

IMPLEMENTATION OF LANGUAGE GAME METHODS FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS AS AN EFFORT TO FORM SOCIAL AND HUMANIST CHARACTER

IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN BAHASA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR SEBAGAI UPAYA PEMBENTUKAN KARAKTER SOSIAL DAN HUMANIS

Yohanna Claudia Dhian Ariani Harbelubun

Indonesia, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya Jakarta, dhian.ariani@atmajaya.ac.id

Article history: Received: 30 Januari 2023
Accepted: 10 Juni 2023

Revision: 20 Maret 2023
Available online: 20 Juni 2023

ABSTRACT

Character formation can be integrated not only into learning materials but also into the learning methods that we choose and utilize. The game method is one such method that can be designed to deliver content while also building and shaping children's character. Particularly for elementary school students, the game method is highly favored by children. If a child enjoys learning psychologically, then knowledge and character values can be more easily embraced by the child, which also facilitates the teacher in guiding the social and positive values embedded in each game. This article examines the socio-epistemological philosophy of the game method in elementary schools. The research employed descriptive qualitative methods, interviews, and focus group discussions (FGD). The participants in this study were elementary school teachers in Jakarta. The language game method investigated is a game that has an impact on learning, both in improving outcomes and shaping students' social character. The purpose of this study is to further explore the sociological impact of the game method, as it plays a significant role in shaping elementary school students into individuals who are humane and possess social character.

Keywords: Language Games, Social Character, Socio-Epistemology

ABSTRAK

Pembentukan karakter dapat diintegrasikan tidak hanya di dalam materi pembelajaran, tetapi di dalam metode pembelajaran yang kita pilih dan gunakan. Metode permainan juga metode yang dapat kita rancang untuk penyampaian materi sekaligus membangun dan membentuk karakter anak. Apalagi untuk siswa SD metode permainan pasti disukai anak-anak. Apabila secara psikologi anak sudah senang dalam belajar maka pengetahuan dan nilai-nilai karakter dapat mudah diterima bagi anak juga mempermudah guru mengarahkan nilai sosial dan nilai positif dari tiap permainan. Artikel ini menelaah filsafat sosio-epistemologi pada metode permainan di SD. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif dengan wawancara dan FGD. Partisipan penelitian ini adalah guru-guru SD di Jakarta. Metode permainan Bahasa yang ditelaah ini permainan yang berdampak pada pembelajaran baik untuk meningkatkan hasil maupun untuk membentuk karakter sosial peserta didik. Tujuan penelitian ini meninjau lebih jauh dampak sosiologis dari metode permainan. Dampak sosiologis itulah yang nantinya akan membentuk siswa sejak SD yang humanis dan berkarakter sosial.

Kata Kunci : Permainan Bahasa, Karakter Sosial, Sosio-Epistemologi

DOI: [https://doi.org/10.25299/geram.2023.vol11\(1\).12066](https://doi.org/10.25299/geram.2023.vol11(1).12066)

Citation: Harbelubun, Y. C. D. A. (2023). Implementasi Metode Permainan Bahasa untuk Siswa Sekolah Dasar Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Sosial dan Humanis. *Geram*, 11 (1)

PENDAHULUAN

Filsafat sosio-epistemologi adalah filsafat pengetahuan yang berwatak atau berkarakter sosial. Istilah ini memang belum begitu luas dikenal dalam wacana intelektual kita. Sosio-epistemologi merupakan pemikiran baru dalam filsafat ilmu untuk menggagas sebuah teori pengetahuan yang berwatak atau berkarakter sosial. Sosio-epistemologi memperkenalkan cara berpikir baru, yaitu rasio sosial atau rasio komunikasi. Rasio yang tidak sekadar transenden dan mengasingkan atau menjauhkan diri dari intensitas pergumulan serta pergulatan kemanusiaan yang konkret.

Pada realitas aktual masyarakat dewasa ini semakin menunjukkan adanya dominasi kekerasan atau kejahatan intelektual yang sungguh mencemaskan di bawah sebuah dominasi struktur rasio yang penuh ambisi dan kekerasan. Kekerasan, seperti bullying, kekerasan fisik dan kekerasan verbal pun sudah terjadi di dalam lingkungan sekolah. Fenomena kejahatan intelektual di bidang akademis pun kian berkembang, misalnya plagiat, pemalsuan ijazah, komersialisasi keilmuan, seperti artikel-artikel yang terindeks internasional palsu yang menjebak para dosen (Watloly, 2016). Intelektualitas dan pengetahuan (epistemologi) seolah-olah telah hilang jiwa nurani serta daya kritisnya dan dapat dimobilisasi sebagai kekuatan pembasmi dan modal. Klaim-klaim kebenaran pemikiran dan teori pengetahuan tidak lagi menjadi sebuah prinsip hidup yang dipertahankan demi kemanusiaan dan kemasyarakatan. Epistemologi seolah-olah menjadi alat permainan dan perjuangan kepentingan elit yang memperbudak masyarakat dengan cara mengadu domba, mengintimidasi atas nama kebenaran semu dan kesalehan yang absurd. Akibatnya, pertikaian antarelit demi dan untuk kekuasaan kian tak terkendalikan dan menyeret manusia ke jurang kehancuran.

