

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SIMULASI ULAR KAKTUN (KARAKTER SANTUN) UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER SOPAN SANTUN SISWA SMA KELAS X

Ula Azizah

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, ullaazizah407@gmail.com

Santy Andrianie

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, sandrianie.putranto@gmail.com

Laelatul Arofah

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, laelatarofah91@gmail.com

Abstrak

Menurunnya sopan santun yang ditunjukkan generasi muda merupakan indikasi menurunnya karakter. Kecerdasan akademis tidak akan bermakna jika tidak dibarengi dengan karakter yang baik pada diri individu. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan rancangan media untuk meningkatkan sopan santun siswa melalui pemanfaatan modifikasi permainan tradisional ular tangga. Metode pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall yang dimodifikasi. Media permainan simulasi ular kaktun adalah media yang dimodifikasi dari permainan ular tangga dengan memasukkan sentuhan teknologi didalamnya. Selain memanfaatkan teknologi dalam modernisasi permainan ular tangga, permainan ular kaktun juga memuat konten-konten penanaman sopan santun sebagai upaya untuk meningkatkan perilaku sopan santun di kalangan siswa.

Kata Kunci: karakter, sopan santun, ular kaktun

Abstrack

The decline in manners shown by the younger generation is an indication of declining character. Academic intelligence will be meaningless if it is not accompanied by good character in the individual. This article aims to describe the design of media to improve student manners through the use of modifications to the traditional snake and ladder game. The development method used is a modified Borg & Gall model. The media for the cacto snake simulation game is a modified medium from the snake and ladder game by incorporating a touch of technology in it. In addition to utilizing technology in the modernization of the snake and ladder game, the snake and ladder game also contains content for inculcating manners as an effort to improve polite behavior among students.

Key Word: character, manners, cacton snake

PENDAHULUAN

Karakter adalah salah satu bagian dari suatu bangsa yang tidak dapat terpisahkan. Bangsa yang sehat adalah bangsa yang berkarakter. Salah satu karakter yang harus dimiliki adalah karakter sopan santun. Karakter sopan santun merupakan salah satu pondasi penting yang ada dalam diri manusia yang didalamnya terdapat sebuah nilai baik terhadap orang lain yang tertanam dalam jiwa manusia yang membedakan dirinya dengan manusia lain dalam hal bersikap atau berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Simon Philips dalam bukunya Doni Koesoema (2007) karakter ialah sekumpulan tatanan nilai yang mengarah kedalam suatu sistem yang digunakan sebagai pondasi dalam berfikir, bersikap serta berperilaku yang akan ditunjukkan oleh individu. Karakter dan

kepribadian merupakan hal yang sama (Doni Koesoema, 2007).

Siswa yang memiliki karakter sopan santun rendah terlihat dari sikap moral yang ada pada dirinya. Sopan santun yang dimiliki oleh setiap peserta didik berbeda-beda. Dalam diri peserta didik tertanam nilai, etika yang berbeda pula, sehingga akan muncul sikap moral yang berbeda pula. Bertens (2013), etiket artinya sopan santun yang didalamnya berisi tentang tata cara bertingkah laku yang harus dikerjakan oleh manusia. Etiket merupakan sebuah aturan sesuai dengan norma yang mengatur perilaku manusia mengenai perbuatan yang boleh dan tidak boleh untuk dilakukan.

Fenomena rendahnya karakter sopan santun masih banyak terlihat dilingkungan sekolah, salah satunya pada peserta didik SMA Kelas X yang menunjukkan rendahnya karakter sopan santun pada diri

peserta didik, baik dalam kesopanan berbahasa maupun kesopanan dalam berperilaku. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi peneliti yang mendapatkan data kurangnya sikap sopan dalam bertutur kata dan bersikap ramah kepada guru atau teman di kelas, kurangnya sikap kepada orang disekitar, kurangnya sikap memberi dukungan kepada orang lain, kurang menjaga perasaan orang disekitarnya, dan adanya tindakan suka menggunjing kepada orang lain. Kurangnya sikap saling tolong menolong, kurangnya kerjasama serta kurangnya dapat mengendalikan emosi dalam kegiatan belajar. Kurangnya sikap untuk mengendalikan diri, kurangnya sikap toleransi antar sesama, serta kurangnya sikap untuk dapat menerima orang lain. Namun dilapangan kenyataannya menunjukkan semakin menuju pada generasi terkini, semakin pudarnya identitas suatu bangsa. Hal sederhana yang terlihat ialah para generasi bangsa muda sudah semakin melupakan karakter dari suatu bangsa (Muslich, 2011).

