

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENYENANGKAN DAN BERKARAKTER

Oleh : Yusron Yusuf
(IAI Al-Qolam Gondanglegi Malang)

Based on findings of literature study, a pleasing, delightful, as well as unique Learning on Bahasa can be summed up as follows: (1) delightful learning needs various methods such as interactive learning, learning by doing, indirect learning, as well as effective direct one; (2) Character building should teach moral nature, sincerity, responsibility; (3) Methods of Character Building include: exemplary, simulation (experiential learning), icon method and affirmation (sticking and hanging), power repeat method, 99 excellent character method, Values of excellence building, as well as metaphor usage.

Keywords: delightful learning, character building, methods

A. PENDAHULUAN

Banyak negara mengakui bahwa persoalan pendidikan merupakan persoalan yang pelik, namun semuanya merasakan bahwa pendidikan merupakan tugas negara yang amat penting. Bangsa yang ingin maju, membangun, dan berusaha memperbaiki keadaan masyarakat dan dunia, tentu mengatakan bahwa pendidikan merupakan kunci, dan tanpa kunci itu usaha mereka akan gagal.¹

Sudah kita ketahui bersama bahwa pendidikan merupakan kunci dari usaha untuk memajukan, membangun, dan memperbaiki keadaan masyarakat dan dunia. Namun kenyataannya pendidikan pada saat ini masih banyak para pelajar yang terjerat oleh tawuran antar pelajar, narkoba, pergaulan bebas, dan perilaku-perilaku lain yang meresahkan masyarakat itu sendiri.

Harvey Greenberg, dosen psikiater remaja di Albert Einstein College of Medicine, mengatakan bahwa kaum remaja sekarang ini menghadapi budaya sampah yang tak punya nilai untuk dipegang, dan mereka juga terlena oleh dirinya sendiri. Anak-anak butuh pembimbing. Dulu gurulah yang melakukan fungsi ini, tetapi kini guru tidak lagi berperan banyak karena amarah atau merasa kuwalahan.²

Pendidikan di era globalisasi, modernisasi, dan perkembangan zaman pada saat ini mendapat tantangan yang cukup serius. Sebagian teman-teman guru penulis mengeluh tentang keberadaan siswa. Guru bukan diang-

gap sebagai guru lagi. Guru mengajar di depan siswanya tidak begitu tertarik dengan pelajaran yang disampaikan. Sehingga guru tidak dapat menguasai dan mengendalikan siswanya di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran hanya berlangsung begitu saja seakan-akan tidak mengubah karakter siswanya. Oleh karena itu perlu adanya perubahan dan perbaikan dalam pembelajaran di sekolah/madrasah untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

Dalam menyampaikan pembelajaran, guru mempunyai peranan dan tugas sebagai sumber materi yang tidak pernah kering dalam mengelola proses pembelajaran. Kegiatan mengajarnya harus di-sambut oleh siswa sebagai suatu seni pengelolaan proses pembelajaran yang diperoleh melalui latihan, pengalaman, dan kemauan belajar yang tidak pernah putus.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, keaktifan siswa harus selalu diciptakan dan berjalan terus dengan menggunakan metode dan strategi mengajar yang tepat.³

Kegiatan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia, agar dapat di-sambut oleh siswa sebagai pembelajaran yang tidak membosankan dan berkarakter perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan dan berkarakter dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi, pembelajaran yang berkarakter, dan metode-metode membangun karakter.

1 Asri Budiningsih, *Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), halaman 1.

2 Thomas Lickona, *Educating for Character*. Terjemahan oleh Lita S., (Bandung: Nusa Media, 2013), halaman 115.

3 Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), halaman 57.

B. PEMBELAJARAN MENYENANGKAN

PAKEM berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada anak (*student-sentered learnig*) dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan (*learning is fun*), agar mereka termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa diperintah dan agar mereka tidak merasa terbebani atau takut. Untuk itu, *fun is learnig* menjadi salah aspek penting dalam pembelajaran PAKEM, di samping upaya untuk terus memotivasi anak agar anak mengadakan eksplorasi, kreasi, dan bereksperimen terus dalam pembelajaran.

Di samping itu, PAKEM adalah penerjemahan dari empat pilar pendidikan yang dicanangkan oleh UNESCO: (1) *learning to know*, yaitu mempelajari ilmu pengetahuan berupa aspek kognitif dalam pembelajaran, (2) *learning to do*, yaitu belajar melakukan yang merupakan aspek pengalaman dan pelaksanaannya, (3) *learning to be*, yaitu belajar menjadi diri sendiri berupa aspek kepribadian dan kesesuaian dengan diri anak (ini juga sesuai dengan konsep “*multiple intelli-gence*” dari Howard Gardner, dan (4) *learning to life together*, yaitu belajar hidup dalam kebersamaan yang merupakan aspek kesosialan anak, bagaimana bersosialisasi, dan bagaimana hidup toleransi dalam keberagaman yang ada di sekeliling siswa.

Tujuan PAKEM ini adalah terdapatnya perubahan paradigma di bidang pendidikan, seperti yang dicanangkan oleh Depdiknas, bahwa pendidikan di Indonesia saat ini sudah harus beranjak dari: (1) *schooling* menjadi *learning*, (2) *instructive* menjadi *facilitative*, (3) *government role* menja-

di *community role*, dan (4) *centralistic* menjadi *decentralistic*. Ini berarti pada saat sekarang, pendidikan tidak hanya tanggung jawab lembaga formal seperti sekolah, tapi sudah menjadi tanggung jawab semua pihak. Ini juga berdasarkan pada konsep tripusat pendidikan yang diciptakan oleh Ki Hajar Dewantara, yaitu pendidikan di lembaga pendidikan, pendidikan di masyarakat, dan pendidikan di keluarga.

