

## TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA PENGAJARAN BAHASA IBU BERBASIS CERITA RAKYAT SEBAGAI SARANA PEMBENTUKAN KARAKTER

Putu Chrisma Dewi, Ni Luh Christine Prawita Sari Suyasa,  
Anak Agung Made Ariasih  
[chrismadewi@undhirabali.ac.id](mailto:chrismadewi@undhirabali.ac.id)  
Universitas Dhyana Pura

### ABSTRAK

Kajian yang berjudul “Teka-Teki Silang Sebagai Media Pengajaran Bahasa Ibu Berbasis Cerita Rakyat Sebagai sarana Pembentukan Karakter” ini mengungkapkan tentang kesadaran para pemangku pendidikan mengenai pentingnya pengajaran bahasa ibu berbasis cerita rakyat serta penerapannya melalui media permainan bahasa teka-teki silang sebagai sarana pembentukan karakter. Kajian ini berhasil mengungkap bahwa para pemangku pendidikan, baik anak, orang tua, dan pihak sekolah benar-benar memahami pentingnya penguasaan bahasa ibu semenjak dini. Namun dalam kenyataannya, hal tersebut masih sulit dilakukan karena faktor penggunaan bahasa ibu di dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat masih relatif kurang. Anak-anak lebih cenderung menggunakan bahasa Indonesia maupun bahasa asing dalam percakapan sehari-hari sehingga penggunaan bahasa ibu semakin kehilangan popularitasnya. Kegiatan mendongeng, khususnya cerita-cerita rakyat yang berbahasa ibu juga sudah mulai ditinggalkan padahal, cerita rakyat tersebut sarat akan pesan moral dan amanat yang mengandung nilai-nilai karakter. Strategi permainan bahasa teka-teki silang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran bahasa ibu melalui cerita rakyat dengan memilih kosakata dalam cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai karakter. Sehingga, anak-anak dapat belajar dan menambah kosakata bahasa ibu yang nantinya akan berdampak pada pelestarian kebudayaan dan pemertahanan bahasa, serta tercapainya strategi penerapan pendidikan karakter melalui tahapan sosialisasi, internalisasi, pembiasaan, dan pembudayaan.

Kata kunci : bahasa ibu, cerita rakyat, karakter, teka-teki silang

### ABSTRACT

*The extinction of language could happened when the number of story teller decrease. In Globalization era, the use of mother language slowly abandoned. Therefore, folklore or interesting games needed to intensify the child's interests in learning the mother language. Character education has become a trend in Indonesia's education. This study has successfully revealed that educational stakeholders, both children, parents, and the school really understand the importance of mastering the mother language since the early stage. But in reality, it is difficult to apply due to the factors of mother language used in family environment, school, and society still relatively less. Children are more likely to use Indonesian or foreign languages in everyday conversations, so the use of mother language constantly losing its popularity. Storytelling activities, folklore, and especially stories that use the mother language also have begun to be abandoned. Though, the folklore is full of moral messages that contain character values. The strategy of using crossword puzzle game can be applied as a mother language learning media based on folklore by selecting*

*vocabularies in folklore that contain character values. Thus, children can learn and add vocabularies of the mother language which will affect the preservation of culture and language defense, as well as the implementation of character education strategy through socialization, internalization, habituation, and culture.*

*Keywords : mother language, folklore, character, crossword puzzle*

## I. PENDAHULUAN

pengalaman belajar yang sangat penting bagi “Manusia berbahasa ibarat burunganak-anak.

bersayap”, demikian kata George H. Lewis. Penggunaan permainan bahasa Bahasa tak terlepas dari hakikat keberadaan sebagai media pengajaran diterapkan oleh manusia karena itulah yang menjadi piranti Ristanto (2012) dalam penelitiannya komunikasi antar manusia. Pada ungkapan dimengeni Peningkatan Perbendaharaan atas nampak bahwa manusia tanpa bahasa Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media sama seperti burung tanpa sayap, karena Permainan Scrabble di kelas VA SD sayaplah yang mecirikan burung dan Tambakaji 04 Ngaliyan Semarang yang bahasalah yang mecirikan manusia. ditemukan permasalahan dalam