Karakter sopan santun sangat diperlukan bagi peserta didik dalam diri setiap individu. Peserta didik yang memiliki karakter sopan santun yang kuat tidak akan membawanya pada penurunan moral dan akan menjadi ciri khas pada diri peserta didik yaitu peserta didik yang berkarakter sopan santun tinggi. Melihat pentingnya karakter sopan santun ditingkatkan dalam diri peserta didik, maka permasalahan-permasalahan diatas perlu mendapatkan penyelesaian. Penyelesaian tersebut harus menggunakan strategi pembaharuan dalam meningkatkan karakter sopan santun siswa, salah satunya dengan menggunakan media permainan simulasi ular kaktun. Untuk mendukung berjalannya upaya meningkatkan kembali fenomena permasalahan-permasalahan, maka diperlukan media untuk wadah pesan penyampai materi-materi serta tujuan yang akan dicapai (Nursalim, 2013).

Berkembangnya permainan yang semakin hari semakin pesat membuat pendidik, khususnya guru BK harus mampu membuat media permainan yang tidak kalah dengan permainan zaman sekarang. Guru BK harus mampu kreatif dan berinovasi untuk mengembangkan permainan yang sudah ada untuk dimodifikasi menjadi permainan yang mudah diterima oleh peserta didik, karena guru BK merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam pembentukan karakter sopan santun pada siswa.

Pengembangan media permainan simulasi ular kaktun ini adalah salah satu upaya inovasi untuk memberikan fasilitas bimbingan dan konseling terhadap siswa guna meningkatkan kembali karakter sopan santun peserta didik. Pengembangan media ini dengan mengacu indikator yang digunakan untuk meningkatkan kembali karakter sopan santun peserta didik. Enam indikator tersebut diantaranya: 1) bersikap ramah dan sopan kepada siapa saja; 2) memberikan perhatian kepada orang lain; 3) berusaha selalu menjaga perasaan orang lain; 4) bersikap ingin membantu; 5) dapat menguasai diri serta mengendalikan emosi dalam situasi apapun; 6) memiliki rasa toleransi yang tinggi (Sukini, 2016).

Media yang digunakan dalam permainan simulasi ular kaktun ini merupakan media interaktif, karena mengatur mengenai interaksi yang dilakukan oleh siswa secara tursusun melalui sebuah permainan yang digunakan dalam bimbingan kelompok, bimbingan klasikal serta konseling kelompok. Media permainan simulasi ular kaktun ini merupakan jenis media cetak. Media permainan simulasi ular kaktun adalah media yang dimodifikasi dari permainan ular tangga dengan memasukkan sentuhan teknologi didalamnya. Selain memanfaatkan teknologi dalam modernisasi permainan ular tangga, permainan simulasi ular kaktun juga membuat konten-konten mengenai penanaman sopan santun pada siswa yang digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan kembali perilaku sopan santun di kalangan siswa. Melalui adanya interaksi didalam permainan ini siswa pada akhirnya akan dapat memahami diri mereka serta dapat memecahkan permasalahan dalam dirinya.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Struktur model dasar pengembangan produk media bimbingan dalam penelitian ini adalah model Borg & Gall (dalam Sugiyono 2015:35-37). Dalam risetnya pengembangan ini memiliki sepuluh langkah pelaksanaan penelitian. Kesepuluh langkah tersebut tidak akan dilaksanakan secara keseluruhan dilaksanakan, namun akan dimodifikasi dengan menyesuaikan kebutuhan dan bidang fokus pada penelitian yang akan dikembangkan ini. Fokus yang digunakan dalam perancangan penelitian ini hanya akan sampai pada tahap ketiga, dengan fokus pengembangan awal draft produk. Adapun penjelasan mengenai tahapan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut. Tahap *pertama*, penelitian dan mengumpulkan data informasi. Kegiatan ini diantaranya adalah studi pendahuluan, studi literatur, kajian mengenai media permainan simulasi ular kaktun yang akan dikembangkan. Tahap *kedua*, perencanaan. Kegiatan yang dilakukan yaitu penjabaran kemampuan apa saja yang diperlukan dalam suatu penelitian. Tahap *ketiga*, pengembangan produk awal. Perencanaan *prototype* media bimbingan, deskripsi materi, konten dan instrumen. Tahap *keempat*, pengujian lapangan awal. Proses pengujian produk dilakukan kepada orang ahli materi BK, 1 orang ahli pengembangan media BK, dan pengujian produk pada calon pengguna yaitu 1 orang guru BK dan 5 orang siswa kelas X. Tahap *kelima*, analisis hasil uji coba lapangan awal dan revisi produk akhir. Setelah dilakukannya uji coba produk, maka langkah yang selanjutnya adalah proses analisis data informasi berdasarkan hasil yang diperoleh dilapangan. Selanjutnya dengan melakukan revisi produk yang disesuaikan dengan kebutuhan subjek dalam penelitian. Tahap *keenam*, produk akhir. Hasil akhir produk media permainan simulasi ular kaktun.

