

Perancangan *Board Game* Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak Usia 6-10 Tahun

Nita Mannuela Wijaya¹, Bing Bedjo Tanudjaja², Daniel Kurniawan Salamoan³

DKV, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Dukuh Kupang 17/26 Surabaya

nitamw1994@gmail.com

Abstrak

Perancangan karya tugas akhir ini dilatar belakangi oleh menurunnya nilai sopan santun pada generasi penerus yang salah satunya disebabkan oleh kemajuan teknologi. Oleh karena itu, perancangan tugas akhir ini dibuat bertujuan untuk membantu para orang tua dalam menanamkan nilai sopan santun kepada anak-anak mereka yang berusia 6-10 tahun. Permainan papan merupakan salah satu media yang efektif dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak-anak karena bersifat bermain dan belajar. Tampilan dari permainan ini didukung dengan tema luar angkasa yang asik dan ilustrasi yang menarik bagi anak-anak usia 6-10 tahun yang merupakan target audiens.

Kata Kunci : Sopan Santun, Permainan, Permainan Papan.

Abstract

Title : *Board Game Design about Learning Manners for Children Aged 6-10 Years Old*

This final project motivated by the declining value of manners to the next generation one of which is caused by technological progress. Therefore, this final project is created to help all parents in instilling the value of manners to their children aged 6-10 years old. The Board Game is one of the effective media to communicate and interact with the kids because they are playing while learning. The appearance of this game is supported with cool outer space theme, and interesting illustration for children aged 6-10 years old who were the target audience.

Keyword : *Manners, Games, Board Games.*

Pendahuluan

Pada jaman modern saat ini masyarakat semakin dikuasai oleh banyaknya peralatan-peralatan yang memiliki teknologi tinggi. Kemajuan teknologi tersebut seperti 2 sisi mata uang, dimana memiliki manfaat positif namun juga dampak negatif.

Dilansir dari *The New York Times* pada Jumat (14/11/2014) menyatakan penggunaan *smartphone* yang semakin meluas membuat orang tua teralihkan dari menjaga anak-anak mereka ketika bermain, dimana mereka lebih sibuk dengan *smartphone*-nya sendiri. Sedikitnya anak yang berumur lebih dari 6 tahun yang terkena patah tulang sendiri disebabkan karena anak pada usia tersebut sangat jarang bermain di taman kota. Sampel tersebut diambil dari data yang terdapat pada *National Electronic Injury Surveillance System* yang dijalankan oleh Komisi Keamanan Produk Konsumen. Pada peristiwa tersebut menunjukkan bahwa yang memperoleh dampak negatif kemajuan teknologi tidak memandang usia, bahkan anak-anakpun berisiko 'menikmati' dampak negatif

tersebut. Namun dampak negatif tersebut ternyata juga menyerang aspek psikis dan perilaku mereka. Berawal dari *gadget*, kemudian internet yang merupakan tempat dimana semua orang mencari informasi. Anak-anak memperoleh informasi yang begitu luas melalui internet, tanpa pengawasan yang tepat dari orang tua anak-anak akan dapat mengakses situs-situs, tontonan-tontonan, bahkan *game online* yang tidak layak dikonsumsi pada usia mereka. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Sukma Ayu D Anggrahini (2013) kepada beberapa keluarga di salah satu daerah wilayah Yogyakarta pada tahun 2013, menunjukkan sejak menggunakan *gadget*, ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang merespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara (p. 40). Orang tua perlu mengawasi dan meyarung apa yang akan digunakan oleh si anak, karena pada masa kanak-kanak merupakan masa dimana jika mereka diberikan pembelajaran yang baik maka akan menumbuhkan karakter yang baik dikemudian hari. Tetapi jika mendapat pembelajaran yang kurang baik maka

pertumbuhan kedepannya akan menghasilkan karakter yang cenderung buruk. Oleh karena itu, anak-anak perlu untuk belajar sopan santun agar kedepannya mereka memiliki pola kehidupan yang mampu bersopan santun dengan sendirinya.

Makna sopan santun dikutip dari www.pendidikankarakter.com adalah sebuah etika yang harus dimiliki ketika hidup di lingkungan sosial karena sopan santun adalah hasil didikan dari orang tua dan bukan bawaan sejak lahir, maka sebaiknya mengajarkan sopan santun dilakukan sejak anak usia dini. Dunia maya dihebohkan dengan ditemukannya sebuah foto seorang anak SD mengacungkan jari tengah kepada seorang pengemis tua, gambar ini di unggah di sebuah group *Facebook* Ikatan Guru Indonesia.

Melihat kenyataan tersebut tercetuslah ide untuk membantu anak-anak mempelajari cara bersopan santun kepada orang disekitarnya melalui media bantu yang menyenangkan. Media itu ialah *board game* dimana dalam mengenalkan sopan santun pada anak usia 6-10 tahun dirasa lebih efektif karena media *board game* dapat meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak. *Board game* juga disesuaikan dengan karakter anak pada usia tersebut, dimana pada masa itu mereka memiliki kebutuhan untuk mendapat apresiasi dan kecenderungan mudah bosan. Pada usia 6-10 tahun anak juga memasuki masa kanak-kanak akhir, dimana anak mulai memasuki sekolah dan melakukan hubungan yang lebih banyak dengan anak lain dibandingkan dengan masa prasekolah, sehingga minat pada kegiatan keluarga berkurang.

Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini ialah kualitatif. Data yang dibutuhkan terbagi menjadi 2 bagian yaitu data primer dan data sekunder. Data primer meliputi pengertian sopan santun, pembelajaran sopan santun pada anak selama ini dan manfaat sopan santun pada anak. Sedangkan data sekunder yang dibutuhkan ialah pemahaman sopan santun bagi anak selama ini dan penyebab anak-anak tidak berperilaku sopan dan santun.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan ialah :

1. Studi Pustaka

Data kepustakaan yang mencakup kumpulan dari berbagai macam artikel yang menunjang dan berhubungan dengan perancangan *board game* untuk anak-anak tentang bersopan santun.

2. Observasi

Melakukan pengamatan kepada perilaku anak-anak sekolah dasar di Surabaya.

3. Metode Wawancara

Wawancara ialah salah satu metode pengumpulan data dimana langsung bertanya kepada responden yang bersangkutan. Responden disini ialah para narasumber yang berasal dari pihak yang bersangkutan, yaitu anak-anak, orang tua dari anak-anak, dan guru sekolah dasar.

4. Internet

Melalui media internet akan di dapatkan data-data yang tidak di dapatkan secara langsung

Metode Analisi Data

Metode analisi yang digunakan ialah 5W+1H dimana metode ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan materi yang berhubungan dengan sopan santun dan penerapan sopan santun itu sendiri. Analisis dilakukan dengan menjawab 5 jenis pertanyaan, yaitu *what, who, where, when, why, dan how.*

Pembahasan

Tinjauan Tentang Anak Usia 6-10 Tahun

Masa kanak-kanak terbagi menjadi 2, yaitu masa kanak-kanak awal (0-5 tahun) dan masa kanak-kanak akhir (6-12 tahun). Pada masa kanak-kanak akhir perkembangan anak ditandai dengan perubahan dalam kemampuan dan perilaku, yang membuat anak lebih mampu dan siap untuk belajar dibandingkan sebelumnya.

Pada masa ini juga mengalami perkembangan dalam beberapa aspek salah satunya ialah aspek kognitif. Menurut Piaget pada tahapan ini pemikiran logis pada anak-anak menggantikan pemikiran intuitif mereka, dimana anak sudah mampu berpikir rasional dan melakukan aktivitas logis tertentu, walaupun masih terbatas pada objek konkret dan dalam situasi konkret. Sehingga pada masa ini bisa di katakan sebagai masa anak-anak sudah dapat diajak untuk berdiskusi seputar hal-hal disekitarnya secara logis termasuk tentang nilai-nilai atau norma yang ada di lingkungan ia berada. Selain aspek kognitif yang lebih mengarah pada cara berpikir anak itu sendiri, ada pula perkembangan dalam aspek sosial emosional. Dimana hal tersebut lebih mengarah kepada relasi sosial sang anak (dalam Soetjningsih, 2012).

Menurut Aviles, Anderson dan Davila (2006) menyatakan bahwa, perkembangan sosial dan emosional pada masa kanak-kanak akhir dipengaruhi oleh lingkungan rumah, masyarakat dan sekolah (dalam Soetjningsih, 2012, p. 267).

Selain belajar mengenai peran mereka di lingkungan mereka berada anak-anak juga memiliki sebuah kebutuhan yaitu bermain. Masa kanak-kanak akhir juga disebutkan oleh Hurlock sebelumnya sebagai usia bermain, namun pada kenyataannya waktu mereka untuk bermain rupanya juga semakin sedikit karena aktivitas mereka yang makin banyak. Lever (Hurlock, 1980) menyatakan bahwa selama bermain anak mengembangkan berbagai keterampilan sosial sehingga memungkinkannya untuk menikmati keanggotaan kelompok dalam masyarakat anak-anak (dalam Soetjningsih, 2012, p. 268).

Tinjauan Tentang Sopan Santun

Sopan sendiri menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online* (2005, para. 1) berarti hormat dan takzim; tertib menurut adat yang baik, dan beradab (tentang tingkah laku, tutur kata, pakaian dan sebagainya); tahu adat;

baik budi bahasanya, serta baik kelakuannya. Sedangkan makna santun menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online* (2005, para. 1) ialah halus dan baik (budi bahasanya, tingkah lakunya); sabar dan tenang. Sehingga bila digabungkan sopan santun memiliki makna budi pekerti yang baik; tata krama; peradaban; dan kesusilaan. Makna sopan santun diperkuat dengan pernyataan dari Timothy Wibowo bahwa sopan santun adalah sebuah etika yang harus kita miliki ketika hidup di lingkungan sosial. Mengingat sopan santun adalah hasil didikan dari orangtua dan bukan bawaan sejak lahir, maka sebaiknya mengajarkan sopan santun dilakukan sejak anak usia dini. Dan yang paling penting, ingatlah untuk selalu mengajarkan sikap sopan santun kepada anak dengan penuh cinta kasih, kesabaran, teladan, dan disertai dengan doa. Karena itu akan menjadi bekalnya kelak ketika anak tumbuh dewasa (“12 Cara Mendidik Sopan Santun Pada Anak”, 2015, para. 13).

Penerapan Sopan Santun

Sopan santun yang harus diwujudkan seorang anak sekaligus seorang siswa menurut Supriyanti (2008, p.2-9) antara lain :

a. Tata Krama Bergaul dengan Orang Tua,

Kasih sayang orang tua terhadap anak adalah kasih sayang yang tulus dan ikhlas, karena anak adalah bagian dari dirinya sendiri. Cinta dan kasih sayang yang diberikan orang tua terhadap anak adalah bentuk pengabdian.