Terjadinya kerusuhan sosial-politik dan fenomena disintegrasi yang hampir tak terkendali dan sebagian merupakan ekspresi hidup masyarakat yang teralienasi dan terdistorsi akibat peran para aktor intelektual yang disebut orang berilmu. Struktur kepandaian dan keilmuan seseorang mulai bergeser dari dimensi keluhuran ke dalam dimensi manipulatif. Terjadilah krisis intelektual yang telah mengakibatkan krisis sosial yang bersifat multidimensi. Kenyataan itu, oleh filsuf kontemporer harus dibawa kepada suatu kekuatan pencerahan baru di dalam epistemologi yang efektif dan kondusif, yang kita sebut sosial-epistemologi. Sosial-epistemologi mengidealkan lahirnya sistem pengetahuan dan keilmuan berkarakter sosial. Artinya seorang yang memiliki pengetahuan harus mampu menggunakan pengetahuannya untuk kepentingan orang banyak dan bukan untuk kepentingan diri sendiri. Oleh karena itu, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi hendaknya para pendidik menanamkan dan membangun kesadaran untuk berkarakter sosial melalui pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini menawarkan satu solusi untuk permasalahan tentang pendidikan seperti apakah yang dapat membentuk manusia yang berpengetahuan sekaligus berkarakter sosial? Apakah generasi emas yang akan dituai pada tahun 2045 sungguh menjadi manusia yang berkarakter sosial? Bagaimanakah guru-guru harus merancang dan menerapkan proses pembelajaran yang berpengetahuan sosial berkarakter? (Lie, 2010; Manullang, 2013; Witsel and Boyle, 2017)

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan pendidikan yang paling mendasar dalam membentuk karakter anak. Pembentukan karakter dan pendidikan budi pekerti diperlukan karena pendidikan tidak hanya menjadikan peserta didik jujur, cerdas dan peduli, tetapi juga membekali mereka dengan akhlak dan budi pekerti, sehingga keberadaannya sebagai anggota masyarakat berarti bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain. (Judiani, 2010). Cara paling mudah untuk membangun karakter adalah saat anak masih duduk di bangku sekolah dasar. Oleh karena itu, pemerintah memprioritaskan pendidikan karakter di sekolah dasar. Bukan berarti jenjang pendidikan lain tidak memperhatikan, hanya bagian-bagiannya saja yang berbeda. (Kemendikbud, 2010)

Pendidikan karakter sekolah tidak diajarkan dalam mata pelajaran khusus. Namun, ini terjadi melalui pembelajaran sehari-hari yang sudah berlangsung di sekolah. Hal ini dikarenakan nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter sudah ada dalam kurikulum, tetapi belum diartikulasikan dan diajarkan secara jelas. Oleh karena itu, dalam kurikulum mandiri, guru didorong untuk mengungkapkan dengan jelas nilai-nilai mata pelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler. Pendidikan karakter juga dapat diintegrasikan ke dalam budaya sekolah. Bahkan pemerintah mendorong munculnya keberagaman dalam pelaksanaan pendidikan karakter (Zuchdi *et al.*, 2014). Misalnya, program sekolah seperti Pramuka, Kantin Jujur, Sekolah Hijau, Olimpiade Sains dan Seni, dan Kesenian Tradisional sarat dengan pendidikan karakter. Hanya guru yang harus menekankan nilai-nilai program sebagai bagian dari pendidikan karakter sekolah (Lie, 2010). Kebanyakan guru tidak menginginkan itu. Kesadaran itu sudah ada, hanya saja belum diterjemahkan ke dalam tindakan nyata. Hal ini dikarenakan pendidikan di Indonesia masih menitikberatkan pada aspek kognitif atau akademik, sedangkan soft skills atau aspek non akademik yang menjadi unsur utama pendidikan karakter selama ini kurang mendapat perhatian. (Judiani, 2010).

Padahal pembentukan karakter dapat diintegrasikan tidak hanya di dalam materi pembelajaran, tetapi di dalam metode pembelajaran yang kita pilih dan gunakan. Metode permainan juga metode yang dapat kita rancang untuk penyampaian materi sekaligus membangun dan

membentuk karakter anak. Apalagi untuk siswa SD metode permainan pasti disukai anak-anak. Apabila secara psikologi anak sudah senang dalam belajar maka pengetahuan dan nilai-nilai karakter dapat mudah diterima bagi anak juga mempermudah guru mengarahkan nilai sosial dan nilai positif dari tiap permainan (Hafrison, 2008; Mulyana, 2011). Berdasarkan keadaan cara pandang guru yang masih mengangungkan aspek kognitif ketimbang karakter dasar, penelitian ini menggali sisi lain dari metode permainan yang mampu memberi dampak sosiologis pada siswa SD agar humanis dan berkarakter sosial.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Wawancara dan Foccus Group Discussion (FGD) merupakan alat pengumpul data. Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil wawancara dan diskusi bersama guru-guru SD di beberapa sekolah di Jakarta. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan implementasi metode permainan sebagai salah satu metode yang baik untuk menanamkan karakter sosial siswa.

Hasil wawancara dan FGD digunakan untuk menjangring pandangan dan pendapat guru SD tentang implementasi metode permainan yang seperti apa yang mampu membentuk karakter sosial siswa. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap reduksi data (memilah data yang diperoleh. Tahap penyajian data dengan mengelompokkan data sesuai tema-tema yang dideskripsikan pada kajian teori. Tahap interpretasi data yaitu data yang telah dikeompokkan dibaca berulang-ulang untuk menemukan makna penting dari data yang telah terkumpul. Terakhir, tahap penarikan kesimpulan, yaitu peneliti mengambil satu benang merah yang menjadi simpulan dari temuan yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dideskripsikan sesuai tema-tema besar yang diangkat pada saat wawancara dan FGD. Untuk memudahkan pembaca memahami hasil penelitian ini, peneliti memaparkan hasil dengan mengelaborasi antara hasil wawancara dan FGD dengan teori-teori yang mendukung penelitian ini.

