

# Upaya Menumbuhkan Karakter Anak dalam Pembelajaran Sastra Anak dengan Model *Play-Learning* dan *Performance-Art Learning* di SDN Banyuajuh 4

Wahid Khoirul Ikhwan<sup>1</sup>

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan

---

## ABSTRACT

*One innovation of learning to improve writing skills is to use direct and Play-Learning dan Performance-Art Learning. By applying this approach more classes are expected to live and be happy to follow the students' learning Indonesian from the results of performance tests Cycle I and Cycle II of the above can be concluded that: there is an increase from Cycle I to Cycle II. On Cycle II all students understand the material completely written narrative of the interview, through changing direct sentence (original interview) into indirect sentences (narratives). So it can be concluded that the cooperative learning model is more successful / better than the direct learning model.*

**Key Word:** *Child Character, Islamic Elementary School, Education Culture*

---

Ada fenomena menarik ketika melihat anak-anak di Indonesia lebih menyukai cerita-cerita dari asing seperti *Naruto*, *Batmen*, *Spedermen*, daripada membaca cerita-cerita yang asli Indonesia. Perubahan Fenomena tersebut ternyata berdampak pada perubahan karakter anak yang lebih mengikuti karakter cerita-cerita dari luar negeri. Sehingga, karakter anak-anak Indonesia terkikis oleh karakter yang terdapat di cerita asing.

Kalau diperhatikan fenomena di atas, literatur cerita anak di Indonesia yang sesuai dengan karakter bangsa Indonesia masih minim. Dengan begitu, dapat diartikan juga bahwa pergulatan dunia sastra di Indonesia belum banyak menyentuh apa yang dinamakan sastra anak. Selain itu, penelitian mengenai sastra anak masih tergolong sangat kurang jika dibandingkan dengan penelitian terhadap sastra orang dewasa.

Hal lain yang menunjukkan bahwa bangsa kita belum bergelut secara mendalam dengan sastra anak dapat terlihat dengan kurangnya sastra anak yang “dilahirkan”. Selama ini, sastra anak yang lahir kebanyakan baru sebatas dongeng-dongeng, mitos, legenda atau cerita rakyat. Cerita anak Indonesia ini akan semakin ketinggalan jika dibandingkan dengan sastra anak terjemahan yang banyak beredar di masyarakat dewasa ini..

Karya sastra anak dapat digunakan sebagai alat yang sangat efektif bagi para pendidik maupun para orang tua di dalam menanamkan nilai-nilai, norma, perilaku luhur, dan kepercayaan yang diterima di dalam suatu masyarakat atau budaya. Adapun yang dimaksud dengan sastra anak di sini adalah bentuk karya sastra yang ditulis untuk kalangan pembaca anak-anak. Ada beberapa bentuk karya sastra jenis ini, dari buku cerita

---

<sup>1</sup> Korespondensi: Wahid Khoirul Ikhwan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Jalan Raya Telang PO BOX 2 Kamal, Bangkalan, Telp: (031) 3011146, e-mail: wahidkhoruli@yahoo.com

bergambar (cergam atau komik), buku cerita, dongeng anak-anak, puisi anak-anak, karya biografi, dan sebagainya. Jumlah karya sastra ini sangat banyak dan dapat dengan mudah ditemukan di dalam masyarakat. Meskipun tiap jenis karya sastra anak ini dapat digunakan untuk mentransfer pembentukan karakter anak yang berlaku dan diterima di dalam masyarakat, dua jenis karya sastra yang pertamalah, yaitu buku cerita bergambar dan buku cerita, yang dipercaya sangat tepat dipergunakan sebagai wahana pengenalan dan pengasuhan ideologi kepada anak-anak sebagai target pembaca karya ini. Tentu saja tidak hanya karya sastra anak yang dapat digunakan sebagai wahana pengenalan dan pengasuhan ideologi tersebut; ada beberapa sarana lain yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan pengenalan dan pengasuhan tersebut, misalnya bukubuku agama untuk anak-anak atau yang sejenisnya. Akan tetapi, karya sastra anak, dalam hal ini buku cerita anak, diyakini merupakan bentuk karya yang mudah dipergunakan untuk melangsungkan pengenalan dan pengasuhan pembentukan karakter anak ini dibandingkan dengan sarana yang lain.

Pembentukan karakter anak melalui sastra anak tersebut tentu saja akan dilakukan dengan cara mengeksploitasi bahasa. Sementara itu, aspek kebahasaan yang dapat dikaji untuk melihat bagaimana sebuah teks, dalam hal ini, buku cerita mentransfer ideologi yang berlaku di dalam sebuah masyarakat kepada anak-anak sebagai target pembaca buku

itu adalah struktur *genre* dan konfigurasi register. Oleh karena itu, fokus kajian dan analisis penelitian ini melihat struktur *genre* dan konfigurasi register dari buku-buku cerita yang menjadi data penelitian untuk melihat bagaimanakah pengaruh sastra anak terhadap pembentukan karakter anak sekolah dasar di Madura.