Adapun sikap sopan santun dan lemah lembut terhadap kedua orang tua antara lain dilakukan sebagai berikut :

- 1) Tidak berkata kasar atau membentak terhadap orang tua
- 2) Senantiasa berbuat baik dan tidak menyakiti hati kedua orang tua
- 3) Tunduk dan patuh kepada orang tua selama perintah itu dalam hal kebaikan
- 4) Menghargai pendapat kedua orang tua
- 5) Selalu mendoakan kedua orang tua agar diberi kesehatan; merawat dengan penuh kasih sayang ketika orang tua sedang sakit atau lanjut usia. Contoh berbakti kepada orang tua sebagai berikut :
 - 1) Taat dan patuh kepada perintah orang tua
 - 2) Berbicara sopan kepada orang tua
 - 3) Membantu menyelesaikan pekerjaan orang tua di rumah
 - 4) Menjaga nama baik orang tua
 - 5) Mendoakan kedua orang tua.

b. Tata Krama Bergaul dengan Guru di sekolah

Peranan guru disekolah adalah sangat besar. Disamping sebagai pendidik guru juga berperan sebagai pembimbing, pengajar dan peran pengganti orang tua di sekolah. Sikap sopan santun pada guru antara lain :

- 1) Selalu tunduk dan patuh terhadap guru;
- 2) Melaksanakan segala hal baik;
- 3) Berbicara yang halus dan sopan;

4) Mendoakan guru agar diberikan kesehatan dan ketabahan dalam memberikan pendidikan dan bimbingan di sekolah;

5) Menjaga nama baik sekolah dan menghormati guru.
6) Menyapa dengan ramah bila bertemu dengan guru;
7) Menampilkan contoh tingkah laku yang baik. Contoh perwujudan sikap hormat siswa kepada gurunya antara lain sebagai berikut:

- 1) Mendengarkan nasehat guru
- 2) Berbicara dengan guru harus sopan dan ramah
- 3) Memperhatikan pelajaran yang diajarkan
- 4) Tidak bergurau saat pelajaran berlangsung
- 5) Menaati peraturan yang berlaku di sekolah.

c. Tata Krama Bergaul dengan Orang yang Lebih Tua
Sikap sopan santun itu tidak hanya di tujukan kepada orang tua dan guru, akan tetapi di tujukan kepada orang yang lebih tua seperti kakak kandung sendiri. Sikap sopan santun terhadap orang yang lebih tua antara lain.

- 1) Bersikap hormat kepada kakak kandung agar terjalin hubungan yang harmonis
- 2) Menyapa dengan sopan dan ramah; Saling menghargai pendapat
- 3) Suka membantu pekerjaan kakak.

d. Tata Krama Bergaul dengan Orang yang Lebih Muda

Tata krama dalam pergaulan sehari – hari tidak hanya menghormati kepada orang tua saja. Namun kepada usia yang lebih muda pun harus dihargai dan diberikan kasih. Sikap sopan santun terhadap orang yang lebih tua antara lain dilakukan sebagai berikut :

- 1) Bersikap sayang kepada adik
- 2) Memberi contoh teladan yang baik dan memberi motivasi
- 3) Menghargai pendapat adik
- 4) Tidak bersikap otoriter kepada adik.

e. Tata Krama Bergaul dengan Teman Sebaya

Bergaul dengan teman sebaya hendaknya dilandasi dengan akhlak yang mulia. Teman sebaya harus saling berbagi rasa, saling menghormati dan saling berbagi pengalaman. Sikap sopan santun terhadap teman sebaya antara lain dilakukan sebagai berikut :

- 1) Saling memberi dan menerima nasihat satu sama lain;
- 2) Saling menolong apabila ada teman yang mendapatkan kesulitan;
- 3) Saling memaafkan satu sama lain apabila ada yang berbuat kesalahan;
- 4) Saling berbagi rasa;
- 5) Tidak mencari- cari kesalahan;
- 6) Tidak saling mengejek dan menghina satu dengan yang lain.

f. Tata Krama Bergaul dengan Lawan Jenis

Bergaul dengan lawan jenis ada aturan dan nilai budi pekerti di antara keduanya. Baik pria atau wanita saling menghargai dan menghormati, baik dalam sikap, bertutur kata, ataupun dalam perilaku kehidupan sehari hari. Sikap sopan santun terhadap lawan jenis antara lain di lakukan sebagai berikut :

- 1) Saling menghormati dan menghargai
- 2) Menaati norma agama dan norma masyarakat

3) Menghindari pergaulan bebas dan menjaga keseimbangan diri.

g. Menghormati Tetangga.

Menjaga perasaan tetangga sangat penting agar tidak terjadi salah paham yang akan berakibat permusuhan di antara tetangga.:

- 1) Tidak mengganggu umat agama lain yang sedang menjalankan ibadah;
- 2) Saling bekerja sama selain urusan agama;
- 3) Saling menolong apabila ada yang butuh bantuan;
- 4) Bersilaturahmi antar sesama
- 5) Menghormati pendapat orang lain ketika bermusyawarah
- 6) Tidak menggunjing tetangga

Aspek mendasar yang sering ditekankan dalam sopan santun sendiri ialah hal bertutur kata, dikarenakan anak pada usia tersebut merupakan masa meniru sehingga meski tidak tahu maknanya mereka mengucapkannya serta wawasan dan pemahaman kosa kata mereka masih tergolong minim.