Filsafat Sosio-Epistemologi

Sosio-epistemologi memperkenalkan sebuah rasio baru atau rasionalitas baru, yaitu rasio sosial atau rasio komunikasi. Rasio yang tidak sekedar transenden dan mengasingkan atau menjauhkan diri dari intensitas pergumulan serta pergulatan kemanusiaan yang konkret. Rasio sosial yang menjadi basis intelektual sosio-epistemologi ini diangkat untuk mengembalikan hakikat dan watak sejati rasio manusia yang bergelut dengan manusia dan kemanusiaannya. Rasio sosial tersebut melampaui dan mengatasi kebekuan rasio egois ala Rene Descartes serta menggantikannya dengan rasio terbuka dan mencair untuk menyapa kehidupan manusia. Rasio egois tersebut telah berdampak luas atas kehidupan manusia dan suasana tersebut masih terus berkembang sampai sekarang. Malah rasio egois yang antisosial tersebut hanya mewariskan kejahatan dan kekerasan intelektual, dominasi kekuasaan serta kediktatoran teknologi atas kemanusiaan (Watloly, 2016: 29).

Intinya bahwa rasionalitas sejati yang ditawarkan dalam sosio-epistemologi bukan untuk rasio karena rasio tidak pernah berpikir, tetapi manusia yang berpikir menggunakan rasionya. Rasio atau rasionalitas sejati adalah rasio atau rasionalitas manusia yang berwatak sosial dan dijalankan atau digerakkan oleh manusia dengan kepentingan-kepentingan manusia dan lingkungan sosialnya yang khas. Rasionalitas sejati tidak tertutup untuk dirinya sendiri, tetapi bereksistensi dalam diri manusia dengan pergulatan-pergulatan kemanusiaan dan hidup kemasyarakatan (Watloly, 2016: 57). Artinya, pengetahuan sebagaimana pikiran/keilmuan pada dirinya selalu memiliki energi sosial sebagai fakta kemanusiaan yang hakiki dan tidak dapat disangkal. Energi sosial itulah yang membimbing, mengarahkan, dan mengevaluasi serta mengendalikan alam perkembangan pengetahuan itu sendiri.

Sosio-epistemologi (pengetahuan berwatak atau berkarakter sosial) dengan latar pemikiran filsafat yang khas itu, bertujuan untuk menunjukkan adanya visi baru tentang makna pengetahuan dan keilmuan yang berasal dari ruang yang lebih dalam dalam kehidupan dan hati manusia. Visi baru ini menunjukkan hubungan batin antara makna pengetahuan dan masyarakat manusia itu sendiri. Selain itu, ditekankan bahwa pengetahuan selalu berasal dari ruang kemanusiaan yang penuh dengan perjuangan untuk memanusiakan diri (humanisasi diri dan emansipasi) serta kesejahteraan hidup kemasyarakatan. Pengetahuan bersumber dari pikiran manusia, bahkan dari kandung pikir, rasa, karsa,

atau kehendak dan niat hati serta pergulatan hidup manusia sebagai anggota masyarakat dengan kepentingan kemanusiaan dan tugas kemasyarakatannya. Caranya adalah dengan membuat hubungan antara ruang logis dan ruang sosial melalui pemikiran yang sistematis, kritis, dan padu. Oleh karena itu, sosio-epistemologi berusaha untuk membangun sistem pengetahuan yang berwujud atau bersifat sosial melalui praxis atau sistem pengetahuan dengan wacana dan pewacanaan yang mendorong tindakan emansipatif (pembebasan) untuk tujuan pencerdasan, humanisasi, kasih sayang, dan kesejahteraan hidup manusia.

Sosio-epistemologi menyediakan sebuah refleksi filosofis yang kritis dan komprehensif atas pengetahuan dan keilmuan untuk menyingkap segala realitas (ciri pemikiran, metode, dan kepentingan-kepentingan bias) yang seolah-olah telah memperdaya dan melumpuhkan prinsip-prinsip moralitas, baik dalam alam pemikiran pengetahuan maupun keilmuan untuk dengan mudah menjadikannya sebagai alat manipulasi dan penindas atas nama kebenaran pengetahuan dan keilmuan itu sendiri. Sosio-epistemologi (pengetahuan berkarakter dan berwatak sosial) ingin membangun sebuah optimis pencerahan atas berbagai realitas krisis yang dihadapi pada tataran sosial akibat berbagai distorsi, arogansi, egoisme, dan keangkuhan intelektual yang mengatasnamakan kebenaran pengetahuan dan keilmuan, sekaligus telah menghancurkan nilai-nilai kebenaran, keiklasan, tanggung jawab, keluhuran hidup, persahabatan, cinta kasih, suka cita, dan kerja sama antarmanusia.

Sosio-epistemologi muncul sebagai tuntutan terhadap pergolakan suasana keilmuan yang membelenggu dan mengasingkan kehidupan manusia dari realitas yang sesungguhnya. Pendekatan sosio-epistemologi yang bersifat kritik pembaharuan dilakukan secara intensif di dalam teori kritis. Teori kritis dengan bertolak dari pemikiran fenomenologi Husserl berusaha mengembalikan pengetahuan pada alam kesadaran manusia sebagai subjek. Baginya, pengetahuan itu memiliki dimensi etik, yaitu pada manusia sebagai inti atau dasar. Habermas sebagai generasi yang membaharui teori kritis dengan pandangannya yang khas telah memperdalam arah sosio-epistemologi. Konsep yang ditawarkan, yaitu suatu pendasaran epistemologis dan metodologis yang sifatnya dialektis. Intinya terletak pada manusia untuk mengembangkan teori pengetahuan dan teori sosial. Sosio-epistemologi berada pada “tegangan dialektis” antara filsafat (epistemology) dan teori sosial, transeden-imanen atau rasio-empiris (kontekstual). Prinsip dasarnya adalah bukan saling mengalahkan, tetapi “menang” tanpa “mengalahkan”. Maksudnya, terciptanya sebuah strategi bersama di mana kekuatan-kekuatan yang semulanya saling berlawanan terjalin di dalam langkah-langkah yang saling bertautan untuk saling membangun dan memperbaharui diri, serta membangun consensus-konsensus bersama dalam rangka praxis (Watloly, 2016:69). Sosio-epistemologi selain berusaha melakukan pembaharuan pada tataran epistemologi juga di sisi lain, berusaha untuk membaharui teori sosial dengan melakukan refleksi atas konstruksi teoretikus mengenai realitas sosial serta mendorong pada praxis.