## Kajian Pustaka

### 1. *Play-Learning* dan *Performance art-learning*

Pada dasarnya manusia adalah makhluk yang gemar bermain. Oleh sebab itu mengolah pembelajaran menjadi *play-learning*, tentu akan menjadi daya tarik khusus bagi seorang siswa. *Play-learning*, artinya pembelajaran yang penuh dengan dramatik. Pembelajaran dipoles dengan penampilan yang memukau. Penyajian diwujudkan dalam seni bermain (*dolanan*).

Endraswara (2009:68) dalam bukunya 30 Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra, menjelaskan bahwa *play-learning* adalah model pembelajaran yang penuh dengan getar permainan. *Play-learning* meliputi pembelajaran yang mengutamakan permainan dan lagu. Aspek integrasi materi satu dengan yang lain patut dilakukan guna menemukan keindahan dalam sastra anak. Kunci permainan harus cermat. Permainan harus ada kalah dan menang. Yang kalah diberikan *punish* yang mendidik, yang menang diberikan *reward*.

Permainan dalam sastra selalu mempertimbangkan estetika. Para pemain yang

bagus diberi pengayaan. Setiap langkah bermain selalu ada selipan nilai luhur. Oleh sebab itu, *play-learning* merupakan model untuk menghibur sekaligus menanamkan nilai budi pekerti luhur. Belajar sastra anak menjadi suatu hal yang mengangkat harkat dan martabat humanis siswa. Siswa akan digiring untuk belajar lebih atraktif, penuh dengan gelak dan tawa ria. Namun demikian pembelajaran tetap pada porosnya, yaitu kekhidmatan.

Dalam bidang sastra anak, tentu saja banyak unsur yang dapat diolah melalui bermain. Apalagi memang hakikat sastra anak itu sendiri lekat dengan istilah permainan. Dalam permainan, tentu ada aturan, tatanan, yang memoles sebuah tampilan lebih menyenangkan. Begitu pula dengan permainan dalam sastra anak, tentu membutuhkan berbagai bentuk aturan permainan. Setiap sastra anak dapat dimainkan dengan berbagai bentuk.

Permainan sastra anak dapat dikemas kedalam bentuk *performance art-learning*, artinya seni pertunjukan. Sastra anak dapat diajarkan ke arah seni pertunjukan yang menyedot jiwa siswa. Siswa dapat diajak menelusuri sastra menggunakan aneka pertunjukan. Dengan cara itu, seorang siswa akan belajar sastra anak pelan-pelan, penuh kesenangan. Schechmer (1977:69-81) memberikan teori penting bagi *performance of art-learning* dalam pertunjukan sastra. Dia berpendapat bahwa seni pertunjukan sastra dapat dibuat seperti halnya drama ataupun teater. Pelaku drama tentu manusia yang pandai berdrama. Berdrama artinya pandai memoles

situasi, bisa berminyak air, bisa menyatakan yang tidak sebenarnya, dan imajinatif. Maka mempertunjukan sastra, tidak lain adalah bermain dengan estetika.

## 2. Hakikat Sastra Anak

Sastra mengandung eksplorasi mengenai kebenaran kemanusiaan. Sastra juga menawarkan berbagai bentuk kisah yang merangsang pembaca untuk berbuat sesuatu. Apalagi pembacanya adalah anak-anak yang fantasinya baru berkembang dan menerima segala macam cerita terlepas dari cerita itu masuk akal atau tidak. Sebagai karya sastra tentulah berusaha menyampaikan nilai-nilai kemanusiaan, mempertahankan, serta menyebarkanluaskannya termasuk kepada anak-anak.

Sesuai dengan sasaran pembacanya, sastra anak dituntut untuk dikemas dalam bentuk yang berbeda dari sastra orang dewasa hingga dapat diterima anak dan dipahami mereka dengan baik. Sastra anak merupakan pembayangan atau pelukisan kehidupan anak yang imajinatif ke dalam bentuk struktur bahasa anak. Sastra anak merupakan sastra yang ditujukan untuk anak, bukan sastra tentang anak. Sastra tentang anak bisa saja isinya tidak sesuai untuk anak-anak, tetapi sastra untuk anak sudah tentu sengaja dan disesuaikan untuk anak-anak selaku pembacanya. (Puryanto, 2008: 2)

Menurut Hunt (dalam Witakania, 2008: mendefinisikan sastra anak sebagai buku bacaan yang dibaca oleh, yang secara khusus

cocok untuk, dan yang secara khusus pula memuaskan sekelompok anggota yang kini disebut anak. Jadi sastra anak adalah buku bacaan yang sengaja ditulis untuk dibaca anak-anak. Isi buku tersebut harus sesuai dengan minat dan dunia anak-anak, sesuai dengan tingkat perkembangan emosional dan intelektual anak, sehingga dapat memuaskan mereka.

