



# Werewolf Game: Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Mengoptimalkan Pendidikan Karakter di PKBM Pandawa

<sup>1</sup>Syafuruddin Muhdar, <sup>2</sup>Nurmiwati, <sup>3</sup>Akhmad H Mus

<sup>123</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

<sup>1</sup>[rudybastrindo@gmail.com](mailto:rudybastrindo@gmail.com) <sup>2</sup>[nurmiwati1986@gmail.com](mailto:nurmiwati1986@gmail.com) <sup>3</sup>[hahmadmus@gmail.com](mailto:hahmadmus@gmail.com)

---

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 30-10-2019

Disetujui: 22-01-2020

### Kata Kunci:

Strategi Pembelajaran, werewolf game.

### Keywords:

Learning Strategies, werewolf game.

---

## ABSTRAK

**Abstrak:** Pembangunan pendidikan tidak hanya untuk mengembangkan aspek intelektual saja melainkan juga watak, moral, sosial dan fisik peserta didik, atau dengan kata lain menciptakan manusia Indonesia seutuhnya. Mengajar yang baik tentunya membutuhkan strategi yang baik pula. Maksud mengajar disini bukan hanya mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa atau peserta didik semata melainkan memberikan pengalaman dan nilai pada anak. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah *Werewolf Game*. *Werewolf* game merupakan salah satu alternatif Strategi pembelajaran yang mampu mengoptimalkan pendidikan karakter. Penggunaan strategi pembelajaran ini mampu mengkombinasikan antara permainan dan pendidikan terutama pendidikan karakter sehingga siswa mendapatkan pengalaman yang asik dan menarik ketika mengikuti proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari penerapan strategi ini adalah: 1. Melalui strategi Pembelajaran *werewolf game*, motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran khususnya kompetensi berbicara menjadi lebih meningkat, sehingga siswa menjadi lebih aktif, berani berbicara atau memerankan peran yang telah dibagikan di depan kelas pada setiap tahapan kegiatan yang dilaksanakan. 2. Melalui penerapan strategi pembelajaran *werewolf game*, nilai karakter siswa menjadi meningkat. Hal ini berdampak positif untuk peserta didik ketika berbaur dengan masyarakat.

**Abstract:** Educational development is not only to develop intellectual aspects but also the character, morals, social and physical aspects of students, or in other words to create Indonesian people as a whole. Good teaching certainly requires a good strategy. The purpose of teaching here is not only transferring knowledge to students or students but rather providing experiences and values to children. One strategy that can be applied is *Werewolf Game*. *Werewolf* game is one alternative learning strategy that is able to optimize character education. The use of this learning strategy is able to combine games and education, especially character education so that students get a cool and interesting experience when following the learning process. The results obtained from the application of this strategy are: 1. Through the werewolf game Learning strategy, students' motivation to participate in the learning process especially speaking competency becomes more increased, so students become more active, dare to speak or play roles that have been distributed in front of the class at each stage of the activity which is implemented. 2. Through the application of the werewolf game learning strategy, the value of student characters increases. This has a positive impact on students when mingling with the community.

## A. LATAR BELAKANG

Pembangunan pendidikan tidak hanya untuk mengembangkan aspek intelektual saja melainkan juga watak, moral, sosial dan fisik peserta didik, atau dengan kata lain menciptakan manusia Indonesia seutuhnya. Upaya ini dilakukan dalam rangka meningkatkan mutu sumber daya manusia Indonesia dan mutu pendidikan. Hal ini sejalan dengan Rencana Strategis (Renstra) Depdiknas 2005 – 2009. Untuk melaksanakan hal ini, maka semua jenjang lembaga pendidikan formal (sekolah) maupun non formal mempunyai tugas untuk mensintesa hal ini.

Pengembangan aspek watak merupakan salah satu bentuk pembangunan pendidikan yang tercantum dalam renstra Depdiknas. Terjadinya degradasi moral pada pemuda telah menjadi tantangan bagi dunia pendidikan. Kasus kenakalan remaja banyak yang muncul akhir-akhir ini. Hasil Penelitian Program Studi Doktor Ilmu Kesehatan Masyarakat, Rita Damayanti memberikan gambaran betapa buruknya perilaku remaja Indonesia saat ini.

