

PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI TEATER GAMES

Tafsir Hudha

Program Studi Teater, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Email: tafsir@isi-ska.ac.id

Abstract

In the community, the children of the village of Drono in the Tembarak sub-district of Temanggung, have low discipline and show a fairly high attitude or ego, like freedom and do not want to be bound or reluctant to be burdened with issues of education. Their character is less formed as a creative soul in expressing their emotions.

These characters in the theory of multiple intelligences are referred to as low intrapersonal intelligence. Namely, the low ability of a person in shaping self-quality related to independence, understanding self-potential, a sense of responsibility and self-confidence and creativity in expressing his emotions. The low intrapersonal intelligence, will have more complex problems in living community life and tend to be formed into children who are passive and less creative.

Creativity is a talent that is potentially owned by everyone, which can be identified and developed through effective and efficient learning. Based on the assumption that children are active theory builders, the learning process while playing is the right model. Playing techniques drama or theater games offer a fun and exciting approach to the learning and teaching process, as well as reciprocal relationships in skills training. Theater games are created to explore one's potential and explore their active and creative abilities in responding to and overcoming problems they face. This sensitivity will be manifested in the form of actions and reactions, both personally and in groups.

Theater game and teaching process, as well as reciprocal relationships in skills training. Theater games are created to explore one's potential and explore their active and creative abilities in responding to and overcoming problems they face. This sensitivity will be manifested in the form of actions and reactions, both personally and in groups.

Theater games triggered by Viola Spolin will be taught as a method of forming children's characters in Drono village, Tembarak sub-District, Temanggung, through simple and practical forms of theater games but very important for the development of cognitive intelligence, social intelligence and the formation of children's personality. Theater games learning is realized through steps: Preparation, Learning and Evaluation Activities, by choosing the type of game: Energy (heating) Game, Accepting (acceptance) Game, Association (association of imagination) Game and Core training.

Learning activities through theatrical game training can broaden social interaction and develop social skills, namely learning to share, living together with mutual respect and respect, learning to take part in community life in general. In addition, the results achieved will be able to improve physical development, body coordination, and develop and sharpen the sensitivity of gross and fine motor skills.

Keywords: *Intrapersonal Intelligence, Creativity, Theater Games.*

PENDAHULUAN

Pengembangan pikir dan kepribadian anak sangat ditentukan oleh proses pembelajaran yang dipelajari secara langsung maupun tidak langsung melalui orang-orang terdekat. Proses pembelajaran inilah yang akan membentuk sikap dan sifat anak melalui pemahamannya terhadap yang di lihat atau di dengar, diperoleh, dan diajarkan oleh lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah sebagai sumber pengetahuan dan pengalaman dalam pengembangan dan pertumbuhannya di masa depan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru di SD maupun di TK Drono terdapat beberapa persoalan dalam pendidikan anak di Desa Drono, kecamatan Tembarak, Temanggung, yakni sebagian besar dari mereka (siswa) tidak memiliki motivasi belajar yang jelas atau terarah, acuh dengan pelajaran maupun pembelajaran, tidak dapat focus, susah diatur atau diperengatkan, memiliki etitute yang kurang baik, kurang menghargai orang lain dan kurang memiliki tata krama serta kurang bertanggung jawab dalam melakukan perbuatan. Fakta yang kami temukan, ada beberapa siswa yang telah menginjak kelas 2 bahkan kelas 3 tetapi masih belum lancar dalam membaca, menulis maupun berhitung. Hal-hal tersebut diatas menunjukkan bahwa kualitas karakter siswa cenderung rendah, sehingga berpengaruh buruk pula dalam hubungan kehidupan bersosialnya.

Di lingkungan masyarakat, anak-anak desa Drono kurang terbentuk sebagai jiwa yang kreatif dalam mengekspresikan emosinya. Benturan-benturan sosial jarang muncul dalam kehidupan anak-anak karena kurangnya interaksi sosial yang memunculkan persoalan-persoalan untuk pendewasaan mereka. Ruang berinteraksi seperti ruang bermain bersama yang mewadahi, tidak dimiliki oleh desa. Penggunaan teknologi seperti handphone, justru memiliki andil dalam

mencetak anak-anak yang berjiwa individual dan egois. Hal yang mereka lakukan dalam pergaulan adalah ngobrol bersama, membicarakan hal-hal yang tidak ‘bermutu’, seperti tentang acara televisi, game-game (handphone play/ online) yang mereka mainkan atau mereka capai, atau sekedar berdua umpatan kotor sambil menikmati rokok.

A. Permasalahan Mitra

Setiap anak diharapkan menjadi dewasa di kemudian hari, tidak hanya tumbuh dan berkembang secara fisik, tetapi juga menjadi matang secara emosional, sosial dan moral. Anak merupakan individu yang suatu saat akan bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, mampu menentukan jalan hidup yang menjadi pilihannya, serta mampu beradaptasi terhadap lingkungannya. Sikap tersebut nampak jauh dari harapan dan menjadi permasalahan yang harus diselesaikan bagi peran dan tanggung jawab anak-anak di desa Drono. Melihat hal tersebut, anak-anak desa Drono perlu dilatih dan dibekali dengan kemampuan diri, baik kemampuan kecerdasan kognitif maupun kemampuan kecerdasan sosial agar terbentuk menjadi anak yang mandiri, kreatif, bertanggung jawab serta percaya diri dalam menyelesaikan segala persoalan hidupnya dan dapat bermanfaat bagi orang lain dan lingkungannya.

Aspek-aspek tersebut dalam teori kecerdasaan majemuk biasa disebut dengan istilah kecerdasaan pribadi atau intrapersonal. Kecerdasaan intrapersonal merupakan kemampuan seseorang dalam membentuk kualitas diri terkait dengan kemandirian diri, pemahaman tentang potensi diri, rasa tanggung jawab dan kepercayaan diri serta kreatif dalam mengekspresikan emosinya. Rendahnya kecerdasan intrapersonal, akan lebih memiliki persoalan-persoalan yang lebih kompleks dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Anak yang memiliki kecerdasaan intrapersonal tinggi dapat diberi kepercayaan untuk menetapkan target, memilih kegiatan dan memotivasi

dirinya sendiri. (Diana, 2006).

Kurangnya ketersediaan ruang dan sarana berekspresi sebagai wadah kreatifitas serta pola kegiatan keseharian anak-anak di desa Drono di luar sekolah, mereka cenderung terbentuk menjadi anak-anak yang pasif dan kurang kreatif. Menurut Drevdahl kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang dapat ditemukan (diidentifikasi) dan dipupuk melalui pendidikan karakter yang tepat, salah satu masalah yang kritis adalah bagaimana dapat menemukan potensi kreatif dan bagaimana dapat mengembangkannya melalui pengalaman hidup yang dijalannya. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintetis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis (Hurlock, 1993).

Merujuk persoalan-persoalan di atas, prioritas yang dihadapi oleh anak-anak di desa Drono adalah bagaimana meningkatkan kecerdasan intrapersonal (kognitif dan sozial) serta membangun kreativitas anak, sehingga tercetak anak-anak yang berkualitas dan berkarakter. Usaha untuk menumbuhkan kreativitas anak memerlukan dukungan dari sikap orang tua, para pendidik dan lingkungan masyarakatnya dalam penyediaan sarana dan fasilitas, serta kearifannya dalam memperkenalkan kegiatan kreatif kepada anak. (Munandar, 1988).