Tarigan (1995: 5) mengatakan bahwa buku anak-anak adalah buku yang menempatkan mata anak-anak sebagai pengamat utama, mata anak-anak sebagai fokusnya. Sastra anak adalah sastra yang mencerminkan perasaan dan pengalaman anak-anak masa kini, yang dapat dilihat dan dipahami melalui mata anak-anak.

Sifat sastra anak adalah imajinasi semata, bukan berdasarkan pada fakta. Unsur imajinasi ini sangat menonjol dalam sastra anak. Hakikat sastra anak harus sesuai dengan dunia dan alam kehidupan anak-anak yang khas milik mereka dan bukan milik orang dewasa. Sastra anak bertumpu dan bermula pada penyajian nilai dan imbauan tertentu yang dianggap sebagai pedoman tingkah laku dalam kehidupan. (Wahidin, 2009)

Perkembangan anak akan berjalan wajar dan sesuai dengan periodenya bila disugui bahan bacaan yang sesuai pula. Sastra yang akan dikonsumsi bagi anak harus mengandung tema yang mendidik, alurnya lurus dan tidak berbelit-belit, menggunakan setting yang ada di sekitar mereka atau ada di dunia mereka, tokoh dan penokohan

mengandung peneladanan yang baik, gaya bahasanya mudah dipahami tapi mampu mengembangkan bahasa anak, sudut pandang orang yang tepat, dan imajinasi masih dalam jangkauan anak. (Puryanto, 2008: 2)

Sarumpaet (dalam Puryanto, 2008: 3) mengatakan persoalan-persoalan yang menyangkut masalah seks, cinta yang erotis, kebencian, kekerasan dan prasangka, serta masalah hidup mati tidak didapati sebagai tema dalam bacaan anak. Begitu pula pembicaraan mengenai perceraian, penggunaan obat terlarang, ataupun perkosaan merupakan hal yang dihindari dalam bacaan anak. Artinya, tema-tema yang disebut tidaklah perlu dikonsumsi oleh anak. Akan tetapi, seiring dengan berjalannya waktu, tema-tema bacaan anak pun berkembang dan semakin bervariasi. Jenis-jenis bacaan anak misalnya, pada sepuluh tahun yang lalu sangat sedikit atau bahkan tidak ada, sangat mungkin telah hadir sebagai bacaan yang populer tahun-tahun belakangan ini.

Jenis sastra anak meliputi prosa, puisi, dan drama. Jenis prosa dan puisi dalam sastra anak sangat menonjol. Berdasarkan kehadiran tokoh utamanya, sastra anak dapat dibedakan atas tiga hal, yaitu: (1) sastra anak yang menyetengahkan tokoh utama benda mati, (2) sastra anak yang menyetengahkan tokoh utamanya makhluk hidup selain manusia, dan (3) sastra anak yang menghadirkan tokoh utama yang berasal dari manusia itu sendiri. (Wahidin, 2008)

Ditinjau dari sasaran pembacanya, sastra anak dapat dibedakan antara sastra anak untuk sasaran pembaca kelas awal, menengah, dan kelas akhir atau kelas tinggi. Sastra anak secara umum meliputi (1) buku bergambar, (2) cerita rakyat, baik berupa cerita binatang, dongeng, legenda, maupun mite, (3) fiksi sejarah, (4) fiksi realistik, (5) fiksi ilmiah, (6) cerita fantasi, dan (7) biografi. Selain berupa cerita, sastra anak juga berupa puisi yang lebih banyak menggambarkan keindahan paduan bunyi kebahasaan, pilihan kata dan ungkapan, sementara isinya berupa ungkapan perasaan, gagasan, penggambaran obyek ataupun peristiwa yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. (Saryono dalam Puryanto, 2008: 3)

Menurut Puryanto (2008: 7) secara garis besar, ciri dan syarat sastra anak adalah:

1. Cerita anak mengandung tema yang mendidik, alurnya lurus dan tidak berbelit-belit, menggunakan setting yang ada di sekitar atau ada di dunia anak, tokoh dan penokohan mengandung peneladanan yang baik, gaya bahasanya mudah dipahami tapi mampu mengembangkan bahasa anak, sudut pandang orang yang tepat, dan imajinasi masih dalam jangkauan anak.
2. Puisi anak mengandung tema yang menyentuh, ritme yang meriangkan anak, tidak terlalu panjang, ada rima dan bunyi yang serasi dan indah, serta isinya bisa menambah wawasan pikiran anak.
3. Buku anak-anak biasanya mencerminkan masalah-masalah masa kini. Hal-hal yang

dibaca oleh anak-anak dalam koran, yang ditontonnya dilayar televisi dan di bioskop, cenderung pada masalah-masalah masa kini. Bahkan yang dialaminya di rumah pun adalah situasi masa kini. (Tarigan, 1995: 5)

### 3. Pembentukan Karakter Anak

Pendidikan budi pekerti yang selama ini diberikan pada siswa-siswi, baik melalui pelajaran agama dan Pendidikan Moral Pancasila (PMP), tidak berhasil, kalau tidak ingin dikatakan gagal total. Kendati pelajaran-pelajaran itu isinya bagus, sayangnya itu tidak membekas ke dalam perilaku manusianya. Pembentukan manusia Indonesia berkarakter butuh proses yang tidak sebentar. Jadi, tidak cukup hanya melalui pelajaran di sekolah, atau pergaulan di rumah.