PAKEM merupakan model pembelajaran dan menjadi pedoman dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan pelaksanaan PAKEM, diharapkan berkembangnya berbagai macam inovasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang partisipatif, aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Pembelajaran merupakan implementasi kurikulum di sekolah dari kurikulum yang sudah dirancang dan menuntut aktivitas dan kreativitas guru dan siswa sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Brooks bahwa “pembaruan dalam pendidikan harus dimulai dari ‘bagaimana anak belajar’ dan bagaimana guru mengajar’, bukan dari ketentuan-ketentuan hasil”.

Guru harus menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks. Artinya, pembelajaran tersebut harus menunjukkan kenyataan bahwa pembelajaran berlangsung dalam suatu lingkungan pendidikan dan guru pun harus mengerti bahwa siswa-siswa pada umumnya memiliki taraf perkembangan yang berbeda-beda. Cara memahami materi yang diajarkan berbeda-beda, ada yang bisa menguasai materi lebih cepat dengan

keterampilan motorik (kinestetik), ada yang menguasai materi lebih cepat dengan mendengar (auditif), dan ada juga yang menguasai materi lebih cepat dengan melihat atau membaca (visual)

Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai jenis-jenis belajar (multimetode dan multimedia) dan suasana belajar yang kondusif, baik eksternal maupun internal. Dalam model PAKEM ini, guru dituntut untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa melalui partisipatif, aktif, kreatif, dan menyenangkan yang pada akhirnya membuat siswa dapat menciptakan membuat karya, gagasan, pendapat, ide atas hasil penemuannya dan usahanya sendiri, bukan dari gurunya.⁴

Setiap guru dalam proses belajar mengajar perlu mempersiapkan diri semaksimal mungkin sebelum mengajar. Pemilihan metode pembelajaran merupakan salah satu dalam persiapan mengajar.

Contoh-contoh metode pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran partisipatif, aktif, kreatif, dan menyenangkan adalah sebagai berikut:

1. Metode untuk Pembelajaran Interaktif

a. Diskusi Kelompok

Guru meminta siswa-siswi berkelompok dengan anggota tiga atau lebih untuk berbagi informasi.

Contoh cara membentuk kelompok yang efektif adalah sebagai berikut :

- Kartu Kelompok

Langkah pertama adalah menetapkan jumlah kelompok. Jumlah kelompok dalam kelas dapat ditentukan berdasarkan jumlah siswa/siswi. Langkah berikutnya adalah membuat kartu yang diberi nomor dari 1 sampai dengan nomor terakhir yang sesuai dengan jumlah kelompok atau kartu warna-warni dengan jumlah warna sama dengan jumlah kelompok. Kartu-kartu ini dibuat rangkap sebanyak jumlah kelompok. Kemudian kartu-kartu ini dibagikan kepada siswa/siswi, mereka yang mendapat kartu dengan nomor sama atau warna membentuk satu kelompok.

- Puzzle

Buat gambar hewan, mobil, atau yang lain pada kertas karton sebanyak jumlah kelompok yang ingin dibentuk. Kemudian gambar ini dipotong-potong sesuai dengan jumlah anggota kelompok. Masing-masing potongan dibagikan kepada siswa/siswi. Siswa/siswi yang mendapatkan potongan gambar gajah berkumpul dan membentuk satu kelompok.

- Kartu Nama

Gunakan kartu nama yang berbedabeda bentuk atau warnanya untuk menentukan kelompok yang berbeda.

- Kelahiran

Siswa/siswi diminta untuk berkelompok berdasarkan kelahirannya, misalnya siswa/siswi yang lahir bulan Januari dan Februari membentuk satu kelompok, demikian juga untuk bulan-bulan yang lain.

- Nomor Undian

Buat potong-potongan kertas dan beri nomor sesuai dengan jumlah

4 *Ibid*, halaman 321-323.

kelompok dan jumlah siswa/siswi. Kemudian masukkan dalam kotak. Tiap siswa/siswi diminta mengambil nomor undian. Siswa/siswi yang mendapat nomor undian yang sama membentuk satu kelompok.

- Rasa Permen

Bagikan permen dengan berbagai rasa untuk membentuk kelompok. Misalnya ingin mem-bentuk empat kelompok maka, permen yang akan dibagikan memiliki empat rasa (lemon, strawberry, mangga, dan jambu). Jumlah masing-masing rasa sesuai dengan jumlah kelompok yang akan dibentuk.

- Kesukaan

Kumpulkan mainan yang bertema sama dan gunakan untuk membentuk kelompok, misalnya tema transportasi maka mobil, kapal, pesawat, dan kereta api dapat digunakan untuk membentuk 4 kelompok. Masukkan mainan ini ke dalam kotak dan minta siswa/siswi untuk mengambil undian dan kemudian dikembalikan lagi. Siswa/siswi yang mengambil undian yang sama berkumpul membentuk satu kelompok.

- Buku Siswa/Siswi

Guru dapat memberikan kode pada buku PR siswa/siswi untuk menentukan kelompok.

b. Think, Pair and Share

Ajukan permasalahan pada siswa/siswi. Berikan kesempatan 2-5 menit untuk berfikir sendiri (*think*). Setelah selesai mintalah mereka mendiskusikan masalah yang sama dengan siswa/siswi disebelahnya selama 3-5 menit (*pair*). Akhirnya pilihlah satu pasangan untuk mengemukakan pendapat mereka di depan kelas

(*share*)

c. Metode Investigasi Kelompok

Siswa/siswi membentuk kelompok. Guru memanggil ketua-ketua kelompok untuk diberi materi/ tugas yang ber-beda. Setiap kelompok membahas tugas yang diberikan secara kooperatif dan melakukan investigasi. Setelah selesai diskusi, lewat juru bicaranya kelompok menyampaikan hasil pembahasannya. Guru memberikan penguatan.

d. Metode TGT (Team Game Tournament)

