



Pemanfaatan Media BK Kartu *Truth Or Dare* sebagai Sarana Meningkatkan Sopan Santun Peserta Didik

Dimas Adi Nugroho¹, Risaniatin Ningsih², Setya Adi Sancaya³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

grahagalery@gmail.com¹, risadyne@gmail.com², sancaya383@yahoo.com³

ABSTRACT

Manners are one of the cultures that characterize the Indonesian nation, courtesy itself is a behavior that is in accordance with the values of goodness and manners that exist in the surrounding environment. The Covid-19 pandemic has changed the habits of learning activities which were initially carried out face-to-face to online learning which has an impact on reducing the manners of students in attitude and behavior, this occurs due to the lack of teacher supervision of student activities while participating in learning activities. With the help of Guidance and Counseling media in the form of a truth or dare card game, the values of decency as students will grow again. The Guidance and Counseling media in the form of a truth or dare card game was chosen because of its popularity among teenagers so that by modifying this game into Guidance and Counseling media it will make students easy to play and understand the meaning in this game, so manners will be able to grow into the character of the participants educate.

Keywords: *manners, truth or dare card game*

ABSTRAK

Sopan santun adalah salah satu budaya yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia, sopan santun sendiri adalah sebuah perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai kebaikan serta tata krama yang ada di lingkungan sekitar. Pandemi covid-19 merubah kebiasaan kegiatan belajar yang awalnya dilakukan secara tatap muka menjadi pembelajaran secara daring yang berdampak pada menurunnya sopan santun peserta didik dalam bersikap dan bertingkah laku, hal ini terjadi karena kurangnya pengawasan guru terhadap aktivitas peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan bantuan media Bimbingan dan Konseling berupa permainan kartu *truth or dare* nilai-nilai kesopanan sebagai peserta didik akan tumbuh kembali. Media Bimbingan dan Konseling berupa permainan kartu *truth or dare* ini dipilih karena kepopulerannya di kalangan remaja sehingga dengan dimodifikasinya permainan ini menjadi media Bimbingan dan Konseling akan membuat peserta didik dapat mudah memainkan dan memahami makna dalam permainan ini, dengan begitu sopan santun akan dapat tumbuh ke dalam karakter peserta didik.

Kata Kunci: *sopan santun, permainan kartu truth or dare*

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia memiliki budaya yang sangat menjadi ciri khas yaitu adalah perilaku sopan santun. Perilaku sopan santun merupakan perilaku seseorang yang menjunjung tinggi norma yang berlaku di dalam masyarakat serta nilai adat istiadat yang menjadi panutan di lingkungan tempatnya berada, perwujudan dari sikap sopan santun seperti sikap saling menghormati, menghargai, tidak sombong, serta berakhlak mulia (Ujningsih, 2019:23).



Dalam diri setiap individu harus ditanamkan nilai-nilai sopan santun, hal itu ditujukan agar tercipta suasana lingkungan sosial yang nyaman dan saling menghargai satu sama lain.

Adanya Pandemi covid-19 merubah kebiasaan kegiatan pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka menjadi pembelajaran secara daring, tentunya hal ini sangat perlu pembiasaan baru yang bisa dibilang terjadi yang bersifat kondisional sehingga mengakibatkan ada celah-celah dimana terjadi kurangnya pengawasan terhadap sikap dan tingkah laku peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran, hal tersebut tentu berbeda dengan pelaksanaan pembelajaran secara luring dimana guru dapat melakukan pengawasan dan pengontrolan sikap dan perilaku peserta didik dengan seksama.

Media BK berupa kartu *Truth or dare* adalah media yang dapat digunakan dalam membantu meningkatkan sopan santun siswa. Dengan media ini peserta didik akan mudah mendapatkan pemahaman mengenai sopan santun karena media ini sangat populer dikalangan remaja.

Keunggulan lain dari media *truth or dare* ini adalah mudah digunakan serta akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, karena akan banyak interaksi yang terjalin antara guru dan peserta didik .

PEMBAHASAN

1. Definisi Sopan Santun

Menurut Rosita (2015) Sopan santun adalah tingkah laku seseorang dalam kehidupan sehari-hari harus sesuai dengan kodrat, tempat, waktu dan kondisi lingkungan dimana peserta didik itu berada, dan membuat peserta didik lebih mudah beradaptasi dengan pergaulannya.

Sedangkan menurut Adisusilo (2014:54) sopan santun merupakan peraturan hidup yang timbul dari hasil pergaulan sekelompok orang. Sopan santun dapat terbentuk dari kebiasaan hidup seseorang dalam lingkungan masyarakat pada daerah tertentu. Norma adat yang membentuk nilai-nilai kesopanan pada umumnya tidak tertulis, akan tetapi menjadi kebiasaan lisan saja, sanksi yang bisa diterima apabila melanggar adalah celaan dari masyarakat, dan mendapat pujian dari masyarakat apabila seorang individu dapat menaatinya.

