

DAKORA (Dakon Cerita Rakyat) Sebuah Solusi Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa SMK

Alhamro' Andalusia¹, Restu Dwi Ariyanto²

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

Alhamro27@gmail.com¹, restudwiariyanto@unpkediri.ac.id²

ABSTRACT

Character education has been implemented in Indonesia since 2010 and until now. In character there are several values that can be learned by students, one of which is the value of the character of responsibility. The character of this responsibility is very important in school institutions in order to shape the character of the future. Currently, there is very little awareness and there is a loss of responsibility in students. Based on field data, it is found that the value of the responsibility character has decreased, such as: not collecting lesson assignments, not attending zoom meetings, and often placing more importance on activities outside of school than schoolwork. The purpose of this article is to discuss media innovation in the form of DAKORA (Dakon Rakyat Stories) which is used to improve the character of students' responsibility. This article review discusses the definition, benefits in learning to improve the character of student responsibility. The results of this study include: 1) the character of responsibility; 2) the benefit of the character of responsibility; 3) Dakon Game prototype.

Keywords: *character, responsibility, dakon game*

ABSTRAK

Pendidikan karakter sudah dijalankan di Indonesia sejak tahun 2010 dan hingga saat ini. Dalam karakter ada beberapa nilai-nilai yang dapat di pelajari oleh siswa salah satunya adalah nilai karakter tanggung jawab. Pada karakter tanggung jawab ini sangat penting dalam lembaga sekolah guna membentuk karakter dimasa depan. Saat ini sangat sedikit kesadaran dan hingga hilangnya karakter tanggung jawab pada siswa. Berdasarkan data lapangan ditemukan fakta terkait nilai karakter tanggung jawab yang turun seperti: tidak mengumpulkan tugas pelajaran, tidak mengikuti zoom meeting, dan sering mementingkan kegiatan diluar sekolah daripada tugas sekolah. Tujuan artikel ini membahas tentang inovasi media berupa DAKORA (Dakon Cerita Rakyat) yang digunakan untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa. Kajian artikel ini membahas definisi, manfaat dalam belajar untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa. Hasil dari kajian ini antara lain : 1) karakter tanggung jawab; 2) manfaat karakter tanggung jawab; 3) prototipe Game dakon.

Kata Kunci: *karakter, tanggung jawab, game dakon*

Pendahuluan

Karakter merupakan sifat yang kita miliki sejak kecil yang membedakan kita dengan orang lain. Di Indonesia memiliki undang-undang yang mengatur tentang pendidikan. Salah satunya yaitu Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional; Pasal (3) Undang-Undang tersebut berbunyi :

"Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Rahayu (2016) mengatakan bahwa tanggung jawab adalah sikap atau perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Permainan anak itulah pendidikan. Pernyataan ini disampaikan Ki Hadjar Dewantara dalam artikel di majalah "Wasita" edisi Oktober 1928. Saya setuju seratus persen. Bahkan hingga saat ini, pernyataan tersebut masih sangat relevan. Seratus persen relevan. Karena, dunia anak adalah dunia permainan. Echa (2009), menyatakan bahwa "dakon (**dakon**) merupakan alat permainan anak-anak tempo doeloe yang turun temurun.

Saat ini sangat sedikit kesadaran dan hingga hilangnya karakter tanggung jawab pada siswa. Berdasarkan data lapangan ditemukan fakta terkait nilai karakter tanggung jawab yang turun seperti: tidak mengumpulkan tugas pelajaran, tidak mengikuti zoom meeting, dan sering mementingkan kegiatan diluar sekolah daripada tugas sekolah. Maka dari itu kami membuat sebuah "game dakon" dan berupaya agar siswa dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab pada dirinya agar tidak merugikan orang lain.