Board Game

Pengertian Board game

Board game adalah permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar tempat berdasarkan aturan tertentu, pada sebuah permukaan yang sudah diberi tanda atau sebuah papan. Jenis *board game* sangat beragam dan terus berkembang, mulai dari yang tidak memiliki tema spesifik sampai dengan tema khusus. Aturan permainannya pun beragam dari yang sederhana sampai yang detail dan kompleks. Saat ini, beberapa permainan populer dan tidak lekang waktu di perangkat komputer maupun gadget (*mobile device*) juga dibuat berdasarkan konsep *board game* yang baik (“Pengertian Board Game”, 2015, para. 2).

Perkembangan Board game

Board game rupanya sudah ada sejak 5000 sebelum masehi. Dimana pada masa itu ditemukan berupa batu-batu kecil yang diukir menyerupai salah satu komponen penting dalam *board game*, yaitu dadu. “Serangkaian 49 batu kecil diukir dan dicat ditemukan di gundukan pemakaman Basur Hoyuk 5.000 tahun di Turki tenggara. Ini adalah potongan game paling awal yang pernah ditemukan. Potongan serupa telah ditemukan di Suriah dan Irak dan tampaknya menunjuk ke papan permainan yang berasal dari Bulan Sabit Subur.” (“*The Full History of Board Games*”, para. 4). Kemudian *board game* semakin dikenal dengan adanya peningkatan popularitas dikalangan Firaun pada masa Mesir kuno. Permainan yang populer pada masa Mesir kuno tersebut bernama Senet. Permainan *board game* pun semakin berkembang, bukan hanya di kalangan kerajaan namun ternyata *board game* pada tahun 3000 SM dikaitkan dengan keyakinan agama. Salah satu *board game* yang di hubungkan dengan kepercayaan agama tersebut ialah Mehen. Lahirlah *Chaturanga* di abad ke-6 yang awal mulanya ada di

India. “Ini dianggap percabangan dari *Tafl* yang terulang disebut *Chaturanga*. *Chaturanga* adalah sebuah game strategi India kuno dikembangkan di Gupta Empire, India sekitar abad ke-6. Pada abad ke-7, itu diadopsi sebagai Shatranj di Sassanid Persia, yang pada gilirannya adalah bentuk catur dibawa sampai akhir abad pertengahan Eropa” (“*The Full History of Board games*”, para. 40).

Sejarah menceritakan bahwa tidak sedikit *board game* yang permainannya tidak lekang oleh waktu seperti catur, monopoli, dan backgamon yang masih bisa dimainkan sampai saat ini. Bahkan pada tahun 1978 ada ajang yang memberikan penghargaan untuk *board game* terbaik. Ajang ini diadakan di Jerman dengan nama acara *Spiel des Jahres* yang memiliki arti permainan tahun ini.

Jenis Board Game

Macam-macam *board game* telah di kelompokkan berdasarkan beberapa kategori (Bell, 1980) :

a. *Strategy Board game*

Permainan yang menggunakan strategi dan juga keahlian dari pemainnya untuk dapat memenangkan permainan. Contoh : catur dan go.

b. *German-Style Board game atau Eurogames*

Memiliki peraturan yang sederhana, dan mengajak pemainnya untuk lebih memikirkan strategi, dan tidak bergantung pada keberuntungan. Contoh : *German-Style Board game* atau *Eurogames* adalah Puerto Rico.

c. *Race Game*

Board game jenis ini adalah berlomba untuk mencapai akhir permainan dengan cara menggerakkan bidak mereka. Contoh : *Pachisi* yang pada saat ini lebih dikenal dengan nama ludo.

d. *Roll and Move Game*

Permainan ini menggunakan dadu atau media lain untuk menghasilkan jumlah/angka acak. Permainan jenis ini lebih mengandalkan keberuntungan. Contoh : *monopoly* dan *game of life*.

e. *Trivia Game*

Permainan ini mengandalkan pengetahuan umum dari pemainnya.

Pemain yang mampu menjawab pertanyaan paling banyaklah yang kemudian menjadi pemenangnya. Contoh : *trivial pursuit*.

f. *Word Game*

Permainan ini mengandalkan kepintaran pemainnya untuk mengolah kata-kata dan huruf. Contoh : *scrabble*, *boggle*, dan *anagrams*.

g. *War Game*

Permainan ini serupa dengan operasi militer. Contoh : *Risk* dan *Axis & Allies*.

Sistem permainan yang sering dipakai di Indonesia ialah berupa percampuran antara *card games* dan *board games*. Hal tersebut nampak dari para pemenang kompetisi *board game* yang diadakan oleh Kompas bernama *Board game Challenge 2015*, dimana pemenangnya kebanyakan menggunakan sistem permainan *card game* yang di padukan dengan *board*

game. Selain itu, *board game* sendiri merupakan permainan konvensional yang tidak melibatkan digital dan permainannya kebanyakan memakan waktu sekitar 30 menit keatas.

Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran

Pada jaman modern saat ini usia anak-anak tidak dapat dipandang sebelah mata, bila pada jaman dulu anak-anak hanya dianggap sebagai pribadi yang lugu dan hanya tahu cara belajar, namun kenyataannya jaman sekarang anak-anak merupakan pribadi yang bahkan memiliki kemampuan sama bahkan melebihi orang dewasa. Tantangan-tantangan pun semakin besar dihadapi oleh para orang tua karena makin banyaknya teknologi maju yang membuat anak-anak mampu memperoleh banyak informasi, baik itu positif maupun negatif. Sehingga tidak sedikit pula kasus kekerasan yang ditiru oleh anak-anak akibat mengonsumsi tontonan di internet. Bukan sekedar kekerasan rupanya yang mulai marak di kalangan anak-anak terutama anak sekolah dasar melainkan juga sehubungan dengan karakter mereka. Di akhir tahun 2015 sempat beredar sebuah foto yang mengejutkan, dimana foto ini awal mulanya beredar di sebuah grup *Facebook* Ikatan Guru Indonesia. Foto tersebut menunjukkan seorang anak sekolah dasar mengacungkan jari tengah pada seorang pengemis tua yang sedang duduk di pinggir jalan.