Penggunaan bahasa dan sastra pembelajaran bahasa Jawa yaitu kurangnya berbahasa ibu sebagai sarana pembentukan perbendaharaan kosakata bahasa Jawa karakter pada anak telah mulaisiswa. Dengan hasil penelitian dikembangkan, Iswary (2013) dalam bahwa melalui media permainan scrabble penelitiannya mengenai kegunaan metode yang menyerupai permainan teka-teki silang pembelajaran bahasa melalui *folktale* “Orang dapat meningkatkan perbendaharaan Kaya dengan Tujuh Anaknya” untuk kosakata bahasa Jawa, serta sifat kompetitif menganalisis ekspresi-ekspresi verbal yang ada dalam permainan dapat mendorong mengindikasi konsep pendidikan karakter di siswa untuk berlomba-lomba maju ke depan Makassar, menemukan bahwa siswa di kelas dan menjawab pertanyaan.

tidak hanya mampu menemukan dan Fitri (2012) dalam bukunya memahami isi/tema cerita, kosakata, tata menyimpulkan strategi penerapan bahasa, dan budaya secara simultan yang pendidikan karakter di sekolah menjadi terintegrasi dalam *folktale* namun juga empat tahapan. Tahapan tersebut adalah ditemukannya beberapa pesan yang bernilai sosialisasi, internalisasi, pembiasaan, dan edukatif untuk pembentukan karakter positif pembudayaan. Untuk menjadikan kebiasaan

Dewey (dalam Polito, 1994) hidup dalam keseharian maka karakter harus menegaskan bahwa permainan bahasa terus di gali dengan lebih dalam. Pada tahap merupakan permainan untuk memperoleh sosialisasi, anak dibangun kesadarannya kesenangan dan untuk melatih keterampilan mengenai arti karakter sebagai fokus berbahasa (menyimak, berbicara, membaca pembelajaran dalam setiap bulan. Sosialisasi dan menulis). Sebuah permainan disebut ini dapat dilakukan dengan berbagai cara permainan bahasa, apabila suatu aktivitas misalnya dengan bercerita (mendongeng), mengandung kedua unsur kesenangan dan bermain drama, berdiskusi, bermain, melatih keterampilan berbahasa. Setiap menonton video tokoh, dan lain sebagainya. permainan bahasa yang dilaksanakan dalam Setelah itu karakter diinternalisasikan oleh kegiatan pembelajaran harus secara langsung anak di dalam dirinya demi pengembangan dapat menunjang tercapainya tujuan karakter yang baik di dalam dirinya. pembelajaran. Interaksi antara permainan Kemdiknas dalam buku kerangka acuan dengan pembelajaran akan memberikan pendidikan karakter (2010), mengutip Hermann (1972) yang mengatakan bahwa

karakter itu tidak ditelan begitu saja oleh bahasa ibu berbasis cerita rakyat sebagai anak, tidak juga diajari secara teoritis oleh sarana pembentukan karakter? guru, melainkan dipelajari oleh anak itu? Bagaimana penerapan strategi sendiri. Dengan demikian anak tidak hanya sebagai sarana pembentukan karakter melalui mengerti secara kognitif saja, tetapi dapat sebagai sarana pembentukan karakter melalui menanamkan karakter yang baik dalam media permainan bahasa teka-teki silang? dirinya.

Menurut Marshall McLuhan dalam **II. METODE PENELITIAN**

Harjanto (2005:246) "Media adalah suatu Penelitian ini bersifat deskriptif ekstensi manusia yang memungkinkannya kualitatif. Responden berasal dari 30 mempengaruhi orang lain yang tidak responden yakni 10 siswa, 10 orang tua, dan mengadakan kontak langsung dengan orang 10 pihak sekolah yang berusia antara 5-55 tersebut". Melalui media pendidikan dapat tahun di Duta Anak *Learning Center* yang mempertinggi proses belajar siswa dalam berlokasi di Jalan Intan Permai Kerobokan, pengajaran, yang pada gilirannya diharapkan Kuta Utara. Sekolah ini dipilih karena dapat mempertinggi hasil belajar yang sebagian besar siswa, orang tua, dan pihak dicapainya. sekolah merupakan penduduk asli di sekitar

Pada dasarnya media pendidikan lokasi sekolah sehingga sesuai dengan target merupakan suatu perantara yang digunakan penelitian mengenai penggunaan bahasa ibu dalam pendidikan, serta mengandung aspek-sehari-hari baik di lingkungan keluarga aspek sebagai alat dan teknik yang sangat erat maupun sekolah. Pengumpulan data kaitannya dengan metode dan media dilakukan dengan metode kualitatif berupa mengajar. Media pendidikan dapat dibagi wawancara mendalam yang terbuka dan menjadi: terstruktur bersama responden. Data