Filosofi sosio-epistemologi juga sejalan dengan filosofis humanis Ki Hajar Dewantara. Beliau menekankan pada pembelajaran yang mampu membentuk seseorang yang berpengetahuan, bermanfaat, dan berdampak positif untuk banyak orang. Tiga prinsip proses pendidikan yang dicetuskan beliau, yaitu kemandirian, sistem among, dan kebudayaan (Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa, 2013; Marihandono, 2017). Ketiga prinsip itu menghargai nilai-nilai luhur kemanusiaan, yaitu manusia yang berdiri sendiri (mandiri) yang dalam perkembangannya memerlukan orang lain (guru, orang tua, pemuka masyarakat) sebagai pamong yang membantunya menjadi pribadi yang mandiri dan bertanggung jawab. Proses menjadi mandiri itu terjadi di dalam konteks sosial budaya tempat siswa tinggal (habitus lokal) menuju kepada konteks nasional (habitus nasional) dan akhirnya konteks internasional (habitus global) (Tilaar and Nugroho, 2016).

Pemaparan filosofi sosioepistemologi itu dapat dibentuk melalui permainan tim yang mengutamakan kebersamaan yang unggul karena adanya Kerjasama yang solid antaranggota kelompoknya, contoh permainan menyusun kalimat. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan sebuah huruf yang beragam. Dari huruf yang diperolehnya, siswa harus membuat sebuah kata. Dari setiap kata yang dibuat oleh masing-masing siswa harus dibentuk menjadi sebuah kalimat yang runtut dan koheren. Apabila ada siswa yang tidak membuat sebuah kata, maka kelompok tidak dapat membuat kalimat yang padu. Adanya tanggung jawab individu untuk mencapai keberhasilan kelompok diperlukan kerja sama dan komunikasi sehingga terciptalah ketergantungan positif (Slavin, 2015). Ketergantungan positif artinya setiap anggota kelompok berperan penuh terhadap keberhasilan kelompoknya. Setiap individu tidak akan meraih keberhasilan dirinya sendiri

tanpa terlibat aktif bersama kelompoknya. Kesuksesan individu diraih karena kesuksesan kelompok. Dengan permainan, siswa diajak bekerja sama menguasai pengetahuan, bergembira, berbagi, dan peduli sesama teman. Dengan begitu siswa memperoleh pengetahuannya sekaligus dibentuk karakter sosialnya. Hal ini juga seperti diutarakan oleh beberapa guru saat wawancara maupun FGD bahwa dengan permainan siswa mencapai secara kognitif, afeksi, dan psikomotornya.

Kesadaran Kritis

Belajar dari Paulo Freire, sosio-pragmatik hendak menunjukkan bahwa teori pengetahuan maupun keilmuan harus dikembangkan dengan cara menumbuhkan kesadaran diri atau penyadaran (Pranowo, 2017). Intinya sosio-epistemologi berusaha meletakkan sebuah karya penyadaran dalam rangka emansipasi manusia (humanisasi) baik dalam kerangka pengembangan pengetahuan maupun keilmuan. Bagaimana caranya? Caranya bukan dengan kekerasan, tetapi menumbuhkan kekuatan kesadaran kritis sebagai proses pencerdasan hidup dalam sebuah proses pembelajaran hidup yang nyata. Melalui itu, pengetahuan dan keilmuan tidak akan terkurung oleh sekat-sekat egoisme yang cenderung memperlakuk dan mengeksploitasi manusia/masyarakat untuk menjebak manusia dan masyarakat di dalam alam bawah sadar untuk kepentingan sendiri yang penuh intrik (Alwasilah, 2014)

Menurut Paulo Freire proses pengembangan kesadaran harus berlangsung dalam tiga tahap, yaitu mengangkat (membebaskan) manusia atau masyarakat dari perbudakan kesadaran naif ke dalam sebuah arus kesadaran baru yang disebut kesadaran kritis. Tahap kesadaran kritis mengandaikan sebuah proses pembebasan manusia/struktur masyarakat dari perbudakan struktur sosialnya yang menindas, seperti struktur politik, struktur kekuasaan, ekonomi dan lainnya (Watloly, 2016: 73). Tiga tahap kesadaran itu adalah: 1) kesadaran magis membuat manusia hanya melihat atau mengambinghitamkan faktor di luar dunia manusia, yaitu alam natural dan Sang Tuhan. Menurut sosio-epistemologi kesadaran magis ini harus diperangi karena sebuah bentuk kesadaran yang menindas dan membelenggu manusia dalam perbudakan diri. 2) kesadaran palsu/kesadaran naif adalah kesadaran yang seolah-olah membuat masyarakat memperbudakan diri pada kenikmatan hawa nafsu materialisme” atau “konsumerisme”. Bentuk kesadaran naif yang dijumpai di masyarakat adalah kenikmatan narkoba, tindakan kekerasan, tindakan asusila, tindakan korupsi, kolusi, dan nepotisme. Kesadaran naif ini, seolah-olah manusia dan masyarakat dikuasai kenikmatan, keinginan, yang akhirnya melakukan tindakan kriminal. 3) kesadaran kritis bentuk kesadaran yang dikembangkan sosio-epistemologi, yaitu kesadaran yang hendak menunjukkan bahwa ketidakberdayaan itu sendiri disebabkan oleh struktur-struktur sosial, politik, ekonomi, budaya, serta struktur pengetahuan dan keilmuan yang angkuh (egois) yang begitu kuat membelenggu dan mendeterminasi kehidupan manusia (Kuswandoro, 2015; Setiawan and Sudrajat, 2018).

