

# **PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN BAHASA PADA SISWA SD KOTA YOGYAKARTA**

**Siti Anafiah  
Ardian Arief**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
E-mail: [anafiahs@yahoo.com](mailto:anafiahs@yahoo.com);  
[ardian.aries@ustjogja.ac.id](mailto:ardian.aries@ustjogja.ac.id).

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan permainan bahasa yang dapat dimanfaatkan untuk menanamkan pendidikan karakter pada siswa SD kota Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas rendah di 5 SD Negeri Kota Yogyakarta. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data model interaktif. Teknik untuk menetapkan keabsahan data pada kriteria derajat keterpercayaan (*credibility*) melalui ketekunan pengamatan dan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat nilai pendidikan karakter dalam permainan bahasa. Diantaranya dalam permainan Menjodohkan Gambar dan Kata menciptakan kreativitas dan rasa ingin tau pada anak. Permainan Kata dan Huruf melatih anak untuk tanggung jawab dan berpikir kreatif. Permainan Memilih Kalimat melatih anak untuk berkonsentrasi dan belajar untuk memecahkan masalah. Permainan Melengkapi Kalimat melatih anak berpikir kreatif dan cermat. Cerita Berantai kreatif melatih anak untuk mampu bertanggung jawab dan kerjasama dengan teman yang lain.

**Kata Kunci:** pendidikan karakter, permainan bahasa, penanaman

## **PENDAHULUAN**

Sekolah Dasar merupakan merupakan sekolah pembentuk watak pertama bagi anak. Pada tahap ini anak diajarkan budi pekerti, etika, karakter terpuji dan pendidikan moral yang akan mengakar hingga anak dewasa. Pendidik di Sekolah Dasar tidak hanya bertugas mentransfer pengetahuan saja namun juga berupaya membentuk karakter yang baik kepada siswa. Pembiasaan berperilaku mulia tersebut terintegrasi dan tertanam dalam pembelajaran di sekolah.

Pendidikan karakter sebagai pengupayaan pola perilaku anak sejatinya bisa diterapkan pada banyak pelajaran di sekolah. Pendidikan sebagai satu hal yang universal memberikan kesempatan untuk memasukkan pembentukan karakter melalui proses pembelajaran pada pelajaran di sekolah, misalnya pelajaran Agama, PKn, Bahasa Indonesia, pelajaran pendidikan

budi pekerti itu sendiri atau pada pelajaran yang lain. Salah satu pelajaran yang dapat menjadi bagian dari pendidikan nilai dalam membentuk karakter adalah Bahasa Indonesia.

Untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang kebahasaan pada anak kelas rendah, dapat ditempuh melalui berbagai permainan. Permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan itulah yang dinamakan permainan bahasa. Media pembelajaran bahasa mempunyai lima macam karakteristik utama, yaitu suara, gerak, gambar, garis, dan tulisan. Media permainan bahasa termasuk dalam kategori media yang terdiri atas paduan suara dan gerak. Sesuai dengan klasifikasi tersebut, permainan bahasa merupakan kelompok media pembelajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan untuk kelas rendah.

Karakteristik pembelajaran yang muncul pada level kelas rendah ialah terintegrasinya permainan dalam belajar. Karena karakter anak pada level ini adalah masih ingin bermain dan menemukan hal-hal yang baru bagi mereka. Maka tidak jarang terlihat bahwa anak kelas rendah dominan bermain dan bernyanyi pada saat pembelajaran di kelas. Peran guru tidak dapat dipisahkan dalam pembinaan siswa. Guru sebagai pendidik memang benar-benar harus selektif dalam memilih cara mengajar yang tepat.

Melalui bermain, pendidikan karakter dapat ditanamkan kepada anak. Karena bermain adalah pekerjaan anak-anak dan ini berkontribusi kepada semua aspek perkembangan. Selain menstimulasi inderanya, belajar bagaimana menggunakan otaknya, mengkoordinasikan penglihatan dengan gerakan, meningkatkan kemampuan tubuhnya, dan mendapatkan keterampilan baru. Melalui bermain, mereka mencoba untuk bermain peran, mengatasi perasaan yang tidak nyaman, memperoleh pengertian dari pandangan orang lain, dan membangun gambaran dari dunia sosial. Siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengalami kegembiraan dalam berkreatifitas, dan menjadi cakap dalam berbahasa. Permainan dapat digunakan sebagai media literasi untuk siswa agar lebih *melek* huruf dan angka. Melalui bermain, anak berpeluang melakukan aktivitas bermakna yang dapat memupuk perkembangan bahasa, kognitif, sosial, emosi, dan fisik. Anak juga dapat mempelajari tentang diri sendiri dan individu lain.