Sebagai contoh keterpurukan karakter Indonesiaketika kondisi moral masyarakat pada awal reformasi tahun 1998. Pasca kerusuhan 1997/1998, bangsa Indonesia penuh diliputi amarah, dendam, cacik maki, dan rasa curiga. Ia meyakini ada yang salah dengan sistem pendidikan yang selama ini diterapkan di negeri ini. Sistem pendidikan nasional telah gagal menanamkan karakter yang baik bagi siswa-siswi.

Secara spesifik, Ratna (dalam Panjaitan, 2008) menyebut tiga unsur yang harus dilakukan dalam model pendidikan karakter. Pertama, *Knowing the good*. Untuk membentuk karakter, anak tidak hanya sekadar tahu mengenai hal-hal yang baik, namun mereka harus dapat memahami kenapa perlu

melakukan hal itu. Selama ini anak tahunya mana yang baik dan buruk, namun anak tidak tahu alasannya.

Kedua, *Feeling the good*. Konsep ini mencoba membangkitkan rasa cinta anak untuk melakukan perbuatan baik. Di sini anak dilatih untuk merasakan efek dari perbuatan baik yang dia lakukan. Jika *Feeling the good* sudah tertanam, itu akan menjadi “mesin” atau kekuatan luar biasa dari dalam diri seseorang untuk melakukan kebaikan atau menghindarkan perbuatan negatif.

Ketiga, *Acting the good*. Pada tahap ini, anak dilatih untuk berbuat mulia. Tanpa melakukan apa yang sudah diketahui atau dirasakan oleh seseorang, tidak akan ada artinya. Selama ini hanya imbauan saja, padahal berbuat sesuatu yang baik itu harus dilatih, dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Ketiga faktor tersebut harus dilatih secara terus menerus hingga menjadi kebiasaan. Jadi, konsep yang dibangun, adalah *habit of the mind*, *habit of the heart*, dan *habit of the hands*.

## Pembahasan

### 1. Nilai Karakter Lagu Daerah dalam Permainan Madura

#### a. Permainan Seppor Mangkat

##### (1) Langkah-Langkah Permainan SepporMangkat

- a) Berunding dengan “*suten*”.  
Yang menang berkumpul dengan yang menang sampai

anggota/peserta yang lain menang juga (habis), sedangkan yang kalah menjadi pemangsa. Dengan demikian terbentuklah dua kelompok yang seimbang kekuatannya.

- b) Ketua kelompok yang menang dan yang kalah membuat gandingan tangan seperti lorong rel kereta api.
- c) Anggota/peserta bergandingan membentuk ular. Setelah membentuk menjadi ular, mereka memasuki lorong kereta api yang telah dibentuk oleh masing-masing kelompok, sambil bernyanyi ular tangga, setelah lagu yang dinyanyikan selesai maka lorong kereta api menutup dan salah satu anggota (bagian dari ular tangga tertangkap/berada di antara lorong kereta api)
- d) Bagian yang tertangkap harus memilih salah satu pertanyaan yang diajukan oleh kedua ketua. Setelah anggota memilih, anggota tersebut berada di belakang ketua yang dipilih. Begitu seterusnya.
- e) Setelah bagian ular tangga habis, kedua kelompok melakukan “*suten*” lagi, yang nantinya bagi yang menang

akan mendapatkan bagian ular semuanya.

- f) Kemudian, bagi yang menang bergandengan membentuk ular tangga, tetapi bagi ketua yang kalah mengancam ketua yang menang dengan kata “jika anakmu lewat di depan rumah beli kecap akan ku tangkap”.
- g) Bagi bagian ular yang tertangkap maka permainan ular tangga selesai, karena yang menang kalah.

## (2) Lagu Yang Dinyanyikan Dalam Permainan Olar Tangga.

Bahasa Madura : Seppor  
mangkat, sedan ambu...

Eka butak lo' dhi' tombu...

Bahasa Indonesia : Kereta  
api berangkat, mobil berhenti

Eka botak tidak tumbuh-tumbuh

### b. Permainan *Betoh Apeddel*

#### (1) Langkah Permainan

- a) Sebelum memulai permainan, setiap anak melakukan “hom pimpah”. Bagi anak yang kalah menutup muka dengan menggunakan kedua telapak tangan dan bagi yang menang setiap anak membuat kotak/menggaris sebuah kotak

kecil di tanah yang lurus dengan dirinya.