Pelaksanaan penelitian dilakukan berlokasi di SMAS Diponegoro Nganjuk, Jawa Timur. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah ahli materi BK, ahli media BK, guru BK serta siswa SMA kelas X. Kreteria yang digunakan dalam penentuan ahli materi BK

didasarkan oleh beberapa pertimbangan, yaitu: 1) memiliki latar belakang minimal S2 BK; 2) sebagai pengajar Prodi BK; 3) menguasai materi yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Untuk kriteria yang digunakan dalam penentuan ahli pengembangan media pendidikan didasarkan oleh beberapa pertimbangan, yaitu: 1) memiliki latar belakang minimal S2 BK; 2) sebagai pengajar mata kuliah media BK; 3) memiliki pemahaman mengenai pengembangan media BK. Sedangkan untuk subjek uji coba calon pengguna adalah guru BK sekolah dan siswa SMA kelas X. Subjek uji calon pengguna adalah guru BK sekolah yang memiliki beberapa kriteria, yaitu: 1) memiliki latar belakang minimal S1 BK; 2) sebagai guru BK di SMA kelas X. Adapun pemilihan siswa yang dijadikan subjek uji kelompok kecil ini dengan cara memilih 5 siswa dari kelas X SMAS Diponegoro Nganjuk yang diampu oleh guru BK secara random yang dijadikan subjek penelitian.

Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media bimbingan ini ialah angket penilaian pengembangan media bimbingan yang ditransformasikan pada angket penilaian ahli dan calon pengguna. Analisis data yang digunakan untuk penilaian pengembangan media bimbingan ini adalah secara kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh dari hasil penilaian uji ahli (ahli materi dan media), serta calon pengguna (guru BK dan siswa kelas X). Data yang dihasilkan berupa komentar, saran, dan kritik yang dianalisis secara kualitatif yang terintegrasi dalam skala penilaian ataupun data hasil wawancara. Data kualitatif ini disajikan dengan apa adanya yang digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk revisi dan menyempurnakan media bimbingan. Sedangkan pada data kuantitatifnya diperoleh diperoleh dari angket penilaian pengembangan media bimbingan. Hasil dari angket ini kemudian diolah untuk mengetahui interval penilaian dari ahli dan calon pengguna, hal ini dilakukan untuk penentuan rentang dari masing-masing kriteria menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana. Hasil dari perhitungan skala pengembangan media bimbingan nantinya digunakan sebagai penentu kelayakan media berdasarkan kategori kelayakan. Rumus yang untuk mencari persentasenya adalah :

$$\frac{\text{skor hasil observasi}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sudjana, 2011).

PEMBAHASAN

Pembahasan yang akan dikaji dalam tulisan ini berfokus pada kajian mengenai karakter sopan santun dan upaya pengembangan media permainan simulasi ular kaktun.

Karakter Sopan Santun

Dalam etimologi, istilah karakter berasal dari bahasa Latin *character*, yang antara berarti watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian dan akhlak (Fitri, 2017:20). Muchlas berpendapat bahwa karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan sang pencipta, diri sendiri, manusia,

lingkungan, dan bangsa yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan yang berdasarkan pada norma-, hukum, tata karma, budaya, dan adat istiadat. Adapun menurut Kamus Ilmiah Populer Bahasa Indonesia (dalam Aisyah, 2018:10-11), karakter diartikan sebagai watak, tabiat, pembawaan, kebiasaan. Sementara dalam kamus sosiologi karakter diartikan sebagai ciri khusus struktur dasar kepribadian seseorang (karakter; watak). Berdasarkan beberapa uraian pengertian karakter menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan sekumpulan tata nilai dalam diri manusia yang meliputi tabiat, watak, kebiasaan, budi pekerti, sifat-sifat kejiwaan, kepribadian, akhlak, yang tertanam dalam jiwa manusia yang membedakan dirinya dengan orang lain dalam berperilaku di kehidupan sehari-hari.

Sopan santun adalah sikap, ucapan, perbuatan dan aneka tingkah yang ada didalam diri manusia yang kemudian ditampakan (Shihab, 2016). Sopan santun adalah suatu aturan turun temurun dan berkembang dalam masyarakat, yang berguna untuk mengatur pergaulan, menjalin hubungan yang akrab dengan orang lain, saling pengertian terhadap orang disekitar, saling menghormati menurut adat yang sudah ditentukan (Suharti, 2004). Dari beberapa pendapat mengenai sopan santun dapat ditarik kesimpulan bahwa sopan santun merupakan sikap atau perilaku yang dilakukan oleh seorang individu dengan berdasarkan norma yang berlaku untuk mengatur tingkah laku yang dilakukan oleh manusia agar tercipta kenyamanan bagi manusia dan lingkungan.

