

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS KEARIFAN LOKAL**

Farida Hidayati, S.Psi.,M.Si
Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro
farida_hid@yahoo.co.id

Abstrak. Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal adalah pendidikan karakter yang dikembangkan berdasarkan produk kebudayaan masyarakat pendukungnya. Negara Indonesia dengan budaya yang beragam menjadi lebih diuntungkan karena memiliki kekayaan rohani seperti dongeng, dolanan, lagu-lagu daerah, alat musik, dan tata cara hidup. Kearifan lokal ini merepresentasikan sebuah nilai, norma dan perilaku yang dijunjung tinggi serta menjadi “belief”. Penelitian ini adalah penelitian model pengembangan pembelajaran pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *action riset* dengan empat langkah; (1) **Persiapan.** Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan realitas lapangan, permasalahan, dan kendala yang ada dengan metode wawancara, diskusi kelompok terarah dan angket. (2) **Tindakan,** data yang didapatkan dianalisis untuk membuat materi tindakan, skenario, menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan, dan pelaksanaan tindakan. (3) **Pengamatan,** selama proses tindakan peneliti melakukan pengamatan untuk mendapatkan data yang lengkap terkait kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan. (4) **Refleksi.** Data yang diperoleh dari tahapan pengamatan akan dianalisis untuk mengetahui berbagai hal yang perlu diperbaiki dan disempurnakan. Capaian penelitian ini sampai simulasi model, namun uji empirik belum dilakukan perlu sehingga belum dapat dilaporkan efektifitasnya. Secara kualitatif, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran karakter berbasis kearifan lokal ini mendapat penilaian yang positif dari guru, murid dan masyarakat.

Kata Kunci : Pengembangan Model Pembelajaran, Pendidikan karakter, Kearifan Lokal

A. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter bukan hal yang baru dalam dunia pendidikan. Pada masa Orde Lama dikenal istilah *Civics* dan Pendidikan Kewarganegaraan. Istilah tersebut berganti pada masa Orde Baru menjadi PMP, PPKn, dan P4. Pendidikan karakter diajarkan dan menjadi mata pelajaran wajib dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Namun demikian, hasilnya belum memuaskan. Hal tersebut dikarenakan karakter ditempatkan sebagai bahan kajian bukan sebagai nilai untuk diterapkan melalui pembiasaan. Karakter hanya ada dalam ranah kognisi sebagai pengetahuan bukan pada perilaku yang mencerminkan kepribadian.

Pendidikan karakter pada hakekatnya adalah pelajaran untuk kehidupan yang mengarahkan individu untuk memiliki sikap adil, jujur, menghargai orang lain, tanggung jawab dan perilaku moral lainnya yang mengantarkan manusia pada hidup yang lebih bermartabat (Tillman, 2004). Pendidikan karakter sebagai sebuah proses

penanaman nilai dibangun mulai dari mengenalkan (*knowing*), merasakan (*feeling*), dan melakukan (*doing*). Ketiga hal tersebut merupakan siklus berkelanjutan, bertumbuh, dan berkembang hingga terinternalisasi menjadi nilai dalam pribadi anak. Proses ini akan mengantarkan anak pada pertumbuhan dan perkembangan menjadi insan yang tangguh pada zamannya.

Nilai-nilai hidup sebagai sumber pengetahuan dalam pendidikan karakter bisa didapatkan dari kearifan lokal, yakni kebijaksanaan hidup yang didasarkan pada nilai-nilai kebudayaan suatu masyarakat. Negara Indonesia dengan budaya yang beragam menjadi lebih diuntungkan karena memiliki kekayaan rohani seperti dongeng, dolanan, lagu-lagu daerah, alat musik, dan tata cara hidup. Ciri utama dari kearifan lokal adalah kepedulian pada sesama dan alam sekitar. Di tengah arus globalisasi dan berbagai kemajuan teknologi informasi, nilai-nilai luhur budaya perlu dikenalkan pada anak-anak, baik melalui kebiasaan

sehari-hari maupun melalui pendidikan formal yang terintegrasi. Upaya tersebut dilakukan untuk menjadikan bangsa ini lebih maju dan bermartabat tanpa meninggalkan warisan besar bangsa Indonesia.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Pendidikan Karakter

Pembahasan mengenai karakter telah dimulai semenjak filosof Yunani seperti Socrates dan Plato yang membahas moralitas dalam terminologi karakter dan kebajikan yang menentukan individu kelak menjadi sosok yang baik. Istilah karakter diambil dari bahasa Yunani "kharassein" yang berarti *to inscribe (to en-grave)* menandai atau mengukir perilaku (Megawangi, 2007). Di Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) menerjemahkan karakter sebagai tabiat; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak. *American Heritage Dictionary* (2000), karakter merupakan kualitas sifat, ciri, atribut serta kemampuan khas yang dimiliki individu, yang membedakannya dari pribadi yang lain.