Guru menyajikan materi baru. Siswa/siswi membentuk kelompok belajar heterogen (sesuai kondisi siswa/siswi di awal). Setiap kelompok mengikuti turnamen akademik. Setiap siswa/siswi mewakili kelompoknya pada kegiatan turnamen. Beri penghargaan terhadap kelompok yang menang.

e. Metode Jigsaw

Guru menyiapkan tugas sebanyak jumlah kelompok (tugas disesuaikan dengan kemampuan anak kelas awal). Siswa-siswi berkelompok dengan jumlah anggota semua dengan jumlah kelompok (siswa/siswi harus hafal anggotanya). Setiap siswa/siswi dalam kelompok diberi bagian materi yang berbeda. Siswa/siswi dari berbagai kelompok yang memperoleh tugas yang sama membentuk kelompok baru dan mendiskusikan bagiannya. Setelah selesai diskusi dengan kelompok ahli, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar/melaporkan hasil diskusi kepada anggota kelompok yang lain. Secara acak siswa/siswi menyampaikan seluruh tugas yang diberikan guru (yakinlah bahwa setiap

siswa/siswi mampu menguasai seluruh tugas. Penguatan.

f. Metode Debat

Guru membagi dua kelompok peserta debat yang satu pro dan yang lain kontra. Setiap kelompok membaca materi yang akan didebatkan. Guru menunjuk satu anggota pro untuk berbicara dan ditanggapi oleh anggota kelompok kontra, demikian seterusnya. Guru menulis-kan ide/gagasan dari setiap pembicaraan di papan tulis sam-pai sejumlah ide yang diharap-kan guru terpenuhi. Guru menambahkan ide yang belum terungkap. Dari data-data di papan tulis, guru mengajak siswa/siswi membuat kesimpulan/rangkuman yang mengacu pada kompetensi yang ingin dicapai.

g. Metode Numbered Heads Together

Siswa/siswi membentuk kelompok dan setiap anggota menerima nomor (biasanya anggotanya 4 orang). Guru menyampaikan permasalahan untuk didiskusikan untuk setiap kelompok (setiap siswa/siswi harus memahami jawaban kelompoknya). Siswa/siswi yang nomornya sama dengan nomor yang ditunjuk oleh guru menyampaikan jawaban atas nama kelompoknya. Demikian seterusnya sehingga semua masalah telah dijawab. Penguatan.

h. Metode STAD (Student Team Achievement Division)

Pembelajaran oleh guru. Siswa/siswi membentuk kelompok (sesuaikan dengan kondisi siswa/siswi kelas awal). Tiap kelompok mendiskusikan permasalahan yang diterima (tiap siswa/siswi harus memahami jawaban kelompoknya). Salah seorang dari setiap kelompok menger-

jakan soal-soal (kuis). Nilai setiap anggota menentukan nilai kelompok.

i. Metode Team Work Webbing

Siswa/siswi membentuk kelompok (sesuaikan dengan kondisi siswa/siswi kelas awal). Setiap kelompok mendiskusikan permasalahan yang diterima. Seluruh anggota kelompok me-nuliskan jaring-jaring konsep pada papan tulis atau kertas besar secara bersamaan di depan kelas. Diskusi kelas dengan penguatan.

j. Kelompok Belajar Kolaboratif

Siswa/siswi dibentuk dengan kelompok heterogen 6-3 orang. Mintalah salah satu siswa menjadi pemimpinnya dan satu yang lain menjadi pencatat. Berikan kesempatan pada siswa-siswi untuk belajar secara berkolaborasi. Hasil kelompok berupa laporan tertulis.

k. Diskusi Terbuka

Ajukan pertanyaan pada seluruh siswa/siswi atau kelompok. Untuk menghindari pemborosan waktu, guru dapat menyatakannya sebelumnya bahwa hanya meminta 4 atau 5 siswa/siswi untuk mengajukan pendapat dengan mengacungkan tangan.

l. Pesta Pertanyaan

Peserta didik diminta membaca topik/materi tertentu. Masing-masing peserta didik menyiapkan beberapa pertanyaan penting beserta kemungkinan jawabannya. Secara bergiliran peserta didik menyampaikan pertanyaan dan dibahas bersama teman-temannya serta dikuatkan oleh guru.

m. Panel

Guru meminta beberapa siswa/siswi untuk mengemukakan

pendapatnya di depan kelas seperti dalam bentuk diskusi panel. Siswa/siswi yang duduk di depan menghadap ke teman-teman lain berperan sebagai panelis. Kemudian secara bergiliran siswa/siswi lain menjadi panelis.

n. Fishbowl (diskusi melingkar)

Guru meminta beberapa siswa/siswi untuk melakukan diskusi secara melingkar dan siswa/siswi yang lain mendengarkan dalam format melingkar di luarnya. Kemudian buat lingkaran kecil di dalamnya untuk melanjutkan diskusi.

o. Permainan

Guru menggunakan permainan dalam pembelajaran. Permainan diharapkan sesuai dengan tema. Contoh permainan misalnya tebak gambar, tebak misteri dalam kotak, atau berbagai jenis kuis di TV dapat diterapkan di kelas dengan beberapa modifikasi (misalnya who want to millioner, game-zone, permainan kata, dll).

p. Belajar Berpasangan

Guru meminta siswa-siswi untuk mengerjakan tugas atau berdiskusi dengan teman di dekatnya secara berpasangan. Belajar berpasangan cocok untuk mengerjakan tugas yang rumit.

Beberapa tugas yang dapat diberikan pada kegiatan belajar berpasangan sebagai berikut:

- mendiskusikan bacaan singkat
- saling bertanya terkait dengan reaksi pasangan terhadap tugas membaca, materi pelajaran atau yang lainnya
- saling mengkritik pekerjaan pasangan

- saling bertanya tentang hasil membaca
- merangkum pelajaran yang baru diberikan
- mengembangkan pertanyaan yang akan diajukan pada guru
- menganalisis masalah tertentu, latihan atau percobaan
- saling menguji pasangan
- merespon pertanyaan yang diajukan guru
- membandingkan catatan pelajaran yang dibuat di kelas.