Penguatan pendidikan moral (*moral education*) atau pendidikan karakter dalam konteks sekarang sangat relevan untuk mengatasi krisis moral yang sedang melanda di negara kita. Krisis tersebut antara lain berupa meningkatnya pergaulan bebas, maraknya angka kekerasan anak-anak dan remaja, kejahatan terhadap teman, pencurian remaja, kebiasaan menyontek, penyalahgunaan obat-obatan, pornografi, dan perusakan milik orang lain sudah menjadi masalah sosial yang hingga saat ini belum dapat diatasi secara tuntas, oleh karena itu betapa pentingnya pendidikan karakter.

Pembelajaran karakter di Era globalisasi ini memerlukan sebuah terobosan dalam menginovasi strategi dan metode pembelajaran yang akan dipakai mengingat munculnya berbagai fenomena baru yang sebelumnya tidak ada. Makanya pemanfaatan teknologi informasi seperti internet, kecenderungan keluarga yang demokratis, membanjirnya budaya asing, dan lainnya, perlu menjadi bahan pertimbangan bagi para pendidik karakter ketika akan menanamkan nilai-nilai karakter terhadap peserta didik. Karakter adalah semua sifat-sifat baik yang menunjang pembangunan bangsa dan bukan hanya sopan santun.

Pembelajaran merupakan produk guru yang didasarkan atas pengetahuan, pengalaman, dan dedikasinya terhadap profesinya sebagai pendidik, pembimbing, dan pelatih. Tanpa pengetahuan, pengalaman, dan dedikasi yang tinggi sang guru mustahil dapat melahirkan suatu inovasi yang kreatif dalam proses pembelajaran. Mutu pembelajaran sangat ditentukan oleh mutu guru yang mengelola pembelajaran itu. Pengelolaan pembelajaran yang bermutu dimulai dengan perencanaan yang baik dengan persiapan yang matang dan terencana.

Pembelajaran terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri. Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri. Karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari.

Pembelajaran berpusat siswa merupakan salah satu paradigma baru dalam pembelajaran dengan unsur-unsur sebagai berikut : 1) Guru berperan sebagai fasilitator yang mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, 2) Siswa aktif mengembangkan potensinya, 3) Prosesnya adalah keterlibatan dalam proses yang spontan sesuai alur kejadian, 4) Bahan pelajaran dipungut dari lingkungan sesuai dengan kebutuhan dan proses, tidak menggunakan buku pelajaran, 5) Waktu, tidak terbatas oleh jadwal jam pelajaran, 6) Tempat tidak terikat oleh ruang kelas, bebas memilih tempat yang nyaman. 7) Penilaian oleh peserta didik sendiri, dalam diskusi dengan tujuan untuk perbaikan, bukan memilih dan memilah apalagi mendiskriminasi siswa dalam golongan bodoh dan pintar.

Mengajar yang baik tentunya membutuhkan strategi yang baik pula. Maksud mengajar disini bukan hanya mentransper ilmu pengetahuan kepada siswa atau peserta didik semata. Menurut Thoifuri

(2008:57) mengajar adalah menanamkan sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan keterampilan dasar dari seseorang yang telah mengetahui dan menguasainya kepada seseorang lainnya.

Dengan demikian, guru harus memiliki dan menguasai berbagai strategi pembelajaran sehingga mampu mengajar dengan baik dengan menerapkan metode yang tepat dalam setiap materi pelajaran yang disampaikannya, karena setiap materi pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda sehingga memerlukan metode yang berbeda pula dalam penyampaianya. Penggunaan metode pembelajaran atau mengajar haruslah bervariasi dan tidak monoton pada satu atau dua metode saja, tetapi dapat dipadukan dan dikombinasikan dari berbagai metode.