Gambar 1 Perilaku tidak sopan anak sekolah dasar
Sumber : www.semarangedu.com

Hal ini bukan saja menghebohkan dunia maya, namun menjadi sesuatu yang memalukan nama Indonesia. Mengingat bahwa sopan santun bukan sekedar dilakukan kepada sosok-sosok terhormat melainkan juga pada orang yang lebih tua, meskipun secara ekonomi mungkin sang anak lebih berada. Menurut hasil wawancara yang dilakukan pada Rabu (16/03/2016) kepada Ibu Esti Kurnianingsih, S.Psi, M.A. menyatakan bahwa permasalahan anak makin berkembang dikarenakan era yang makin maju yang membuat persaingan makin tinggi, persaingan tinggi ini berdampak pada pola komunikasi antara orang tua dan anak yang makin minim, akibatnya anak-anak kurang mendapat bimbingan yang tepat. “Karena perilaku anak sendiri terbentuk dikarenakan pola asuh dari orang tua, bila pola asuhnya salah maka berdampak pada perkembangan emosional anak yang tidak terarah dengan baik, selain itu usia 6-10 tahun

sendiri merupakan usia meniru sehingga perlu adanya pengawasan yang intensif dari orang tua agar anak tidak meniru hal-hal yang tidak sepatutnya,” tutur beliau. Bukan sekedar para ahli saja yang menganggap bahwa perilaku sopan santun mengalami krisis, melainkan juga para orang tua merasakannya. Menurut hasil wawancara yang dilakukan pada Rabu (16/03/2015) kepada salah satu orang tua bernama Ibu Tiwi yang memiliki anak usia 10 tahun menyatakan bahwa anak-anak jaman sekarang mengalami krisis sopan santun dikarenakan karakter anak jaman sekarang ialah lebih berani namun tidak bersamaan dengan pengetahuan mengenai batasan-batasan nilai-nilai atau norma di lingkungannya. “Ketidak sopanan yang sering mereka lakukan biasanya dilakukan karena mereka belum mengetahui apakah itu benar atau salah, dan biasanya ketidak sopanan itu terjadi dalam hal perkataan dimana mereka tidak tahu situasi yang terjadi,” tutur Ibu Tiwi. Krisis dari sopan santun sendiri sebenarnya sudah makin terasa akhir-akhir ini dengan makin maraknya pendidikan karakter di beberapa sekolah, bahkan bukan hanya sekolah dasar melainkan sampai sekolah menengah atas pun di berikan materi pendidikan karakter. Ada pula beberapa sekolah yang memperhitungkan nilai afektif para siswa-siswinya sebagai salah satu persyaratan naik kelas. Nilai afektif sendiri merupakan penilaian yang dilakukan terhadap kelakuan para murid baik kepada guru maupun murid yang lain.

Konsep Perancangan

Konsep yang digunakan dalam pembelajaran ini ialah menggunakan media permainan sebagai media utama menyampaikan pesan tentang sopan santun kepada anak usia 6-10 tahun.

Permainan ini dibuat dengan tujuan mengedukasi anak-anak usia 6-10 tahun di Surabaya tentang cara bersopan santun terutama dalam hal perkataan terhadap orang lain dan hal ini juga sehubungan pembentukan karakter kepada anak. Selain itu, mengajak anak-anak mengerti penerapan nilai-nilai sopan santun secara umum yang terdapat di masyarakat.

Berdasarkan konsep di atas materi tentang sopan santun disampaikan melalui kartu yang dimainkan dan penerapan kata-kata ajaib yang harus di ucapkan. Dimana melalui kartu yang dimainkan anak-anak diajak untuk mengetahui hal-hal apa yang harus dilakukan saat menghadapi suatu keadaan yang memerlukan perkataan yang sopan dan santun. Sedangkan untuk kata-kata yang harus diucapkan lebih kepada penerapan dari anak-anak secara *live action* cara berkata-kata sopan dan santun.

Pada permainan ini pemain dikatakan berhasil jika mampu memahami cara bermain dan mampu mengikuti alur permainan dengan baik, serta pemain dapat mematuhi tiap peraturan yang telah diberikan. Kemudian pemain dinyatakan menang jika mampu

mengumpulkan banyak koloni dengan tiga tema *spot* yang telah ada (*my home planet*, *school planet*, dan *social planet*).

Sasaran Perancangan

Sesuai dengan hasil analisis target audience yang dilakukan sebelumnya, maka spesifikasi segmentasi target audiencenya ialah sebagai berikut :

Demografis : anak usia 6-10 tahun, laki-laki dan perempuan, pendidikan Sekolah Dasar, dengan berbagai latar belakang ras, agama dan suku

Geografis : wilayah kota besar di Indonesia terutama Surabaya

Psikografis : SES A, B, C, anak yang dianggap cenderung kurang memiliki pemahaman tentang sopan santun dan juga orang tua yang ingin membangun hubungan disertai mendidik tentang perilaku sopan santun kepada anak

Behavioristis : rutinitas belajar dan bermain, orang tua yang kurang waktu luang, dan suka mencoba hal baru.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan ini ialah dengan menyelipkan nilai sopan santun bertutur kata pada permainan ini. Dimana nilai sopan santun diberikan dengan cara menjawab beberapa kasus kehidupan sehari-hari serta simulasi langsung dalam bentuk *magic word* yang harus diucapkan.