- b) Setelah membuat kotak, setiap anak memegang sebuah batu kecil yang nantinya batu tersebut diletakkan didalam kotak, selain batu kecil ada batu yang lebih besar dan bentuknya berbeda dari batu yang lain, sambil bernyanyi batu yang dipegang dipindahkan di kotak depan temannya secara berurutan.
- c) Ketika lagu selesai, setiap batu langsung diambil/digenggam oleh setiap telapak tangan.
- d) Kemudian bagi anak yang menutup matanya dengan kedua telapak tangan diperintah untuk mencari batu yang berbeda dari yang lain, dengan cara menebak karena semua batu ada digengaman tangan teman-temannya, setelah batu yang berbeda ditemukan. Permainan selesai.

#### (2) Lagu Permainan:

Bahasa Madura: 250 (dua' seket), ayok ket

Kettang lenggi, ayok gi  
Gigih empal, ayok pal  
Palang merah, ayok ra  
Ra'a pote, ayok te  
Tembok esseng, ayok seng  
Sengkok andhi', ayok dhi  
Dhidhi butak, ayok tak  
Butak bellu', ayok lu'  
Lu'gulu'en.

Bahasa Indonesia: 250 (dua ratus lima puluh), ayo luh

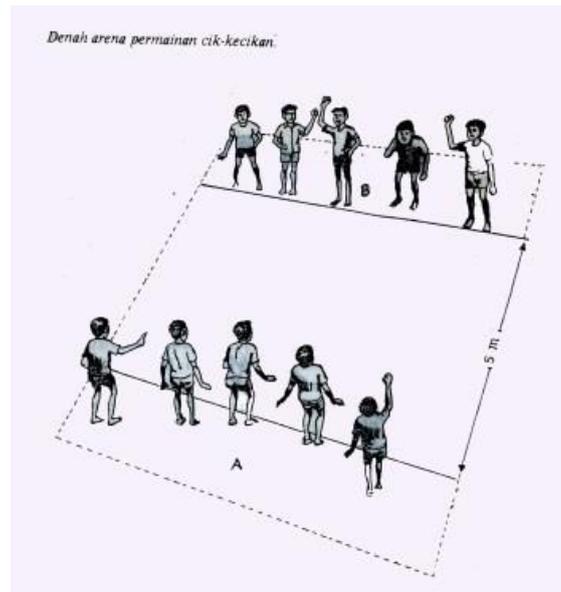
Monyet duduk, ayo duk  
 Gigi ngeropos, ayo pos  
 Palang merah, ayo rah  
 Kutu air putih, ayo tih  
 Tembok seng, ayo seng  
 Saya punya, ayo nya  
 Didi botak, ayo tak  
 Botak delapan, ayo pan  
 Tidur-tiduran

### c. Permainan Cik-Kecikan

#### (1) Syarat Permainan

- a) Mereka membentuk dua kelompok yang seimbang. Masing-masing kelompok jumlah anggotanya lima orang. Kelompok yang bermain ini, harus anak-anak yang sejenis, laki-laki saja atau perempuan saja. Hal ini, diakibatkan karena ada konsekuensi kalah menang dengan imbalan gendongan.
- b) Peralatan yang dipergunakan dalam permainan ini adalah dua buah kecil. Masing-masing kelompoknya dengan sebuah atau sebiji kecil, sebab fungsinya hanya dialihkan dari pemain yang satu kepada pemain yang lain.
- c) Selanjutnya sebuah halaman yang cukup luas untuk arena permainan. Dan di halaman tersebut digambarkan pola lantai, yakni garis paralel a dan b untuk memisahkan kedua kelompok yang saling berhadapan sejauh

kira-kira lima meter (lihat denah arena permainan).



#### (2) Langkah Permainan

- a) Masing-masing anak mencari pasangan yang sebayu atau yang fisiknya seimbang. Lalu berunding dengan “suten”. Yang menang berkumpul dengan yang menang, begitu pula yang kalah berkumpul dengan yang kalah. Dengan demikian terbentuklah dua kelompok yang seimbang kekuatannya. Masing-masing kelompok memilih ketua atau pemimpinnya. Biasanya yang dipilih adalah anak yang terampil dan dianggap paling cerdas.
- b) Di atas tanah ini dibuatlah jarak pemisah antara dua kelompok. Setelah dibuat garis pemisah, kedua kelompok menempati kedudukan masing-masing di

luar garis paralel, saling berhadapan, dalam posisi yang simetris. Kelompok yang masing-masing jumlah anggotanya lima orang ini mengatur diri dalam komposisi zig-zag, yakni tiga di muka dan dua di belakang. Kemudian pemimpin kelompok suten kembali untuk diundi, siapa yang menang dan siapa yang kalah yang menang biasanya mendapat giliran bermain terlebih dahulu. Misalnya kelompok A yang menang dan kelompok B yang kalah. Setelah diketahui siapa yang bermain terlebih dahulu maka permainan pun mulai dilakukan.