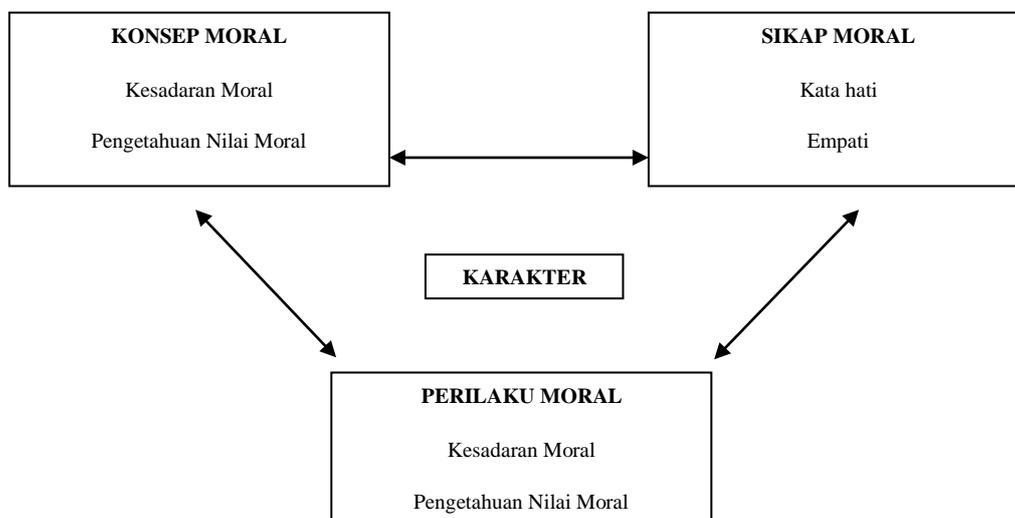
Karakter mencakup pengertian, kepedulian dan tindakan berdasar nilai-nilai etika, serta meliputi aspek-aspek kognitif, emosional dan perilaku dari kehidupan moral. Grand design pendidikan karakter Kemendiknas (2010) mencakup aspek psikologis, sosial kultural, serta pembentukan karakter dalam diri individu, meliputi fungsi dari seluruh potensi individu (kognitif afektif, konatif dan psikomotor) dalam

konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah, masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Karakter terkonfigurasi dalam konteks totalitas proses yang dapat dikelompokkan dalam olah hati (spiritual emosional), olah pikir (*intellectual development*), olah raga (*physic and kinesthetic*) serta rasa dan karsa (*affective and creativity*).

Kemendiknas (2010) juga mencanangkan pendidikan karakter ini dengan tujuan: (1) mengembangkan potensi kalbu, nurani sebagai manusia yang memiliki nilai budaya dan karakter bangsa, (2) mengembangkan kebiasaan dan perilaku yang terpuji sejalan dengan nilai universal dan tradisi bangsa yang religius, (3) menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggungjawab, (4) mengembangkan kemampuan untuk menjadi mandiri, kreatif dan berwawasan kebangsaan, (5) mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan.

Pendidikan karakter merupakan proses yang harus dilakukan secara terus menerus melalui pembentukan kebiasaan (*habit*) perilaku sehingga akan terukir dalam kepribadian anak agar dapat mengambil keputusan.

Licon (2004) menggambarkan konsep pembentukan karakter secara komprehensif. Persoalan karakter meliputi (1) konsep moral, (2) sikap moral dan (3) perilaku mor



PROCEEDING
Seminar Nasional Psikometri

Gb 1. Konsep Pendidikan Karakter

.....

Pengembangan Karakter

Perkembangan karakter dalam diri individu juga merupakan bagian dari perkembangan kepribadian manusia. Karakter merupakan kerja bersama antara faktor bawaan dan faktor lingkungan yang berinteraksi membentuk struktur karakter individu. Artinya bahwa sesungguhnya karakter tidak bersifat sekedar *taken for granted*, namun dapat dibentuk dan diupayakan pemerolehannya dengan tanpa menafikan pengaruh faktor bawaan.