Pembelajaran adalah suatu proses yang

dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Beberapa prinsip yang menjadi landasan pengertian tersebut adalah: *Pertama*, pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku. Prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran itu ialah adanya perubahan perilaku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami pembelajaran akan berubah perilakunya. Tetapi tidak semua perubahan perilaku adalah hasil pembelajaran. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut ini: (a) *Perubahan yang disadari*. Artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuannya telah bertambah, keterampilannya telah bertambah dan mungkin saja ia telah lebih yakin terhadap peningkatan kemampuan dirinya; (b) *Perubahan yang bersifat kontinyu (berkesinambungan)*. Artinya suatu perubahan yang telah terjadi sebagai hasil pembelajaran akan menyebabkan terjadinya perubahan yang lain. Misalnya, seorang anak yang telah belajar membaca, ia akan berubah perilakunya dari tidak mampu membaca menjadi dapat membaca; (c) *Perubahan yang bersifat fungsional*. Artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan; (d) *Perubahan yang bersifat positif*. Artinya terjadi adanya pertambahan perubahan dalam diri individu. Perubahan yang diperoleh senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya; (e) *Perubahan yang bersifat aktif*. Artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya akan tetapi melalui aktivitas individu; (f) *Perubahan yang bersifat permanen*. Artinya perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri individu, setidak-tidaknya untuk masa tertentu; dan (g) *Perubahan yang bertujuan dan terarah*. Artinya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai.

Kedua, hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan. Prinsip ini mengandung arti bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran adalah meliputi semua aspek perilaku dan bukan hanya satu atau dua aspek saja. Perubahan perilaku itu meliputi aspek-aspek perilaku kognitif, afektif dan juga motorik.

Ketiga, pembelajaran merupakan suatu proses. Prinsip ketiga ini mengandung makna bahwa pembelajaran itu merupakan suatu aktivitas yang berkesinambungan. Di dalam aktivitas itu terjadi adanya tahapan-tahapan aktivitas yang sistematis dan terarah. Jadi, pembelajaran bukan sebagai suatu benda atau keadaan yang statis, melainkan merupakan suatu rangkaian aktivitas-aktivitas yang dinamis dan saling berkaitan. Pembelajaran tidak dapat dilepaskan dengan interaksi individu dengan lingkungannya.

Keempat, proses pembelajaran terjadi karena adanya sesuatu yang mendorong dan ada suatu tujuan yang akan dicapai. Prinsip ini mengandung arti bahwa aktivitas pembelajaran itu terjadi karena ada sesuatu yang mendorong dan sesuatu yang ingin dicapai. Hal yang mendorong adalah karena adanya kebutuhan yang harus dipuaskan, dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Atas dasar prinsip itu, maka pembelajaran akan terjadi apabila individu merasakan adanya kebutuhan yang mendorong dan ada sesuatu yang perlu dicapai untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan. Belajar tidak akan efektif tanpa adanya dorongan dan tujuan.

Kelima, pembelajaran merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah kehidupan melalui situasi yang nyata dengan tujuan tertentu. Pembelajaran merupakan bentuk interaksi individu dengan lingkungannya, sehingga banyak memberikan pengalaman dari situasi nyata. Perubahan perilaku yang diperoleh dari pembelajaran, pada dasarnya merupakan pengalaman. Hal ini berarti bahwa selama individu dalam proses

pembelajaran hendaknya tercipta suatu situasi kehidupan yang menyenangkan sehingga memberikan pengalaman yang berarti.

Pendidikan karakter perlu memperhatikan tahap-belajar pada ranah afektif. Menurut Gagne (1985) belajar adalah suatu berubahan dalam kemampuan yang bertahan lama dan bukan berasal dari proses pertumbuhan (dalam Suwatra, 2015:2). Bloom (1964) membuat lima tahap belajar ranah afektif yaitu penerimaan, pemberian tanggapan, penghargaan, pengorganisasian dan internalisasi. Pada usia anak-anak, belajar afektif dapat dilakukan sampai tahap ke tiga yaitu tahap penghargaan. Pada usia remaja, belajar afektif dapat maju satu tahap lagi yaitu ke ranah pengorganisasian. Sedangkan pada usia dewasa, belajar afektif sampai pada tahap internalisasi. Proses belajar ranah afektif yang dapat membentuk karakter kepribadian dapat terjadi melalui mekanisme sebagai berikut: a) Penerimaan (receiving phenomena), pada saat ini, anak-anak baru pertama kali menerima pesan atau nasihat tentang nilai-nilai baik dan buruk dalam perilaku manusia. Anak-anak akan berhasil menjadi manusia yang berkarakter positif jika dia mau mendengarkan pesan atau nasihat tentang nilai-nilai dalam perilaku yang terkandung di dalamnya. b) Pemberian respon atau menanggapi (responding). Setelah anak mendengar pesan atau nasihat tentang nilai-nilai baik dan buruk, kemudian memberi respon. Anak yang berpotensi memiliki karakter positif akan mematuhi nilai-nilai yang baik seperti apa yang telah diterima pada tahap sebelumnya. c) Penghargaan (valuing), setelah anak mematuhi nilai-nilai positif dalam perilakunya, anak sudah mulai menerapkan nilai-nilai baik tersebut dalam kehidupan sehari-harinya meskipun sudah tidak ada pihak lain yang menyuruhnya. d) Pengorganisasian (organization) terjadi jika anak sudah terbiasa menerapkan nilai-nilai positif, maka dia akan dapat memutuskan untuk memilih nilai yang baik-baik saja jika suatu saat dihadapkan pada beberapa pilihan nilai yang berbeda-beda. e)

Internalisasi nilai (internalizing value) yaitu terjadi ketika nilai-nilai telah menjadi filsafat hidup sehingga orang tidak akan terpengaruh oleh faktor luar. Perilaku positif atau negatif sudah masuk ke dalam diri, konsisten, dan dapat diprediksi sehingga sulit untuk diubah. Model-model pendidikan karakter menurut jenjang usia yang dikaji dari berbagai hasil penelitian dapat dirumuskan kembali dalam berbagai macam tindakan pendidikan karakter.

Ketepatan dalam pemilihan pola pengajaran menjadi sangat penting guna efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Berdasarkan asumsi bahwa anak adalah pembangun teori yang aktif (*theory builder*), maka proses belajar sambil bermain merupakan pilihan yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikan. Ketika bermain, anak dengan spontan bereksplorasi, menemukan sendiri hal-hal yang sangat membanggakannya. Dengan bermain anak juga mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan emosi, fisik dan intelektualnya. Menurut Hetherington dan Parke, bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu yang dihadapinya dan akan berfikir kreatif dalam memecahkan persoalan. Bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak, meningkatkan perkembangan sosial anak, serta dengan bermain yang menampilkan bermacam-macam peran, anak berusaha memahami keberadaan atau peran orang lain dan akan mampu menempatkan diri atas kedudukan atau perannya dimasyarakat yang akan didiami setelah ia dewasa nanti. Pola bermain yang mengajarkan hal tersebut di atas, salah satunya melalui teknik bermain drama atau permainan teater.

KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Drama dalam bahasa Yunani berarti aksi atau melakukan sesuatu dengan dorongan jiwa. Pembelajaran dalam bermain drama adalah

pembelajaran yang berpijakan pada permainan peranan yang biasa diterapkan dalam proses pelatihan drama, untuk mengeksplor suatu masalah, dan mampu menemukan pemecahan atas masalahnya. Menurut Bennet, Drama merupakan bagian dari permainan peranan (role playing). Bennet membagi permainan peranan menjadi dua macam yaitu sosiodrama dan psikodrama. Sosiodrama adalah permainan peranan yang ditujukan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia. Psikodrama merupakan dramatisasi dari persoalan-persoalan yang berkaitan dengan gangguan serius dalam kesehatan mental para partisipan, sehingga tujuannya ialah perombakan dalam struktur kepribadian seseorang. Psikodrama biasanya dipentaskan secara spontan tanpa skenario yang telah ditetapkan. Psikodrama bersifat kegiatan terapi dan ditangani oleh seorang ahli psikoterapi. Teknik ini dikembangkan oleh JL. Moreno pada tahun 1920 – 1930, yang mengungkapkan bahwa dalam permainan drama terdapat psikodrama, peran dimensi psikologi. Permainan tanpa naskah dan mengungkapkan bagian-bagian yang tidak diulang adalah suatu katarsis (bentuk mengekspresikan/meluapkan perasaan) ketika ia melakonkan suatu peran dalam kehidupan sehari-hari, akan membangun intelektual dan mencipta jiwa yang kreatif.

Permainan teater atau drama adalah sebuah bentuk pengembangan manusia dengan eksplorasi, melalui tindakan dramatis, masalah, isu, keprihatinan, mimpi dan cita-cita tertinggi orang, kelompok, sistem dan organisasi. Hal ini kebanyakan digunakan sebagai metode kerja kelompok, di mana setiap orang dalam kelompok dapat menjadi agen penyembuhan (therapeutic agent) untuk satu sama lain dalam kelompok. Bermain drama merupakan salah satu cara yang bisa digunakan sebagai media pengembangan manusia (human development). Dengan berakting dalam sebuah drama diharapkan hal ini akan dapat menyadarkan seseorang (insight) dan juga menggali (to explore) permasalahan yang sedang dihadapinya. Berbagai isu (issue) atau masalah dan kemungkinan pemecahannya

dimainkan terasa lebih baik daripada sekedar berbicara.

Teknik bermain drama atau permainan teater menawarkan pendekatan yang sangat kuat untuk mengajar dan belajar, serta hubungan timbal-balik pelatihan keterampilan. Teknik tindakan dalam bermain drama atau teater juga menawarkan cara untuk menemukan dan mengkomunikasikan informasi tentang kegiatan dan situasi di mana komunikator telah terlibat. Menurut Gerald Corey bermain drama atau dengan permainan teater dimaksudkan agar individu yang bersangkutan dapat memperoleh pengertian lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep pada dirinya, menyatakan kebutuhannya-kebutuhannya, dan menyatakan reaksinya terhadap tekanan-tekanan terhadap dirinya. Tujuan dari permainan drama atau teater ini adalah membantu mengatasi masalah-masalah pribadi dengan cara menggunakan permainan peran, drama, atau terapi tindakan. Permainan tersebut merupakan cara untuk mengungkapkan perasaan tentang konflik, kemarahan, agresi, perasaan bersalah dan kesedihan.

Jacob Moreno berpendapat teknik dramatik, manusia dapat berusaha menciptakan atau menciptakan kembali suasana fisik dan emosional yang dikehendaki. Sementara menurut Betary Maharani, Ada dua manfaat penting dalam permainan drama atau teater, pertama manfaat kartasis atau melepaskan emosi. Manfaat kedua adalah bisa melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain. Dengan mendramatisasikan konflik-konflik batinnya, pasien dapat merasa sedikit lega dan dapat mengembangkan pemahaman (insight) baru yang memberinya kesanggupan untuk mengubah perannya dalam kehidupan yang nyata.

Merujuk atas persoalan yang dihadapi anak-anak di desa Drono kecamatan Tembarak Temanggung, maka pembelajaran yang efektif untuk membentuk karakter anak di desa Drono adalah dengan menggunakan model pembelajaran bermain atau disebut *game education*, dengan berpijak pada permainan

teater atau *theater games*.

Dari berbagai pelatihan seni teater yang ada, metode yang dikembangkan oleh Viola Spolin sangat menarik untuk dicermati dan diaplikasikan sebagai model pembelajaran dengan bermain. Model pelatihannya adalah *Theater Game for The Classroom* atau *Improvisation Theater*, yakni pemain teater dilatih untuk melakukan potongan-potongan adegan secara improvisatoris dengan maksud dan tujuan tertentu. Model ini selanjutnya disebut sebagai *theater games* dan ia kembangkan tidak hanya pada aktor profesional tetapi juga pada sekolah-sekolah.

Theater games secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah pendekatan pembelajaran seni teater melalui permainan. Permainan yang diciptakan dapat digunakan untuk mempelajari bidang-bidang dalam teater baik secara mandiri atau terintegrasi. Dalam metode drama, teater biasanya diajarkan secara teoritis (akademis), parsial yakni masing-masing bidang diajarkan terpisah, misal; olah tubuh, olah suara, penghayatan peran, mimesis yakni model yang menuntut murid meniru guru atau produk jadi lain, demonstrasi yakni murid memperagakan dan guru mengkritisi serta secara intuitif seperti model sanggar.

Theater games mengajarkan sesuatu secara tidak langsung melalui sebuah permainan sehingga tanpa disadari, siswa sedang atau telah mempelajari ‘sesuatu’ dalam permainan tersebut. Karena sifatnya yang tidak langsung pada tujuan maka game dapat mengajarkan hal-hal lain di sebalik teater (*beyond the theater*), yang mendukung proses berteater.

Theater games secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah pendekatan pembelajaran yang berpijak pada pembelajaran teknik-teknik bermain teater dan dikemas secara sederhana melalui model permainan. *Theater games* diciptakan untuk menggali potensi seseorang, dalam kemampuannya merespon persoalan atau permasalahan yang dihadapinya. Kepekaan tersebut akan diwujudkan dalam bentuk aksi dan reaksi, baik secara personal maupun secara kelompok.

Theater games pertama kali diterapkan oleh Viola Spolin pada tahun 1946 di Hollywood. Viola Spolin dianggap sebagai ibu baptis improvisasi untuk perkembangan Permainan Teater, serangkaian teknik untuk merangsang kreativitas pada anak-anak yang menjadi populer dengan komedi, teater dan seniman film dan kemudian dikembangkan untuk orang-orang dari segala usia dan kehidupan. *Theater games* ditujukan untuk melatih para pelaku teater dalam mengembangkan karakter peran, sekaligus mengajarkan pengetahuan (ilmu) secara tersamar.

Viola Spolin Lahir 7 November 1906 di Chicago. Spolin memulai karirnya sebagai pekerja pemukiman dengan imigran dan anak-anak kota. Bekerja dengan Neva Boyd (seorang inovator dalam penggunaan formal permainan dan permainan sebagai kekuatan pengembangan sosial, psikologis, dan pendidikan), ia menemukan nilai permainan dalam menumbuhkan ekspresi diri dan meruntuhkan hambatan perbedaan budaya dan etnis. Sambil melayani sebagai pengawas drama untuk cabang Proyek Rekreasi Proyek Pembangunan Kemajuan Chicago (1939-1941), Spolin mengembangkan blok bangunan untuk apa yang ia sebut “*The Theater games*”.

Pada tahun 1946, ia mendirikan Perusahaan Aktor Muda di Hollywood dan kembali ke Chicago pada tahun 1955 untuk memimpin Klub *Teater Playwright* dan kemudian melakukan workshop permainan dengan Kompas, perusahaan akting pertama profesional, improvisasi negara. Dia menjadi direktur lokakarya dengan Perusahaan Kota Kedua, yang dibentuk oleh putranya, Paul Sills.