Topik utama dari pembelajaran yang akan diberikan ialah seputar bersopan santun. Dimana nilai sopan santun yang di berikan ialah nilai-nilai yang terdapat di masyarakat Indonesia terutama Surabaya. Nilai-nilai sopan santun yang diberikan disesuaikan dengan usia target audience yaitu usia 6-10 tahun atau sekitar usia sekolah dasar awal, sehingga lingkup sosial tempat anak menerapkan nilai-nilai sopan santun secara umum terbatas pada sekolah dan rumah. Nilai-nilai sopan santun yang akan diberikan berfokus kepada sopan santun dalam berbicara.

Metode pembelajaran yang diterapkan pada media pembelajaran ini ialah metode *role play*. Melalui melakukan simulasi singkat cara berbicara sopan dan santun kepada orang lain. Dengan bentuk simulasi yang dilakukan secara berulang-ulang, anak dapat lebih memahami dan mengingat materi yang diberikan seputar berbicara sopan dan santun. Materi disampaikan secara simbolis melalui tindakan yang dilakukan dalam media interaktif tersebut. Mensimulasikan edukasi langsung melalui permainan.

Judul Permainan

Board game yang akan dibuat bernama "*Spacemanner*". Dimana arti kata "*Spacemanner*" sendiri ialah sikap di ruang angkasa. Judul permainan ini mengandung unsur tema yang diangkat dan materi yang akan disajikan, dimana istilah *space* menggambarkan tema dari permainan ini yang menceritakan tentang perjalanan di ruang angkasa

sedangkan istilah *manner* menggambarkan tentang materi pembelajaran yang diberikan yaitu sopan santun. Jenis *board game* yang digunakan dalam permainan ini ialah *role and move*, dimana menggunakan dadu sebagai penggerak jalannya permainan.

Dalam permainan ini akan disajikan beberapa contoh kasus sederhana seputar bertutur kata sopan dan santun yang sering terjadi dalam lingkungan sehari-hari yang dihadapi oleh anak usia 6-10 tahun. Contoh kasus tersebut tergambar dalam bentuk kartu dengan ilustrasi sederhana yang disertai dengan potongan kalimat yang menceritakan contoh kasus tersebut. Selain kartu kasus ada pula kartu yang merupakan jawaban dari kasus tersebut. Kartu jawaban dari kasus tersebut berupa sebuah kata yang akan diucapkan bila menghadapi kasus yang dialami. Kartu jawaban terdiri dari 8 macam kata-kata yang sering digunakan, yaitu : tolong, terima kasih, maaf, mau kah ?, memberi salam, boleh kah ?, permisi, dan silakan. Dalam satu kartu kasus bisa terdapat 2-3 jawaban yang berurutan, sehingga pemain mengeluarkan 2-3 kartu jawaban untuk menjawab 1 buah kartu kasus. Kemudian ada pula kartu karakter yang dapat menjadi sebuah keuntungan atau bahkan kerugian bagi pemain, dimana setiap kartu karakter memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan berhubungan dengan jumlah langkah saat permainan berlangsung. Bukan hanya kartu, permainan ini juga menggunakan papan permainan yang berfungsi sebagai penanda jalannya permainan.

Komponen Permainan

1. 1 papan permainan (uk. 40x40cm)
2. 1 dadu utama
3. 4 pion pesawat
4. 6 kartu karakter (uk. 9x6cm)
5. 20/set kartu *case* (3 set) (uk. 9x6cm)
6. 72 kartu *manner* (uk. 9 6cm)
7. 1 buku panduan bermain
8. 40 biji koin koloni
9. 80 biji *token* bintang
10. 1 kemasan permainan

Alur Permainan

Dalam permainan ini anak-anak di bawa dalam suasana kompetisi, dimana mereka diajak untuk mengumpulkan *spot* sebanyak-banyaknya. Demikian langkah-langkah memainkan *board game* "*Spacemanner*" ini ialah :

1. Letakkan papan permainan yaitu *space board*
2. Letakkan 3 tema kartu *case* di tengah *space board*
3. Lemparkan dadu untuk mendapatkan karakter dalam permainan
4. Bagikan kartu karakter
5. Bagikan pion yang akan di jalankan
6. Bagikan kartu *manner* pada tiap-tiap pemain sebanyak 4 kartu lalu letakkan kartu *manner* di samping 3 tema kartu *case*