2. Metode untuk Belajar Melalui Pengalaman

a. Bermain Peran

Masing-masing kelompok diminta merancang permainan peran berdasarkan konsep yang sedang dipelajari. Kelompok yang satu menanggapi hasil permainan peran kelompok yang lain.

b. Membangun Model

Sama dengan bermain peran masing-masing kelompok diminta untuk mengembangkan model berdasarkan konsep yang dipelajari. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil dan ditanggapi kelompok lainnya.

c. Simulasi/Latihan Praktik

Setelah siswa belajar tentang keterampilan motorik tertentu, secara acak siswa diminta untuk mempraktikkan keterampilan yang telah dipelajari di depan kelas.

3. Metode untuk Pembelajaran Tidak Langsung

a. Metode Inkuiri

Siswa melakukan pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa mengajukan pertanyaan. Selanjutnya

siswa merumuskan dugaan, dan mengumpulkan data. Berdasarkan data yang diperoleh, siswa diminta untuk menyimpulkan.

b. Metode Memecahkan Masalah

Setiap siswa diminta untuk merumuskan masalah dengan jelas dan ringkas. Mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan masalah. Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan (fakta dan pengetahuan). Menentukan berbagai pemecahan masalah. Memilih pemecahan yang paling sesuai. Menguji pemecahan masalah yang dipilih. Menilai hasil pemecahan masalah.

c. Metode Berdagang

Setiap siswa menuliskan satu hal (misal, pengalaman, ide kreatif, pertanya-an, pendapat, atau yang lain) pada sepotong kertas. Setiap siswa menempelkan hasil tulisan pada bajunya. Berkeliling untuk menjual dan membeli (membaca) hasil teman lain. Tetapkan aturan bahwa setiap hasil kerja harus dijual dan dibeli. Secara klasikal, secara bergiliran siswa menyampaikan hasil perdagangannya. Penguatan oleh guru.

d. Analisa Studi Kasus

Kepada peserta didik diberikan kasus yang harus dipecahkan baik secara individual maupun secara berkelompok berdasarkan data, fakta, atau konsep yang telah dipelajari di kelas.

e. Mengevaluasi Hasil Kerja Teman

Dapat dilakukan setelah mengembangkan suatu produk. Umumnya peserta didik menggunakan rubrik untuk mengevaluasi hasil kerja temannya.

4. Metode untuk Mengefektifkan Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung biasanya diidentikkan dengan metode ceramah, pembelajaran ini biasanya kurang mengaktifkan siswa. Namun demikian, pembelajaran langsung masih dapat digunakan dengan menggunakan metode tanya jawab dan latihan. Selanjutnya dapat digunakan beberapa cara untuk mengefektifkan pembelajaran langsung, misalnya:

- 1) siswa mengulas materi pembelajaran yang telah dipelajari
- 2) materi baru disajikan kepada siswa:
 - materi dikelola dengan baik
 - gunakan media visual (penting untuk membaca)
- 3) siswa melakukan latihan dengan bimbingan guru
- 4) siswa melakukan latihan secara mandiri (Lembar Kerja Siswa)
- 5) siswa dimonitor perolehan keterampilan/pengetahuannya secara periodik.⁵

Metode-metode pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar. Metode-metode pembelajarannya disesuaikan dengan kecocokkan materi dan kondisi siswa/siswi dalam setiap pembelajaran. Sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran partisipatif, aktif, kreatif, dan menyenangkan supaya kompetensi dasar dan standar kompetensi yang telah dirancang dapat tercapai.

⁵ Chamisijatin, dkk. *Materi Guru Kelas Sekolah Dasar*. (Malang: Materi PLPG Guru Kelas Sekolah Dasar Rayon 44, 2009), halaman 6-10.

C. PENTINGNYA MEMBANGUN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN

Karakter memberikan gambaran tentang suatu bangsa, sebagai penanda, penciri sekaligus pembeda suatu bangsa dengan bangsa lainnya. Karakter memberikan arahan tentang bagaimana bangsa itu menapaki dan melewati suatu jaman dan mengantar-kannya pada suatu derajat tertentu. Bangsa yang besar adalah bangsa yang memiliki karakter yang mampu membangun sebuah peradapan besar yang kemudian mempengaruhi perkembangan dunia. Demikianlah yang pernah terjadi dalam sebuah perjalanan sejarah.⁶

Jepang dengan nilai-nilai yang diinspirasi oleh semangat mental Bushido atau jalan hidup samurai yaitu kerja keras, jujur, ikuti pemimpin, tidak individualis, tidak egois, bertanggung jawab, bersih hati, harus tahu malu. Nilai-nilai ini ditanam dan dipraktikkan secara konsisten baik di rumah, sekolah, maupun di masyarakat termasuk diawali para pemimpinnya pada saat itu. Restorasi Meiji inilah sebagai katalis dalam kemajuan Jepang menuju negara industri maju. Keberhasilan Restorasi Meiji ini diakui dunia tidak ada bandingannya di seluruh dunia. Dalam jangka waktu hanya sekitar 30 tahunan telah berhasil membawa Jepang dari negara terisolasi, terbelakang, dan tradisional menjadi negara maju yang kompetitif dengan negara-negara barat.

Demikian pula yang terjadi pada tahun 1945, disaat Jepang hancur berantakan karena serangan bom yang dilancarkan oleh sekutu dan mempo-

rak-porandakan Naga-saki Hiroshima dan kehidupan di Jepang pada saat itu. Maka, kaisar Jepang membangkitkan kembali bangsanya dengan menggerakkan para guru dan semua potensi negaranya untuk kembali meraih kejayaan melalui semangat Restorasi Meiji yang mereka pernah jalani sebelumnya. Sehingga mereka mampu segera bangkit dan mensejajarkan diri kembali dengan negara besar lainnya sebagaimana yang terjadi pada saat sekarang ini dimana Jepang telah mampu membuktikan diri kepada dunia sebagai bangsa yang memiliki kompetensi ilmu pengetahuan dan teknologi maju yang dapat disejajarkan dengan Amerika dan negara maju lainnya.