Setelah publikasi Improvisasi untuk Teater, Spolin terus bekerja di teater, film, dan televisi. Dia menerbitkan *File Teater Game* sebagai sumber daya bagi para guru untuk memanfaatkan tekniknya. Kemudian bekerja termasuk versi permainan teater untuk para direktur dan guru sekolah dasar. 1939-1941 Pada tahun 1976, ia mendirikan Pusat Permainan Teater Spolin di Hollywood, melayani sebagai direktur artistik dan mengajar ke 1990-an. Dia

meninggal 22 November 1994 di Los Angeles.

Theater games karya Viola Spolin memiliki aplikasi di mana saja orang perlu berinteraksi: dalam agama, kesehatan mental, sekolah untuk anak-anak yang bermasalah dan berbakat, dan di tempat lain. Seperti Spolin mengatakan kepada *Los Angeles Times* pada tahun 1974, “*Theater games* adalah proses yang berlaku untuk setiap bidang, disiplin, atau materi pelajaran yang menciptakan tempat di mana partisipasi penuh, komunikasi dan transformasi dapat terjadi.”

Pada tahun 1963, ia menerbitkan *Improvisasi untuk Teater*, koleksi lebih dari 200 latihan dan permainan yang ia kembangkan selama bertahun-tahun kerjanya. Karya ini mempopulerkan filosofinya tidak hanya di dunia teater, tetapi juga dalam pelatihan sensitivitas, terapi kelompok, dan ilmu sosial.

Dalam *Improvisasi untuk Teater*, Spolin menulis, “Jika lingkungan memungkinkan, siapa pun dapat belajar apa pun yang dia pilih untuk dipelajari; dan jika individu mengizinkannya, lingkungan akan mengajarkan kepadanya semua yang harus diajarkannya. ‘Bakat’ atau ‘kekurangan bakat’ tidak ada hubungannya dengan itu.”

Kunci untuk rubrik permainan Spolin adalah istilah *fisikisasi* (“menunjukkan dan tidak memberi tahu”), *spontanitas* (“momen ledakan”), *intuisi* (“pengetahuan tanpa gangguan di luar peralatan sensorik-fisik dan mental”), *penonton* (“bagian dari permainan, bukan para “penonton” yang kesepian, dan *transformasi* (“aktor dan penonton sama-sama menerima sebagai penampilan realitas baru”).

Dalam praktek pelaksanaan *theater games*, Viola Spolin mampu mengajarkan beragam skill seperti:

- Gerak (gerak berdasar ritme dan musik, gerak enerjik, kesadaran dan kepekaan tubuh)
- Persepsi dan Ekspresi (observasi, konsentrasi, memori, imitasi, refleksi, kepekaan panca indera)
- Unsur Dramatik (setting, plot, karakter, dialog, kolaborasi, pemeran)

- Kreativitas (dramatisasi, pantomim, improvisasi)

Theater games yang dicetuskan oleh Viola Spolin akan diajarkan sebagai metode pembentukan karakter anak usia sekolah di desa Drono, kecamatan Tembarak Temanggung melalui bentuk-bentuk permainan teater yang sederhana dan praktis tetapi sangat penting bagi perkembangan kognitif, social dan kepribadian anak. Melalui *theater games* ini, anak akan memahami kaitan antara diri dan lingkungan sosialnya, anak akan dapat belajar bergaul dan memahami aturan pergaulan.

METODOLOGI

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti menggunakan penalaran deduktif-induktif. Penalaran deduktif dimulai dari hal-hal yang bersifat umum menuju ke hal-hal yang khusus. Sedangkan penalaran induktif adalah pencarian pengetahuan yang dimulai dengan observasi terhadap hal-hal yang khusus (fakta kongkrit), dari kajian atas fakta kongkrit ini diperoleh kesimpulan umum. Dengan demikian penalaran deduktif-induktif, yaitu kegiatan berpikir ulang-alik antara penalaran deduktif dan penalaran induktif.

Metodologi penelitian adalah kajian tentang metode-metode tertentu yang digunakan dalam penelitian. Metode diartikan sebagai suatu cara berpikir dan cara melaksanakan hasil berpikir untuk melakukan sesuatu pekerjaan secara baik dan benar.

Berdasarkan pengukuran dan analisis data peneliti berpijak pada penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas, yakni mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, metode baru, atau pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dalam kelas. Hal tersebut sejalan dengan ciri-ciri penelitian tindakan kelas, yakni:

- a. Praktis dan relevan untuk situasi yang aktual di dalam kelas.

- b. Menyediakan kerangka yang teratur untuk pemecahan masalah.
- c. Fleksibel dan adaptif, memungkinkan diadakan perubahan-perubahan selama dalam masa penelitian.
- d. Tujuannya bersifat situasional

Proses pembelajaran yang diterapkan dalam pelatihan *theater games* lebih bersifat praktis sehingga ruang kosong akan terasa lebih efektif.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penerapan kegiatan ini adalah:

1. Langkah persiapan

Pada langkah ini, pengusul melakukan survey dan pengumpulan data terhadap persoalan-persoalan yang dihadapi oleh mitra, sekaligus mempersiapkan perencanaan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam menyelesaikan persoalan-persoalan tersebut. Dalam langkah pertama ini, pengusul mengidentifikasi dan merelevansikan isi setiap bidang yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Pada tahap persiapan, pengusul mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan :

- 1) Pemberian materi melalui ceramah maupun secara tertulis sehingga anak dapat memiliki pemahaman yang mendalam berkaitan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 2) Merancang konsep dasar kreativitas siswa yang ingin dicapai melalui kegiatan.
- 3) Memilih dan menetapkan hasil perencanaan permainan yang disesuaikan menurut kebutuhan dilapangan.
- 4) Perencanaan jadwal dan pelaksanaan kegiatan atau melaksanakan tindakan
- 5) Mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis data serta menyusun laporan

2. Kegiatan Pembelajaran

Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan kegiatan. Tahap ini dipergunakan untuk memberikan pelatihan dan pengalaman langsung kepada siswa dengan mempraktekan materi-materi yang telah dirancang dengan menggunakan metode *trial and error*, ujicoba dilakukan sampai siswa dapat mengaplikasikan materi pelatihan yang diberikan secara benar. Pada tahap ini juga dilakukan pencatatan atas

pelaksanaan pelatihan dari tiap-tiap materi kegiatan, terkait dengan target atau capaian yang dimiliki siswa. Hal ini dilakukan sebagai penilaian atas peningkatan hasil kegiatan dan dampak yang terlihat dari perkembangan karakter siswa.

3. Evaluasi

Evaluasi sebenarnya in claude dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan, tetapi evaluasi awal ini dilakukan kepada tiap-tiap siswa yang kurang memahami atas motivasi kegiatan yang diberikan, guna menggali kemampuan dan kreativitas siswa secara personal.

Evaluasi pada tahap ini lebih mengedepankan pada penilaian kegiatan secara menyeluruh, terkait dengan efisien dan efektifnya kegiatan dalam membentuk karakter anak melalui *theater games* yang diprogramkan.

PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran melalui permainan teater ini dapat memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial, yaitu belajar bagaimana berbagi, hidup bersama, mengambil peran, belajar hidup dalam masyarakat secara umum. Selain itu, hasil yang dicapai akan dapat meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh, dan mengembangkan serta memperhalus keterampilan motor kasar dan halus. Hal ini juga akan membantu anak-anak memahami tubuhnya; fungsi dan bagaimana menggunakanannya dalam belajar.