- c) Kelompok yang menang undi (kelompok A), salah seorang anggotanya berdiri di belakang (misalnya A5) segera menghampiri semua rekan sekelompoknya bergiliran seorang demi seorang, dengan ulah seakan-akan memasukkan biji kecil ke dalam tangan mereka yang disembunyikan di balik punggung masing-masing sambil menyanyikan lagu permainan ini sampai selesai.
- d) Sebenarnya kecil berada di tangan salah seorang dari kelima anggota kelompok A. Ulah A5 hanyalah tipuan untuk mengetahui lawan (kelompok B) agar mendapatkan kesulitan dalam usahanya menebak di tangan siapa kecil berada. Sementara itu kelompok B dengan cermat mengamati segala gerak gerik kelompok A, dan mengadakan rembulan antara teman-teman untuk memperoleh kesepakatan menentukan tebakannya nanti.
- d) Selesai A5 dengan tugasnya, ia pun kembali ke tempat semula. Demikian pula kelompok B selesai bersepakat, kembali mengatur diri dalam posisi semula. Pemimpin kelompok A (misalnya A5) menanyakan kepada Kelompok B dengan berseru “Terka siapa yang membawa kecil!”. Lalu dijawab oleh pemimpin kelompok B (B5) “A2”. Maka A2 yang disebut namanya memperlihatkan tangannya yang disembunyikan di balik punggung dengan mengangkatnya ke atas untuk membuktikan apakah kecil itu berada di tangannya atau tidak.
- e) Apabila B5 tebakannya tepat, artinya A2 benar-benar memegang kecilnya, maka terjadilah pertukaran giliran

bermain. Kelompok B lah yang membuka permainan, caranya seperti yang dilakukan kelompok A.

- f) Sebaliknya, bila tebakan B5 salah ternyata A2 yang disebut namanya setelah memperlihatkan tangannya tidak membawa keci, maka yang membawa keci (misalnya A4) harus memperlihatkan tangan dan keci yang digenggamnya. Dalam hal ini kelompok A dinyatakan menang, dan mendapat peluang untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.
- g) A2 yang disebut kelompok B ketika melakukan tebakan yang salah tadi. kini melakukan gerakan loncat jauh mulai dari garis a menuju ke arah kedudukan kelompok B di balik garis b. Ia (A2) diberi kebebasan mengambil ancang-ancang sejauh ia kehendaki. sementara rekan-rekan sekelompoknya menyisih untuk memberinya lapangan. Setelah loncat jauh ini. maka kelompok A telah memenangkan set pertama yang akan disusul dengan set kedua. Tempat A2 menjejakkan kaki setelah loncatan itu merupakan titik tolak loncatan berikutnya

setelah memenangkan tahap menebak dalam permainan set kedua. Demikian seterusnya.

- h) Kemenangan akhir dicapai oleh kelompok A, apabila tahap demi tahap telah dilampauinya dan tahap terakhir ditutup dengan loncatan mencapai atau melampaui garis b (kedudukan kelompok B).
- i) Apabila salah satu kelompok ada yang menang (misalnya kelompok A), maka kelompok A digendong oleh kelompok B sejauh jarak antara garis a dan b sekali jalan atau pulang balik tergantung pada perjanjian yang telah disepakati oleh kedua kelompok. Permainan berakhir.

### (3) Lagu Permainan

Bahasa Madura :

Gei' Bintang ale' geger

bulen

Pagei' na jenor koneng

Kakak entar ale' sajen jeu

Pajeuna de' lon-alon

Lealetes, Kembeng ates

To'ta' to'cer

Bahasa Indonesia :

Ambil bulan, adik bulan jatuh

Galahnya janur kuning

Kakak datang, adik semakin

jauh

Jauhnya di alun-alun

Lealetes, bunga ates

To'ta' to'cer

Berdasarkan lagu daerah dalam permainan Madura di atas, karakter yang muncul adalah:

NO	KARAKTER	PERFORMA
1	Jujur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sebelum memulai permainan, setiap anak melakukan "hom pimpah". Bagi anak yang kalah menutup muka dengan menggunakan kedua telapak tangan dan bagi yang menang setiap anak membuat kotak/menggaris sebuah kotak kecil di tanah yang lurus dengan dirinya.</li> <li>- Kemudian bagi anak yang menutup matanya dengan kedua telapak tangan diperintah untuk mencari batu yang berbeda dari yang lain, dengan cara menebak karena semua batu ada digengaman tangan teman-temannya, setelah batu yang berbeda ditemukan</li> </ul>
2	Bertanggung Jawab	Apabila salah satu kelompok ada yang menang (misalnya kelompok A), maka kelompok A digendong oleh kelompok B sejauh jarak antara garis a dan b sekali jalan atau pulang balik