Bandingkan dengan bangsa Indonesia, pada tahun yang sama 1945 bangsa Indonesia mengawali kemerdekaannya, persis sebagaimana Jepang mengawali bangkit dari kehancuran. Setelah sekian tahun berlalu (sejak tahun 1945) hingga saat ini, apa yang telah dihasilkan oleh bangsa ini dan apa pula yang telah diraih oleh Jepang. Keduanya memiliki realitas yang sangat berbeda. Jepang telah berlari kencang dengan hasil karya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat canggih bahkan menjadi *trend setter* teknologi dunia. Pertanyaannya bagaimana dengan Indonesia?. Apa yang menjadi penyebab pembeda bagi keduanya? Inilah kekuatan pembentukan karakter itu. Jepang bangkit karena konsistensi dan semangat membangun karakter bangsanya sejak *restorasi meiji* itu.

Belajar dari beragam kisah bangsa-bangsa yang bangkit dari keterpurukan dan kemudian mampu menghiasi sebuah peradapan manusia,

⁶ Akhmad Muwafik Saleh, *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Spiritual*, (Malang: Aditya Media Publishing, 2012), halaman 1.

sebagaimana yang terjadi di Jepang melalui *restorasi meiji* hal ini memberikan pelajaran bagi semua bahwa jika suatu bangsa ingin bangkit dan besar maka harus dilakukannya adalah membangun karakter bangsanya dan menguat-kannya dalam kehidupan.⁷

Sebagai guru harus dapat membangkitkan semangat dalam membentuk karakter bangsa. Semangat menamakan nilai-nilai moral kepada siswa untuk memperbaiki moral generasi bangsa. Sehingga tercipta pemimpin bangsa yang berkarakter dan berwibawa baik nasional maupun internasional.

D. HAKIKAT “NILAI MORAL”

Terdapat dua macam nilai: *moral* dan *nonmoral*. Nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan keadilan mengandung kewajiban. Kita merasa diwajibkan untuk memenuhi janji, membayar tagihan, mengurus anak-anak, dan adil dalam berurusan dengan orang lain. Nilai moral mengatakan pada kita apa yang harus kita lakukan. Kita harus sejalan dengan nilai-nilai tersebut meskipun saat kita tidak menginginkannya.

Nilai nonmoral tidak mengandung kewajiban semacam itu. Nilai nonmoral menunjukkan apa yang ingin atau suka kita lakukan. Secara pribadi, saya mungkin suka mendengarkan musik klasik, atau membaca novel bagus. Tetapi jelas saya tidak diwajibkan untuk melakukannya.

Nilai-nilai moral (bersifat wajib) dapat dibagi lagi ke dalam dua kategori: *universal* dan *nonuniversal*. Nilai-nilai moral universal, seperti memperlakukan orang dengan adil dan menghormati kehidupan, kebebasan,

dan kesetaraan orang lain, sifatnya mengikat semua orang di mana saja mereka berada karena nilai-nilai ini menegaskan kemanusiaan dan harga diri fundamental manusia. Kita bahkan wajib memaksa agar semua orang berperilaku sesuai dengan nilai-nilai moral universal.

Nilai-nilai moral yang non-universal, sebaliknya tidak mengandung kewajiban moral yang universal. Nilai-nilai ini seperti kewajiban bagi pemeluk agama tertentu (misalnya berdoa, berpuasa, memperingati hari besar keagamaan) adalah nilai yang secara individual saya merasa wajib menaatinya. Namun, saya tidak bisa membebankan perasaan pribadi ini pada orang lain.⁸

E. DUA NILAI MORAL DASAR: SIKAP HORMAT DAN BERTANGGUNG JAWAB

Hukum moral alamiah yang mendasari agenda moral sekolah dapat diekspresikan dalam dua macam nilai dasar: *sikap hormat* dan *bertanggung jawab*. Kedua nilai inilah yang membentuk inti dari moralitas publik universal. Kedua nilai ini memiliki kelayakan obyektif dan dapat ditunjukkan fungsinya terhadap kebaikan individual maupun kebaikan masyarakat. Nilai sikap hormat dan bertanggung jawab sangat penting untuk:

- membangun kesehatan pribadi
- menjaga hubungan interpersonal
- membangun masyarakat yang demokratis dan berkeperimanasian
- membentuk dunia yang adil dan damai

7 Ibid, halaman 78.

8 Thomas Lickona, *Educating for Character...*, halaman 55-56.

Sikap hormat dan bertanggung jawab adalah “R ke empat dan ke lima” yang bukan hanya boleh tetapi harus diajarkan sekolah jika ingin membangun manusia yang melek etika yang dapat memosisikan diri mereka sebagai warga negara yang bertanggung jawab dalam sebuah masyarakat. Apakah makna moral konkret dari nilai-nilai mendasar ini?

Sikap hormat. Sikap hormat berarti menunjukkan penghormatan terhadap seseorang atau sesuatu. Nilai ini memiliki tiga macam bentuk utama: sikap hormat terhadap diri sendiri, sikap hormat terhadap orang lain, sikap hormat terhadap semua bentuk kehidupan, dan lingkungan yang menunjangnya.

Sikap hormat terhadap diri sendiri menuntut kita untuk memper-lakukan kehidupan kita sendiri dan manusia lain sebagai sesuatu yang memiliki nilai inheren. Itulah menga-pa perilaku yang merusak diri seperti penyalahgunaan narkobadan alkohol adalah hal yang salah. Sikap hormat kepada orang lain menuntut kita untuk memperlakukan semua manu-sia lain, termasuk tidak yang tidak kita sukai sebagai sosok yang memi-liki harga diri dan hak-hak yang setara dengan kita. Itulah inti dari Kaidah Ken-cana(Perlakuan orang lain sama seperti Anda ingin orang lain memperlakukan Anda). Sikap hormat pada seluruh jaringan kehi-dupan yang kompleks melarang perbuatan kejam terhadap hewan dan pemerintahan kita untuk berbuat baik pada lingkungan alam, ekosistem yang rentan, yang terhadap-nya selu-ruh kehidupan bergantung.