Maka, karakter sopan santun merupakan sekumpulan tata nilai dalam diri manusia yang meliputi tabiat, watak, kebiasaan, budi pekerti, sifat-sifat kejiwaan, kepribadian, dan akhlak yang tertanam dalam jiwa manusia yang membedakan dirinya dengan orang lain dalam bersikap atau berperilaku yang dilakukan oleh manusia berdasarkan norma yang berlaku untuk mengatur tingkah laku yang dilakukan oleh manusia agar tercipta kenyamanan bagi manusia dan lingkungan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sukini (dalam Aminah, 2019), macam-macam sopan santun ada 2, yaitu kesopanan berbahasa dan sopan kesopanan dalam berperilaku.

Media Permainan Simulasi Ular Kaktun

Media permainan simulasi ular kaktun ular kaktun ini diambil dan diadopsi dari penelitian Taslimah yang judul "Pengembangan Media Ular Tangga dengan Aktivitas Outdoor dalam Pembelajaran Seni Tari Kelas II SDN Karangjati Banjarnegara." Alasan pemilihan permainan ular tangga sebagai media pengembangan karena, ular tangga merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang masih banyak terlihat dan digemari dikalangan anak-anak untuk dimainkan. Menurut Husna (dalam Taslimah, 2019) permainan ular tangga merupakan permainan yang didalamnya berisi ketangkasan, strategi, kejujuran, kepemimpinan, menambah wawasan serta adanya kerjasama yang dapat digunakan sebagai media belajar bagi siswa. Permainan simulasi ular kaktun ini merupakan salah satu kegiatan bimbingan kelompok yang didalam setiap kelompoknya

terdiri dari 5 orang siswa. Brown, (2004) berpendapat bahwa jumlah anggota dalam kegiatan bimbingan kelompok dikatakan ideal yang berkisar antara 5-8 anggota.

Media permainan simulasi ular kaktun adalah suatu alat penyampai atau perantara penyampai pesan kepada peserta didik untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar melalui permainan simulasi ular kaktun. Media permainan simulasi ular kaktun ini merupakan media yang berasal dari permainan ular tangga yang didalam papanannya tidak memasukkan gambar tangga dan menjadikan ekor ular sebagai media penghubung untuk memberikan *reward* kepada pemain yang berhasil mendapatkan keberuntungan, yaitu pada warna ungu. Selain itu dalam papan permainan simulasi ular kaktun ini jumlah kotak warna berjumlah 50 kotak dengan masing-masing kotak warna memiliki tugas perkembangan yang harus dikerjakan oleh siswa sesuai dengan isi tugasnya.

Pada tugas perkembangan permainan simulasi ular kaktun ini juga memasukkan sentuhan teknologi, yaitu dengan penggunaan QR code pada kartu. Serta isi dari tugas perkembangan permainan simulasi ular kaktun ini juga memasukan indikator dari karakter sopan santun yang digunakan sebagai media untuk meningkatkan kembali karakter sopan santun siswa.

Manfaat Media Permainan Simulasi Ular Kaktun

Manfaat dari melakukan permainan simulasi ular kaktun diantaranya yaitu: 1) siswa tidak merasa bosan saat mengikuti kegiatan bimbingan dan konseling; 2) melatih siswa untuk bersikap positif, jujur dan dapat mengekspresikan potensi dalam diri; 3) melatih siswa untuk sabar dalam melakukan suatu kegiatan; 4) melatih siswa untuk dapat bersosialisasi dengan orang lain; 5) merangsang pembentukan meningkatnya karakter sopan santun pada siswa; 6) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan dan konseling.

Kelebihan Media Permainan Simulasi Ular Kaktun

Media permainan simulasi ular kaktun ini merupakan sebuah perantara atau semua jenis alat fisik pengantar pesan kepada siswa untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk dapat belajar. Dengan menggunakan media permainan simulasi ular kaktun ini dapat meningkatkan antusiasme siswa terhadap materi yang sedang diberikan oleh guru BK, dapat mereduksi kebosanan pada siswa, siswa dapat dengan mudah mengimplementasikan materi dalam kehidupan sehari-hari, serta kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan oleh siswa.

Selain itu, guru BK dapat mengetahui bagaimana keberhasilan tujuan dari diberikannya treatment untuk meningkatkan karakter sopan santun pada diri siswa melalui bermain permainan simulasi ular kaktun. Serta siswa akan dapat memecahkan permasalahan mengenai menurunnya karakter sopan santun pada

dirinya melalui isi setelah melaksanakan permainan simulasi ular kaktun.