Kecerdasan kritis inilah yang hendak ditumbuhkan oleh sosio-epistemologi di dalam teori pengetahuan dan keilmuan. Dengannya manusia atau masyarakat mampu bersikap kritis, membangun kesadaran diri (kecerdasan intelektual, moral, sosial, kejiwaan, dan budaya). Metode permainan juga mengajak siswa berpikir kritis dan kreatif, seperti membuat kalimat atau paragraf, merangkai cerita, melanjutkan cerita bersama. Siswa dilatih berpikir kritis dan kreatif secara individu maupun kelompok. Siswa juga berlatih mengkritisi hasil pekerjaan temannya untuk kesuksesan kelompok. Ini melatih siswa untuk berpikir kritis ketika menerima informasi terutama melalui media sosial. Mampu berpikir kritis saat menerima informasi juga membutuhkan latihan kepekaan terhadap orang lain.

Landasan Sosioepistemologi pada Metode Permainan

Bagaimana kita menjawab permasalahan-permasalahan sosio-epistemologi seperti yang telah dipaparkan di bagian pendahuluan? Sebaik apa pun kurikulum yang telah dihasilkan, tetapi apabila guru sebagai ujung tombak yang memiliki kuasa untuk merancang dan menerapkan pembelajaran tidak mampu melakukannya maka keberhasilan untuk membangun anak bangsa yang berkarakter sangat sulit tercapai. Kita harus menentukan apa yang benar mengenai muatan yang akan kita ajarkan, kemudian kita harus memutuskan alat yang paling tepat untuk membawa muatan ini kepada siswa.

Seorang guru tidak hanya harus mengetahui bagaimana siswa memperoleh pengetahuan, melainkan juga bagaimana siswa belajar dan menggunakan pengetahuannya itu untuk kehidupan sosial yang berkarakter. Kegunaan memahami epistemologi sebagai dasar hadirnya sosial-epistemologi bagi pendidikan antara lain dalam hubungannya dengan penyusunan dasar kurikulum.

Kurikulum yang sering dipahami sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan dapat diibaratkan sebagai jalan raya yang harus ditempuh oleh seorang pelajar atau mahasiswa dalam upaya mencерap dan menyerap ilmu pengetahuan. Agar mereka berhasil mencapai tujuannya, mereka harus mengenal esensi pengetahuan ini sedikit demi sedikit dengan cara yang berbeda. (Sadulloh, 2015). Jadi, sosio-epistemologi memberikan sumbangan pemikirannya bagi teori pendidikan dalam menentukan kurikulum, tujuan, metode, dan teknik pembelajaran di kelas yang dilakukan guru. Epistemologi membahas konsep dasar dan sangat umum dari proses mengetahui, sehingga erat kaitannya dengan metode pengajaran dan pembelajaran.

Kurikulum mandiri bagi guru sekolah dasar dituntut untuk merancang pembelajaran yang emosional dan bermakna secara profesional, mengorganisir pembelajaran, memilih metode pembelajaran yang sesuai, menetapkan praktik proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan secara efektif, serta mengidentifikasi kriteria keberhasilan. Sehubungan dengan hal tersebut akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Merancang cara belajar yang efektif dan bermakna. Melaksanakan program mengajar mandiri adalah mewujudkan program pembelajaran, dalam pembelajaran dan pembentukan keterampilan dan kepribadian peserta didik. Hal ini menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan membudayakan berbagai kegiatan sesuai dengan jadwal yang telah diprogramkan, guru harus menyadari bahwa pembelajaran bersifat kompleks karena melibatkan berbagai kegiatan secara bersamaan, aspek pedagogis, psikologis dan pedagogis.
2. Organisasi pembelajaran. Pelaksanaan program mengajar mandiri menuntut guru untuk menyelenggarakan pembelajaran yang efektif. Setidaknya ada lima faktor yang harus diperhatikan dalam kaitannya dengan penyelenggaraan pembelajaran dalam pelaksanaan kurikulum mandiri, yaitu pelaksanaan pembelajaran, penyediaan dan pengembangan tenaga ahli, pemanfaatan sumber daya keluarga dan masyarakat, serta pengembangan dan penempatan kebijakan.
3. Memilih dan menentukan metode pembelajaran. Implementasi kurikulum berbasis kompetensi mandiri dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan pendekatan yang berbeda-beda. Pendekatan ini meliputi pengajaran dan pembelajaran kontekstual, permainan peran, pengajaran dan pembelajaran partisipatif, pembelajaran untuk menguasai, dan pengajaran dan pembelajaran konstruktivis.
4. Pelajari, bangun keterampilan dan karakter. Pembelajaran yang menyuksekkan pelaksanaan program belajar mandiri merupakan keseluruhan proses belajar, membentuk keterampilan dan karakter siswa yang dituju. Untuk mencapai tujuan tersebut, keterampilan inti, keterampilan dasar, perbandingan materi, indikator kinerja pembelajaran, dan waktu perlu ditentukan sesuai dengan preferensi belajar sehingga diharapkan siswa memiliki kesempatan dan pengalaman belajar yang paling utama, yaitu proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Secara umum kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pembukaan atau penutup, kegiatan inti atau pembentukan keterampilan dan karakter, dan kegiatan penutup.