Bentuk-bentuk sikap hormat lain-nya berasal dari ketiga bentuk dasar ini. Sikap hormat terhadap hak milik,

timbul dari pemahaman bahwa hak milik adalah perluasan dari diri ses-eorang atau masyarakat. Sikap hormat terhadap otoritas muncul dari pema-haman bahwa figur-figur otori-tas dipercaya untuk mengurus orang lain. Tanpa ada yang bertanggung jawab, Anda tidak bisa menjalankan keluar-ga, sekolah, atau bahkan negara. Jika orang tidak menghor-mati otoritas, segala sesuatunya tidak akan berjalan dengan baik dan semua orang akan merasakan akibatnya.

Sopan santun juga berasal dari sikap hormat yang paling mendasar, yakni sikap hormat terhadap manu-sia. Ibu Angelini seorang kelas lima yang lembut di Moravia, New York, yang menja-dikan sopan santun se-bagai prioritas utama. Jika ada anak yang memukul meja hingga bersuara keras, Ibu Angelini akan berhenti untuk mem-beri kesempatan pada anak tersebut mengucapkan “maaf” pada kelas (sebelumnya, mereka telah mendis-kusikan mengapa suara keras mengganggu jika ada yang sedang berbicara atau mengacaukan pikiran ketika ada yang sedang mencoba berpikir). Anak-anak diharapkan bersedia meminta maaf jika mereka mengejek seseorang. Mereka diajari untuk mengatakan “Mohon Maaf” bu-kan Apa?” jika mereka ingin meminta seseorang mengulang kete-rangan atau perkataan. Mereka diajarai untuk mengucapkan “Terima Kasih” pada pelayanan kantin yang telah melayani mereka ketika mere-ka berada di kan-tin saat jam makan siang. Mereka diajari bahwa seluruh perilaku tersebut bukanlah sekedar gerak-gerik tubuh mekanis, tetapi merupakan cara yang penuh makna dalam menunjukkan sikap hormat pada orang lain.

Seperti halnya keterlibatan sikap hormat dalam kehidupan sehari-hari, sikap hormat juga merupakan prinsip utama demokrasi. Sikap hormat terhadap lainlah yang menuntun orang untuk menciptakan konstitusi yang mewajibkan negara melindungi, tidak melanggar hak-hak dari masyarakat yang diaturnya.

Misi moral pertama sekolah kita adalah mengajarkan nilai dasar sikap hormat terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.

Tanggung jawab. Tanggung jawab adalah perluasan dari sikap hormat. Jika kita menghormati orang lain, berarti kita menghargainya. Jika kita menghargai mereka, berarti kita merasakan tanggung jawab tertentu terhadap kesejahteraan mereka.

Secara harfiah tanggung jawab berarti kemampuan untuk menanggung. Ini berarti kita berorientasi pada orang lain, memberi perhatian pada mereka, dan tanggap terhadap kebutuhan mereka. Tanggung jawab menekankan kewajiban-kewajiban positif kita untuk saling peduli terhadap satu sama lain.

Sikap hormat, sebaliknya menekankan pada kewajiban negatif kita. Lazimnya sikap hormat memberitahu kita tentang apa yang tidak boleh dilakukan. Ini kadang disebut “moralitas pelanggaran”. Meski kita memandang rendah “kekuatan pikiran negatif”, filosof John Moline menunjukkan arti pentingnya larangan-larangan moral ini: larangan-larangan tersebut menyam-paikan dengan tepat tugas-tugas kita. Janganlah engkau membunuh “mengandung makna” kasihilah tanganmu.”

Akan tetapi, sekedar larangan moral saja belum cukup. Etika tanggung jawab menyuplai sisi moralitas memberi yang sangat penting. Jika sikap hormat menga-takan “Jangan sakiti” rasa tanggung jawab menga-takan “Tolonglah.” Memang benar, perintah untuk “mengasihi tetangga-tatangamu” dan “memikirkan orang lain” bersifat terbuka; perintah tersebut tidak menyebutkan seberapa besar kita harus berkorban pada keluarga kita, memberi pada yang membutuhkan, bekerja untuk masyarakat, atau hadir bagi orang-orang yang membutuhkan kita. Tetapi moralitas rasa tanggung jawab menunjukkan pada kita arah yang benar. Sejak zaman dahulu tanggung jawab memerintahkan kita untuk mencoba, dengan segala cara yang bisa kita lakukan, menolong, dan saling mendukung, meringankan penderitaan, dan menjadikan dunia sebagai tempat yang lebih baik bagi semua orang.

Lalu apakah makna lain dari tanggung jawab? Makna lainnya adalah dapat diandalkan, tidak mengecewakan orang lain. Ketika kita berusaha menjaga komitmen kita berarti kita telah membantu orang lain, dan ketika tidak menjaga komitmen berarti kita mendatangkan masalah bagi mereka. “Saya sedih,” kata seorang instruktur band sekolah, “terhadap kecenderungan yang saya lihat menghinggapi anak-anak yang menganggap bahwa mereka bisa berhenti kapan saja.” Rasa tanggung jawab berarti menjalankan suatu pekerjaan atau tugas dalam keluarga sekolah, di tempat kerja dengan segenap kemampuan kita. Beberapa tahun terakhir ini tidak ada hal yang lebih mengganggu selain laporan tentang indeks penurunan tanggung jawab

kerja karena penggunaan narkoba di tempat kerja, padahal mereka sedang bekerja sebagai penyedia layanan kesehatan, mengendarai mobil, mengoperasikan kereta api, bahkan memperbaiki reaktor nuklir.