Pakar dalam bidang perkembangan anak percaya bahwa bermain adalah cara terbaik bagi anak mempelajari konsep dan kemahiran yang kemudian akan digunakan untuk mempelajari

perkara-perkara baru pada masa akan datang. Bermain dapat merangsang fungsi-fungsi otak dan domain pembelajaran berintegrasi antara satu sama lain.

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah dasar, kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, guru kelas rendah masih menggunakan metode belajar sambil bermain. Siswa diajak untuk menyusun huruf menjadi nama pada sebuah kertas, baik nama diri, nama benda-benda di sekitar atau menyusun kartu kata menjadi kalimat. Bentuk lain diantaranya melalui kegiatan membaca teks lagu sambil bernyanyi atau mendengarkan cerita yang dibacakan guru. Berbagai bentuk permainan bahasa tersebut secara langsung maupun tidak langsung menanamkan pendidikan karakter yang baik pada anak. Dari kondisi tersebut muncul keinginan untuk mengetahui keadaan yang lebih terperinci yaitu permainan bahasa apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk menanamkan pendidikan karakter pada siswa SD kota Yogyakarta.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter merupakan usaha yang menyeluruh agar orang-orang memahami, peduli, dan berperilaku sesuai nilai-nilai etika dasar. Dengan demikian objek dari pendidikan karakter adalah nilai-nilai. Nilai-nilai ini didapat melalui proses internalisasi dari apa yang diketahui, yang membutuhkan waktu sehingga terbentuklah pekerti yang baik sesuai dengan nilai (nilai-nilai hidup yang merupakan realitas yang ada dalam masyarakat) yang ditanamkan (Zuriah, 2011:38).

Pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang hal-hal yang baik, sehingga peserta didik menjadi paham (*kognitif domain*), mampu merasakan (*afektif domain*) dan biasa melakukan (*psychomotor domain*). Pendidikan karakter erat kaitannya dengan “habit” atau kebiasaan yang terus menerus dipraktekan atau dilakukan (Kemendiknas, 2010:10). Jadi, belum dikatakan karakter jika belum dilakukan atau belum menjadi perilaku yang menjadi kebiasaan.

Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini. Pendidikan karakter dapat dimulai dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa, 2013: 70) menyebutkan bahwa di dalam kehidupan anak-anak ada tiga tempat yang menjadi pusat pendidikan yang sangat penting yaitu alam keluarga,

alam perguruan, dan alam pergerakan pemuda. Hal tersebut sering dikenal dengan tripusat pendidikan, yaitu pendidikan di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Banyak pakar mengatakan bahwa kegagalan penanaman karakter pada seseorang sejak usia dini, akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak. Selain itu, menanamkan moral kepada anak adalah usaha yang strategis. Hal itu karena usia dini merupakan usia kritis bagi pembentukan karakter seseorang.

Megawangi (2006:40) merumuskan bahwa dalam pendidikan karakter terdapat sembilan nilai karakter, yang mana sembilan nilai karakter inilah yang kemudian diajarkan pada siswa yang disebut dengan sembilan pilar karakter, yaitu sebagai berikut. 1) Cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya; 2) Kemandirian dan tanggung jawab; 3) Kejujuran/amanah, bijaksana; 4) Hormat dan santun; 5) Dermawan, suka menolong dan gotong royong; 6) Percaya diri, kreatif dan pekerja keras; 7) Kepemimpinan dan keadilan; 8) Baik dan rendah hati; dan 9) Toleransi, kedamaian, dan kesatuan.

Pendidikan formal sebagai wadah resmi pembinaan generasi muda diharapkan dapat meningkatkan peranannya dalam pembentukan kepribadian siswa melalui peningkatan intensitas dan kualitas pendidikan karakter. Oleh karena itu, tugas pendidik di semua jenjang pendidikan tidak terbatas pada pemenuhan otak anak dengan berbagai ilmu pengetahuan. Pendidik selayaknya mengajarkan pendidikan menyeluruh yang memasukkan beberapa aspek akidah dan tata moral. Oleh karenanya, pendidik harus mampu menjadikan perkataan dan tingkah laku anak didiknya di kelas menjadi baik yang pada akhirnya akan tertanam pendidikan karakter yang baik dikelak kemudian hari.

## **Permainan Bahasa**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:697) disebutkan bahwa bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Mutiah (2010:138) menyatakan permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak

mempraktikan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang kebahasaan, dapat ditempuh melalui berbagai permainan. Permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan itulah yang dinamakan permainan bahasa (Sugiarsih, 2010. <http://staff.uny.ac.id>). Dalam kehidupan sehari-hari, permainan semacam itu sudah sering dilakukan. Akan tetapi pada umumnya hanya merupakan kegiatan pengisi waktu luang saja. Tujuan permainan bahasa menurut Soeparno (1980: 60) yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan namun tidak ada keterampilan kebahasaan yang dilatihkan, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa.