Berbicara tentang perkembangan karakter, maka sangat dekat dengan teori perkembangan moral. Perkembangan moral Kohlberg (dalam Berk, 2008) secara runtut dijabarkan meliputi tiga tahap, yaitu *pre-conventional*, *conventional*, dan *post-conventional*. Tahap pertama adalah *pre-conventional* (0-6 th). Pada tahap ini, perilaku anak hanya dipengaruhi oleh konsekuensi fisik. Anak belum menunjukkan internalisasi nilai-nilai moral dalam hidupnya. Sesuatu dianggap benar dan baik jika menghasilkan hal yang menguntungkan dan menyenangkan secara fisik pada dirinya. Artinya, anak berperilaku bukan karena sadar pada norma dan etika lingkungan masyarakat, tetapi lebih pada takut mendapatkan kemarahan ibu atau untuk mendapat pujian. Tahap kedua adalah tahap *conventional*, dimana anak berperilaku untuk memperoleh suatu predikat, seperti anak baik, anak ganteng, anak pintar dan sebagainya. Tetapi di tahap kedua ini anak mulai sadar akan adanya suatu aturan dalam masyarakat. Aturan sederhana yang dipahami anak misalnya tidak makan sambil berdiri. Tahap ketiga yaitu *postconventional*, dimana anak sudah dapat memilih sendiri aktivitasnya dan mampu mempertanggungjawabkan pilihan tersebut. Memahami ketiga tahapan perkembangan moral di atas, dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun rencana pembiasaan perilaku yang akan ditanamkan sebagai proses membangun karakter. Proses penanaman karakter ini tidak boleh jauh dari prinsip perkembangan yang ada pada anak usia ini.

2. Kearifan Lokal

Kearifan lokal dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat (*local wisdom*), merupakan gagasan-gagasan lokal yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai yang tertanam dan diikuti oleh warga masyarakatnya. Kearifan adalah proses dan produk budaya manusia, dimanfaatkan untuk mempertahankan hidup yang termanifestasikan dalam pandangan hidup, pengetahuan dan berbagai strategi pemecahan masalah yang dihadapi dalam kehidupan. Selain itu kearifan local juga sering dikonsepsikan sebagai pengetahuan setempat (*local knowledge*) atau kecerdasan setempat (*local genius*). Kearifan lokal juga dapat dimaknai sebuah pemikiran tentang hidup yang dilandasi oleh nalar jernih, budi yang baik, dan memuat hal-hal positif. Hal ini sejalan dengan Naritoom (dalam Wagiran, 2010) yang menjelaskan konsep kearifan lokal, bahwa dalam kearifan local tercakup hal penting, yakni (1) sebuah proses panjang yang diendapkan sebagai petunjuk perilaku, (2) tidak lepas dari masyarakat pemiliknya, (3) bersifat dinamis, terbuka dan menyesuaikan jaman.

Kearifan lokal merupakan representasi nilai budaya masyarakat yang dijunjung tinggi serta menjadi sebuah "*belief*", sehingga termanifestasikan dengan perilaku manusia yang berhubungan dengan (a) Tuhan, (b) tanda-tanda alam, (c) lingkungan hidup, (d) membangun rumah, (e) pendidikan, (f) upacara perkawinan dan kelahiran, (g) makanan, (h) siklus kehidupan manusia dan watak, (i) kesehatan, (j) bencana alam (Suardiman dalam Wagiran, 2010). Lebih lanjut dijelaskan bahwa lingkup kearifan lokal dapat dikenali dari : (1) norma-norma lokal yang dikembangkan, seperti 'laku Jawa', pantangan dan kewajiban; (2) ritual dan tradisi masyarakat serta makna dibaliknya; (3) lagu-lagu rakyat, legenda, mitos dan ceritera rakyat yang biasanya mengandung pelajaran atau pesan-pesan tertentu yang hanya dikenali oleh komunitas lokal; (4) informasi data dan

pengetahuan yang terhimpun pada diri seseorang masyarakat, tetua adat, pemimpin spiritual; (5) manuskrip atau kitab-kitab suci yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat; (6) cara-carakomunitas lokal dalam memenuhi kehidupannya sehari-hari; (7) alat-bahan yang dipergunakan untuk kebutuhan tertentu; dan (8) kondisi sumberdaya alam/lingkungan yang biasa dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kearifan local merupakan bagian dari kebudayaan, artinya kearifan lokal tercipta dari pemikiran, akal budi dan kebiasaan yang telah mengakar kuat dalam kehidupan masyarakat (Geertz,1973). Kearifan lokal dapat digali dari suatu daerah tertentu, misalnya Jawa Tengah. Berbagai budaya dilahirkan dalam berbagai bentuk yang dapat dikenali seperti; arsitektur bangunan dan tata ruang, upacara adat dan religious, dan nilai-nilai hidup seperti *aja dumeh*, *mikul duwur mendem jero*, ataupun konsep nilai lainnya.