Penekanan terhadap tanggung jawab merupakan hal yang sangat penting dilakukan saat ini, terutama sebagai koreksi atas dunia modern yang mabuk pada “hak.” Seorang penulis esai asal Inggris Christopher Derrick mencatat bahwa dulu, belum terlalu lama berselang, ketika orang berpikir mengenai moralitas, mereka cenderung akan mengajukan pertanyaan: “Apakah aku sudah memenuhi semua kewajibanku?” Jika sebagian jawabannya negatif, kekecewaan akan mereka tujukan pada diri *mereka sendiri*; mereka harus berusaha untuk menjadi lebih baik.

Tetapi sekarang ketika orang berpikir tentang moralitas, mereka cenderung mengajukan pertanyaan: “Apakah aku sudah mendapatkan seluruh hakku?” Jika sebagian jawabannya ada yang negatif (yang tentunya pasti demikian, karena hidup tidak sempurna), maka kekecewaan akan mereka tujukan pada *orang lain*, pihak lain, barangkali individu atau masyarakat. “Dengan demikian,” menurut pengamatan Derrick, “benih pertikaian dan kekerasan telah disemai.”

Jelas bahwa hak tidak terpisahkan dari moralitas. Namun salah satu tantangan moral zaman sekarang adalah bagaimana menyeimbangkan antara hak dan kewajiban serta membesarkan anak-anak yang memiliki rasa tanggung jawab besar terhadap hak dan

kewajiban.⁹

Sikap hormat dan tanggung jawab itu harus ditanamkan sejak dini kepada siswa. Sikap hormat dan tanggung jawab yang dimiliki siswa sebagai modal yang sangat berharga demi kemajuan sebuah negara. Sehingga tercipta masyarakat santun yang menghargai hak dan kewajiban orang lain serta mampu bertanggung jawab dalam setiap hak dan kewajibannya.

F. METODE-METODE MEMBANGUN KARAKTER

1. Melalui Keteladanan

Dari sekian banyak metode membangun dan menanamkan karakter, metode inilah yang paling kuat. Karena keteladanan memberikan gambaran secara nyata bagaimana seseorang harus bertindak. Keteladanan berarti kesediaan setiap orang untuk menjadi contoh dan miniatur yang sesungguhnya dari sebuah perilaku. Keteladanan harus bermula dari diri sendiri. Dalam Islam keteladanan bukanlah hanya semata persoalan mempengaruhi orang lain dengan tindakan, melainkan sebuah keharusan untuk melakukan tindakan itu yang berhubungan langsung secara spiritual dengan Allah SWT, karenanya tidak adanya contoh keteladanan akan mengakibatkan kemurkaan dari Allah SWT. Sebagaimana firmanNya: “*Wahai orang-orang yang beriman, kenapakah kamu mengatakan sesuatu yang tidak kamu kerjakan? Amat besar kebencian di sisi Allah bahwa kamu mengatakan apa yang tidak kamu kerjakan.*” (Q.S Ash Shaff, 61:2-3)

⁹ Thomas Lickona, *Educating for Character...*, halaman 61-62.

Jika Anda sebagai orang tua, maka berikan contoh kepada anak-anak Anda bagaimana Anda bersikap yang terbaik itu, begitu juga jika anda seorang guru, pimpinan organisasi, institusi atau perusahaan, maka tampilkan kebaikan sikap itu kepada anak-anak Anda, bukan dengan kata-kata Anda. Mulailah tindakan-tindakan keteladanan itu dari hal-hal yang mungkin terkesan sepele, remeh, dan kecil. Karena tindakan-tindakan kecil akan mem-bentuk sebuah *puzzle* tindakan yang tersusun dengan rapi dalam memori bawah sadar Anda, anak, murid, ataupun karyawan Anda, sehingga menjadi sebuah dasar bagi tindakan yang lebih besar lagi. Misal ambilkan air minum untuk rekan Anda saat makan bersama sebagai tanda kepedulian Anda buat rekan Anda, rapikan sandal di rumah Anda dengan posisi menghadap keluar untuk mengajarkan pada anak Anda tentang kesiapan, kerapian, kedisi-plinan, dan sebagainya.

2. Melalui Simulasi Praktik (*Experiential Learning*)

Dalam proses belajar, setiap informasi akan diterima dan diproses melalui beberapa jalur dalam otak dengan tingkat penerimaan yang beragam. Terdapat enam jalur menuju otak, antara lain melalui apa yang dilihat, didengar, dikecap, disentuh, dibau, dan dilakukan. Bahkan Confucius, 2400 tahun lalu mengatakan: *What I Hear, I Forget. What I See, I Remember. What I Do, I Understand.* Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham. Sehingga Mel Siberman, mengatakan bahwa apa yang saya dengar, saya lupa.

Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit, apa yang saya dengar, lihat, tanyakan, atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham. Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan, dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai. Pada masing-masing jalur tersebut memiliki tingkat persentasi efektifitas yang berbeda-beda. Dari sekian jalur yang ada tersebut, tindakan atau melaku-kan jauh lebih kuat dalam mem-bangun informasi di otak manusia dari apa yang dilihat, didengar, dan sebagainya.

Oleh karena itu, membangun karakter dapat dilakukan dengan menggunakan simulasi praktik, melalui bermain peran (*role playing*), demonstrasi sikap yaitu mengajak anak untuk memainkan peran sebuah sikap dan karakter positif tertentu, apakah dalam bentuk drama ataupun tindakan nyata dengan berinteraksi pada sebuah sikap tertentu secara langsung.