Game dakon ini mampu mengasah otak anak dan bisa membangkitkan rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan tidak menggantungkan orang lain dalam hal apapun. Disini juga anak dilatih bersosialisasi dengan teman yang tidak di kenal agar mereka bisa berbaur dengan orang lain di kemudian hari. Pada game dakon ini kita semua bisa mengenang di masa-masa dahulu yang permainan dakon sekarang jarang muncul di kalangan anak modern saat ini karena saat ini sudah ada gadget (hp) yang lebih canggih. Permainan anak itulah pendidikan. Pernyataan ini disampaikan Ki Hadjar Dewantara dalam artikel di majalah "Wasita" edisi Oktober 1928. Saya setuju seratus persen. Bahkan hingga saat ini, pernyataan tersebut masih sangat relevan. Seratus persen relevan. Karena, dunia anak adalah dunia permainan. Semua pelajaran penting meningkatkan kemampuan kognitif, kemampuan sosial, kemampuan spasial (titi pratitis), psikomotor, bahkan moral dapat diajarkan melalui permainan. Seperti saya sampaikan sebelumnya mengenai anak saya berusia 6 tahun, setiap hari tidak pernah absen mengajak ayahnya bermain.

Hal ini menunjukkan bahwa saat bermain peserta didik dituntut untuk mengenal lawan mainnya sehingga menumbuhkan jiwa sosial yang dimiliki oleh anak sekolah dasar, dan juga memicu timbulnya perilaku sportifitas karena saat salah satu bermain curang, maka lawan akan berhenti bermain sehingga permainan tidak berjalan seperti semula. Alat yang digunakan untuk melakukan permainan dakon ini adalah meja dakon

dan biji dakon/ kerang yang berjumlah 10, disitu anak sekolah dasar dapat mengasah kemampuannya dalam segi konsep operasi hitung, karena saat proses bermain anak-anak di haruskan membagi 10 biji dakon tersebut kedalam lubang dakon masing masing 2 biji dakon.

PEMBAHASAN

A. KARAKTER

1. Definisi Karakter

Pendidikan karakter menurut Thomas Lickona (Gunawan, 2012) yaitu pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui tingkah laku baik, tanggung jawab, jujur, menghormati hak orang lain, dll. Pengembangan karakter tidak lepas dari peran pendidiknya, dalam pengembangan pendidikan karakter diharapkan dapat mengembangkan generasi muda yang dapat meneruskan bangsa kita. Karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) yaitu sifat atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain.

Karakter yaitu ciri khas seseorang yang mengandung kapasitas moral dan ketegaran seseorang dalam menghadapi masalah. Karakter individu biasa dimaknai dengan empat keterpaduan yakni : olah rasa, olah raga, olah hati, olah pikir. Olah rasa itu berkenaan dengan kepedulian dengan sesama, menciptakan hal baru, kemauan dan kreativitas. Olah raga itu berkenaan proses kesiapan, peniruan, menciptakan hal baru dan juga sportif. Olah hati itu berkenaan dengan perasaan dan keagamaan. olah pikir itu berkenaan dengan pengetahuan yang kritis, kreatif, inovatif, dan nalar.

2. Manfaat Karakter

Manfaat karakter yaitu untuk membentuk karakter seseorang menjadi lebih baik, dan menjadikan seseorang lebih mandiri dan bias bertanggung jawab atas apa yang dia buat. Manfaat yang diungkapkan oleh Setiawan dan Masduki (2013), yaitu : meningkatkan sikap kerja sama, meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan kedisiplinan siswa, meningkatkan rasa hati-hati.

B. TANGGUNG JAWAB

1. Definisi Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan karakter yang harus dikembangkan setiap individu agar karakter tanggung jawab ini melekat pada diri seseorang. Tanggung jawab merupakan sikap seseorang dalam melaksanakan dan kewajibannya untuk melaksanakan tugasnya dan menerima konsekuensinya. Tanggung jawab ini juga meliputi peduli dengan lingkungan sekitar dan tidak mementingkan diri sendiri. Karakter tanggung jawab ini harus ada di dalam tubuh seseorang. Dalam kehidupan sehari-hari kita banyak melakukan hal-hal yang di dalamnya harus di dasari tanggung jawab namun sering kita lupakan.