Implementasi yang efektif merupakan hasil interaksi antara strategi implementasi, struktur program, tujuan instruksional, dan arah kunci. Oleh karena itu, optimalisasi implementasi kurikulum mandiri memerlukan upaya strategis untuk mengkoordinasikan para aktor tersebut, terutama guru dan kepala sekolah dalam budaya kurikulum. Membudayakan kurikulum dapat diartikan bahwa implementasi kurikulum tersebut masuk dalam budaya sekolah, yang merefleksikan nilai-nilai dominan, norma-norma, dan keyakinan semua warga sekolah, baik peserta didik, guru, kepala sekolah, maupun tenaga kependidikan lain.

Teori belajar sederhana yang dikembangkan oleh Ki Hajar Dewantara mengungkapkan bahwa cara siswa mempelajari panca indera anak melalui latihan dan permainan sangat mengesankan. Hal ini dikarenakan pembelajaran panca indera dan permainan anak tidak dapat dipisahkan. Untuk itu, Ki Hajar memasukkan unsur budaya ke dalam permainan anak-anak dalam praktik mengajarnya (Marihandono, 2017).

Jika melalui proses belajar-bermain, budaya sekolah berkembang menurut prinsip-prinsip yang selaras dengan lingkungan, maka sekolah memang menumbuhkan kepribadian anak yang tertib dan teratur. (Cruickshank, Jenkins and Metcalf, 2014). Jika guru sekolah mampu mempraktikkan kebijakan dalam metode permainan, siswa tidak akan ragu dalam pelaksanaannya, bahkan dapat

memupuk kreativitas anak-anak tanpa batas, dan akan memiliki keberanian untuk berakhlak mulia dan kuat. Anda akan tumbuh menjadi anak-anak dengan kepribadian. dapat tumbuh dan berkembang.(Suyatno, 2005). Artinya pembelajaran anak jika dilakukan dengan benar dapat membentuk jalur tumbuhnya motivasi belajar dengan benar. Jika kita ingin anak mengembangkan karakter jujur dan kesalehan sosial yang kuat di masa depan, penting untuk memberikan bantuan dalam proses pendidikan. Pencarian kesuksesan anak dalam jangka panjang menunjukkan tanda-tanda kuat bahwa pengenalan konsep sains dan pertolongan orang dewasa adalah dua hal penting yang benar (Susanto, 2012).

Ki Hadjar Dewantara berkeyakinan bahwa ketika kegiatan belajar dilakukan sambil bermain, bentuk permainan harus dipahami sebagai landasan filosofis, sehingga anak juga dapat belajar tentang konteks budaya dan tradisi yang melingkupi permainan tersebut. Selain itu, bermain game dianggap sebagai metode belajar yang sangat efektif bahkan untuk orang dewasa. Sering kita jumpai dalam latihan, ketika kita mengajak orang dewasa untuk bermain tidak ada bedanya dengan anak kecil ketika bermain, yaitu tertawa, bergerak, dan mengungkapkan perasaannya.

Dari hasil FGD para guru menyetujui bahwa metode permainan tepat digunakan untuk anak-anak di sekolah dasar? Berikut beberapa alasan.

1. Budaya “belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar” selalu mengandung nilai-nilai pendidikan (Kompetensi Inti).
2. Setiap peserta didik adalah unik sehingga perlu dicarikan peluang agar dapat lebih berkembang.
3. Tahap belajar siswa SD adalah operasional konkret sehingga konsep-konsep abstrak dipahami melalui pengalaman langsung.
4. Siswa sebagai makhluk sosial bukanlah miniatur orang dewasa sehingga guru harus menyelami dunia anak-anak.
5. Dunia anak adalah dunia bermain dan usia siswa merupakan usia kreatif dan kritis sehingga guru harus berparadigma sesuai kebutuhan masyarakat.

Mereka juga setuju bahwa seorang guru harus mampu merancang permainan yang sesuai dengan materi, tujuan, usia siswa agar pembelajaran tidak monoton. Permainan dibedakan menjadi dua, yaitu permainan untuk memecah kebekuan yang disebut permainan alamiah/murni. Biasanya permainan jenis ini digunakan saat menunggu waktu, saat siswa terlihat mulai bosan atau lelah duduk belajar di kelas. Jenis yang kedua permainan pendidikan, yaitu permainan yang memiliki tujuan sesuai materi pembelajaran yang akan dicapai. Permainan pendidikan inilah yang kita gunakan di dalam kelas untuk membantu siswa memahami materi pelajaran yang sulit dipahami siswa SD yang masih dalam tataran operasional konkret(Dr. Vladimir, 2002; Veloo and Chairhany, 2013; Creighton and Szymkowiak, 2014; Schmitz *et al.*, 2015). Guru SD berarti harus kreatif, inovatif, dan memiliki seni mengajar sehingga tujuan belajar tercapai, misalnya materi saat itu mengenai kalimat dan paragraf. Pengertian kalimat dan paragraf yang abstrak itu dapat disampaikan melalui permainan tebak kata atau scramble kalimat /acak kalimat menjadi paragraf. Manfaat permainan bahasa adalah (Cruickshank, Jenkins and Metcalf, 2014):

1. Pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan
2. Membangun sikap mental, sosial, dan toleransi
3. Memahami konsep abstrak dengan cara konkret
4. Melatih berbagai keterampilan berbahasa
5. Meraih makna belajar melalui pengalaman
6. Membangun kreativitas dan berpikir kritis

Ada banyak permainan bahasa yang dapat dirancang guru untuk metode pembelajaran. Namun, tidak semua permainan bahasa baik untuk siswa. Beberapa ciri permainan bahasa yang baik adalah:

1. Mengembangkan 4 kompetensi inti (sikap spiritual, sosial, pengetahuan, keterampilan).
2. Melatih 4 keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara baik secara terintegrasi keempat keterampilan ataupun beberapa keterampilan berbahasa saja.
3. Melibatkan seluruh peserta didik untuk bekerja sama & berkreasi
4. Permainan harus dikemas sesuai tujuan pembelajaran

5. Permainan harus ditutup dengan kesimpulan dan refleksi. Setiap permainan pastikan memuat nilai-nilai sosial yang dialami siswa dan pada akhir permainan harus diberikan sesi refleksi terkait nilai-nilai itu sehingga permainan itu menjadi bermakna untuk kehidupan siswa.

Beberapa macam permainan bahasa di SD yang dapat digunakan antara lain:

1. Permainan huruf, seperti bernyanyi lagu abjad lalu menebak huruf secara bergiliran untuk melatih budaya antre.
2. Permainan cerita bersambung melatih kerja sama untuk mencapai tujuan Bersama.
3. Permainan mencari lokasi melatih kerja sama untuk saling membantu.
4. Permainan monopoli cerita untuk melatih saling menghargai perbedaan.

PEMBAHASAN

Landasan sosio-epistemologi yang mengembangkan daya kesadaran kritis atau penyadaran kritis di sini bukan sekadar sebuah teknik, transfer informasi atau pelatihan keterampilan (kecakapan), tetapi proses dialogis yang mampu membimbing dan mengantarkan para individu (masyarakat) secara bersama-sama untuk memecahkan masalah-masalah eksistensial manusia secara kritis dan cerdas. Sosio-epistemologi dengan menumbuhkan ruang kesadaran kritis lebih menunjukkan sebuah makna transformatif dan bukan repetitif. Repetitif artinya guru/dosen hanya mengulangi apa yang pernah didapatkannya kepada peserta didiknya (Watloly, 2016:76). Ini berarti pengetahuan atau keilmuan dengan tahap pengembangan kesadaran kritis lebih bermakna transformatif karena berusaha menumbuhkan kesadaran kritis di dalam individu dan masyarakat untuk mentransformasi sistem realitasnya yang saling berkaitan secara kompleks. Kesadaran kritis di sini mengemban tugas “pembebasan” dan “perubahan” sosial yang bertanggung jawab.

Metode permainan sebagai salah satu metode pembelajaran di SD yang mudah diterima siswa sangat tepat digunakan untuk membangun kesadaran kritis siswa melalui permainan-permainan yang dirancang guru. Di dalam permainan diberikan permasalahan-permasalahan terkait materi keterampilan berbahasa Indonesia. Siswa dituntut untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan persoalan tersebut yang dapat dirancang secara individual maupun kelompok. Ketika proses berpikir dan menyelesaikan persoalan, tugas guru haruslah mengamati dan mengarahkan siswa untuk menyelesaikan persoalannya dengan kesadaran kritis dan bukan kesadaran magis maupun kesadaran semu/naif. Guru tidak boleh bosan untuk memotivasi siswa membangun kesadaran kritisnya, terutama pada bagian refleksi setelah permainan harus menyediakan waktu cukup untuk menanamkan kesadaran kritis serta nilai-nilai karakter mereka. Apabila kesadaran kritis ditanamkan sejak SD maka karakter siswa pun akan terbentuk. Hal ini perlu kerjasama antara pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat.

Oleh karena itu, ini bukanlah perkara yang mudah karena melibatkan banyak komponen dengan berbagai latar belakang. Seharusnya pembentukan karakter anak-anak juga harus bersimultan dan bersinergi dengan pembentukan karakter dan kesadaran kritis masyarakat juga pemerintah. Mereka yang kini duduk di bangku SD merupakan salah satu generasi emas yang harus dipersiapkan. Generasi emas adalah Generasi yang diperkirakan memegang peranan penting di tahun 2045 terutama adalah peserta didik yang saat ini sedang duduk di PAUD, SD, SMP dan SLTA, termasuk juga mereka yang sedang duduk di perguruan tinggi. Mereka merupakan generasi yang sanggup bersaing secara global dengan kecakapan intelektual, sehat dan menyehatkan dalam interaksi dengan lingkungan, berbudi luhur, produktif dalam hal yang positif, inovatif, serta damai dalam interaksi sosialnya. Diperkirakan pada saat HUT Indonesia tahun 2045 penduduk Indonesia akan mendekati 500 juta orang penduduk, dan sekitar 100 juta penduduk tersebut tergolong dalam usia produktif.

Apakah strategi yang harus kita lakukan untuk mempersiapkan generasi ini agar mampu bersaing dan menjadi manusia Indonesia yang utuh? Untuk mewujudkan cita-cita membangkitkan Generasi Emas Indonesia diperlukan kebijakan-kebijakan dari pemerintah agar cita-cita Bangsa Indonesia ini dapat tercapai, salah satunya Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang hadir bersama Kurikulum Merdeka. Pada P5 penguatan karakter yang mempersiapkan manusia Indonesia yang memiliki empat kompetensi siswa abad 21, yaitu 4C: *Critical Thinking & Problem Solving, Creativity, Communication Skills, ability to work Collaboratively* (Churchill, 2020; Julie, Alyson and Anne-Sophie, 2020). Metode permainan yang mengintegrasikan keterampilan 4C sangat membantu pembentukan generasi emas yang berkarakter sosial.