7. Mulai permainan dengan menentukan orang pertama melalui lemparan dadu
8. Kemudian pemain pertama melemparkan dadu untuk mengetahui *spot* pemberhentian awal
9. Saat berhenti di salah satu *spot*, lihat jenis *spot* apakah itu
10. Kemudian ambil satu kartu *case* yang sesuai jenisnya dengan *spot* tersebut
11. Bila pemain memiliki jawaban dari *case* maka pemain dapat menandai *spot* dengan bintang. Jawaban *case* berdasarkan kartu *manner* yang dimiliki
12. Setelah berhasil menjawab kartu *case* diambil oleh pemain yang berhasil menjawab lalu kartu *manner* yang menjadi jawaban kartu *case* dikembalikan pada tumpukan paling bawah kartu *manner*.
13. Bila tidak memiliki jawaban maka silahkan tutup kartu *case* dan letakkan kembali pada tempat awal di tumpukan paling bawah kartu *case* serupa
14. Kemudian pemain berikutnya juga melakukan hal yang sama dengan pemain pertama dan seterusnya
15. Bila pemain lain berhenti pada *spot* yang telah ditandai bintang maka pemain lain harus mengucapkan kata "Permisi" kepada pemilik bintang kemudian jika pemain ingin merebut *spot* tersebut pemain memberikan pemilik bintang 4 kartu *manner* berbeda yang dimilikinya
16. Selesai memberikan 4 kartu *manner* berbeda maka pemilik bintang harus merelakan bintangnya digantikan dengan bintang pemain yang telah menjawab tantangan tersebut dan pemilik bintang sebelumnya mengucapkan kata "Silakan" pada penggantinya, dan penggantinya mengucapkan "Terima Kasih".
17. Tetapi bila pemain tersebut tidak memiliki 4 kartu *manner* berbeda maka pemain lain hanya melewati *spot* tersebut tanpa melakukan apa-apa.
18. Jika pemain yang sama berhenti di tempat ia meletakkan bintang dan mampu menjawab kartu *case* dengan tepat maka pemain mendapatkan koloni untuk menguasai *spot* tersebut
19. Keuntungan penguasa *spot* ialah bila ada pemain lain yang berhenti di *spot* tersebut maka pemain lain harus mempersilakan penguasa *spot* mengambil 1 kartu *manner* yang dimiliki secara bebas namun tertutup, sebelum pengambilan kartu saat berhenti di *spot* tersebut pemain harus berkata "Permisi" pada penguasa *spot* dan penguasa *spot* berkata "Tolong, kartunya, terima kasih"
20. Kartu *manner* yang di pegang oleh tiap-tiap pemain harus 4 buah, bila kurang dari 4 buah pemain diijinkan mengambil dari tumpukan kartu *manner*
21. Saat pemain tidak memiliki jawaban dari kartu *case* maka pemain dapat mengambil 1 kartu dari kartu *manner* dan jika ternyata 1 kartu yang di ambil juga bukan merupakan jawaban maka pemain diharuskan mengembalikan salah satu kartu *manner* (bebas) ke tumpukan kartu *manner* paling bawah
22. Kata-kata yang harus diucapkan dalam permainan ini harus diucapkan, bila tidak pemain diberi sanksi yaitu di hukum kedalam *black hole* dimana kesempatan bermainnya di lewati 1 kali
23. Pemain yang mengatakan kata-kata kotor atau tidak sopan juga akan di beri sanksi yaitu di hukum ke dalam *black hole* dan kesempatan bermainnya di lewati 2 kali, tetapi bila pemain masih berkata kotor sampai 3 kali maka pemain akan di dikeluarkan dari permainan
24. Permainan dinyatakan selesai jika salah satu kartu *case* habis

Dalam permainan ini terdapat 6 kartu karakter, kartu karakter ini berfungsi sebagai variasi langkah bagi pemain. Dimana dalam 6 kartu karakter ini ada karakter yang menambah langkah dan juga mengurangi langkah. Fungsi dari karakter ini ialah untuk memberi efek *fun* agar pemain tidak mudah bosan saat bermain. Pemain dikatakan berhasil atau menang jika mampu mengumpulkan banyak koloni dengan tiga tema *spot* yang telah ada (*my home planet*, *school planet*, dan *outer planet*). Jika sampai akhir permainan para pemain belum menguasai 3 tema *spot* maka pemenang jatuh pada pemain yang menguasai 2 tema *spot* atau bahkan 1 tema *spot*.

Namun jika memang tidak ada yang menguasai satu tema *spot* pun yang dinyatakan menang ialah pemain yang menandai *spot* dengan bintang terbanyak. *Spot* dinyatakan dikuasai jika pemain sudah menandai *spot* tersebut dengan koloni bukan dengan bintang lagi. Permainan dinyatakan selesai jika salah satu tema kartu *case* telah habis.

Konsep Visual

Warna yang digunakan ialah warna-warna luar angkasa yang *eye catching* bagi anak-anak. *Eye catching* disini tidak menggunakan warna-warna yang terlalu mencolok, melainkan warna-warna yang terbilang cukup *soft*, namun disertai *background* dasar yang gelap sehingga menciptakan kesan warna yang *eye catching*.

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini ialah seputar kategori huruf *sans-serif*. Dimana untuk judul lebih menggunakan dekoratif *sans-serif*. Pemilihan *sans-serif* ini didasarkan untuk tetap memberi kesan *fun* dan cukup serius dalam permainan yang bertemakan luar angkasa ini.

Typeface yang digunakan ialah

CHEESEBURGER

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890`~!@#\$%^&*()_+{}:"<>?|/.,';\)(*-

AQUATICO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890`~!@#\$%^&*()_+{}:"<>?|/.,';\)[= -

Banda Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890`~!@#\$%^&*()_+{}:"<>?|/.,';\)[=-

Gambar 2 Typeface yang digunakan

Pada perancangan ini gaya desain yang digunakan ialah gaya desain *Scandinavian*. Pemilihan gaya desain ini didasarkan pada *target audience* yaitu anak-anak, dimana anak-anak lebih mudah mengingat sesuatu dengan bentuk sederhana.



Gambar 3 Gaya Desain *Scandinavian*
Sumber : <http://birorobot.blogspot.co.id>

Gaya ilustrasi yang digunakan ialah gaya *flat design* yang menggunakan bentuk geometris. Namun meski geometris bentuk bidang lebih didominasi bentuk-bentuk lingkaran, atau *rounded rectangle* untuk memberi kesan dinamis mengingat target utamanya ialah anak-anak.



