: none"> # Perkembangan moral anak masih bersifat egosentris (apa untungnya buat saya) # Perilaku yang benar didefinisikan dengan apa yang paling diminatinya. # Penalaran moral menunjukkan perhatian pada kebutuhan orang lain, hanya sampai tahap bila kebutuhan itu juga berpengaruh terhadap kebutuhannya sendiri. # Semua perilaku baik dan buruk dilakukan untuk melayani kebutuhan diri sendiri saja. • Usia 9-12 tahun: <ul style="list-style-type: none"> # Anak mulai menyadari keberadaan dirinya dan memiliki peran sosial (sebagai anak di rumah, sebagai warga sekolah) # Anak mau menerima persetujuan atau ketidaksetujuan dari orang lain karena anak belajar merefleksikan persetujuan terhadap peran yang dimilikinya. # Anak belajar mencoba menjadi seorang anak baik untuk memenuhi harapan tersebut, karena telah mengetahui ada gunanya melakukan hal tersebut. # Anak menilai moralitas dari suatu tindakan dengan mengevaluasi konsekuensinya dalam bentuk hubungan interpersonal, yang mulai menyertakan hal seperti rasa hormat, rasa terimakasih, dan aturan bersama. 	<p>Guru menjadi fasilitator dengan melakukan metode pembelajaran memupuk kerjasama (menggabungkan siswa yang berbeda dari sekolah asal dengan latar belakang agama, suku bangsa, dan tingkat sosial ekonomi yang beragam) agar siswa mendapatkan pengayaan dari teman sebaya dalam memecahkan masalah melalui diskusi atau bimbingan kelompok untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencontohkan nilai agama dan moral di dalam menerapkan budi pekerti melalui perilaku sehari-hari dari semua personil sekolah (guru, kepala sekolah, kakak kelas) kepada anak. 2. Guru memberikan contoh moral dengan mendongeng melalui cerita fabel (dunia binatang), panggung boneka, atau memutar film yang memiliki nilai-nilai moral yang menceritakan tokoh-tokoh yang dapat menerapkan nilai-nilai integritas: jujur, berani, percaya diri, tanggung, peka, peduli, tekun, adil, disiplin, mandiri, kritis, inisiatif, kreatif, ramah, dan tanggungjawab, dalam kehidupan sehari-hari. 3. Guru memberikan contoh nilai moral yang konkrit pada anak melalui media lingkungan hidup (bermain ke hutan atau berkebun sebagai laboratorium mini contoh menjaga alam dan wujud bela negara menjaga kawasan), religi (membaca/iqra terhadap kebesaran Tuhan melalui elemen-elemen alam), kearifan lokal budaya Sunda (penerapan nilai-nilai silih asih, asah, asuh, dan wawangi) 	<ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Berani • Percaya diri • Tangguh • Kritis • Peduli • Adil • Mandiri • Tekun • Inisiatif • Kreatif • Sabar • Ramah • Disiplin • Tanggung jawab
---------------------	--	---	--

Daftar Pustaka

- Abbas, S.R. 1993. *Kamus Peribahasa*. Cetakan ke-2. Bandung: Angkasa.
- Ahira, Anne. 2011. Mengenal Peribahasa [http:// www.anneahira. com/ puisi/peribahasa.html](http://www.anneahira.com/puisi/peribahasa.html)
- Aziz, Hamka Abdul. 2011. *Pendidikan Karakter Berpusat pada Hati*. Jakarta: Al Mawardi Prima.
- Branden, Nathaniel. 2001. *Kiat Jitu Meningkatkan Harga Diri*. Jakarta: Delapratasa.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fontana. 1981. *Psychologi for Teacher*, London A. Wheaton.
- Hanum, Farida. 2008. "Learning Society sebagai Sarana Mencapai Generasi Penerus yang Memiliki Jati Diri Bangsa Indonesia: Suatu Tinjauan Sosiologis" dalam *Tinjauan Berbagai Aspek Character Building Bagaimana Mendidik Anak Berkarakter?*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Hasan, Said Hamid dkk. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Lubis, Mochtar. 1981. *Manusia Indonesia*. Jakarta: Yayasan Idayu.
- Parkamin, Amron dan Noorbari. 1973. *Pengantar Sastra Indonesia Bahagian Indonesia Klasik*. Jilid 2. Bandung: Sulita.
- Rocheach, N. Milton. 1973. *The Nature of Human Values*, New York: The Free Press. McMilan Pubs., Co. Inc. Avenune.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tirtamihardja, Umar. 2002. *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Dirjen Dikti
- Kemendikbud. 2003. *Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 Tentang: Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendikbud.
- Winataputra, Udin. 1995. *Materi Pokok: Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Dirjen Dikdasmen, Proyek Pengembangan Mutu Guru.