Kegiatan pembelajaran melalui permainan teater ini dapat membantu perkembangan kepribadian dan emosi karena anak-anak mencoba melakukan berbagai peran, mengungkapkan perasaan, menyatakan diri dalam suasana yang tidak mengancam, juga memerhatikan peran orang lain. Melalui permainan anak-anak bisa belajar mematuhi aturan sekaligus menghargai hak orang lain.

Hasil pembelajaran yang dicapai dalam pelatihan *theater games* di desa Drono kecamatan Tembarak Temanggung, memiliki kohesi antara bermain dengan pembentukan karakter, yakni:

1. Bermain dan Kemampuan Intelektual

Fungsi bermain terhadap kemampuan intelektual dapat dilihat pada beberapa hal

berikut ini.

- a) Merangsang perkembangan kognitif.

Dengan bermain, sensori-motor (indra-pergerakan) anak-anak dapat mengenal permukaan lembut, kasar, atau kaku. Permainan fisik akan mengajarkan anak akan batas kemampuannya sendiri. Permainan juga akan meningkatkan kemampuan abstraksi (imajinasi dan fantasi) sehingga anak-anak semakin jelas mengenal konsep besar-kecil, atas-bawah, dan penuh-kosong. Melalui permainan anak-anak dapat menghargai aturan, keteraturan, dan logika.

- b) Membangun struktur kognitif.

Melalui permainan, anak-anak akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya akan lebih kaya dan lebih dalam. Bila informasi baru ini ternyata berbeda dengan yang selama ini diketahuinya, anak dapat mengubah informasi yang lama sehingga ia mendapatkan pemahaman atau pengetahuan yang lebih baru. Jadi melalui bermain, struktur kognitif anak terus diperkaya, diperdalam, dan diperbarui sehingga semakin sempurna.

- c) Membangun kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, membedakan, meramalkan, menentukan hubungan sebab-akibat, membandingkan, dan menarik kesimpulan. Permainan akan mengasah kepekaan anak-anak akan keteraturan, urutan, dan waktu. Permainan juga meningkatkan kemampuan logis (logika).

- d) Belajar memecahkan masalah.

Di dalam permainan, anak-anak akan menemui berbagai masalah sehingga bermain akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui bahwa ada beberapa kemungkinan untuk memecahkan masalah. Permainan juga memungkinkan anak-anak bertahan lebih lama menghadapi kesulitan sebelum persoalan yang ia hadapi dapat dipecahkan. Proses pemecahan masalah ini mencakup adanya imajinasi aktif anak-anak. Imajinasi aktif akan mencegah timbulnya kebosanan yang merupakan pencetus kerewelan pada anak-anak.

- e) Mengembangkan rentang konsentrasi.

Apabila tidak ada konsentrasi atau rentang perhatian yang memadai, seorang anak tidak mungkin dapat bertahan lama bermain peran (pura-pura menjadi dokter, ayah-anak-ibu, guru, dll.). Ada hubungan yang dekat antara imajinasi dan kemampuan konsentrasi. Imajinasi membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi. Anak-anak yang tidak imajinatif memiliki rentang perhatian (konsentrasi) yang pendek dan memiliki kemungkinan besar untuk berperilaku agresif dan mengacau.

2. Bermain dan Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial yang terjadi melalui proses bermain adalah sebagai berikut.

a) Meningkatkan sikap sosial.

Ketika bermain, anak-anak harus memerhatikan cara pandang teman bermainnya, dan dengan demikian akan mengurangi sikap egosentrinya. Dalam permainan itu pula anak-anak dapat belajar bagaimana bersaing dengan jujur, sportif, tahu akan haknya, dan peduli akan hak orang lain. Anak-anak juga dapat belajar apa artinya sebuah tim dan semangat tim.

b) Belajar berkomunikasi.

Agar dapat melakukan permainan, seorang anak harus dapat mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. Karena itu melalui permainan, anak-anak dapat belajar bagaimana mengungkapkan pendapatnya, juga mendengarkan pendapat orang lain. Di sini pula anak belajar untuk menghargai pendapat orang lain dan perbedaan pendapat.

c) Belajar mengorganisasi.

Permainan seringkali menghendaki adanya peran yang berbeda dan karena itu dalam permainan ini anak-anak dapat belajar berorganisasi sehubungan dengan penentuan siapa yang akan menjadi apa. Melalui permainan ini anak-anak juga dapat belajar bagaimana menghargai harmoni dan mau melakukan kompromi.

3. Bermain dan Perkembangan Emosi

Emosi akan selalu terkait di dalam bermain, entah itu senang, sedih, marah, takut, dan cemas. Oleh karena itu, bermain merupakan suatu tempat pelampiasan emosi dan juga relaksasi.

a) Kestabilan emosi.

Adanya tawa, senyum, dan ekspresi kegembiraan lain mempunyai pengaruh jauh di luar wilayah bermain itu sendiri. Adanya kegembiraan/perasaan senang yang dirasakan bersama ini dapat mengarah pada kestabilan emosi anak-anak.

b) Rasa kompetensi dan percaya diri.

Bermain menyediakan kesempatan kepada anak-anak untuk mengatasi situasi. Kemampuan mengatasi situasi ini membuat anak merasa kompeten dan berhasil. Perasaan mampu ini pula yang akan mengembangkan percaya diri anak-anak. Selain itu, anak-anak dapat membandingkan kemampuan pribadinya dengan teman-temannya sehingga dia dapat memandang dirinya lebih wajar (mengembangkan konsep diri yang realistik).

c) Menyalurkan keinginan.

Di dalam bermain, anak-anak dapat menentukan pilihan ingin menjadi apa dia. Bisa saja ia ingin menjadi “ikan”, bukan “cacing”; bisa juga ia menjadi “komandan” pasukan perangnya, bukan “prajurit” biasa.

d) Menetralisir emosi negatif.

Bermain dapat menjadi “katup” pelepasan emosi negatif anak, misalnya rasa takut, marah, cemas, dan memberi anak-anak kesempatan untuk menguasai pengalaman traumatis.

e) Mengatasi konflik.

Di dalam bermain sangat mungkin akan timbul konflik antara satu anak dengan lainnya dan karena itu anak-anak bisa belajar memilih alternatif untuk menyikapi atau menangani konflik yang ada.

f) Menyalurkan agresivitas secara aman.

Bermain memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menyalurkan agresivitasnya secara aman. Dengan menjadi “raksasa”, misalnya, anak-anak dapat merasa “mempunyai kekuatan” dan dengan demikian anak-anak dapat mengekspresikan emosinya yang intens yang mungkin ada tanpa merugikan siapa pun.

4. Bermain dan Perkembangan Fisik

Melalui bermain kemampuan motorik, anak-

anak dapat berkembang dari kasar ke halus.

- a) Mengembangkan kepekaan penginderaan.

Dengan bermain, anak-anak dapat mengenal berbagai bentuk; merasakan tekstur halus, kasar, lembut; mengenal bau; suara dan bahkan rasa. Anak-anak bisa juga mengenali kekerasan benda, suhu, warna, dsb.

- b) Mengembangkan keterampilan motorik.

Dengan bermain, seorang anak dapat mengembangkan kemampuan motorik seperti berjalan, berlari, melompat, bergoyang, berguling, mengangkat, menjinjing, melempar, menangkap, meluncur, memanjat, berayun, dan menyeimbangkan diri. Selain itu, anak-anak dapat belajar merangkai, menyusun, menumpuk, mewarna, juga menggambar.