- Media yang didengar (*auditory*), kualitatif dianalisis menggunakan langkah-langkah misalnya radio dan tape recorder; langkah analisis dari Hammersley dan
- Media yang dapat dilihat (*visual*), Atkinson (dalam Nasution, 1988:139) yakni misalnya kartu dan gambar; dengan (1) Membaca dan mempelajari data
- Media yang didengar dan dilihat yang terkumpul untuk mencari pola-pola (*auditory dan visual*), misalnya film; menarik, dan (2) Mencari hubungan antara
- Media permainan (*games*) misalnya konsep-konsep dalam *the constant* teka-teki silang, scrabble, dan acak huruf. *comparative method* untuk mengidentifikasi

Untuk itu, diperlukan penelitian suatu fokus. Hasil penelitian juga serupa mengenai kesadaran para pemangku memberikan strategi yang dapat diterapkan pendidikan yakni siswa, orang tua, dan pihak untuk mengoptimalkan pengajaran bahasa sekolah mengenai pengajaran bahasa ibu berbasis cerita rakyat sebagai sarana pembentukan karakter dengan menggunakan pembentukan karakter demi tercapainya media permainan bahasa teka-teki silang penambahan kosa-kata bahasa ibu, penerapan demi tercapainya tujuan penelitian dengan bahasa ibu pada kehidupan sehari-hari. langkah yang inovatif, kreatif, dan pemahaman pada cerita rakyat, penerapan menyenangkan.

nilai-nilai karakter yang terkandung dalam pesan/amanat cerita rakyat.

Adapun rumusan masalah yang dikaji

dalam karya tulis ini adalah sebagai berikut: **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

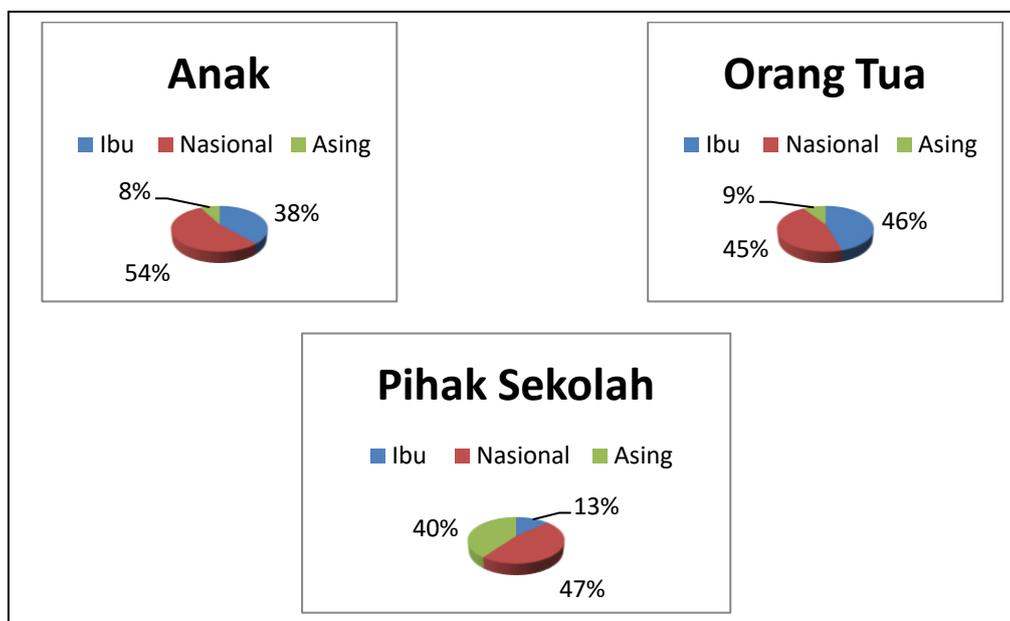
1. Bagaimana kesadaran para **3.1 Kesadaran Para Pemangku** pemangku pendidikan yakni siswa, orang tua, **Pendidikan Mengenai Pengajaran Bahasa** dan pihak sekolah mengenai pengajaran

### Ibu Berbasis Cerita Rakyat sebagai percakapan sehari-hari di lingkungan Sarana Pembentukan Karakter.

terdekat (rumah dan sekolah), (2) Untuk mengetahui tingkat kesadaran Bagaimana antusiasme anak dalam para pemangku pendidikan yakni siswa, belajar bahasa ibu?, (3) Seberapa seringkah orang tua, serta pihak sekolah mengenaimanfaatkan cerita rakyat sebagai bahan pengajaran bahasa ibu berbasis cerita rakyat belajar?, (4) Hambatan apa yang dialami sebagai sarana pembentukan karakter dalam pengajaran bahasa ibu?, dan (5) berbasis cerita rakyat, penulis telah Pernahkah menggunakan permainan sebagai melaksanakan penelitian primer dalam media belajar?