		tergantung pada perjanjian yang telah disepakati oleh kedua kelompok.
3	Hidup sehat	Lagu dalam permainan daerah Madura selalu bergerak. Ini secara tidak langsung akan mengajak siswa berolah raga.
4	Disiplin	Setiap lagu dalam permainan daerah Madura mempunyai aturan atau tata cara yang harus ditaati dalam setiap permainan.
5	Kerja Keras	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setelah bagian ular tangga habis, kedua kelompok melakukan "suten" lagi, yang nantinya bagi yang menang akan mendapatkan bagian ular semuanya.</li> <li>- Anggota/peserta bergandengan membentuk ular. Setelah membentuk menjadi ular, mereka memasuki lorong kereta api yang telah dibentuk oleh masing-masing kelompok, sambil bernyanyi ular tangga, setelah lagu yang dinyanyikan selesai maka lorong kereta api menutup dan salah satu anggota (bagian dari ular tangga tertangkap/berada di antara lorong kereta api)</li> </ul>
6	Percaya Diri	Kemudian bagi anak yang menutup matanya dengan kedua telapak

		tangan diperintah untuk mencari batu yang berbeda dari yang lain, dengan cara menebak karena semua batu ada digenggaman tangan teman-temannya, setelah batu yang berbeda ditemukan
7	Mandiri	Sebelum memulai permainan, setiap anak melakukan “hom pimpah”. Bagi anak yang kalah menutup muka dengan menggunakan kedua telapak tangan dan bagi yang menang setiap anak membuat kotak/menggaris sebuah kotak kecil di tanah yang lurus dengan dirinya.
8	Ingin Tahu	Peralatan yang dipergunakan dalam permainan ini adalah dua buah kecil. Masing-masing kelompoknya dengan sebuah atau sebiji kecil, sebab fungsinya hanya dialihkan dari pemain yang satu kepada pemain yang lain.
9	Kreativitas	A2 yang disebut kelompok B ketika melakukan tebakan yang salah tadi. kini melakukan gerakan loncat jauh mulai dari garis a menuju ke arah kedudukan kelompok B di balik garis b. Ia (A2) diberi kebebasan mengambil ancang-ancang sejauh ia kehendaki. sementara rekan-rekan sekelompoknya menyisih untuk

		memberinya lapangan. Setelah loncat jauh ini. maka kelompok A telah memenangkan set pertama yang akan disusul dengan set kedua. Tempat A2 menjejakkan kaki setelah loncatan itu merupakan titik tolak loncatan berikutnya setelah memenangkan tahap menebak dalam permainan set kedua. Demikian seterusnya
10	Sadar akan hak dan Kewajiban diri dan orang lain	Berunding dengan “ <i>suten</i> ”. Yang menang berkumpul dengan yang menang sampai anggota/peserta yang lain menang juga (habis), sedangkan yang kalah menjadi pemangsa. Dengan demikian terbentuklah dua kelompok yang seimbang kekuatannya.
11	Patuh pada aturan social	Setiap lagu dalam permainan daerah Madura mempunyai aturan atau tata cara yang harus ditaati dalam setiap permianan.
12	Santun	Ketika siswa melakukan permianan, siswa berinterkasi dengan siswa yang lain dengan menggunakan bahasa yang santun.
13	Demokratis	Masing-masing kelompok memilih ketua atau pemimpinnya. Biasanya yang dipilih adalah anak yang terampil dan dianggap paling cerdas.
14	Peduli Lingkungan dan Sosial	- Permainan dilakukan di luar kelas, yaitu di lapangan.

		<p>Permainan dilalukan di lapangan merupakan bentuk mendekati pada lingkungan. Hal ini akan menumbuhkan siswa peduli lingkungan.</p> <p>- Selanjutnya sebuah halaman yang cukup luas untuk arena permainan. Dan di halaman tersebut digambarkan pola lantai, yakni garis paralel a dan b untuk memisahkan kedua kelompok yang saling berhadapan sejauh kira-kira lima meter</p>
15	Nasionalis	Siswa melakukan permainan daerah merupakan wujud nasionalisme

## 2. Pelaksanaan Siklus

Pelaksanaan penelitian ini, diawali dengan siklus I menggunakan model *Play-Learning* dan *Performance Art-Learning* di SDN Banyuaajuh 4 Kamal. Siklus I terbagi menjadi dua pertemuan, pertemuan pertama menggunakan model *Play-Learnin*. Hal-hal yang diamati dalam kegiatan ini antara lain; keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan siswa dalam memahami lagu daerah dan permainan Madura.

Pertemuan kedua, menggunakan model *Performance Art-Learnin*. Hal-hal yang diamati dalam kegiatan ini adalah performan siswa dalam menerapkan lagu daerah dan permainan Madura untuk mengetahui karakter

yang baik dari lagu daerah dan permainan Madura tersebut.

Dalam pelaksanaan satu siklus belum berhasil mencapai target, maka langkah selanjutnya adalah menyempurnakan kegiatan siklus yang kedua.