Komponen Media Permainan Simulasi Ular Kaktun

Pada media permainan simulasi ular kaktun ini memiliki beberapa komponen didalamnya, antara lain: 1) Papan ular kaktun. Komponen pertama yang ada dalam permainan simulasi ular kaktun yaitu berupa media permainan yang berbentuk bebaran, terbuat dari kertas baner dengan ukuran 50 cm x 50 cm yang terdiri dari 50 kotak warna. Disetiap kotak memiliki warna yang berbeda-beda. Warna tersebut meliputi merah, kuning, hijau, biru, abu-abu, putih, ungu. Media permainan simulasi ular kaktun ini didesain dengan memasukan gambar masyarakat yang memiliki rasa toleransi yang tinggi pada kertas banner, hal tersebut dilakukan agar siswa bisa menjadi semakin penasaran dengan permainan yang akan dijalankan mereka; 2) Dadu. Komponen kedua yaitu dadu, dadu digunakan sebagai alat untuk penentu langkah dalam permainan simulasi ular kaktun; 3) Pion. Komponen ketiga yaitu pion, pion bidak atau pemain sebagai alat untuk permainan dalam permainan ular kaktun dengan berbentuk kubus berwarna-warni pada setiap pionnya, pada tengah pion terdapat gambar masyarakat yang memiliki rasa toleransi yang tinggi; 4) Buku panduan. Komponen yang keempat yaitu buku panduan untuk konselor dan siswa yang berbentuk media cetak dengan didesain secara menarik dengan bagian sampul depan terdapat gambar masyarakat yang memiliki rasa toleransi yang tinggi dengan warna dasar sampul depan berwarna biru muda, sedangkan bagian sampul belakang berwarna biru tua; 5) Amplop warna yang berisi kartu perkembangan, dimana didalam kartu perkembangan tersebut terdapat QR code yang selanjutnya harus di scan oleh siswa dengan bantuan guru BK untuk mengetahui tugas perkembangan apa yang harus dilaksanakan oleh siswa. Setiap siswa akan mendapatkan giliran untuk menjalankan tugas pada permainan; 6) Kemasan prototype. Komponen keenam yaitu, kemasan semua prototipe ular kaktun yang menjadi tempat wadah untuk semua prototipe permainan simulasi ular kaktun; 7) Kemasan amplop warna. Komponen ketujuh yaitu, kemasan amplop warna ular kaktun yang digunakan sebagai wadah amplop warna tugas perkembangan.

Spesifikasi Media Permainan Simulasi Ular Kaktun

Media permainan simulasi ular kaktun direncanakan berupa media cetak baner. Dibawah ini dijelaskan spesifikasi produk media permainan simulasi ular kaktun.

Tabel 1

Spesifikasi Produk Ular Kaktun no, piranti, gambar, deskripsi

NO	PIRANTI	GAMBAR	DESKRIPSI
----	---------	--------	-----------

1.	Papan Ular Kaktun		<p>Papan ular kaktun merupakan papan yang digunakan sebagai media dalam permainan, didalam papan ular kaktun terdapat satuan angka pada bagian kotak warna yang terhubung dengan kartu warna.</p>	4.	Buku Panduan Ular Kaktun untuk Konselor dan Siswa		<p>Buku panduan permainan ular kaktun berisikan bagaimana cara permainan ular kaktun ini dilaksanakan, selain itu terdapat pula lembar evaluasi mengenai bagaimana keberhasilan pemberian layanan dengan menggunakan teknik permainan simulasi.</p>
2.	Dadu		<p>Dadu ular kaktun merupakan dadu yang digunakan oleh pemain untuk menentukan dimana akan berhenti untuk menjalankan tugas perkembangan berdasarkan jumlah titik bulatan pada dadu yang berhenti, titik bulatan pada dadu yang berjumlah diartikan sama dengan 1 2 3 4 5 6 tergantung dari dadu berhenti pada titik bulatan yang mana.</p>	5.	Amplop Warna		<p>Amplop warna yang berisi indikator atau tugas perkembangan yang harus dilaksanakan oleh siswa. Dibagian tengah amplop warna ini terdapat <i>QR code</i> yang harus di scan oleh siswa. Pengembangan amplop warna ini berdasarkan enam indikator peningkat karakter sopan santun yang dikemukakan oleh Sukini.</p>
3.	Pion		<p>Pion ular kaktun merupakan pemain yang mewakili siswa didalam permainan.</p>	6.	Kemasan Prototype Ular		<p>Kemasan prototype ular kaktun yang digunakan sebagai</p>

	Kaktun		tempat wadah untuk semua prototype permainan simulasi ular kaktun.
7.	Kemasan Amplop Warna Ular Kaktun		Kemasan amplop warna ular kaktun yang digunakan sebagai wadah amplop warna tugas perkembangan.