Gambar 4 Gaya ilustrasi *flat*
Sumber : pinterest.com

Gaya layout yang digunakan pada *board game* ini serupa dengan monopoli, dimana pemain mengitari papan permainan tanpa adanya titik *finish*. Perbedaan

penataannya dengan monopoli ialah lebih kepada ukuran papan permainan dan jumlah titik pemberhentian yang ada, serta bentuk jalur permainan, dimana monopoli berbentuk kotak yang kaku sedangkan permainan *Spacemanner* ada unsur lingkaran dan lebih dinamis.

Final Artwork



Gambar 4 *Final artwork logo*



Gambar 5 *Final pion permainan*



Gambar 6 *Final kartu karakter dan buku panduan*



Gambar 7 *Final papan permainan*

Gambar 8 *Final kartu case*Gambar 9 *Final karakter*Gambar 10 *Final kartu manner*Gambar 11 *Final Merchandise*Gambar 12 *Final perlengkapan permainan*

Kesimpulan

Sopan santun merupakan sebuah nilai atau norma yang sudah sejak lama di junjung tinggi di wilayah Indonesia. Seiring perkembangan zaman nilai sopan santun mulai dilupakan, dan mulailah masuk zaman modern yang berkiblat dengan gaya hidup yang makin individualis, sehingga banyak pihak-pihak yang bahkan tidak menghargai orang yang lebih tua dan berkata kurang sopan pada mereka. Karena merenggangnya nilai sopan santun inilah perlu adanya penanaman nilai sopan santun lebih intensif kepada generasi-generasi selanjutnya terutama para anak-anak. Melalui wawancara, orang tua memang telah dengan sewajarnya memberikan materi sopan santun pada anak mereka namun kelakuan dan perkataan anak mereka terkadang susah diduga karena pengaruh lingkungan si anak, sehingga perlu adanya media tambahan untuk makin membekali anak tentang materi sopan santun. Media tambahan tersebut dibuat lebih menyenangkan agar anak-anak dalam mempelajari materi sopan santun tersebut dapat belajar dengan senang dan lebih terserap materinya karena diterima dengan menyenangkan dan bukan paksaan. Maka cara yang dipilih ialah dengan menggunakan permainan sebagai media penyampaian materi. Selain itu, *board game* merupakan bentuk permainan konvensional yang dapat meminimalisir pengaruh teknologi pada anak agar tidak ketergantungan, dan juga anak dapat berinteraksi secara langsung dengan orang lain baik itu orang tuanya maupun teman sebayanya. Materi berbicara sopan dan santun dalam permainan berupa kasus-kasus umum yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan mengarahkan pemain untuk menjawab kasus dengan kata-kata sopan dan santun yang sering digunakan. Juga anak-anak diajak menerapkannya cara untuk mengucapkannya, hal itu masuk sebagai *magic word* yang wajib disebutkan oleh mereka di beberapa keadaan.

Daftar Pustaka

- Aktivitas bersama sehatkan jiwa anak. (December 4, 2013). *Anakku.net*. Retrieved February 2, 2016, from <http://www.anakku.net/aktivitas-bersama-sehatkan-jiwa-anak.html>
- Anggrahini, Sukma Ayu D. (2013). *Dinamika komunikasi keluarga pengguna gadget*, Skripsi S1, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Yogyakarta.
- Awas *smartphone* bisa buat anak patah tulang. (November 14, 2014). *Liputan6* Retrieved January 12, 2016, from <http://health.liputan6.com/read/2133919/awas-smartphone-bisa-buat-anak-patah-tulang>
- Bell, R. C. (1979). *The boardgame book*. London: Booktrif Company.
- Bell, R. C. (1980). *Board and table games from many civilization*. Mineola, New York: Dover Publication.
- Beredar gambar siswi SD acungkan jari tengah kepada seorang pengemis. (Mei 12, 2015). *SemarangEdu*. Retrieved February 23, 2016, from <http://www.semarangedu.com/2015/05/beredar-gambar-siswi-sd-acungkan-jari.html>
- Definisi *game* dan jenisnya. (Mei 20, 2015). *Syhabbers*. Retrieved January 11, 2016, from <http://syhabbers.blogspot.co.id/2011/05/definisi-game-dan-jenis-jenisnya.html>
- Hurlock, Elizabeth. B. (2009). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (5th ed.). Jakarta : Erlangga.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2005). Perancangan. Retrieved January 12, 2016, from <http://kbbi.web.id/rancang-2>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2005). Santun. Retrieved January 10, 2016, from <http://kbbi.web.id/santun>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2005). Sopan. Retrieved January 10, 2016, from <http://kbbi.web.id/sopan>
- Kurnianingsih, Esti. Wawancara. Rabu, 16 Maret 2016.
- Soetjiningsih, C.H. (2012). *Perkembangan anak sejak pembuahan sampai dengan kanak-kanak akhir*. Jakarta: Prenada.
- Supriyanti. (2008). *Sopan santun dalam pergaulan sehari-hari*. Semarang : Ghyas Putra.
- The full history of board games*. (n.d). *Diceygoblin*. Retrieved March 8, 2016, from <https://diceygoblin.com/blog/the-full-history-of-board-games.html>
- Tiwi. Wawancara. Rabu, 16 Maret 2016.
- Wibowo, Timothy. (n.d). 12 cara mendidik sopan santun pada anak. *Pendidikankarakter*. Retrieved February 3, 2016, from <http://www.pendidikankarakter.com/12-cara-mendidik-sopan-santun-pada-anak>