Saat ini terjadi perubahan penting dalam pemberdayaan kembali kearifan lokal. Perubahan ditandai dengan munculnya berbagai penelitian kearifan lokal yang dilakukan baik oleh akademisi maupun birokrasi pemerintahan. Hal ini memiliki arti yang sangat penting, karena di era kemajuan teknologi dan informasi ini banyak nilai-nilai asing yang tidak sesuai dengan nilai budaya sendiri. Nilai-nilai budaya lokal tergeser dan tidak dikenali lagi oleh generasi muda saat ini. Nilai-nilai yang berbasis inisiatif-inisiatif lokal ini akan menjadi penguat serta pondasi untuk menghasilkan generasi yang tangguh dalam kepribadiannya.

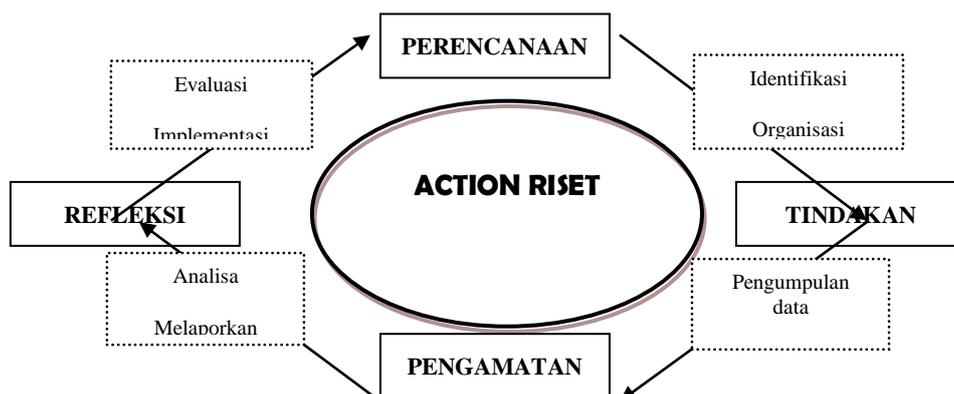
3. Pendidikan Karakter berbasis Kearifan Lokal

Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal adalah pendidikan karakter yang dikembangkan berdasarkan produk kebudayaan masyarakat pendukungnya. Produk kebudayaan dapat melalui filosofi, nilai-nilai, norma, etika, *folklore*, ritual, kepercayaan, kebiasaan dan adat-istiadat. Pendidikan karakter tidak dapat diajarkan melalui proses-proses kognitif, melainkan melalui pengembangan pembiasaan dan penanaman nilai secara inklusif yang terintegrasi dengan semua piranti pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Persoalan utama yang perlu dikembangkan terlebih dahulu adalah pengembangan “*content*” atau muatan isi sebagai dasar kebutuhan pendidikan karakter.

Model pendidikan berbasis kearifan lokal adalah model pendidikan yang memiliki relevansi tinggi bagi pengembangan kecakapan hidup (*life skills*) dengan bertumpu pada pemberdayaan keterampilan dan potensi kebudayaan lokal di masing-masing daerah. Dalam model pendidikan ini, materi pembelajaran memiliki makna dan relevansi tinggi terhadap pemberdayaan hidup siswa secara nyata, berdasarkan realitas yang dihadapi.

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *action research*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan pertama meliputi meliputi; (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi



D. Diskusi dan Pembahasan

Berdasarkan langkah yang direncanakan sebelumnya, maka peneliti mendiskripsikan langkah-langkah tahapan secara rinci.