Tabel 2

Indikator dan tugas perkembangan pada amplop warna

No	Amplop Warna	Indikator	Tugas Perkembangan
1.	Warna Merah	Bersikap ramah dan sopan kepada siapa saja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berikan contoh kalimat yang kamu gunakan saat berkomunikasi dengan teman sebangku! 2. Berikan contoh kalimat yang kamu gunakan untuk berkomunikasi dengan guru yang sedang memberikan penjelasan didepan kelas! 3. Contohkan tindakan yang akan kamu lakukan ketika sedang berpapasan dengan guru di

			<p>depan kelas!</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Jelaskan menurut pendapatmu yang dimaksud dengan bertutur kata dengan lembut! 5. Jelaskan menurut pendapatmu yang dimaksud dengan bersikap ramah! 6. Contohkan tindakan yang menunjukkan bersikap ramah kepada orang lain! 7. Bagaimana sikap yang akan kamu lakukan jika terdapat salah satu temanmu mendapatkan nilai dibawahmu?
2.	Warna Kuning	Memberikan perhatian kepada orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contohkan sikap yang mencerminkan peduli kepada teman! 2. Tindakan apa yang kamu lakukan apabila melihat salah satu dari temanmu sedang terjatuh dari motor! 3. Berikan contoh tindakan memberi dukungan kepada teman! 4. Apabila terdapat

			<p>salah satu dari temanmu sedang dalam kondisi kesusahan, tindakan apa yang akan kamu lakukan!</p> <p>5. Tindakan apa yang akan kamu lakukan apabila kamu mengetahui terdapat salah satu temanmu belum sarapan dan kamu sedang memakan bekalmu!</p> <p>6. Contohkan tindakan yang akan kamu lakukan ketika kamu melihat salah satu guru sedang kesusahan untuk mengeluarkan motor diparkiran dan kamu sedang berada disana!</p> <p>7. Apabila terdapat salah satu dari temanmu sedang mendapatkan musibah, apakah kamu akan membatunya? Meskipun temanmu tidak akan memberikan imbalan padamu. Jika iya/tidak</p>
--	--	--	--

			<p>kemukakan alasannya!</p>
3.	Warna Hijau	Berusaha selalu menjaga perasaan orang lain	<p>1. Contohkan tindakan yang kamu lakukan jika terdapat salah satu dari temanmu sedang menggunjing teman yang lainnya!</p> <p>2. Contohkan tindakan yang akan kamu lakukan apabila terdapat salah satu dari temanmu selalu bersikap dengan semaunya kepada orang lain!</p> <p>3. Contohkan tindakan yang akan kamu lakukan apabila kamu sedang akan melakukan suatu kegiatan!</p> <p>4. Jika kamu mengetahui ada yang menggunjingmu dibelakangmu, tindakan apa yang akan kamu lakukan!</p>

			<p>5. Ketika kamu sedang akan mengunjing salah satu temanmu dengan teman yang lainnya, tindakan apa yang akan kamu lakukan agar kamu tidak jadi untuk melakukan kegiatan mengunjing orang lain tersebut!!</p> <p>6. Apa yang akan kamu lakukan apabila kamu akan melakukan suatu tindakan yang menurutmu benar dan menurut orang lain adalah salah!</p> <p>7. Jika kamu ingin melakukan suatu tindakan, apakah kamu selalu memikirkan dampak yang ditimbulkan dari tindakan yang akan kamu lakukan itu? Jika iya, tolong kemukakan pendapatmu!</p>				<p>kondisi kesulitan mengerjakan tugas, contohkan tindakan yang akan kamu lakukan!</p> <p>2. Terdapat salah satu dari temanmu yang sedang tidak memiliki alat tulis di dalam kelas. Hal apa yang akan kamu lakukan terhadap permasalahan tersebut!</p> <p>3. Contohkan tindakan yang akan kamu lakukan apabila kamu sedang mengerjakan tugas dalam kelompok, namun terdapat salah satu dari temanmu ada yang tidak mengerjakan tugas sesuai dengan pembagiannya!</p> <p>4. Apabila kamu sedang mengerjakan tugas secara kelompok, namun dalam pembagian tugas menurutmu tidak adil.</p>
4.	Warna Biru	Bersikap ingin membantu	1. Apabila terdapat salah satu temanmu dalam				