Jadi dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sopan santun adalah sikap dan perilaku seseorang yang dilakukan sesuai dengan nilai-nilai, norma, dan tatakrama yang ada di lingkungan sekitar, dan tentunya dinilai baik untuk dilakukan, dengan tujuan menjadikan hidup lebih aman dan nyaman karena diladaskan saling menghargai satu sama lain.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sopan Santun

Pada dasarnya faktor yang mempengaruhi tingkat sopan santun seorang peserta didik ditentukan oleh dua faktor yang saling berkesinambungan, yaitu faktor internal dan eksternal (Muntholi'ah, 2002: 8).



A. Faktor Internal

Faktor intrnal adalah faktor yang bersumber dari diri peserta didik itu sendiri, faktor internal meliputi latar belakang kognitif (pemahaman ajaran agama, kecerdasan), latar belakang afektif (motivasi, minat, sikap, bakat, konsep diri dan kemandirian). Yang utama dalam faktor internal sendiri adalah niat dari peserta didik itu sendiri, jika dalam diri peserta didik itu sudah memiliki niat dn tekak yang bulat untuk menanamkan dan membiasakan diri untuk berperilaku sopan dan santun maka akan lebih mudah untuk membiasakan sikap tersebut akan tetapi jika terjadi sebaliknya maka akan susah juga seorang peserta didik menerapkan sopan dan santun. Maka dari itu pentingnya merubah pola pikir peserta didik agar di dalam *mindset* nya lebih mengutamakan sopan dan santun.

B. Faktor Eksternal

Yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, faktor eksternal bisa meliputi pendidikan keluarga, pendidikan sekolah dan pendidikan lingkungan masyarakat.

1) Lingkungan Keluarga (Orang tua)

Keluarga adalah lingkungan pertama yang dijumpai oleh peserta didik dalam kehidupannya dan sekaligus keluarga merupakan unit terkecil dari bagian masyarakat. Keluarga memegang peran penting dalam pembentukan prilaku peserta didik, ada istilah mengatakan buah tidak jatuh jauh dari pohonnya. Apapun yang dilakukan oleh orang tua, di contohkan oleh orang tua hal tersebut akan ditiru dengan anak. Dengan proses meniru tersebut maka secara langsung anak akan membiasakan dirinya dengan prilaku tersebut. Jika orang tua mencontohkan sikap baik, sopan santun dalam kehidupan sehari hari maka anak akan otomatis terbawa dengan pola didikan tersebut, tetapi jika anak dibiasakan dengan sikap sikap yang kurang baik maka anak akan terbiasa dengan prilaku kurang baik pula.

2) Lingkungan Sekolah

Sekolah adalah tempat kedua dimana peserta didik memperoleh pendidikan secara formal dan akan menambah pengetahuan, wawasan, serta pembentukan karakter yang baik. Di lingkungan sekolah terdiri dari kepala sekolah, guru, staf dan karyawan serta peserta didik. Semua warga sekolah harus bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dan menjadi visi dan misi sekolah. Adapun aspek yang pasti ada pada lingkungan sekolah, dan sangat mempengaruhi pembentukan karakter peserta didik, yaitu:

- a) Aspek lingkungan fisik sekolah, meliputi suasana sekolah dimana peserta didik berada, sarana dan prasarana yang ada di sekolah, sumber belajar yang ada, serta media yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar.



- b) Aspek lingkungan sosial, adalah hubungan antara peserta didik dengan teman, guru, dan warga sekolah yang lain. tentunya hubungan sosial akan berjalan baik jika saling menghormati dan asling menghargai satu sama lain, untuk saling menghargai satu sama lain diperlukan adanya rilaku sopan santun yang ditanamkan sedini mungkin.
- c) Aspek lingkungan akademis, adalah suasana pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang terjadi, apakah guru mengajar di kelas peserta didik kondusif atau tidak, selain itu lingkungan akademis juga termasuk berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti oleh peserta didik.

Seorang peserta didik selalu berhubungan dengan ketiga aspek lingkungan sekolah tersebut.

- 3) Lingkungan Masyarakat (Sosial)
Masyarakat adalah lingkungan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan intelektual dan kepribadian peserta didik, hal ini dikarenakan peserta didik mendapatkan tambahan wawasan pengetahuan tentang hidup bermasyarakat. Untuk itu setiap anggota masyarakat memiliki peranan dan tanggung jawab moral terhadap terlaksananya proses pendidikan. Kondisi lingkungan masyarakat atau pergaulan peserta didik dapat mempengaruhi nilai sopan dan santu peserta didik, hal ini dikarenakan jika peserta didik memiliki lingkungan sosial atau perkumpulan yang baik di masyarakat maka akan berdampak baik juga pada peserta didik tersebut karena hal tersebut secara tidak langsung akan melekat dan terbiasa juga dilakukan oleh peserta didik tersebut.

3. Bentuk Sopan Santun

Bentuk-bentuk sopan santun sendiri meliputi: sopan santun terhadap orang tua, sopan santun terhadap guru, dan sopan santun terhadap lingkungan sosial masyarakat (Usman, 2008: 61). Dalam sopan santun tolak ukur yang di tetapkan adalah nilai dan norma kebaikan yang berlaku dilingkungan sekitar, baik secara tertulis maupun tidak tertulis.