1. Perencanaan.

Kegiatan dalam tahap perencanaan berupa *need assessment* yang dilakukan dengan metode angket, Diskusi Kelompok Terarah, dan wawancara. Angket bertujuan untuk mengidentifikasi beberapa masalah, yakni; (a) perilaku bermasalah yang dirasakan oleh orangtua dan guru terkait dengan karakter anak, (b) karakter penting yang dibutuhkan anak untuk siap menghadapi di masa depannya, (c) strategi yang digunakan orangtua/guru dalam menanamkan nilai-nilai kehidupan, (d) tokoh-tokoh yang dijadikan contoh, Selain angket, peneliti menggali data melalui Diskusi Kelompok Terarah, dimulai dengan menyusun panduan Diskusi Kelompok Terarah untuk memudahkan pelaksanaan di lapangan. Wawancara dilakukan dengan para pakar yang memiliki kompetensi yang relevan dengan pendidikan karakter. Pada tahap ini dilakukan upaya untuk memahami perilaku bermasalah yang dirasakan guru dan orangtua sehubungan dengan karakter anak.

Dari 100 angket orangtua yang terkumpul didapatkan hasil tentang perilaku bermasalah yang teridentifikasi ;

IDENTIFIKASI MASALAH	KODING
Perilaku Bermasalah	
a. Malas/tidak mau kerja keras b. PR dan Belajar	Tugas keseharian

c. Suka bermain d. Kurang konsentrasi e. Menjahili kakak f. Ngambek, marah, manja g. Pemalu/ masalah sosial h. Pulang telat i. Lain-lain (mengobrol di kelas, Bossy, Tidak mandiri, Pelupa	anak
a. Melawan orangtua b. Berbohong c. Pengaruh lingkungan (gaya ABG) d. Berkata Kotor/kurang santun e. Bolos Sekolah f. Berkelahi g. Merokok h. Pulang Malam	Kenakalan

Peneliti mengategorikan dalam 2 kategori besar, yaitu perilaku bermasalah yang berhubungan dengan tugas-tugas keseharian dan hal yang telah mengarah pada kenakalan remaja. Perilaku bermasalah yang berhubungan dengan tugas keseharian seperti masalah belajar dan PR sekolah, mengobrol di kelas, malu bergaul, manja, *sibling rivalry*, malas, mengambek, lebih suka bermain daripada belajar dan kurang bisa berkonsentrasi. Sementara hal yang telah mengarah pada kenakalan remaja dicirikan dengan diawali dengan pulang telat kemudian membolos, merokok, berkata kotor, melawan orangtua, pulang malam, bertindak bossy dan gaya-gaya ABG. Untuk kemunculan yang paling sering sebagai perilaku bermasalah pada tugas keseharian adalah merasa malas dan mengerjakan PR. Sementara itu,

pada perilaku yang berpotensi untuk mengarah pada kenakalan remaja adalah perilaku melawan orangtua dan berbohong.

Sehubungan dengan perilaku bermasalah pada anak yang teramati atau dirasakan oleh orangtua ataupun guru, peneliti mengidentifikasi lebih lanjut dengan menanyakan karakter-karakter yang diutamakan dalam pembentukan nilai-nilai.

Karakter utama yang teridentifikasi adalah sebagai berikut

KARAKTER TERPENTING
a. Kesantunan
b. Disiplin Tertib
c. Kejujuran/tidak bohong
d. Kasih sayang dan suka menolong
e. Kepribadian/budi pekerti
f. Taat ibadah
g. Bertanggung jawab/tidak merugikan
h. Kemandirian
i. Rajin
j. Menghormati ortu

Karakter utama yang hendaknya dimiliki anak, menurut pandangan orangtua dan guru adalah (1) kesantunan, (2) Disiplin/Tertib, (3)Kejujuran/tidak bohong, (4) kasih sayang dan suka menolong, (5) kepribadian/budi pekerti, (6) taat ibadah, (7) Bertanggung jawab/tidak merugikan, (8) Kemandirian, (9) Rajin, dan (10) menghormati orangtua.