- c) Menyalurkan energi fisik yang terpendam.

Bermain dapat menyalurkan energi berlebih yang ada di dalam diri anak-anak, misalnya dengan bermain kejar-kejaran, bergelut, atau lainnya. Energi berlebih yang tidak disalurkan dapat menyebabkan anak-anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

5. Bermain dan Kreativitas

Di dalam bermain, anak-anak dapat berimajinasi sehingga dapat mengasah daya kreativitas anak-anak. Adanya kesempatan untuk berpikir lepas dari batas-batas dunia nyata menjadikan anak-anak dapat mengembangkan proses berpikir yang lebih kreatif yang akan sangat berguna untuk kehidupan nyata sehari-hari.

Langkah-langkah kerja pelaksanaan pembelajaran melalui pelatihan theater game adalah:

1. Langkah Persiapan

Pada langkah persiapan ini, melakukan survei terkait dengan kemampuan anak-anak, jumlah anak-anak yang memiliki minat dalam proses pelatihan atau mau terlibat, mengelompokkan anak-anak berdasarkan tingkat pendidikan dan mengadakan percakapan bersama anak-anak secara klasikal tentang pokok masalah yang dihadapi anak-anak serta menjajaki kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah. Percakapan juga dimaksudkan

membangkitkan perhatian dan semangat anak-anak untuk melihat, menyelidiki, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan tentang persoalan yang ditemukannya. Hasil percakapan ini akan mengidentifikasi berbagai pokok karakteristik anak yang menjadi kendala sekaligus akan ditangani atau dipecahkan melalui permainan teater.

Pada tahap ini juga mengklasifikasikan dan memilih bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan kecakapan anak serta memilih permainan efektif yang dapat memacu kecerdasan mereka sehingga diharapkan mereka memiliki kemampuan untuk berpikir dalam menghadapi dan memecahkan persoalan.

Anak-anak diberikan penjelasan tentang kegiatan ini dan menjelaskan tentang bentuk-bentuk permainan yang akan mereka mainkan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini juga dijelaskan target yang akan dicapai serta menyampaikan aturan-aturan yang harus ditaati oleh anak-anak agar tujuan kegiatan yang diharapkan mampu tercapai.

Pada tahap ini dirumuskan bahwa kegiatan ini fungsinya sebagai laboratorium bagi anak-anak untuk belajar sambil mengerjakan sesuatu. Disinilah aplikasi (penerapan) konsep '*learning by doing*' diwujudkan sebagai bentuk pengembangan karakter anak –yang cenderung pasif –.

Merujuk hal di atas, maka bermain pada anak-anak lebih mengacu pada dua katagori permainan, yakni permainan sosialisasi dan permainan kognitif.

- a. Permainan sosialisasi merupakan permainan yang menunjukkan tingkat keterlibatan diri dengan lingkungan social. Permainan sosialisasi ini memiliki enam jenis tingkat permainan, yakni; (a) *uncoupled play*, anak tidak benar-benar terlibat dalam permainan, (b) *solitary play*, anak bermain sendiri dan tidak menghiraukan anak-anak lain disekitarnya, (c) *onlooker play*, anak mengamati anak-anak lain yang sedang melakukan kegiatan bermain, (d) *parallel play*, satu dua anak atau lebih bermain dengan sarana atau media yang sama, diantaranya tidak ada interaksi, (e) *associative play*, anak bermain bersama, ada interaksi dan kerjasama diantara anak-anak yang sedang

bermain, dan (f) *cooperative play*, permainan yang ditandai dengan adanya kerjasama, atau pembagian tugas dan peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Permainan kognitif merupakan permainan yang menunjukkan tingkat sensitivitas kecerdasan anak terhadap tanggung jawab dalam menghadapi persoalan dan tantangan diri maupun lingkungan social, sebagai pembentukan kepribadian. Permainan kognitif meliputi; (a) bermain fungsional, yakni permainan-permainan yang dilakukan dengan atau tanpa alat (sarana) permainan dengan tujuan mencari kepuasan semata tanpa bermaksud membuat sesuatu, (b) bermain konstruktif, yakni permainan yang melibatkan anak untuk menciptakan sesuatu, (c) bermain dramatic (bermain pura-pura), yakni permainan dengan menirukan kegiatan orang lain yang pernah dijumpainya dalam kehidupannya sehari-hari. Anak memainkan peran imajinatif, memainkan peran tokoh yang dikenalinya melalui media gambar (animasi atau kartun), (d) bermain dengan peraturan (*game with rules*), yakni permainan yang meminta anak untuk menghertahui dan memahami aturan-aturan serta hukuman yang harus dijalani dalam permainan sebagai konsekuensi rasa tanggung jawab.

2. Kegiatan Pembelajaran

Bentuk permainan yang diterapkan sebagai pembentukan karakter anak-anak di desa Drono, kecamatan Tembarak, kabupaten Temanggung adalah:

1. Energi (Pemanasan) Games

Permainan kucing dan tikus yakni permainan yang mengedepankan kecerdasan atau taktik, mengambil kesempatan untuk mencapai tujuan.

Bentuk permainan:

Semua pemain berpasangan. Satu orang sebagai kucing dan yang satu sebagai tikus dan keduanya tetap berpasangan dengan selalu bergandengan tangan. Semua pasangan berbuat sama. Permainannya adalah; Kucing mengejar

Tikus dan Tikus menghindari kejaran Kucing. Jika Tikus tertangkap ia berubah menjadi Kucing dan pasangannya segera berubah menjadi Tikus. tetapi Tikus bisa menghilang dengan merangkul tangannya pada pasangan lain, jika ini terjadi maka pasangan yang tangannya dirangkul tersebut langsung berubah yang Tikus menjadi Kucing dan sebaliknya. Hentikan permainan jika peserta sudah mulai lelah.

2. Accepting (penerimaan) Games

Permainan lingkaran penerima, yakni permainan yang bertujuan untuk melatih kepekaan anak untuk menirukan gerakan atau gesture orang lain.

Bentuk permainan:

Semua partisipan berdiri melingkar. Seorang partisipan memulai dengan membuat sebuah gerakan dan pose (gesture) yang kemudian ditirukan oleh partisipan di sebelahnya. Demikian seterusnya sampai semua orang mendapatkan giliran.

Catatan: meskipun kita berharap bahwa gesture yang dilakukan tidak akan berubah tetapi pasti akan terjadi karena partisipan lain ada kemungkinan menirukan dengan tidak tepat. Jika ini terjadi maka biarkan saja yang terpenting partisipan berikutnya berusaha menirukan gesture yang telah berubah tersebut dengan sungguh-sungguh.

Gagasan dasar: Partisipan mau dan mampu menirukan gesture yang dibuat oleh temannya dengan memperhatikan detil gerakan dan posisi tangan, kaki, tubuh, dan anggota tubuh lain.

Variasi: gesture bisa ditambahkan dengan suara atau kata.

3. Association (Asosiasi/Imajinasi) Games

a) Permainan tepukan asosiasi yakni permainan yang bertujuan untuk merangkai kata sehingga membentuk kalimat, atau merangkai kalimat untuk membentuk narasi melalui gerakan, tujuannya adalah untuk mengenal/menghafal kalimat atau uraian kalimat.