Tanggung jawab adalah melaksanakan sebuah pekerjaan atau kewajiban dalam keluarga, di sekolah, maupun di tempat bekerja dengan sepenuh hati dan memberikan yang terbaik Thomas Lickona (1992). Helker (2016) menyatakan bahwa tanggung jawab pribadi siswa

berkaitan dengan tanggung jawab mereka terhadap orang tua dan guru, motivasi dan prestasi sekolah.

2. Aspek tanggung jawab

Aspek-aspek tanggung jawab dipaparkan oleh Burhanudin (2000) menjadi tiga hal pokok, yaitu kesadaran, kecintaan, dan keberanian. Menurut Burhanudin aspek-aspek tanggung jawab adalah sebagai berikut:

- Kesadaran. Seseorang yang memiliki kesadaran akan etika dan hidup jujur, melakukan perencanaan dan melaksanakannya secara fleksibel, sikap produktif dalam mengembangkan diri. Agar bisa memahami sikap dalam belajar bagi dirinya sendiri.
- Kecintaan. Seseorang yang memiliki sikap empati, bersahabat, dalam hubungan interpersonal. Hal ini dikarenakan individu melihat kebutuhan yang lain dan memberikan potensi bagi dirinya. Teruntuk menunjukkan ekspresi cintanya kepada individu lain.
- Keberanian. Seseorang yang memiliki kemampuan bertindak independen, mampu melihat perilaku dari segi konsekuensi atas dasar sistem nilai.

3. Manfaat tanggung jawab

Dalam sikap tanggung jawab memiliki manfaat yang lebih besar bagi kehidupan. Dimana kita harus bertanggung jawab apa yang sudah kita lakukan, ada beberapa manfaat tanggung jawab yaitu :

- Lebih di hargai orang lain
- Mempunyai ketelitian yang tinggi
- Akan lebih dipercaya orang lain
- Mendorong kesuksesan

C. MEDIA BK

Permainan Dakon merupakan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung, karena Permainan Dakon dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memahami konsep berhitung matematika sekaligus dapat menyenangkan siswa karena mengandung unsur permainan (Legowo, 2006). Permainan anak itulah pendidikan. Pernyataan ini disampaikan Ki Hadjar Dewantara dalam artikel di majalah “Wasita” edisi Oktober 1928. Saya setuju seratus persen. Bahkan hingga saat ini, pernyataan tersebut masih sangat relevan. Seratus persen relevan. Karena, dunia anak adalah dunia permainan.

Game dakon, anak dapat melatih saraf motorik halus karena melibatkan otot kecil, koordinasi mata, serta tangan anak. Selain itu, permainan dakon juga dapat melatih kesabaran, belajar menghitung, memahami aturan, dan kejujuran anak dan juga untuk melatih ketepatan dalam mengambil langkah.

D. PERMAINAN TRADISIONAL BOARD GAME

Permainan anak itulah pendidikan. Pernyataan ini disampaikan Ki Hadjar Dewantara dalam artikel di majalah “Wasita” edisi Oktober 1928. Saya setuju seratus persen. Bahkan hingga saat ini, pernyataan tersebut

masih sangat relevan. Seratus persen relevan. Karena, dunia anak adalah dunia permainan. Semua pelajaran penting meningkatkan kemampuan kognitif, kemampuan sosial, kemampuan spasial (titi pratitis), psikomotor, bahkan moral dapat diajarkan melalui permainan. Seperti saya sampaikan sebelumnya mengenai anak saya berusia 6 tahun, setiap hari tidak pernah absen mengajak ayahnya bermain.

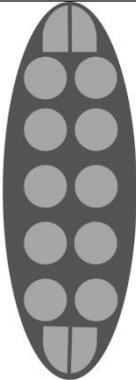
Hal ini menunjukkan bahwa saat bermain peserta didik dituntut untuk mengenal lawan mainnya sehingga menumbuhkan jiwa sosial yang dimiliki oleh anak sekolah dasar, dan juga memicu timbulnya perilaku sportifitas karena saat salah satu bermain curang, maka lawan akan berhenti bermain sehingga permainan tidak berjalan seperti semula. Alat yang digunakan untuk melakukan permainan dakon ini adalah meja dakon dan biji dakon/ kerang yang berjumlah 10, disitu anak sekolah dasar dapat mengasah kemampuannya dalam segi konsep operasi hitung, karena saat proses bermain anak-anak di haruskan membagi 10 biji dakon tersebut kedalam lubang dakon masing masing 2 biji dakon.