A. Sopan santun peserta didik terhadap orang tua:

- 1) Melayani orang tua dengan sebaik-baiknya.
- 2) Berbakti kepada kedua orang tua.
- 3) Tidak membentak dan berkata kasar kepada orang tua.
- 4) Menjaga sikap sopan santun kepada kedua orang tua.

B. Sopan santun peserta didik terhadap guru :

- 1) Mengucap salam apabila bertemu dengan guru.
- 2) Bertutur kata dan bersikap yang sopan apabila berhadapan dengan guru.



- 3) Mendengarkan, menyimak, dan memperhatikan semua perkataan atau penjelasannya ketika guru sedang mengajar atau berbicara
- 4) izin terlebih dahulu jika hendak melakukan sesuatu

C. Sopan Santun peserta didik terhadap lingkungan masyarakat:

- 1) saling menghargai perbedaan suku, ras, dan agama
- 2) Memberikan bantuan jika ada yang membutuhkan
- 3) bertegur sapa dengan baik dengan tetangga
- 4) jika naik kendaraan di sekitar rumah warga tidak dengan cepat-cepat

4. Definisi Permainan *Truth or Dare*

Permainan *Truth or Dare* adalah suatu permainan yang menggunakan kartu dan koin sebagai media nya. Dalam permainan *truth or dare* ini terdapat 2 jenis kartu yakni kartu *Truth* (Jujur) dan *Dare* (Tantangan). Untuk kartu *Truth or Dare* sopan santun ini kartu *truth* (kejujuran) berisi pertanyaan yang harus dijawab secara jujur oleh peserta didik mengenai bagaimana sikap mereka saat berada dalam kondisi tertentu, contohnya bagaimana perlakuan mereka saat hendak izin meminjam barang milik guru atau hendak izin ke kamar mandi, lalu dalam kartu *dare* (tantangan) berisi tantangan yang harus dilakukan oleh peserta didik, tantangannya seperti peraktikan bagaimana sikap anda jika hendak lewat di depan guru yang sedang duduk-duduk dengan regan guru lainnya.

Dengan demikian permainan kartu *truth or dare* ini adalah media permainan yang dapat digunakan untuk upaya pembentukan sikap sopan santun peserta didik, karena didalam setiap kartunya akan bersinggungan dengan tata cara untuk bersikap sopan santun jika peserta didik membaca atau pun menjawab serta memperaktikkannya otomatis mereka akan lebih mudah dalam memahaminya, dalam memperaktikkan atau menjawab dari setiap kartu tugas konselor adalah menambahkan atau bisa juga menjelaskan lebih detail dari nilai nilai sopan santun tersebut.

5. Langkah Permainan *Truth or Dare*

Urutan permainan akan ditentukan dengan cara hompimpa, pemain pertama akan melemparkan koin untuk menentukan kartu apa yang akan mereka mainkan. Pertanyaan pada kartu yang telah dipilih akan dibacakan oleh kelompok lain dan kelompok pemain akan diberi waktu 1 menit untuk menjawab pertanyaan pada kartu permainan.



Pentingnya permainan ini dilakukan adalah untuk merangsang siswa dapat menjelaskan sendiri pemahaman mengenai sopan santun dan mencontohkannya sendiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media *truth or dare* adalah media yang dapat membantu dalam meningkatkan kesopanan siswa, dengan media ini siswa akan langsung di bimbing untuk menjadi seseorang yang lebih sopan lagi, dalam layanan bimbingan dan konseling dengan memanfaatkan media *truth or dare* ini layanan yang dilakukan akan menjadi tidak membosankan, karena akan ada banyak interaksi yang terjadi antara siswa dan guru.

Kajian konseptual ini dapat dijadikan rujukan dalam meningkatkan kesopanan siswa serta dijadikan inovasi untuk melakukan pembelajaran yang tidak membosankan, penulis sadar bahwa kajian ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran.

DAFTAR RUJUKAN

- Adisusilo, J.R.. Sutarjo. 2014. Pembelajaran Nilai-Karakter: Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). Perkembangan Anak: Jakarta: Penerbit Erlangga. Taufik Imam.
- Helmawati. (2014). Pendidikan Keluarga. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muntholi'ah, 2002. Konsep Diri Positif Penunjang Prestasi PAI, Semarang: Gunungjati.
- Prafianti, Aseta. 2015. Pengembangan Permainan *Truth And Dare*
- Suhartini. 2010 , "Pengertian Sopan Santun dan Ramah Tamah (Online),www.definisimenu.rutparaahli.com.
- Ujningsih. (2010).Pembudayaan Sikap Sopan Santun di Rumah dan di Sekolah Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Karakter Siswa. ([www.pustaka.ut.ac.id/ dev25/pdfprosiding/fkip201034.pdf](http://www.pustaka.ut.ac.id/dev25/pdfprosiding/fkip201034.pdf) diakses 23 November 2022)