## B. BATASAN ISTILAH

### 1. *Werewolf Game*

*Werewolf game* atau yang disebut permainan mencari serigala merupakan permainan yang saat ini sedang digemari oleh remaja. Dengan beberapa sentuhan kita dapat membuat game ini menjadi sebuah permainan yang memiliki nilai edukasi yang tinggi terutama dalam menanamkan nilai karakter kepada peserta didik.

*Werewolf game* merupakan salah satu alternatif Strategi pembelajaran yang mampu mengoptimalkan pendidikan karakter. Penggunaan strategi pembelajaran ini mampu mengkombinasikan antara permainan dan pendidikan terutama pendidikan karakter sehingga siswa mendapatkan pengalaman yang asik dan menarik ketika mengikuti proses pembelajaran.

### 2. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan, sedangkan menurut Mujiono, strategi pembelajaran memiliki dua dimensi sekaligus. Pertama, strategi pembelajaran pada perancangan. Kedua, strategi pembelajaran pada dimensi pelaksanaan.

Berdasarkan pengertian di atas, jadi dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran meliputi kegiatan atau pemakaian teknik yang dilakukan oleh pengajar mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai ke tahap evaluasi serta program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi

edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu pengajaran.

### 3. Pendidikan Karakter

Pendidikan merupakan suatu aktivitas untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian manusia yang berjalan seumur hidup. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantara tokoh pendidikan Indonesia, beliau mengatakan bahwa "Pendidikan adalah upaya untuk memajukan budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt) dan jasmani anak didik. Sedangkan secara terminologi, istilah karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri. Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami, bahwasannya pendidikan karakter ialah upaya sadar dan sungguh-sungguh dari seorang guru untuk mengajarkan nilai-nilai kepada para siswanya. Dan individu yang berkarakter baik ialah individu yang berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan YME, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional pada umumnya dengan mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya dan disertai dengan kesadaran, emosi, dan motivasinya (perasaannya).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Bentuk Inovasi

*Werewolf game* adalah strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengerjakan kegiatan beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahamannya dengan penekanan belajar sambil bermain.

Aturan *werewolf game* dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Untuk bermain *Werewolf*, menggunakan kartu khusus permainan *Werewolf*, atau kartu kreasi sendiri. Jika ingin membuat sendiri, bisa menggunakan kertas polos yang dipotong kecil-kecil, dan ditulisi nama "*werewolf*", "peramal", dan "warga".
- 2) Jumlah pemain sekitar 8-12 pemain yang duduk melingkar. Masing-masing pemain akan mendapatkan peran sebagai moderator (1), *werewolf* (2), peramal (1), dan sisanya

berperan sebagai warga, tergantung kartu yang mereka dapatkan.

- 3) Cara menentukan peran-peran tersebut adalah, moderator akan membagikan kartu kepada pemain, dalam keadaan tertutup. Jika menggunakan kartu remi, yang mendapat King akan jadi *werewolf*, yang mendapat Queen akan jadi peramal, dan yang mendapat kartu nomor As-9 akan jadi para warga. Pemain tidak boleh menunjukkan kartu yang mereka dapatkan. Identitas mereka harus dirahasiakan.
- 4) Dalam permainan ini, moderator berperan sebagai komando cerita. Cerita akan berlangsung di “siang” dan “malam” hari. Di “malam” hari, *werewolf* akan membunuh satu warga. Di siang hari, warga akan berusaha menebak identitas *werewolf* dan “membunuh”-nya, sementara *werewolf*-nya sendiri boleh berpura-pura menjadi warga. Peramal memiliki kesempatan untuk bertanya pada moderator, siapa pemeran *werewolf*.

## 2. Prosedur Karya Inovasi

Strategi Pembelajaran *Werewolf game* merupakan salah satu strategi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Strategi Pembelajaran ini merupakan gabungan antara permainan dengan pendidikan.

**Langkah-langkah yang ditempuh dalam penerapan Strategi pembelajaran *Werewolf Game*** adalah sebagai berikut :

- a) Tutor/ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/KD.
- b) Tutor/ Guru menjelaskan tata cara bermain *werewolf*.
- c) Siswa yang berjumlah 8 orang diarahkan untuk duduk dilantai dan membentuk lingkaran.
- d) Setelah itu guru menunjuk salah satu siswa untuk menjadi moderator.
- e) Moderator akan membagikan kartu kepada siswa yang lain, 2 kartu *werewolf*, 1 kartu peramal dan sisanya adalah kartu warga.