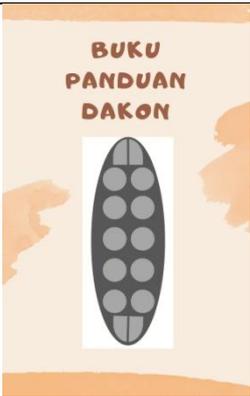
E. PROTOTYPE PRODUK

1. Definisi game dakon

Permainan Dakon merupakan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung, karena Permainan Dakon dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memahami konsep berhitung matematika sekaligus dapat menyenangkan siswa karena mengandung unsur permainan (Legowo, 2006). Indikator dalam permainan dakon ini di harapkan siswa bisa mengatur biji yang di milikinya untuk memainkan sebuah dakon, juga dapat menunjukkan sikap yang sportif dan jujur dalam bermain bersama tim, dan bisa menerima kekalahan dan kemenangan dalam permainan, sehingga siswa dapat mengetahui kemampuannya dalam bermain game dakon ini. Dari game dakon, anak dapat melatih saraf motorik halus karena melibatkan otot kecil, koordinasi mata, serta tangan anak. Selain itu, permainan dakon juga dapat melatih kesabaran, belajar menghitung, memahami aturan, dan kejujuran anak dan juga untuk melatih ketepatan dalam mengambil langkah.

2. Prototipe game dakon

No.	Gambar	Penjelasan
1.		Papan dakon ini berbentuk oval, lobang pada dakon ada 10 di setiap home ada 4 lobang, 2 di kanan dan 2 di kiri

2.		<p>Sebagai biji dakon yang berasal dari hewan laut agar beda dari biji dakon biasanya</p>
3.		<p>Sebagai alat untuk siswa yang kalah dan harus mempertanggung jawabkan</p>
4.		<p>Buku ini menjelaskan tentang cara bermain game dakon agar bisa berjalan dengan baik.</p>

KESIMPULAN DAN SARAN

Karakter adalah sifat yang dimiliki oleh seseorang dan dapat dikembangkan untuk menjadi karakter yang berbeda dari orang lain, karakter ini juga salah satunya ada karakter tanggung jawab pada karakter tanggung jawab bias menjadi lebih baik juga tidak lepas dari peran pendidikannya, tanggung jawab harus di tanamkan sejak dini karena setiap hari kita melakukan hal-hal yang berkenaan dengan tanggung jawab. Karakter tanggung jawab juga dapat berupa permainan seperti game dakon, dalam permainan dakon ini siswa dilatih untuk bertanggung jawab atas apa yang menjadi pilihan mereka, game dakon juga memberikan ilmu seperti jujur dan sportif. Game dakon juga melatih saraf siswa dan melibatkan otot kecil antara tangan dan mata juga di latih untuk lebih tepat dalam mengambil langkah. Semoga artikel ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu wawasan kita semua yang membaca.

DAFTAR RUJUKAN

- Risma Mila Ardila, Nurhasanah, Moh Salimi. (2019). *Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Dan Pembelajarannya di Sekolah*. Universitas Sebelas Maret.
- Ni'matul Maolia, Dhi Bramasta, Ana Andriani. (2019). *Sikap Toleransi dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 1 Patikraja*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Volume 9 Nomor 1.
- Astutik Sulaiman. (2019). *Penerapan Media Permainan Dakon Dalam Peningkatan Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 SD Al-Amin Surabaya*. PGSD FIP. Universitas Negeri Surabaya.
- Yudha Pradana. (2016). *Pengembangan Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah*. Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
- Ririn Ayu Wulandari. (2019). *Sastra Dalam Pembentukan Karakter Siswa*. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. PPs Universitas Negeri Medan.
- Septi Wahyu Utami. (2019). *Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Kedisiplinan Siswa*. Universitas PGRI Semarang.