Bentuk permainan:

Instruktur membuat satu ritme yang berisi 4 gerakan dalam satu rangkaian:

- Kedua tangan menepuk pinggang

- Bertepuk tangan
 - Tangan kiri menunjuk ke samping kanan
 - Tangan kanan menunjuk ke samping kiri
- Cobakanlah 4 gerakan ini kepada semua partisipan hingga mereka paham dan bisa melakukannya. Kemudian buatlah permainan dengan melontarkan satu kata pada setiap akhir rangkaian gerakan. Kata yang dipilih bebas atau ditentukan jenisnya. Kemudian tambahkan kata atau kalimat pada setiap gerakan hingga akhirnya semua gerakan dilakukan dengan satu kata atau kalimat dan jika digabung maka akan membentuk satu uraian kalimat. Untuk memulainya terikan judul atau persoalan yang ingin dirangkai.

Rangkaian gerakan ini bisa dilakukan bersama atau bergiliran dengan setiap peserta membuat rangkaian katanya sendiri.

Variasi:

- Rangkaian 4 gerakan dilakukan dengan diakhiri satu kata. Kemudian peserta di sebelahnya meneruskan dengan melakukan rangkaian gerakan tersebut dengan diakhiri sebuah kata yang dibuat berdasar huruf awal atau akhir dari kata yang dibuat teman sebelahnya. Begitu seterusnya sampai semua mendapat giliran
- Kelompok dibagi menjadi dua lingkaran. Lakukanlah gerakan dengan kata tadi sehingga menjadi dua rangkaian irama yang bersambungan.

b) Permainan tunjuk gantin nama hampir sama dengan permainan tepukan asosiasi yakni permainan yang bertujuan untuk merangkai kata sehingga membentuk kalimat, atau merangkai kalimat untuk membentuk narasi melalui gerakan, tujuannya adalah untuk mengenal/menghafal kalimat atau uraian kalimat, tetapi selain membutuhkan hafalan juga membutuhkan konsentrasi.

Bentuk permainan:

Semua dalam lingkaran. Tentukanlah sebuah kategori misalnya; jenis mata pelajaran, jenis kegiatan dan lain sebagainya. Orang pertama menyebutkan sebuah hafalan sesuai dengan kategori yang dipilih sambil menunjuk ke orang lain. Pertahankan posisi (tetap menunjuk).

Orang yang ditunjuk mengulangi hafalan yang disampaikan orang pertama, kemudian ganti menunjuk orang lain dengan menyebutkan sebuah hafalan sesuai kategorinya. Begitu seterusnya sampai semua orang menunjuk orang lain.

Kemudian ulangilah pola tersebut dari orang pertama sampai orang terakhir. Sehingga setiap dari mereka menghafal hafalan orang lain. Ulangi lagi hal tersebut tetapi orang yang ditunjuk berbeda, dan sampai seterusnya sehingga tiap-tiap dari mereka menghafal hafalan sebanyak peserta permainan. Setelahnya ulangi lagi pola yang sama tapi tidak dengan menunjuk melainkan menggunakan kontak mata. Berikutnya, ulangi sekali lagi tapi tanpa menunjuk dan kontak mata, hingga akhirnya semua tahu ia ditunjuk dan menunjuk siapa dan namanya apa.

Variasi: Ulangi permainan dengan kategori lainnya. Gaya menunjuk juga harus diganti. Jika semua sudah merasa enjoy dan paham permainan ini maka kembangkanlah dari satu kategori menjadi dua kategori sekaligus (jadi satu orang menyebut dua nama dengan kategori berbeda). Jika masih mungkin tambahlah kategorinya dan tanpa dengan menunjukkan tangan lagi.

Ide dasar dari permainan ini bukan hanya untuk mendengar nama dari kategori yang ditentukan tetapi juga memastikan bahwa ketika Anda melontarkan sebuah nama, hal tersebut bisa didengar dengan jelas oleh kawan Anda. Jika tidak maka ulangilah untuk memastikan pola yang dibentuk tidak patah di tengah jalan.

4. Exercise (latihan)

Permainan tari masal yakni permainan kepemimpinan yang bertujuan untuk menempatkan kedudukan atau posisi kita diantara orang lain.

Bentuk permainan:

Para pemain dibagi ke dalam grup dan membentuk formasi piramid. Satu orang di depan dua orang di belakangnya dan satu orang lagi dibelakang yang dua orang, sehingga membentuk formasi segi empat.

Putarkanlah musik Pemain terdepan bergerak bebas mengikuti irama musik. Pemain yang paling depan akan bergerak mengikuti

irama yang terdengar, dan pemain-pemain dibelakangnya akan menirukan gerakan pemain terdepan. Ketika gerakan pemain terdepan menghadap kekanan, maka posisi orang pertama berubah dan diganti oleh pemain kedua di sebelah kanan, dia harus membuat gerakan yang diikuti oleh pemain-pemain dibelakangnya, dan demikian seterusnya, sehingga setiap pemain akan merasakan menjadi pemimpin tapi juga merasakan menjadi pengikut.

Catatan: barisan pemain hanya boleh meniru gerak barisan di depannya. Jadi pemain di baris ke tiga tidak boleh langsung meniru gerakan pemain pertama.

Variasi: Satu orang berada di depan, dua di belakangnya, dan tiga di belakang yang dua, begitu seterusnya sampai semua pemain mendapatkan posisinya. Pemain pertama membuat gerakan sesuai dengan music yang diputar, dua pemain di belakangnya menirukannya. Tiga pemain di baris ke tiga mengikuti gerak dua pemain di depannya, begitu seterusnya. Satu saat diperintahkan untuk membalikkan badan sehingga semua posisi terbalik, sekarang ia menirukan gerak depannya, yang tadinya baris paling belakang menjadi paling depan dan harus menciptakan gerakan untuk ditirukan. Pemain pertama bisa saja mengubah gerakan dengan tiba-tiba dan hal ini bisa dilakukan misalnya dengan mengubah jenis musik yang diperdengarkan

5. Permainan Boneka atau Peran

Permainan Boneka ini juga disebut sebagai permainan cerita, yakni permainan yang menjadikan diri mereka sebagai tokoh atau peran (orang & hewan). Tujuannya untuk menggali ingatan emosi, improvisasi, kepekaan intelektual dan komunikasi, serta memahami persoalan, konflik dan peristiwa.

Permainan ini adalah puncak dari seluruh pelatihan. Mereka berkreasi membuat boneka, dari kaos kaki bisa berbentuk manusia atau hewan dengan segala perlengkapan dan asesorisnya, kemudian mereka memainkan karakternya.

Bentuk permainan:

Seorang partisipan dipilih untuk menjadi sutradara dengan memainkan sebuah adegan (cerita) kegiatan sehari-hari misalnya; kehidupan seorang petani dengan segala

hewan peliharaannya. Instruktur membantu mengarahkan dalam pembuatan ceritanya agar setiap tokoh memiliki persoalan, kemudian terjadi konflik dan memiliki peristiwa/adegan yang menarik. Setelah cerita tersebut selesai, instruktur mengubah cerita tersebut misalnya:

- Mengubah ayam menjadi burung Onta
- Mengubah memberi makan menjadi mengawinkan
- Mengubah lokasi pemberian makan misalnya; di Amerika
- Mengubah karakter dari peternak ayam ke satpam
- Mengubah karakter ke dalam karakter tokoh terkenal misalnya; Mr Bean, Thukul Arwana, dll.

Alternatif:

Partisipan kemudian memainkan salah satu dari opsi tersebut. Selanjutnya peserta yang lain menebak cerita apa yang dimainkan tadi. Waktu menebak cerita ini antara partisipan dan pemain terjadi interaksi seolah menebak kuis. Demikian seterusnya sampai 5 cerita dimainkan.