Identifikasi yang dilakukan pada siswa SD ditujukan untuk mendapatkan gambaran tentang (1) film yang sering ditonton dan alasannya, (2) tokoh yang disukai, Pengumpulan data dilakukan dengan metode angket terhadap 220 siswa. Hasil yang didapatkan terinci sebagai berikut:

Film yang sering ditonton, ada sejumlah 400 turus jawaban. 70 % menyatakan menyukai film dengan tokoh heroik seperti; batman, Spiderman, Ironman, Hulk, Superman, Optimus, Power Rangers, Ultraman, Avatar, Naruto. Film-film ini mengisahkan tentang sikap kepahlawanan untuk membawa kebenaran dan melawan tokoh-tokoh jahat. Film dengan tema yang ada unsur pendidikannya kurang diminati, karena hanya sekitar 2.25% yang menyukai film dora dan Thomas. Sementara itu ada 2.25 % anak-anak yang menyukai film yang mengandung unsur kekerasan terselubung seperti Tom and Jerry dan angry bird. Tokoh wayang yang dikenal sebagian besar dari punakawan. Dari 220 siswa didapatkan 694 turus tentang tokoh yang dikenal. 35 % menyatakan tokoh yang dikenal adalah punakawan (Semar, Gareng, Petruk, Bagong) dan tokoh pandawa lima (Puntadewa, Werkudoro, Janoko, Nakulo, Sadewa) sebanyak 38%. Tokoh-tokoh wayang yang lain juga muncul seperti Srikandi, Dewi Arimbi, Dewi Kunthi, Gatot Kaca, Dewi Sinta, Prabu Pandu, Anoman bahkan tokoh Sugriwa.

2. Tahap Tindakan,

Pada tahap tindakan ini dimulai dengan pembuatan pola awal dan persiapan kondisi. Tindakan yang dipilih oleh peneliti adalah bermain peran wayang dengan tokoh Pandawa. Aktifitas pertama dilakukan dengan sosialisasi tokoh-tokoh wayang dengan alat peraga wayang. Skenario cerita disusun dengan memasukkan saran dan pertimbangan-pertimbangan dari tokoh dan pakar pada proses identifikasi. Permainan peran dilaksanakan dengan langkah-langkah :

- a. Menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
Skenario yang disiapkan 2 cerita. (1). Siswa Sokalima dan (2) Pengasingan Pandawa di Hutan. Setelah disusun, naskah dipelajari bersama dengan

peneliti. Berdasarkan pertimbangan peneliti dan guru pengampu seni dari sekolah yang dijadikan tempat pelaksanaan penelitian, cerita ini sulit diterapkan karena alasan terdapat tokoh yang banyak di luar Pandawa lima, sehingga fokus cerita Pandawa Lima menjadi terlalu lebar. Agar lebih sesuai dengan tujuan penelitian, maka cerita dibuat lebih sederhana dan fokus pada tokoh Pandawa Lima, maka cerita ke 2 yang berjudul Pengasingan Pandawa di Hutan menjadi pilihan untuk diperankan.

- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario
Proses penunjukan pemeran dilakukan oleh guru matapelajaran seni yang lebih mengenal siswa dengan baik. Alasan pemilihan pemeran adalah :
- Memunculkan anak yang kurang menonjol, sehingga mereka diberi kesempatan untuk tampil agar muncul rasa percaya diri
 - Mengajak anak bertanggung jawab dan disiplin dengan perannya
 - Mengajar keberanian mengungkapkan dan kemandirian
 - Menyesuaikan kondisi fisik dan situasi lain yang mendukung
- c. Memberikan penjelasan tentang cerita yang akan dimainkan
Penjelasan tentang cerita yang akan dimainkan diawali dengan penugasan mandiri kepada pemeran tokoh untuk mencari informasi tentang karakter-karakter tokoh yang akan dimainkan. Hal ini bertujuan untuk melatih kemandirian dan menumbuhkan rasa bersungguh-sungguh siswa terhadap peran yang akan dilakoni.
- d. Mengarahkan siswa yang telah dipilih untuk melakonkan skenario
Pengarahan awal dilakukan dengan test suara dan pengenalan-pengenalan kondisi spesifik dari lakon.
- e. Pengamatan.

Observer dan siswa yang lain duduk dan mengamati skenario yang sedang diperagakan. Siswa dikondisikan untuk mengamati dan memperhatikan apa yang dilakukan teman-temannya.

- f. Umpan balik pementasan
Setelah selesai diperagakan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahasnya. Siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya terhadap apa yang telah diamatinya.
- g. Peneliti memberikan kesimpulan secara umum. Lembar kerja yang dikumpulkan dari siswa dibahas dan dibuat kesimpulan untuk proses berikutnya.
- h. Evaluasi;
Dalam proses evaluasi, beberapa kesulitan yang masih ditemui anak-anak dalam menjalankan peran dan penghayatan lakon :
1. Masih bingung cara berbicara
 2. Belum menemukan cara memerankan lakon dengan baik
 3. Situasi belum terbangun dengan baik

3. Tahap Observasi

Pengamatan aktifitas dilakukan pada saat proses action. Observer yang terlibat dalam proses ini adalah team peneliti dan guru-guru. Beberapa kelemahan dan hal-hal yang perlu dikuatkan dalam permainan peran saat latihan I menjadi bahan diskusi dan dilakukan revisi untuk tahap latihan II dan dilatih II akan diamati dan dijadikan masukan untuk latihan selanjutnya.