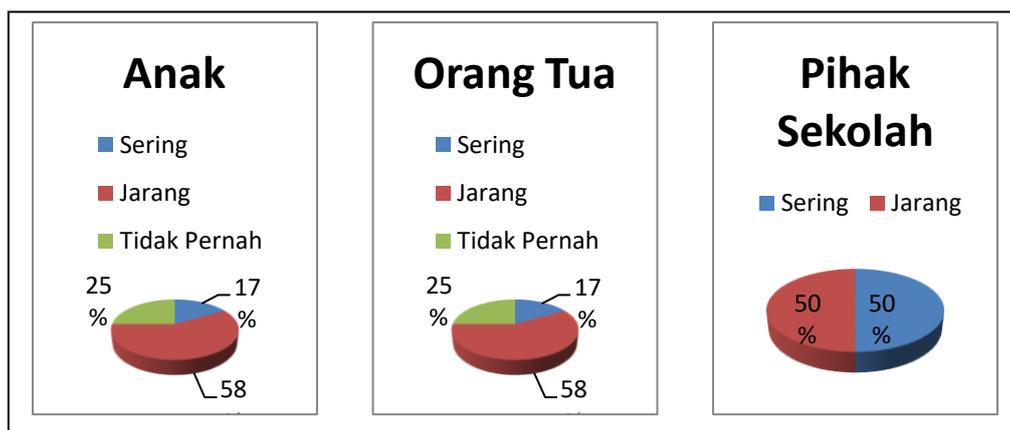
bentuk wawancara mendalam yang terbuka Setelah melaksanakan wawancara dan terstruktur di Duta Anak Learning mendalam yang terbuka dan terstruktur Center. Populasi penelitian ini adalah para kepada pada pemangku pendidikan yaitu pemangku pendidikan sebagai tonggak anak, orang tua, dan pihak sekolah, penulis penting terlaksananya pendidikan yang menemukan terdapat pola menarik diantara diharapkan yakni mengaitkan bahasa ibu, masing-masing pertanyaan dan jawaban cerita rakyat, serta pendidikan karakter terkait dengan bahasa ibu, cerita rakyat, dan Jumlah sampel yang diambil yakni sebanyak pendidikan karakter, dan permainan sebagai 30 orang yang terdiri dari 10 orang siswa media belajar yang juga dikaitkan dengan berusia antara 5-7 tahun, 10 orang tua siswa antusiasme dan hambatan belajar. Adapun berusia antara 26-48 tahun, dan 10 orang pola-pola menarik tersebut penulis paparkan pihak sekolah berusia antara 40-55 tahun. dalam grafik lingkaran yang akan dijelaskan

Terdapat lima pertanyaan besar dalam berdasarkan empat tahapan strategi wawancara mendalam yang terbuka dan penerapan pendidikan karakter yakni, (1) terstruktur yang dilaksanakan, diantaranya sosialisasi, (2) internalisasi, (3) pembiasaan, (1) Apakah bahasa yang digunakan dalam (4) pembudayaan (Fitri, 2012).



Tabel. 3.1 Bahasa yang Digunakan dalam Percakapan Sehari-hari

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan polapihak sekolah adalah di bawah 50% yang menarik mengenai fenomena penerapan artinya popularitas bahasa ibu cenderung bahasa ibu dalam percakapan sehari-hari kalah saing dengan penerapan bahasa yang mana anak menjawab berdasarkan nasional yakni bahasa Indonesia dan bahasa lingkungan rumah dan sekolah, orang tua asing yakni bahasa Inggris dan bahasa menjawab berdasarkan lingkungan keluarga Jepang. Berdasarkan wawancara mendalam, di rumah, dan pihak sekolah menjawab hambatan yang menjadi alasan rendahnya berdasarkan penerapan di lingkungan penerapan bahasa ibu dalam percakapan hari-sekolah. Presentase penerapan bahasa ibu hari karena faktor bahasa yang terkesan sulit baik dari perspektif anak, orang tua, dan faktor kebutuhan lingkungan yang kecil.