			<p>Tindakan apa yang akan kamu lakukan?</p> <p>5. Tindakan apa yang akan kamu lakukan apabila bertemu salah satu guru yang sedang membutuhkan bantuannmu, misalnya kesusahan membawa berkas mengajarnya!</p> <p>6. Tindakan apa yang akan kamu lakukan apabila kamu diminta untuk melakukan kerjasama menyelesaikan tugas, namu temanmu lebih memilih bermain <i>gawai</i>!</p> <p>7. Contohkan tindakan yang akan kamu lakukan apabila kamu ingin melakukan suatu tindakan, namun kamu masih memikirkan bahwa tindakan yang akan kamu lakukan itu merupakan tindakan yang</p>
--	--	--	--

			salah!
5.	Warna Abu-abu	Dapat menguasai diri serta mengendalikan emosi dalam situasi apapun	<p>1. Ketika kamu akan marah kepada orang lain, tindakan apa yang akan kamu lakukan!</p> <p>2. Ketika kamu sedang mendapatkan sebuah masalah, apakah kamu akan marah-marah? Jika iya/tidak. Contohkan tindakan yang akan kamu lakukan!</p> <p>3. Tindakan apa yang akan kamu lakukan agar kamu tidak mudah menjadi seorang yang pemarah! Contohkan!</p> <p>4. Contohkan tindakan yang akan kamu lakukan apabila kamu sedang dalam keadaan kecewa!</p> <p>5. Contohkan tidakanmu ketika salah satu dari teman membedakanmu dengan teman</p>

			<p>yang lainnya. Misalnya marah, dll.</p> <p>6. Contohkan tindakan yang akan kamu lakukan agar kamu tidak mudah tersinggung dan berakibat emosi terhadap apa yang diucapkan oleh orang lain!</p> <p>7. Terdapat salah satu dari temanmu yang sedang membicarakan tentangmu agar teman yang lain tidak mau berteman denganmu. Contohkan tikan yang akan kamu lakukan!</p>
6.	Warna Putih	Memiliki rasa toleransii yang tinggi	<p>1. Tindakan apa yang akan kamu lakukan ketika terdapat salah satu temanmu memiliki kekurangan fisik (jari tangan berjumlah 4 jari). Contohkan!</p> <p>2. Terdapat salah satu teman dikelasmu</p>

			<p>memiliki keyakinan berbeda dengan keyakinanmu. Tindakan apa yang akan kamu lakukan dengan adanya perbedaan ini!</p> <p>3. Contohkan tindakan yang akan kamu lakukan apabila terdapat salah satu dari temanmu yang bersikap membeda-bedakan dalam melakukan pertemanan!</p> <p>4. Tindakan apa yang akan kamu lakukan agar tidak adanya perpecahan akibat adanya perbedaan!</p> <p>5. Contohkan tindakan yang akan kamu lakukan apabila kamu mencoba untuk berteman dengan orang baru!</p> <p>6. Terdapat salah satu temanmu yang melakukan pertemanan</p>
--	--	--	--

			<p>dengan memberikan syarat tertentu kepada teman yang lainya. Contohkan tindakan yang akan kamu lakukan!</p> <p>7. Apabila salah satu dari temanmu memiliki kekurangan pada dirinya. Bagaimana caramu melakukan pertemanan dengan dirinya!</p>
7.	Warna Ungu	<i>Reward</i>	Siswa terbebas dari tugas perkembangan permainan ular kaktun “selamat anda terbebas dari tugas permainan simulasi ular kaktun”.

Tata cara permainan simulasi ular kaktun

Adapun prinsip dalam permainan simulasi ular kaktun meliputi: 1) guru BK membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Memilih 5 siswa dari kelas X SMAS Diponegoro Nganjuk yang diampu oleh guru BK secara random yang dijadikan subyek penelitian; 2) menjelaskan kepada siswa durasi permainan ular kaktun selama 45 menit; 3) membagi pion atau pemain kepada siswa sebelum melakukan permainan; 4) semua pion pemain diletakkan di kotak warna dengan keterangan *start*; 5) pada masing-masing kelompok diminta untuk melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang berkesempatan memainkan permainan simulasi ular kaktun yang pertama; 6) siswa yang mendapat giliran pertama melakukan permainan dirinya diminta untuk melemparkan dadu ke udara, sehingga dadu akan jatuh ke permukaan dan menentukan berapa jumlah titik bulatan yang didapatkan oleh pemain, dan dilakukan secara terus menerus hingga anggota pemain terakhir dalam