SIMPULAN

Berdasarkan Landasan sosio-epistemologi yang melakukan penyadaran kritis perlu ditanamkan melalui pembelajaran di sekolah dengan berbagai metode, salah satunya metode permainan. Melalui metode permainan bahasa proses belajar berlangsung menyenangkan sehingga siswa mudah menerima konsep-konsep yang abstrak. Siswa juga berlatih untuk mengolah hati, mengolah rasa, dan mengolah pikiran yang akan menumbuhkan sifat menghargai antara satu dan yang lain. Kondisi ini sejalan dengan fakta betapa majemuknya masyarakat Indonesia. Dengan demikian, siswa tumbuh menjadi pribadi-pribadi yang memiliki kesadaran kritis dan kreatif yang berguna bagi orang lain. Proses landasan filosofi sosio-epistemologi di dalam permainan bahasa dapat digambarkan sebagai berikut.



Oleh karena itu, guru dituntut kreatif dan inovatif dalam merancang metode pembelajaran yang membentuk dan mengarahkan kesadaran dan karakter siswa. Perlu kerja sama antara pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat untuk menyiapkan generasi emas Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, C. (2014) *Filsafat bahasa dan pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Churchill, N. (2020) 'Development of students' digital literacy skills through digital storytelling with mobile devices', *Educational Media International*, 57(3), pp. 271–284. doi:10.1080/09523987.2020.1833680.
- Creighton, S. and Szymkowiak, A. (2014) 'The effects of cooperative and competitive games on classroom interaction frequencies', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 140, pp. 155–163. doi:10.1016/j.sbspro.2014.04.402.
- Cruickshank, D.R., Jenkins, D.B. and Metcalf, K.K. (2014) *Perilaku mengajar*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hafrison, M. (2008) 'Permainan dalam pembelajaran keterampilan berbicara di kelas rendah sekolah dasar: Sebuah alternatif model pembelajaran bahasa bernuansa psikolinguistik', *Jurnal Bahasa dan Seni*, 9/2.
- Judiani, S. (2010) 'Implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui penguatan pelaksanaan kurikulum', *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16.
- Julie, H., Alyson, H. and Anne-Sophie, C. (2020) 'Designing Digital Literacy Activities: An Interdisciplinary and Collaborative Approach', in *2020 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*. IEEE, pp. 1–5. doi:10.1109/FIE44824.2020.9274165.
- Kemendikbud (2010) 'Penerapan pendidikan karakter dimulai di SD', *Kompas*.
- Kuswandoro (2015) *Filsafat ilmu dan sosio epistemologi*. Malang. Available at:

- <http://wkwk.lecture.ub.ac.id/2015/11/> .
- Lie, A. (2010) 'Pendidikan karakter sulit diterapkan', *Kompas*.
- Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa (2013) *Ki Hajar Dewantara: Pemikiran, konsepsi, keteladanan, dan sikap merdeka*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Press.
- Manullang, B. (2013) 'Grand desain pendidikan karakter generasi emas 2045', *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4/1. doi:10.21831/jpk.v0i1.1283.
- Marihandono, D. (2017) 'Prinsip pendidikan Tamansiswa pada awal pendiriannya', in *Ki Hajar Dewantara: Pemikiran dan perjuangannya*. Jakarta: Museum Kebangkitan Nasional Kemendikbud.
- Mulyana, Y. (2011) *Pendidikan sastra dan karakter bangsa*. Bandung: FPBS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pranowo, P. (2017) *Teori belajar bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadulloh, U. (2015) *Pengantar filsafat pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV.
- Schmitz, B. *et al.* (2015) 'Attuning a mobile simulation game for school children using a design-based research approach', *Computers and Education*, 81, pp. 35–48. doi:10.1016/j.compedu.2014.09.001.
- Setiawan, J. and Sudrajat, A. (2018) 'Pemikiran postmodernisme dan pandangannya terhadap ilmu pengetahuan', *Jurnal Filsafat*, 28(1), p. 25. doi:10.22146/jf.33296.
- Slavin, R.E. (2015) 'Cooperative learning in elementary schools', *Education 3-13*, 43(1), pp. 5–14. doi:10.1080/03004279.2015.963370.
- Susanto, E. (2012) *60 Games untuk mengajar*. Yogyakarta: Lukito.
- Suyatno (2005) *Permainan pendukung pembelajaran bahasa dan sastra*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tilaar, H.A.R. and Nugroho, R. (2016) *Kebijakan pendidikan: Pengantar untuk memahami kebijakan pendidikan dan kebijakan pendidikan sebagai kebijakan publik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Vladimir, V.F. (2002) *Writing games: Multicultural case studies of academic literacy practices in higher education, Gastronomía ecuatoriana y turismo local*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publisher.
- Veloo, A. and Chairhany, S. (2013) 'Fostering students' attitudes and achievement in probability using teams-games-tournaments', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, pp. 59–64. doi:10.1016/j.sbspro.2013.09.152.
- Watloly, A. (2016) *Sosio-epistemologi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Witsel, M. and Boyle, A. (2017) 'The ontology of teaching in transcultural contexts: Four voices of competence', *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 21(June), pp. 154–162. doi:10.1016/j.jhlste.2017.06.002.
- Zuchdi, D. *et al.* (2014) 'Pemetaan implementasi pendidikan karakter di SD, SMP, SMA di Kota Yogyakarta', *Jurnal Pendidikan Karakter* [Preprint]. doi:<https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.2172>.