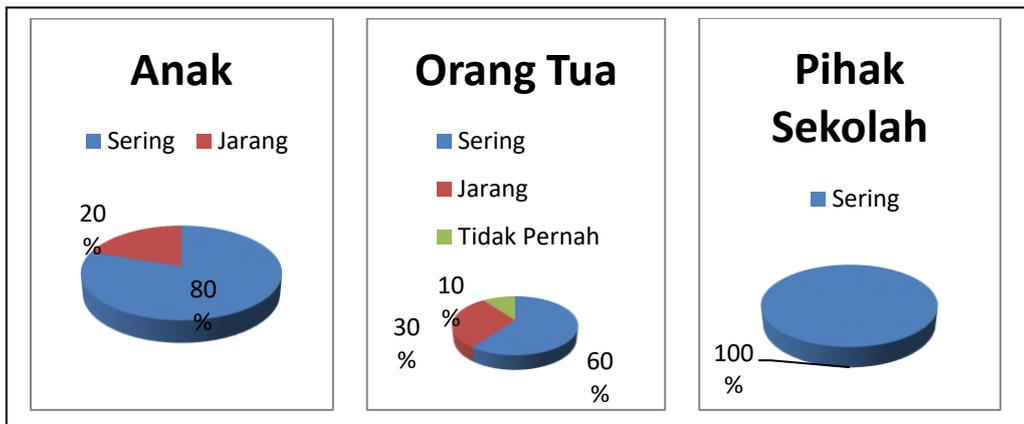


**Tabel 3.2 Cerita Rakyat sebagai Bahan Belajar**

Presentase di atas menunjukkan mengenai pemanfaatan cerita rakyat sebagai bahan belajar yang mana anak menjawab berdasarkan lingkungan rumah dan sekolah, orang tua menjawab berdasarkan lingkungan keluarga di rumah, dan pihak sekolah menjawab berdasarkan pemanfaatan di lingkungan sekolah dengan tolak ukur antara sering, jarang, dan tidak pernah. Presentase antara anak dan orang tua adalah sama yakni 58% menyatakan cukup sering memanfaatkan cerita rakyat dengan berbagai alasan menarik berdasarkan wawancara mendalam diantaranya, orang tua sering mendongengkan sebelum anak tidur, orang tua membelikan buku cerita rakyat, cerita

rakyat secara tidak langsung dimanfaatkan akibat keunikan tokohnya, serta presentase yang cukup tinggi ini disebabkan oleh antiasme anak ketika orang tua menceritakan cerita rakyat.

Pihak sekolah juga menunjukkan presentase angka yang menarik yakni 50% menyatakan sering dan 50% menyatakan jarang, yang artinya bahwa popularitas dan eksistensi cerita rakyat masih melekat di dalam lingkungan pendidikan. Pihak sekolah menyatakan bahwa antusiasme anak cukup tinggi ketika mendengarkan pengajar bercerita atau mendongeng yang serta merta juga didukung oleh bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantarnya.



Tabel 3.3 Permainan sebagai Media Belajar

Pola menarik kembali ditunjukkan pada tabel di atas mengenai penerapan permainan sebagai media belajar yang mana anak menjawab berdasarkan lingkungan rumah dan sekolah, orang tua menjawab berdasarkan lingkungan keluarga di rumah, dan pihak sekolah menjawab berdasarkan penerapan di lingkungan sekolah dengan tolak ukur antara sering, jarang, dan tidak pernah. Presentase sekolah sebagai lingkungan belajar anak menunjukkan presentase luar biasa yakni 100% pihak sekolah menerapkan media belajar permainan yang mana berdasarkan hasil wawancara mendalam alasan terbesar bahwa pihak sekolah menyadari sepenuhnya bahwa usia anak antara 5-7 tahun merupakan usia emas untuk belajar dan bermain dari lingkungannya, oleh karena itu pihak sekolah selalu menerapkan media permainan dalam setiap kesempatan belajar anak.

Pola-pola menarik yang timbul dari hasil wawancara mendalam yang terbuka dan terstruktur antara penulis dan responden kemudian dikaitkan dengan empat tahapan strategi penerapan pendidikan karakter yakni, (1) sosialisasi, (2) internalisasi, (3) pembiasaan, (4) pembudayaan (Fitri, 2012). Seperti yang

dijelaskan dalam bukunya *Reinventing Human Character: Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*, tahap sosialisasi anak dibangun kesadarannya mengenai pendidikan karakter yang mana dapat dilakukan dengan berbagai cara misalnya dengan bercerita (mendongeng), bermain drama, berdiskusi, bermain, menonton video tokoh, dan lain sebagainya. Setelah itu karakter diinternalisasikan oleh anak di dalam dirinya demi pengembangan karakter yang baik di dalam dirinya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahap sosialisasi dan internalisasi anak pada pentingnya pendidikan karakter sangat rendah karena kurangnya kesadaran oleh pihak pemangku pendidikan yaitu orang tua dan pihak sekolah mengenai bagaimana hal sederhana seperti cerita rakyat adalah *senjata yang tajam* untuk membangunkan kesadaran anak. Tanpa adanya tahap sosialisasi yang baik maka sangat tidak dimungkinkan tahap internalisasi dapat terjadi, begitu pula dengan tahap pembiasaan karena biasa dimulai dari diri sendiri, serta tahap pembudayaan yang tidak dapat muncul dan tumbuh karena budaya dimulai dari kebiasaan.