4. Tahap Refleksi

Temuan-temuan dalam proses amatan (observasi) dijadikan bahan diskusi untuk di susun kembali perencanaan, action II dan diamati kembali dan akan direvisi untuk tujuan pementasan.

E. Simpulan, Saran dan Keterbatasan Penelitian

Pada dasarnya, pendidikan merupakan perubahan sikap dan perilaku dengan proses belajar. Di dalam proses belajar individu melakukan pengisian atau pengembangan kemampuan sehingga terjadi peningkatan kecakapan. Di samping itu pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan seluruh modalitas yang dimiliki individu, baik secara visual, auditorial dan kinestetik. Atas pertimbangan tersebut, memainkan suatu peran akan membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami dan melakukan tindakan yang diharapkan. Permainan peran menjadi sebuah kegiatan spontan dan mandiri disaat anak-anak menguji, menjernihkan dan meningkatkan pemahaman atas diri dan dunianya. Bagi anak-anak yang tidak terlibat secara langsung dalam peran tersebut, tetap ada proses belajar dengan mengamati. Dalam proses pengamatan individu akan menambahkan atau mengurangi perilaku yang diamati sehingga menjadi pengalaman bagi dirinya.

Capaian tahapan awal dalam penelitian ini direncanakan sampai simulasi model. Secara empiris perlu diuji efektifitas implikasinya melalui pengukuran, namun pada saat penulisan ini peneliti tidak melakukan pengukuran sehingga belum dapat dilaporkan efektifitasnya. Secara kualitatif, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran karakter berbasis kearifan lokal ini mendapat sambutan yang positif dari guru, murid dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Baumfield, V., Hall, E. & Wall, K. 2011. *Action Research in The Classroom: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Berk, L. 2008. *Development Through the Lifespan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2010. *Rencana Aksi Nasional Karakter Kemendiknas*. Jakarta: Depdiknas.
- Dharmamulya, S. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta : Kepel Press.
- Fitri, A.Z. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Yogyakarta : Ar-Ruzzmedia
- Gunarti, W. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Herusatoto, B. 2009. *Konsepsi Spiritual Leluhur Jawa*. Yogyakarta : Ombak
- Kolberg, L. 1995. *Tahap-Tahap Perkembangan Moral*. Yogyakarta : Kanisius
- Kresna, A. 2012. *Mengenal Wayang*. Jakarta: Laksana
- Lickona, T. 2004. *Charater Matters*. NewYork : Somon & Schuster
- Megawangi, R. 2007. *Semua Berakar Pada Karakter: Isu-Isu Permasalahan Bangsa*. Jakarta : Lembaga Penerbitan FE UI
- Paterson, Christopher & Park Nansook. 2009. *Clasification and Measurement Character Strengths: Impilcation for Practices*. In Alex Linly & Stephen Josep (eds.). *Positive Psychology in Practices*. Hobokan: John Weley and Son Inc.
- Peterson& Seligman, M. E. P. 2004. *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*. Values in Action Institute.
- Santrock, J. 2007. *Perkembangan Anak. Ed: 11.*, Alih bahasa : Mila Rahmawati, dkk. Jakarta : Erlangga
- Suryabrata, Sumadi. 2007. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Raja Grafindo.

PROCEEDING
Seminar Nasional Psikometri

The American Heritage. 2000. *Dictionary of the English Language*. 4Th Edition. New York: Houghton Mifflin Company.

Tillman, Diane & Soe, Diane. 2004. *Living Values Activities for Children 3-7 Tahun*. (Terjemahan Adi Respati). Jakarta: Grasindo Gramedia Widya Sarana Indonesia.

Wurianto, Arif Budi. Dkk. 2010. Pemanfaatan Potensi Lokal Budaya Intangible Jawa Timur sebagai Dasar Model Pengembangan Content Pendidikan Budi Pekerti dan Softskill Pendidikan Dasar. *Laporan Penelitian*. Tidak diterbitkan