### **Skenario *Werewolf Game*.**

Moderator: “Malam telah tiba. Semua warga tertidur.”

\*Setelah semua pemain menutup mata, moderator bisa melanjutkan\*.

“Tetapi ada yang tetap awas dan mengintai di malam hari. Werewolf, silakan buka matamu. Pilih satu orang yang ingin kau bunuh.”

\*Kedua werewolf akan berembuk dengan isyarat dan menunjuk satu orang. Satu orang ini akan mati dan keluar dari permainan.\*

Moderator: “Werewolf, silahkan tutup mata kembali”

\*Werewolf menutup mata\*

Moderator: “Peramal, silakan buka matamu. Silahkan tunjuk satu orang yang ingin kamu ketahui identitasnya.”

\*Peramal menunjuk satu orang. Moderator akan memberi tanda thumbs up kalau yang ditunjuk adalah werewolf, thumbs up kalau yang ditunjuk adalah warga.

Moderator: “Peramal, silakan tutup mata kembali.”

\*Peramal menutup mata.\*

Moderator: “Senja telah terbit. Waktunya semua bangun dari tidurnya.”

\*Semua pemain membuka mata.\*

Moderator: “Tadi malam, telah terbunuh satu orang oleh Werewolf. Dia adalah (moderator menyebut nama pemain). Silakan buka identitasmu.”

\*Pemain akan menunjukkan kartunya, yang mengungkapkan apakah ia peramal atau warga.\*

Pada “siang” hari ini, seluruh pemain boleh berembuk, siapa yang mereka curigai sebagai werewolf. Tentunya, kedua werewolf bisa pura-pura berperan sebagai warga. Ketika warga sudah sepakat, siapa yang mereka curigai sebagai werewolf, dia akan “dibakar”. Nah, sebelum berembuk, moderator akan menentukan siapa yang akan jadi Walikota siang itu,

Moderator: “Karena keamanan kota terancam, kita perlu memilih walikota. Bagi yang ingin mencalonkan diri, silahkan angkat tangannya.”

Di sini, para pemain yang mencalonkan diri jadi walikota akan berkampanye singkat, agar warga memilihnya dengan cara voting. Selesai voting, moderator akan meresmikan

walikota yang baru. Walikota berhak menjadi orang pertama yang menyampaikan opininya, siapakah si werewolf sebenarnya?

Di sinilah adu argumen bisa terjadi. Warga dapat menyampaikan pendapatnya, apakah mereka setuju atau tidak dengan walikota. Warga bahkan bisa mencurigai walikota sendiri sebagai werewolf. Di akhir sesi argumen, moderator akan mengadakan voting, siapa yang dicurigai sebagai werewolf, dan dia akan "dibakar".

Usai proses "pembakaran", Moderator mempersilakan orang yang dibakar untuk membuka kartunya. Bisa jadi yang dibakar memang werewolf, bisa juga warga, atau bahkan peramal. Waduh!

Moderator: "Malam menjelang. Semua tidur kembali."

Nah, permainan pun mengulang dari awal.

Prinsipnya, malam hari adalah waktu untuk pembantaian warga oleh werewolf, sementara siang hari adalah waktu untuk pemilihan walikota dan pembakaran pemain yang dicurigai sebagai werewolf.

Permainan ini akan berakhir kalau jumlah werewolf lebih banyak dari jumlah warga, termasuk peramal (berarti werewolves menang), atau kalau jumlah warga lebih banyak dari werewolves (berarti warga menang)

- f) Setelah game berakhir, guru dan siswa melakukan diskusi terkait hal-hal yang terjadi dalam permainan tersebut.
- g) Guru mengaitkan antara *werewolf* game dengan pendidikan karakter
- h) Evaluasi pembelajaran,

### 3. Hasil Karya Inovasi

Pembelajaran menggunakan *Werewolf Game* memiliki dampak/hasil dalam pendidikan karakter sebagai berikut:

#### a. Demokratis

....Nah, sebelum berembuk, moderator akan menentukan siapa yang akan jadi Walikota siang itu,

Moderator: "Karena keamanan kota terancam, kita perlu memilih walikota. Bagi yang ingin mencalonkan diri, silahkan angkat tangannya."