Dengan demikian, penulis merasa perlunya inovasi tindakan yang kreatif serta menyenangkan dalam usaha membangkitkan kesadaran pemangku pendidikan yaitu anak, orang tua, dan pihak sekolah akan pentingnya penerapan bahasa ibu dan cerita rakyat sebagai bahan ajar tumbuh kembang karakter. Presentase menarik pada penerapan

### **Penerapan Strategi Pengajaran Bahasa Ibu Berbasis Cerita Rakyat sebagai Sarana Pembentukan Karakter dengan Media Permainan Bahasa Teka-Teki Silang**

Dalam upaya penerapan strategi pengajaran bahasa ibu berbasis cerita rakyat sebagai sarana pembentukan karakter dengan media permainan bahasa teka-teki silang, penulis memilih bahasa daerah Bali sebagai fokus dalam pengajaran karena basis penulis serta responden adalah Provinsi Bali serta memilih satu dari sekian banyak cerita rakyat Bali dengan alur cerita dan penokohan yang sarat akan amanat dengan kandungan nilai-nilai karakter positif sebagai teladan bagi siswa serta nilai-nilai negatif sebagai bentuk pengenalan akan sikap dan sifat yang tidak menunjukkan nilai karakter sehingga anak dapat belajar menghindari sikap dan sifat tersebut. Cerita rakyat tersebut adalah I Cupak teken I Gerantang yang merupakan cerita turun-temurun yang hidup dalam budaya Bali semenjak ratusan tahun. Cerita ini menggambarkan mengenai kehidupan sang kakak yakni I Cupak dan sang adik yakni I Gerantang yang memiliki sikap, sifat, dan karakter yang bertolak belakang yakni I Cupak dengan sikap, sifat, dan karakter negatif seperti buruk rupa, rakus, dan pemalas, serta I Gerantang dengan sikap, sifat, dan karakter positif seperti tampan, rajin, dan pemaaf. Penulis menyajikan cerita rakyat I Cupak teken I Gerantang dengan

permainan sebagai media belajar memberi angin segar bahwa inovasi yang kreatif dan menyenangkan telah diterapkan. Sehingga langkah berikutnya adalah bagaimana meleburkan kesenjangan antara bahasa ibu, cerita rakyat, dan pendidikan karakter dengan media permainan.

### **3.2**

bahasa daerah Bali sebagai bahasa asli cerita tersebut (Lampiran 1) dengan tujuan penambahan kosa-kata bahasa daerah Bali, penerapan bahasa daerah Bali pada kehidupan sehari-hari, pemahaman pada cerita rakyat, penerapan nilai-nilai karakter positif yang terkandung dalam cerita rakyat, dan pengenalan nilai-nilai karakter negatif yang terkandung dalam cerita rakyat agar tidak diterapkan pada lingkungan baik keluarga maupun sekolah.

Penulis kemudian membaca dengan seksama untuk memahami isi cerita dengan baik sebelum nantinya akan disampaikan kepada siswa serta untuk menemukan kosa kata sifat yang merujuk kepada nilai-nilai karakter baik yang positif maupun yang negatif. Penulis memutuskan untuk memilih masing-masing lima kosa kata sifat yang merujuk kepada nilai-nilai karakter baik yang positif maupun yang negatif yang akan digunakan sebagai bahan ajar dalam media permainan bahasa yakni teka-teki silang. Penulis kemudian membentuk kolom teka-teki yang nantinya penulis akan memberikan penjelasan kepada masing-masing kosa kata dan siswa akan menjawab dalam bentuk susunan kata pada teka-teki silang. Bahasa yang digunakan penulis adalah bahasa daerah Bali sebagai bahasa sumber pada cerita rakyat I Cupak teken I Gerantang yang kemudian dijelaskan maknanya di dalam soal secara lebih mendalam menggunakan

bahasa Indonesia demi tercapainya pemahaman siswa.