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa merupakan aktifitas yang dirancang dalam pengajaran dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung. Suatu kegiatan dapat disebut permainan bahasa apabila suatu aktivitas tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu. Apabila permainan menimbulkan kesenangan, namun tidak memperoleh keterampilan berbahasa maka permainan tersebut tidak bisa disebut permainan bahasa, begitupun sebaliknya, apabila suatu kegiatan bertujuan melatih keterampilan berbahasa, namun tidak ada unsur kesenangan maka kegiatan tersebut tidak disebut permainan bahasa.

Sugiarsih (2010, <http://staff.uny.ac.id>) menyatakan ada kelebihan dan kekurangan dari permainan bahasa. Adapun kelebihan dari permainan bahasa di antaranya adalah sebagai berikut. a) Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi; b) Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas; c) Dengan adanya kompetisi antarsiswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju; d) Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa; dan e) Materi yang dikomunikasikan akan mengesankan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatihkan sukar dilupakan.

Kekurangan dalam pelaksanaan permainan bahasa, di antaranya adalah sebagai berikut. a) Jumlah siswa yang terlalu besar menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan; b) Pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti gelak tawa dan sorak sorai siswa, sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas yang lain; c) Tidak semua materi

dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa; dan d) Permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan saja.

## **METODE**

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Penelitian ini bermaksud untuk mengungkapkan penanaman pendidikan karakter melalui permainan bahasa di Sekolah Dasar. Subjek penelitian adalah siswa kelas rendah di 5 SD Negeri Kota Yogyakarta. Setting penelitian ini, diantaranya SD Negeri Mendungan I, SD Negeri Kotagede I, SD Negeri Kintelan I, SD Negeri Baciro, dan SD Negeri Suryodiningratan I.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data model interaktif. Analisis tersebut terdiri atas tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Teknik yang digunakan untuk menetapkan keabsahan data pada kriteria derajat keterpercayaan (*credibility*) melalui ketekunan pengamatan dan triangulasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menemukan berbagai permainan bahasa yang dapat dimanfaatkan untuk menanamkan pendidikan karakter bagi siswa SD, diantaranya sebagai berikut.

### **1. Menjodohkan Gambar dan Kata**

Permainan menjodohkan gambar dan kata dilakukan pada siswa kelas 1. Langkah-langkah permainan tersebut yaitu: Guru menyediakan kartu yang berisi kata dan gambar yang tidak berkaitan. Siswa diminta untuk menjodohkan gambar sesuai dengan kata dalam kartu kata yang disediakan oleh guru. Dalam permainan menjodohkan gambar dan kata terdapat nilai pendidikan karakter, yakni menciptakan kreativitas dan rasa ingin tau pada siswa. Siswa dapat berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil dari sesuatu yang telah dimiliki. Selain itu, juga menggugah rasa ingin tahu pada siswa, yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengarnya.

### **2. Permainan Kata dan Huruf**

Langkah-langkah permainan kata yaitu guru mengacak kartu huruf. Guru meminta siswa menyusun huruf-huruf tersebut ke dalam bentuk kata. Siswa membaca kata yang telah disusun.

Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan dilibatkan. Siswa dituntut untuk memberikan keputusan pada huruf yang disusunnya. Pendidikan karakter yang dapat ditanamkan dalam permainan tersebut adalah tanggung jawab dan kreatif. Siswa dituntut untuk bertanggung jawab pada pilihannya. Siswa juga dapat kreatif dalam menentukan rangkaian huruf yang dipilihnya menjadi kata. Contoh: huruf b-u-i siswa dapat merangkainya dalam beberapa bentuk kata ibu dan ubi.

Jika permainan dirasa sukar oleh siswa, maka guru perlu membantu agar mereka agar merasa senang dan berhasil dalam belajar. Namun sebelum memberikan bantuan, guru menerapkan metode tutor sebaya. Tujuannya agar siswa saling menolong, sehingga terbangun rasa empati terhadap teman yang lain. Hal itu karena siswa yang sudah mampu dapat membantu siswa yang lain yang belum mampu untuk menyelesaikan tugas tersebut.

### **3. Memilih Kalimat**

Dalam permainan memilih kalimat, guru membuat tabel berisi 2 jenis kalimat, yakni kalimat berita dan tanya diselembur kertas yang ditempelkan di papan tulis. Guru membuat beberapa kalimat dalam kertas. Siswa diminta untuk maju memilih kalimat dan menempelkannya sesuai dengan jenisnya. Setelah itu, guru akan membahasnya bersama-sama. Bagi siswa yang belum benar diminta maju untuk membetulkannya. Contoh: kalimat “Siapakah nama kamu?” Siswa akan menempelkan disalah satu jenis kalimat tersebut.