kelompok tersebut; 7) pada saat siswa mendapatkan jumlah angka terakhir jatuh dari dadu tersebut, siswa diminta untuk menjalankan pion (pemain) sesuai dengan jumlah titik bulatan dadu yang didapatkan pada papan *banner* ular kaktun; 8) jika siswa mendapat pemberhentian terakhir di ekor ular berwarna ungu, maka siswa tersebut berhak untuk naik melalui badan ular dan berhenti di kepala ular warna ungu; 9) jika siswa mendapatkan pemberhentian terakhir di kepala ular warna ungu, maka siswa tidak akan turun ke ekor ular warna ungu. Siswa tetap akan melanjutkan permainan sesuai dengan giliran selanjutnya; 10) apabila terdapat siswa yang mendapatkan pemberhentian terakhir di kotak warna selain warna ungu, maka siswa tersebut diminta untuk mengambil kartu perkembangan sesuai dengan kotak warna pada *banner*; 11) siswa yang sudah mengambil kartu perkembangan, akan dibantu oleh guru BK untuk menscan *QR code* pada kartu perkembangan untuk melihat tugas perkembangan apa yang didapatkan oleh siswa; 12) siswa diminta untuk menjalankan tugas yang ada pada kartu perkembangan; 13) jika terdapat siswa yang sudah mencapai garis finish maka dirinya berhak untuk tidak lagi ikut dalam permainan; 14) jika terdapat siswa yang tidak menjalankan tugas perkembangan pada permainan simulasi ular kaktun, maka siswa tersebut akan diberi hukuman. Hukuman tersebut diantaranya: a) Peragakan! ketika anda sedang bertemu dengan guru diparkiran sekolah; b) Peragakan! cara anda memberikan dukungan kepada kepada salah satu teman dikelas anda; c) Peragakan! ketika anda kurang suka terhadap salah satu teman dikelas anda; d) Peragakan! ketika anda melihat teman anda sedang dalam kesusahan dalam mengerjakan suatu tugas; e) Peragakan! cara anda ketika dalam kondisi ingin marah terhadap orang lain; f) Peragakan! ketika didalam kelas anda terdapat siswa yang memiliki fisik kurang sempurna, bagaimana cara anda untuk tetap menerima kekurangan yang dimiliki oleh teman anda tersebut.

Kesimpulan Penutup

Media permainan simulasi ular kaktun ini adalah salah satu upaya inovasi dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik untuk meningkatkan kembali karakter sopan santun peserta didik. Pengembangan media ini dengan mengacu indikator yang digunakan untuk meningkatkan kembali karakter sopan santun peserta didik. Media permainan simulasi ular kaktun ini merupakan jenis media cetak berupa baner. Media permainan simulasi ular kaktun adalah media yang dimodifikasi dari permainan ular tangga dengan memasukkan sentuhan teknologi didalamnya. Melalui interaksi ini pada akhirnya siswa mampu memahami diri dan memecahkan masalahnya, misalnya hal apa saja yang perlu ditingkatkan pada diri individu mengenai karakter sopan santunya yang rendah tersebut setelah dirinya menjalankan permainan simulasi ular kaktun.

Saran

Pada permainan ini membutuhkan suatu media cetak yang diman memerlukan dana untuk diajarkan kepada peserta didik dan perlunya juga untuk membentuk media cetaknya yang sama

Referensi

- Aisyah, M., & Ali, M. (2018). Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasinya. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Aminah, S. (2019). Peran Guru dalam Peningkatan Karakter Disiplin dan Sopan Santun Siswa Kelas IV SDN Karangono 02 Kecamatan Tambakbromo Kabupaten Pati. (Online). tersedia: http://lib.unnes.ac.id/33496/1/1401415177_Optimized.pdf, diunduh 12 Juli 2021.
- Bertens, K. (2013). Etika. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Brown, N. W. (2004). Psychoeducational Groups: process and practice. New York: Brunner-Routledge.
- Fitri, A. Z. (2017). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika di Sekolah. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Koesoema, Doni. (2010). Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global. Jakarta: Grasindo.
- Muslich, Masnur. (2011). Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Nursalim, Mochamad. (2013). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Akademia Permata.
- Shihab M Quraish. (2016). Yang Hilang Dari Kita Akhlak, Tangerang: PT Lentera Hati.
- Sudjana, Nana. (2011). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suharti. (2004). Pendidikan Sopan Santun Dan Kaitannya Dengan Perilaku Berbahasa Jawa Mahasiswa. Yogyakarta: DIKSI Vol, 11, No 1. Hal 59
- Sukini. 2016. Berdisiplin. Yogyakarta: Relasi Inti Media.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.
- Taslimah, I. L. (2019). Pengembangan Media Ular Tangga dengan Aktivitas Outdoor dalam Pembelajaran Seni Tari Kelas II SDN Karangjati Banjarnegara. (Online). Tersedia: http://lib.unnes.ac.id/33505/1/1401415211_Optimized.pdf, diunduh 12 Juli 2021.