Di sini, para pemain yang mencalonkan diri jadi walikota akan berkampanye singkat, agar warga memilihnya dengan cara voting. Selesai voting, moderator akan meresmikan walikota yang baru...

Penggalan skenario di atas menunjukkan adanya perilaku demokratis pada saat pemilihan walikota. Setiap warga berhak mengajukan diri menjadi walikota yang akan memimpin diskusi. Masing-masing dari warga yang mengajukan diri sebagai walikota akan menyampaikan visi dan misi. Setelah itu warga yang lain akan memilih walikota tersebut sesuai dengan program yang diajukan. Proses ini dapat menjadi pelajaran atau panutan bahwa dalam memilih pemimpin hendaknya memperhatikan visi misi serta program yang dicanangkan sehingga dapat memberikan kebaikan untuk warga. Selan itu, permainan ini juga menunjukkan bahwa setiap warga berhak mengajukan diri menjadi pemimpin.

#### b. Rasa Ingin Tau

Moderator: "Peramal, silakan buka matamu. Silahkan tunjuk satu orang yang ingin kamu ketahui identitasnya."

\*Peramal menunjuk satu orang. Moderator akan memberi tanda thumbs up kalau yang ditunjuk adalah werewolf, thumbs up kalau yang ditunjuk adalah warga.

Moderator: "Peramal, silakan tutup mata kembali."

Kutipan di atas menunjukkan bahwa dalam permainan ini terdapat nilai-nilai yang patut diteladani yaitu nilai rasa ingin tau. Permainan ini mengharuskan warga untuk menemukan siapa sebenarnya yang menjadi *wolf* (serigala). Jadi sudah sepatutnya warga memiliki rasa ingin tau yang tinggi. Jadi dibutuhkan cara dan strategi untuk melakukan hal itu. Hal ini merupakan nilai positif yang dapat dikembangkan di dalam kehidupan nyata.

#### c. Kreatif

Walikota berhak menjadi orang pertama yang menyampaikan opininya, siapakah si werewolf sebenarnya?

Di sinilah adu argumen bisa terjadi. Warga dapat menyampaikan pendapatnya, apakah

mereka setuju atau tidak dengan walikota. Warga bahkan bisa mencurigai walikota sendiri sebagai werewolf. Di akhir sesi argumen, moderator akan mengadakan voting, siapa yang dicurigai sebagai werewolf, dan dia akan “dibakar”.

Pada kutipan di atas tergambar keadaan dimana baik walikota maupun warga harus jeli dan memiliki cara jitu agar mudah menemukan serigala. Tentunya warga dan walikota harus kreatif memikirkan cara maupun teknik yang akan digunakan. Hal ini dapat menjadi nilai yang positif, karena kreatifitas tidak hanya terbatas pada karya melainkan ide, gagasan maupun pendapat juga merupakan bagian dari kreatifitas.

d. Peduli Sosial

Pada “siang” hari ini, seluruh pemain boleh berembuk, siapa yang mereka curigai sebagai werewolf. Tentunya, kedua werewolf bisa pura-pura berperan sebagai warga. Ketika warga sudah sepakat, siapa yang mereka curigai sebagai werewolf, dia akan “dibakar”.

Pada kutipan di atas, tergambar suasana permainan yang mencemaskan. Warga yang cemas akan keselamatannya melakukan rembuk untuk mengetahui siapa sebenarnya yang menjadi serigala. Hal ini merupakan bentuk kepedulian sosial antar sesama warga. Dengan mengadakan rembuk bersama warga mencoba untuk mengatasi masalah tentang serigala yang berkeliaran sehingga mereka merasa perlu untuk saling melindungi. Hal ini merupakan nilai yang patut untuk diterapkan ataupun diteladani oleh peserta didik. Nilai keedulian memang seharusnya terus dipupuk agar terjalin rasa persaudaraan maupun kekeluargaan dengan sesama warga maupun masyarakat lainnya.

e. Cinta Damai

Moderator: “Tadi malam, telah terbunuh satu orang oleh Werewolf. Dia adalah (moderator menyebut nama pemain). Silakan buka identitasmu.”