Dalam permainan tersebut dapat dipelajari mengenai karakter percaya diri pada anak. Anak yang aktif biasanya mereka selalu mengangkat tangan bila mau maju mengerjakan tugas. Hal itu sebagai contoh bahwa jiwa percaya diri pada anak tersebut telah ada. Permainan ini juga melatih anak untuk berkonsentrasi dan belajar untuk memecahkan masalah. Secara langsung maupun tidak langsung, permainan ini memberikan kepuasan pada anak, jika mereka mampu memilih dengan benar.

### **4. Melengkapi Kalimat**

Langkah permainan melengkapi kalimat, yaitu guru membuat kartu yang panjang tertulis kalimat dengan satu kata yang hilang. Pada kata yang dihilangkan tersebut dilubangi untuk menyelipkan kartu yang cocok untuk melengkapi kalimat. Kemudian guru membuat kartu-kartu kata yang salah satunya cocok untuk celah pada kartu kalimat. Dua anak membaca kalimat dan mencocokkan kartu-kartu dalam spasi yang kosong. Kemudian siswa menyelipkan kartu kata yang cocok pada celah kartu kalimat tersebut.

Permainan melengkapi kalimat merupakan permainan untuk melatih anak berpikir kreatif dan cermat. Kreatif dalam memilih kata yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang. Selain itu, nilai karakter yang terkandung dalam permainan ini yaitu cermat. Pada saat membaca kalimat, anak harus cermat agar dapat memilih kata yang tepat, sehingga kalimat tersusun secara benar.

## **5. Cerita Berantai**

Permainan cerita berantai adalah salah satu teknik dalam pengajaran berbicara yang menceritakan suatu cerita kepada siswa secara bergantian. Permainan cerita berantai dilakukan oleh guru pada siswa di kelas 2. Langkah permainan cerita berantai, yaitu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Selanjutnya guru menuliskan teks cerita di lembar kertas. Setiap siswa akan membaca dan menghafalkan cerita tersebut. Setelah itu, siswa yang pertama akan bercerita sesuai cerita yang dibacanya. Kemudian siswa yang kedua melanjutkan cerita yang belum diselesaikan oleh anak pertama. Selanjutnya diteruskan kepada siswa yang lain hingga cerita itu selesai.

Nilai karakter yang terkandung dalam permainan cerita berantai adalah kreatif, tanggung jawab, dan kerjasama. Siswa harus berpikir kreatif, karena sedapat mungkin harus mampu bercerita walaupun tidak hafal, mereka dapat mengimprovisasi tanpa meninggalkan alur cerita. Tanggung jawab, siswa harus bertanggung jawab dengan alur cerita yang dibacanya. Kerjasama, karena permainan ini harus dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat menyelesaikan cerita dengan benar dan menyenangkan.

## **KESIMPULAN**

Pendidikan karakter di sekolah dapat terintegrasi dan tertanam dalam pembelajaran, salah satunya melalui pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang kebahasaan pada anak kelas rendah, dapat ditempuh melalui berbagai permainan bahasa. Dalam permainan bahasa terkandung nilai-nilai yang membentuk karakter anak. Diantaranya dalam permainan Menjodohkan Gambar dan Kata menciptakan kreativitas dan rasa ingin tau pada anak. Permainan Kata dan Huruf melatih anak untuk tanggung jawab dan berpikir kreatif. Permainan Memilih Kalimat melatih anak untuk berkonsentrasi dan belajar untuk memecahkan masalah. Permainan Melengkapi Kalimat melatih anak berpikir kreatif dan cermat.



Cerita Berantai kreatif melatih anak untuk mampu bertanggung jawab dan kerjasama dengan teman yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Kemendiknas. 2010. *Pedoman Pendidikan Budaya Karakter Bangsa*. Jakarta: Balitbang Pusat Kurikulum.
- Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa. 2013. *Ki Hajar Dewantara: Pemikiran, konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka Bagian I Pendidikan*. Yogyakarta: UST Press.
- Megawangi, Ratna 2006. *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Sugiarsih, Septia. 2010. *Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. <http://staff.uny.ac.id>. diakses 6 April 2015.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Proyek Peningkatan/ Pengembangan Perguruan Tinggi IKIP Yogyakarta.
- Zuriah, Nurul. 2011. *Pendidikan moral dan Pendidikan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan: Menggagas Plat Form Pendidikan Budi Pekerti secara Kontekstual dan Futuristik*. Jakarta: Bumi Aksara.