3. Menggunakan Metode Ikon dan Afirmasi (Menempel dan Menggantungkan)

Mengintrodusir sebuah sikap positif dapat pula dilakukan dengan memprovokasi semua jalur menuju otak kita khususnya dari apa yang kita lihat melalui tulisan atau gambar yang menjelaskan tentang sebuah sikap positif tertentu. Misalkan dengan tulisan afirmasi dan ikon-ikon positif yang ditempelkan atau digantungkan di tempat yang mudah untuk kita lihat. Sehingga diri kita akan sering melihatnya yang kemudian akan memprovokasi pikiran dan tindakan untuk mewujudkannya dalam realitas. Tulisan afirmasi ataupun ikon ini dapat

dibuat berganti-ganti dalam skala waktu tertentu. Hal ini disesuaikan dengan nilai-nilai apa saja yang ingin kita bangun pada anak, murid, ataupun karyawan kita. Tulisan afirmasi itu bisa berupa kalimat positif yang bersifat motivatif.

4. Menggunakan Metode *Repeat Power*

Yaitu dengan mengucapkan secara berulang-ulang sifat atau nilai positif yang ingin dibangun. Di Jepang, metode ini dipergunakan untuk mempersiapkan para pemimpin muda perusahaan untuk menformulasikan pikirannya agar mampu mewujudkan segala apa yang dicita-citakan. Mereka kemudian dimasukkan dalam sebuah training center di kuil-kuil Shinto, kemudian para instruktur mewajibkan para peserta yaitu para calon eksekutif muda tersebut untuk mengucapkan kalimat “Saya Juara” seratus kali dalam sehari selama masa latihan. Hasil ternyata luar biasa-biasa. Sekarang kita bisa melihat bagaimana perusahaan-perusahaan Jepang mampu menjadi perusahaan yang hebat dan terbesar serta juara di tingkat dunia.

Metode *Repeat Power* adalah salah satu cara untuk mencapai sukses dengan menanamkan sebuah pesan positif pada diri kita secara terus menerus tentang apa yang ingin kita raih. Otak kita membutuhkan suatu provokasi yang dapat mendorongnya memberikan suatu instruksi positif pada diri kita untuk melakukan tindakan-tindakan positif yang dapat mengantarkan pada realitas sukses yang diharapkan. Ibarat air, walaupun dia halus dan lembut namun apabila dijatuhkan secara terus menerus pada satu titik di suatu batu yang keras sekalipun maka, pastilah batu tersebut akan hancur

atau setidaknya berlobang. Demikian pula pesan yang begitu halus apabila diucapkan secara terus menerus pada pikiran kita akan menghasilkan sebuah energi besar yang akan mendorong pada terwujudnya sesuatu sebagaimana yang dimaksudkan dalam pesan tersebut. Metode ini bisa Anda lakukan dengan cara mengulang-ulang nilai sikap positif dalam sebuah yel-yel lembaga setiap atau sebelum memulai aktifitas (proses belajar mengajar atau sebelum memulai pekerjaan).

5. Metode 99 Sifat Utama

Yaitu melakukan penguatan komitmen nilai-nilai dan sikap positif dengan mendasarkan pada 99 sifat utama (asmaul husna) dalam setiap harinya. Setiap orang memilih salah satu sifat Allah (asmaul husna) secara bergantian kemudian menuliskan komitmen perilaku aplikatif yang sesuai dengan sifat tersebut yang akan dipraktikkan pada hari itu. Tulisan tersebut diletakkan di meja atau di tempat yang mudah dilihat. Misal, *Ar Rahman* (Maha Pengasih), komitmen sikap aplikatifnya adalah hari ini saya akan menunjukkan kasih sayang kepada siapapun. Pada hari itu Anda kuatkan komitmen untuk mengaplikasikan dan menunjukkan sikap tersebut melalui tindakan-tindakan nyata sekecil dan sepele apapun.

6. Membangun Kesepakatan Nilai Keunggulan

Baik secara pribadi atau kelembagaan menetapkan sebuah komitmen bersama untuk membangun nilai-nilai positif yang akan menjadi budaya sikap atau budaya kerja yang akan ditampilkan dan menjadi karakter bersama. Hal ini haruslah menjadi sebuah kesepakatan bersama. Nilai sikap yang

dipilih dapat dijadikan yel-yel ataupun lagu yang wajib diucapkan kapanpun saja, saat akan memulai pekerjaan atau menutup pekerjaan.

7. Melalui Penggunaan Metafora

Yaitu dengan menggunakan metode pengungkapan cerita yang diambilkan dari kisah-kisah nyata ataupun kisah inspiratif lainnya yang disampaikan secara rutin kepada setiap orang dalam institusi tersebut (siswa, guru, karyawan, dll) dan penyampaian kisah motivasi inspi- rasi tersebut dapat pula selalu di *include* pada setiap proses pembe- lajaran atau sesi penyampaian motivasi pagi sebelum memulai pekerjaan.¹⁰

G. PENUTUP

Berdasarkan hasil kajian pustaka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang menyenangkan perlu adanya metode-metode pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar diantaranya, metode untuk pembelajaran interaktif, metode untuk belajar melalui pengalaman, metode untuk pembelajaran tidak langsung, dan metode untuk mengefektifkan pembelajaran;

2. Membangun karakter dalam pembelajaran dengan mengajarkan hakikat moral, sikap hormat, dan bertanggung jawab;

3. Metode-metode membangun karakter meliputi, melalui keteladanan, melalui simulasi praktik (*experiential learning*), menggunakan metode ikon dan afirmasi (menempel dan menggantung), menggunakan metode *repeat power*, metode 99 sifat utama, membangun kesepakatan nilai keunggulan, dan melalui penggunaan metafora. []

¹⁰ Akhmad Muwafik Saleh, *Pendidikan Karakter dalam...*, halaman 11-15.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chamisijatin, dkk. 2009. *Materi Guru Kelas Sekolah Dasar*. Malang: Materi PLPG Guru Kelas Sekolah Dasar Rayon 44.
- Lickona, Thomas. 2008. *Educating for Character*. Terjemahan oleh Lita S. 2013. Bandung: Nusa Media.
- Muwafik Saleh, Akhmad. 2012. *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Spiritual*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.