Variasi: tugas bisa diubah misalnya; setelah partisipan pertama memainkan cerita memberi makan ayam maka kemudian partisipan lain memainkan satu cerita yang ada dalam opsi di atas dan partisipan pertama yang menebak cerita tersebut. Untuk permainan yang ini, opsi pilihan cerita yang diubah bisa ditentukan bersama antara seluruh partisipan (selain partisipan pertama) dan instruktur.

Variasi: Adegan sederhana dimainkan oleh dua orang atau lebih. Ambillah cerita atau permasalahan yang sangat sederhana sehingga semua pemain mampu memainkannya. Di saat adegan sedang berlangsung, instruktur menghentikan cerita dan meminta para pemain bertukar peran, dan cerita terus dilanjutkan. Keadaan ini bisa dilakukan berulang, hingga para pemain bisa benar-benar saling bertukar peran.

Catatan : satu permainan kreatif untuk mengenal, mengobservai serta melakukan karakter dengan cepat.

6. Evaluasi

Peranan pelatih dalam pengembangan karakter anak di desa Drono ini berkedudukan

sebagai motivator, dinamisator, dan evaluator. Peran sebagai motivator, mengandung makna bahwa pelatih harus mampu membangkitkan spirit, etos kerja dan potensi anak. Peran sebagai dinamisator, bermakna pelatih memiliki kemampuan untuk mendorong anak ke arah pencapaian tujuan dengan penuh kearifan, kesabaran, cekatan, cerdas dan menjunjung tinggi spiritualitas. Sedangkan peran pelatih sebagai evaluator, berarti pelatih dituntut untuk mampu dan selalu mengevaluasi tiap-tiap capaian pembelajaran sesuai dengan mendesain pembelajaran yang dipakai dalam pengembangan pendidikan karakter anak, sehingga dapat diketahui tingkat efektivitas, efisiensi, dan produktivitas programnya.

Evaluasi dilakukan dengan mencatat dan mengarahkan tiap-tiap kesalahan maupun praktek lapangan yang tidak sesuai dengan instruksi pelatih maupun hal-hal yang tidak sesuai dengan arah atau jalannya kegiatan. Evaluasi juga untuk mengetahui perkembangan pelatihan dari tahap ke tahap berikutnya, sejauh mana target yang sudah dicapai anak dalam setiap kegiatan. Hal ini sebagai bahan pijakan dalam menentukan solusi-solusi yang baik maupun tindakan-tindakan alternative sebagai pengganti atas tindakan yang tidak sesuai dengan target atau keinginan sehingga proses pembelajaran melalui pelatihan theater games dapat berjalan lancar dan sukses.

Proses evaluasi dilakukan dalam dua tahap atau dua cara, yakni evaluasi terhadap setiap individu pada setiap kegiatan pembelajaran dan evaluasi terhadap kolektif pada setiap kegiatan pembelajaran maupun pada akhir acara kegiatan pada setiap sesi.

KESIMPULAN

Pelatihan permainan seni teater pada akhirnya lebih mengajarkan kepada nilai budaya yang perlu digali dan dimunculkan sebagai bagian dari pembentukan nilai-nilai pribadi, melalui apresiasi dan ekspresi estetis. Pelatihan seni teater menjadi satu hal yang penting dalam konteks pendidikan karakter dan bukan hanya pelajaran yang mengedepankan kemampuan berolah teater semata. Bahkan dalam kaitannya dengan ekspresi, pelatihan seni teater diharuskan mengajarkan nilai moral

dalam konteks kehidupan kemasayarakatan dan kekinian.

Pelatihan ini menempatkan *theater games* yang pada awalnya sebagai teknik pendekatan keaktoran dalam bermain drama, sekarang memiliki kedudukan sebagai model pembelajaran untuk mengembangkan karakter anak, sehingga *theater games* berperan sebagai terapi yang diharapkan mampu memberikan solusi pemecahan atas persoalan rendahnya kecerdasan intrapersonal bagi anak-anak di desa Drono, kecamatan Tembarak, kabupaten Temanggung.

Permainan teater atau drama efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri pada anak prasekolah karena melibatkan aktivitas tubuh secara aktif yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik anak, perkembangan kreativitas anak, kepercayaan diri anak, pengetahuan anak, mengembangkan tingkah laku sosial anak, serta dapat mempengaruhi nilai moral anak.

Pendidikan karakter adalah memberikan pembelajaran dengan cara menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Mengembangkan karakter positif anak harus dimulai sejak dini atau pada masa anak-anak agar anak mengetahui hal-hal baik dan buruk. Pendidikan karakter anak dibentuk pertama dalam lingkungan orang tua. Orang tua ataupun keluarga sangat perlu untuk mengawasi atau memberi didikan yang benar kepada anak. Kemudian setelah keluarga, disekolah anak diajarkan pendidikan karakter melalui pembelajaran agama, moral, serta budi pekerti. Pembelajaran tersebut sangat penting diberikan kepada anak agar karakter anak terbentuk dengan baik.

Pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai pembelajaran yang efisien dan efektif. Pada pelaksanaannya membutuhkan kreativitas pendidik atau pelatih dalam memasukkan materi pembelajaran melalui kasus-kasus sebagai perkembangan pendidikan (keilmuan) peserta didik atau siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Thantowi, 1993, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Angkasa
- Diana Mutiah, 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group
- Elizabeth B. Hurlock, 1997, *Child Development*, Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih, *Perkembangan Anak*, Jilid I, Jakarta: Erlangga
- Endang Mulyatiningsih, 2010, *Analisis Model-Model Pendidikan Karakter Untuk Usia Anak-Anak, Remaja dan Dewasa*, Yogyakarta: UNY,
- Howard Gerdner, 1985, *Frame of Mind: The Theory of multiple Intelligences*, New York
- Kurnia, A.. 2014, *Model Bimbingan untuk Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan*. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 14(2):139-145.
- Mayke S. Tedjasaputra, 2001, *Bermaian, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: PT. Grasindo
- Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2010 *Pengembangan Model Pendidikan Kecakapan Hidup*, Jl. Gunung Sahari Raya No. 4, Jakarta Pusat
- Sitti Khorriyatul Khotimah, 2010, *Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Tingkat Kreativitas Ditinjau dari Afektif Pada Anak Usia Sekolah*, Jurnal Penelitian Psikologi, Vol. 01, No.01
- Sudi Ariyanto dan Helena Erika, 2003, *Menciptakan Sekolah Minggu yang Menyenangkan*, Yogyakarta: Gloria Graffa
- Syamsu Yusuf LN, 2000, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya ,
- Tadkiroatun Musfiroh, 2008, *Pengembangan Karakter Anak Melalui Pendidikan Karakter: Tinjauan Berbagai Aspek Character Buiding*. Yogyakarta: Penerbit Tiara Wacana
- Tina Rahmawati, M.Pd, *Konsep Dasar Penelitian Pendidikan*, Makalah ini disampaikan dalam kegiatan pelatihan peningkatan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan pembinaan penyusunan karya tulis ilmiah
- <https://teateredukasi.blogspot.com/2016/08/memberdayakan-seni-teater-di-sekolah.html>
- <http://www.sabda.org/pepak/pustaka/061151/>
- <https://goo.gl/DYGbub>
- <http://www.scribd.com/doc/34124774/7/C-Karakteristik-Penelitian-Pendidikan>
- <http://www.whanidproject.com/mencipta-teater-sederhana-dengan-theater-games-part-1/>
- <http://www.nupress.northwestern.edu/content/viola-spolins-theater-games-classroom>