\*Pemain akan menunjukkan kartunya, yang mengungkapkan apakah ia peramal atau warga.\*

Dalam kutipan tersebut tergambar suasana yang mengerikan yaitu pembunuhan. Pada permainan ini memang terdapat beberapa penggalan yang menggambarkan suasana saling membunuh, namun hal ini dapat menjadi pelajaran yang sangat berharga karena dari kejadian yang kita anggap mengerikan sekalipun masih dapat kita jumpai pelajaran yang berharga yaitu rasa cinta damai.

**4. Keunggulan dan Kelemahan Karya Inovasi Keunggulan Strategi Pembelajaran *Werewolf Game***

Keberhasilan penerapan strategi pembelajaran yang dipilih dalam mengatasi permasalahan yang muncul disebabkan oleh adanya keunggulan/kelebihan dalam model pembelajaran ini. Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh strategi pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

- a) Mudah diterpakan
- b) Bisa diaplikasikan ke materi dan mata pelajaran yang lain
- c) Meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan
- d) Pengemasan pembelajaran yang dilakukan sedemikian rupa sehingga siswa merasa *enjoy* dan tidak terbebani seperti ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional.
- e) Dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa serta menanamkan nilai-nilai karakter dari setiap hal yang terdapat dalam permainan tersebut.

**Kelemahan Strategi Pembelajaran *Werewolf Game***

Pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan *Werewolf game* telah menciptakan suatu perubahan positif, baik pada proses maupun hasil belajar siswa. Namun, tidak dapat dipungkiri adanya kelemahan-kelemahan ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapun kelemahan strategi pembelajaran *werewolf game* adalah sebagai berikut.

- a) Dalam pelaksanaan pembelajaran *werewolf game*, dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permainan tersebut

sehingga perlu dialokasikan waktu yang cukup untuk 1 kali pertemuan.

- b) Terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan untuk memulai permainan tersebut, Sehingga tutor/ guru dituntut aktif memberikan bimbingan dan bantuan bagi peserta didik yang merasa kesulitan.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

##### 1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang penerapan strategi pembelajaran *werewolf game* sebagai alternatif strategi pembelajaran pendidikan karakter, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

- a) Melalui strategi Pembelajaran *werewolf game*, motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran khususnya kompetensi berbicara menjadi lebih meningkat, sehingga siswa menjadi lebih aktif, berani berbicara atau memerankan peran yang telah dibagikan didepan kelas pada setiap tahapan kegiatan yang dilaksanakan.
- b) Melalui penerapan strategi pembelajaran *werewolf game*, nilai karakter dan kemampuan berbicara siswa menjadi meningkat. Hal ini berdampak positif untuk peserta didik ketika berbaur dengan masyarakat.

##### 2. SARAN

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh dari pembelajaran *werewolf game* untuk perbaikan pembelajaran pada waktu yang akan datang adalah sebagai berikut.

- a) Memperbanyak referensi buku yang berkaitan dengan strategi pembelajaran sehingga dapat menyempurnakan strategi yang telah ada.
- b) Melakukan perbaikan di segala sisi agar mendapatkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan standar diinginkan.

#### REFERENSI

- [1] Abimanyu, Soli dkk. 2008. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan
- [2] A.M., Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- [3] Dimiyati dan Mudjiono.2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rieneka Cipta
- [4] Mulyadi, seto. 2008. *Character Building: Bagaimana Mendidik Anak Berkarakter*. Yogyakarta: Taiara Wacana
- [5] Sulhan, Najib. 2010. *Pendidikan Berbasis Karakter*. Surabaya: Jaring Pena
- [6] Thoifuri. 2008. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: Media Grup