Adapun lima kosa kata sifat yang merujuk kepada nilai-nilai karakter positif yakni: (1) *anteng*, (2) *dabdab*, (3) *teteg*, (4) *girang*, (5) *ledang* yang kemudian ditampilkan dalam bentuk kolom teka-teki silang dengan soal berupa penjelasan mendalam dalam

**Soal teka-teki silang mengenai kosa kata sifat kosa kata sifat yang merujuk kepada nilai-nilai karakter positif.**

**Horizontal**

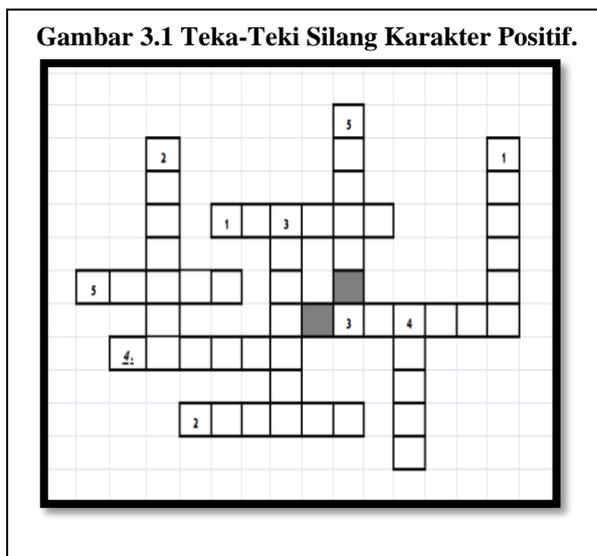
1. Sabar dan teliti dalam mengerjakan sesuatu.
2. Keadaan atau perasaan senang dan tentram.
3. Puas dan lega, tanpa rasa susah dan kecewa.
4. Suka bekerja atau belajar dengan bersungguh-sungguh dan selalu berusaha giat.
5. Tahan terhadap cobaan, tidak lekas marah, tidak lekas putus asa, tidak lekas patah hati.

**Vertikal**

bahasa Indonesia untuk menjawab dengan kosa kata bahasa daerah Bali pada kolom horizontal dan kutipan cerita dalam bahasa daerah Bali untuk menjawab dengan kosa kata bahasa Indonesia pada kolom vertikal. Dengan penjabaran sebagai berikut:

1. “Panjake sami pada **girang** pekedek pakenyung duaning I Cupak sampun katundung tur Ida Raden Dewi maparabiang ring I Grantang ngingutin sawayembarane.”
2. “Grantang matur **dabdab** alon, “Nawegang titiang Ratu Sang Prabhu, titiang puniki wantah jadm nista saking jagat Gobangwesi. Munggwing watan titiang wantah I Grantang, niki belin titiange mewasta I Cupak.”
3. “Sang Prabhu maweweh meweh **ledang** kayun Idane nyingak putrine anut masanding ajaka I Grantang.”
4. “Kemikane manis tur **anteng** magarapan.”
5. “**Teteg** Pak Bekung ngentungan pencar tanggun duri, pencare marase baat, mare penekanga bakatange tikeh.”

**Gambar 3.1 Teka-Teki Silang Karakter Positif.**



Setelah para siswa memberikan jawaban pada kolom yang tersedia pada teka-teki silang, kemudian akan diberikan jawaban pada masing-masing kolom dengan penjelasan lebih mendalam pada implementasi nilai-nilai karakter positif pada kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah.

Adapun lima kosakata sifat yang merujuk kepada nilai-nilai karakter negatif sebagai bentuk pengenalan akan sikap dan sifat yang tidak menunjukkan nilai karakter sehingga anak dapat

**Soal teka-teki silang mengenai kosakata sifat kosakata sifat yang merujuk kepada nilai-nilai karakter negatif.**

#### Horizontal

1. “Adin I Dewane suba tigtig bapa tur suba tundung bapa uli jumah. Jani apang tawange rasan **mayus**ne ento.”
2. “Eda bli baas **sumbar** ngomong, awak tusing nawang madan Benaru. Patilesang raga beline digumin anak.”
3. “I Grantang **kimud** kenehne nepukin bline setata ngaba basang layah.”
4. “I Cupak masaut **gangsar**, “Lamun keto bli lakar malunan mulih, adi!” I Cupak laut majalan mulih.”

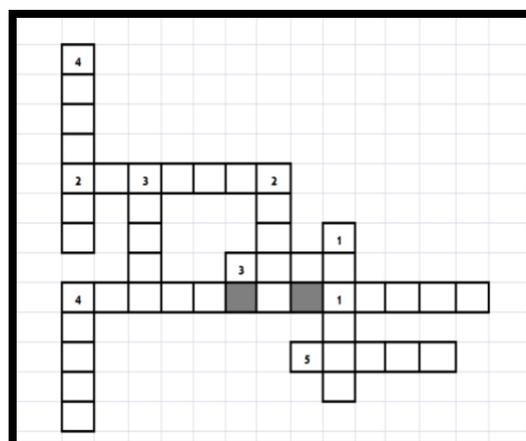
belajar menghindari sikap dan sifat tersebut, yakni: (1) *mayus*, (2) *gangsar*, (3) *sumbar*, (4) *getap*, (5) *kimud* yang kemudian ditampilkan dalam bentuk kolom teka-teki silang dengan soal berupa penjelasan mendalam dalam bahasa Indonesia untuk menjawab dengan kosakata bahasa daerah Bali pada kolom vertikal dan kutipan cerita dalam bahasa daerah Bali untuk menjawab dengan kosakata bahasa Indonesia pada kolom horizontal. Dengan penjabaran sebagai berikut:

5. “Sakewala I Cupak bengkung ngelawan tur tuara ngugu munyin adine. “Adi baas setata, adi mula **getap**.””

#### Vertikal

1. Menghargai diri secara berlebihan.
2. Merasa gentar (ngeri) menghadapi sesuatu yang dianggap akan mendatangkan bencana.
3. Tidak mau mengerjakan sesuatu.
4. Bertingkah laku tidak lemah lembut.
5. Merasa sangat tidak enak hati karena berbuat sesuatu yang kurang baik.

Gambar 3.2 Teka-Teki Silang Karakter Negatif.



Setelah para siswa memberikan jawaban memahami pentingnya penguasaan bahasa pada kolom yang tersedia pada teka-teki ini semenjak dini. Namun dalam silang, kemudian akan diberikan jawaban kenyataannya, hal tersebut masih sulit pada masing-masing kolom dengan dilakukan karena faktor-faktor penggunaan penjelasan lebih mendalam pada nilai-nilai bahasa ibu di dalam lingkungan keluarga, karakter negatif untuk tidak sekolah, maupun masyarakat masih relatif diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari. Anak-anak lebih cenderung hari baik di lingkungan keluarga maupun menggunakan bahasa Indonesia ataupun lingkungan sekolah.

bahasa asing dalam percakapan sehari-hari, Dengan demikian, untuk terciptanya sehingga penggunaan bahasa ibu semakin suasana serta alur belajar yang diharapkan, kehilangan popularitasnya. Kegiatan penulis menyusun rangkaian kegiatan yang mendongeng, khususnya cerita-cerita rakyat terbagi ke dalam persiapan, pelaksanaan, dan yang berbahasa ibu juga sudah mulai evaluasi belajar untuk diterapkan di dalam ditinggalkan, padahal cerita rakyat tersebut kegiatan belajar mengajar agar media sarat akan pesan moral yang mengandung permainan bahasa teka-teki silang sebagai nilai-nilai karakter.

media pengajaran bahasa ibu berbasis cerita rakyat. Strategi permainan bahasa teka-teki rakyat sebagai sarana pembentuk karakter silang dapat diterapkan sebagai media dapat mencapai tujuannya yakni, pembelajaran bahasa ibu melalui cerita penambahan kosa-kata bahasa daerah Bali, rakyat dengan memilih kosakata dalam cerita penerapan bahasa daerah Bali pada rakyat yang mengandung nilai-nilai karakter, kehidupan sehari-hari, pemahaman pada kemudian diformulasikan ke dalam bentuk cerita rakyat, penerapan nilai-nilai karakter teka-teki silang. Hal ini tentunya akan positif yang terkandung dalam cerita rakyat, meningkatkan antusias anak untuk belajar dan pengenalan nilai-nilai karakter negatif bahasa ibu dengan inovasi cara yang lebih yang terkandung dalam cerita rakyat agar kreatif dan menyenangkan. Sehingga dalam tidak diterapkan pada lingkungan baik satu aktivitas, anak-anak dapat belajar dan keluarga maupun sekolah

menambah kosakata bahasa ibu yang nantinya akan berdampak pada pelestarian kebudayaan dan pemertahanan bahasa, serta

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis di atas, maka dapat tercapainya strategi penerapan pendidikan disimpulkan:

a. Para pemangku pendidikan, baik internalisasi, pembiasaan, dan pembudayaan. orang tua, siswa, dan guru benar-benar

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dewey. Polito 1994. <http://mbahbrata-edu.blogspot.com>. Hidayat (1980:5)  
Fitri, Agus Zaenul. 2012. Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah, Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.  
Harjanto. 2005. Perencanaan Pengajaran. Rineka Cipta  
Hermann, harles F. 1972. Insight of Behavioral Research. New York : Free Press  
Ristanto, Dian, Sukardi, Sri Susiloningsih. 2012. Peningkatan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media Permainan Scrabble di kelas VA SD Tambakaji 04 Ngaliyan Semarang Joyful Learning Journal Vol.1 No.1 Hal.37-47