Karena tujuan utama kegiatan pada siklus kedua adalah memecahkan masalah pada siklus yang pertama dan penyempurnaan pada siklus yang pertama. Selain itu, pengumpulan data pengamatan diklasifikasi dan dimaknai serta direfleksi.

Siklus ini dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan yang pertama dilaksanakan dalam 2 x 45 menit dengan menggunakan strategi model *Play-Learning* dan dilanjutkan dengan pertemuan kedua dengan strategi model *Performance Art-Learning*.

Adapun langkah-langkah pada siklus I dan II adalah sebagai berikut :

### a) Perencanaan

Pada tahap pertama dalam kegiatan penelitian ini adalah rencana pembelajaran sebagai berikut:

NO	ALOKASI WAKTU	KEGIATAN GURU	KEGIATAN SISWA	KET.
1	15'	Pembuka Guru membuka dengan salam Guru memperkenalkan diri Guru menceritakan	Siswa menjawab salam Siswa mendengarkan dan memperhatikan. Siswa	

		Maksud dan tujuan Guru mengajak siswa bernyanyi “Bermain Belajar” Guru membuat “Yel-Yel” Guru mengajak siswa membuat origami dari kertas untuk identitas siswa	bernyanyi  Siswa mempraktikkan “Yel-Yel” Siswa membuat origami dengan identitas pribadi	
2	20’	Inti Guru memperkenalkan lagu dan permainan Madura Guru mengajak siswa ke lapangan untuk mempraktikkan lagu dan permainan Madura Guru mengamati performa siswa dalam mempraktikkan lagu dan permainan Madura	Siswa mendengarkan dan mengku lagu dan permainan Madura	

		Guru mengajak siswa menggali karakter dalam lagu dan permainan Madura		
3	10’	Penutup Guru memberikan simpulan kegiatan pembelajaran Guru memberikan reward bagi siswa yang kreatif dan aktif. Guru menutup dengan salam	Siswa mendengarkan dan bertanya  Siswa menjawab salam	

### Deskripsi Temuan dan Refleksi

#### a. Temuan :

Berdasarkan hasil diskusi dengan teman sejawat dan supervisor pembelajaran yang dilaksanakan telah menunjukkan suatu peningkatan dari 28.5% menjadi 36.32%. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata tes formatif dalam pembentukan karakter siswa kelas V SDN Banyuajuh 4 Kamal.

#### b. Refleksi

Terdapat perbaikan dalam pembelajaran yang dilaksanakan yaitu, perbaikan yang terikat dalam pembentukan karakter adalah

guru telah menggunakan alat peraga yang sesuai dengan materi pelajaran dan menggunakan pendekatan keterampilan proses pada konsep alat pencernaan makanan pada manusia

### Penutup

Dari hasil perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan Peneliti telah menyajikan hasil observasi dari pembentukan karakter yang peneliti sajikan dalam bentuk tabel ; ( Hasil Pengolahan Data ).

Setelah adanya perbaikan terlihat perubahan nilai yang signifikan dari nilai rata-rata siswa kelas V SDN Banyuajuh 4 Kamal dari 73,66 menjadi 83,22 atau semula 7 orang siswa atau 28,2% yang mampu menguasai materi 60% keatas, sesudah perbaikan ada 15 orang siswa atau 100 % yang mampu menguasai materi karakter.

Perbaikan pembentukan karakter dengan menggunakan alat bantu model *Play-Learning* dan *Performance Art-Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terlihat nilai rata-rata dari siklus I 73,66 dan siklus II 83,22.

### DAFTAR PUSTAKA

Hidayati, Nia. 2009. Manfaat Cerita bagi Kepribadian Anak. <http://m.niahidayati.net>. Scribe 25n

Desember 2009 (diunduh 24 Mei 2011 09:30 WIB)

Huck, Charlotte S, Susan Hepler, dan Janet Hickman. 1987. *Children's Literature in The elementary School*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Panjaitan, Ade Jun. 2008. *Keluarga, Kunci Pembentukan Karakter anak*. <http://inventorindonesia.com>. (diunduh 25 Mei 2011 10.00 WIB)

Saxby, Maurice. 1991. "The Gift Wings: The Value of Literature to Children", dalam Maurice Saxby & Gordon Winch (eds). *Give Them Wings, The Experience of Children's Literature*, Melbourne: The Macmillan Company, hlm. 3—118.

Tarigan, Henry Guntur. 1995. *Dasar-dasar Psikosastra*. Bandung: Angkasa.

Witakania. 2008. *Aspek Psikopedagogik dalam Sastra Anak*.

Puryanto, Edi. 2008. *Konsumsi Anak dalam Teks Sastra di Sekolah*. Makalah - dalam Konferensi Internasional Kesusastraan XIX HISKI.

Wahidin. 2009. *Hakikat Sastra Anak*. <http://makalahku-makalahmu.wordpress.com/2009/03/18/hakikat-sastra-anak/> (diunduh 11 September 2009 06:42 WIB).