

Golek Kencana *Mobile Phone Based Game* (Inovasi Media BK berbasis nilai luhur Panji Asmarabangun)

Putri Ayuningtyas¹, Nora Yuniar Setyaputri²

¹Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kota Kediri, ayuputri170400@gmail.com

²Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kota Kediri, setyaputrinora@gmail.com
E-Mail: ayuputri170400@gmail.com

Abstrak. Sikap prososial menjadi bagian dari sadar budaya, diharapkan tidak tereduksi dengan adanya jamuan pada era milenial. Bimbingan dan konseling sebagai produk budaya berperan penting untuk menyiapkan penerus bangsa yang mempunyai *manner character*. Oleh sebab itu, guru BK sebaiknya memberikan layanan melalui media permainan untuk memberikan suasana yang tidak membosankan. Permainan ini dimodifikasi melalui *smartphone* yang diakses secara online. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Golek Kencana *Mobile Phone Based Game* sebagai media meningkatkan *manner character* siswa SMP kelas VII dengan menganalogikan nilai luhur Panji Asmarabangun. Metode penelitian yang digunakan model Borg & Gall, penelitian ini dalam tahap perancangan prototipe produk.

Kata Kunci: *manner, character, golek, kencana*

Manusia merupakan pemimpin untuk dirinya sendiri. Memimpin keseimbangan akal dan nafsunya sebagai modal untuk menciptakan paradigma. Sepenggal syair jawa menyatakan *mingkar mingkuring angkara* (menjauhkan diri dari nafsu angkara) sebagai wujud esitoris pendekatan kepada yang maha kuasa (Wibawa, 2013). Namun pada saat akal dengan nafsu tidak digunakan secara seimbang, maka akan memberikan *output* yang tidak sesuai dengan norma sosial. Prabu Jayabaya raja kerajaan Kediri pada tahun 1130-1160 M pernah bersabda salah satunya, *tindake menungso saya kuciwo* atau ulah manusia semakin tercela (Abimanyu, 2017). Ungkapan tersebut ternyata hampir senada dengan era saat ini. Dapat dikatakan bahwa saat ini siswa telah mengalami degradasi moral khususnya pada perilaku sopan santun atau bisa disebut dengan *manner character*.

Sopan santun adalah pengetahuan yang berhubungan dengan penghormatan melalui sikap, perbuatan atau tingkah laku (Djuwita, 2017). Pentingnya perilaku sopan santun dikuatkan oleh pendapat Lickona (dalam Farhatilwardah dkk., 2019) yang menyatakan salah satu nilai moral dasar yang harus dimiliki oleh manusia adalah karakter sopan santun. Karakter sopan santun atau *manner character* seharusnya menjadi awal belajar menjadi manusia yang sesungguhnya. Karakter yang merupakan metafora dari kebiasaan, maka perlu dididik dalam sebuah wadah yang bernama pendidikan. Pendidikan adalah mode kehidupan, mode tindakan. Sebagai sebuah tindakan, ia lebih luas daripada ilmu. (Dewey dalam Nucci & Narvaez, 2014).

Keberadaan Ilmu dan pendidikan mempunyai hubungan kausalitas dengan budaya. Budaya sebagai seperangkat sikap, perilaku yang dianut oleh suatu kelompok orang dan dikomunikasikan dari generasi ke generasi (Shiraev & Levy, 2012). Dapat dikatakan bahwa budaya adalah sebuah konstruksi sosial dan memiliki nilai historis berupa simbol yang mempunyai tatanan yang bersifat normatif. Seperti halnya cerita tokoh Panji Asmarabangun yang merupakan tokoh ikonik daerah Kediri, serta mempunyai nilai historis dan filosofi yang komprehensif. Cerita Panji memang populer dengan kisah asmaranya bersama Dewi Sekartaji, namun keistimewaan lainnya cerita Panji mengisahkan tentang upaya untuk mewujudkan keinginan dengan kuat tanpa meninggalkan norma yang ada. Cerita Panji tidak hanya berhenti pada naskah namun berkembang sebagai cerita anak-anak yang disukai dan sirat akan makna, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dengan pengembangan kompetensi pendidikan karakter yang beragam (Setyoningrum, 2018).

Panji Asmarabangun ialah seorang ksatria, merupakan putra raja Kahuripan. Menurut pendapat Cahyono dalam Raharjo, (2018) meresepsi Panji Asmarabangun adalah tokoh manusia biasa, sebagai Pangeran Jawa dan bukan pahlawan pendatang seperti Rama dan Pandawa yang dikisahkan berasal dari India, negeri Bharata. Panji Asmara Bangun merupakan tokoh teladan masa lampau, dan perilakunya merupakan teladan arif dalam mengembangkan lingkungan dengan cara-cara yang sarat dengan nilai ekologis. Panji Asmarabangun adalah seorang laki-laki yang memiliki banyak sifat baik diantaranya kerendahan hati, kerendahan diri, setia dan juga berwibawa (Pratama & Oemar, 2016). Cerita Panji merupakan cerita asli dari Kediri, namun ironisnya siswa kediri masih beberapa yang mengetahui.

Terlihat generasi milenial kurang memperhatikan budaya yang dimiliki daerahnya, hal tersebut terjadi karena kurangnya pendekatan orang tua terhadap anak untuk memberikan pemahaman mengenai norma dan substansi budaya. akibatnya landasan moral khususnya *manner character* atau karakter sopan santun mulai tergeser dalam diri siswa. Individu memang tidak dapat dipisahkan dari konteks lingkungan yang bisa mempengaruhi perilakunya, baik faktor internal dari lingkungan keluarganya maupun eksternal dari lingkungan sekolahnya. Oleh sebab itu, signifikansi budaya mempengaruhi karakter seseorang khususnya generasi muda.

Berbicara mengenai karakter remaja, khususnya pada era pembelajaran secara daring saat ini. Peserta didik khususnya tingkat SMP sederajat kurang memperhatikan pentingnya *manner character*. Hasil observasi penulis di SMPN 2 Grogol kabupaten Kediri, memperoleh data bahwasanya siswa SMP saat ini mengalami minusnya *manner character*. Hal tersebut tervisualisasikan ketika siswa menghubungi guru lewat media *online* dengan menggunakan bahasa yang kurang sesuai, tidak merespon pada saat guru memberikan materi maupun tugas, menyela perintah guru, dan memanggil temannya dengan umpatan kotor. Siswa terkadang lebih tertarik mengoperasikan *smartphone* untuk hal lain, bukan fokus untuk menyelesaikan tugas dari guru, namun saat ini *game online* menjadi salah satu alasan siswa menunda belajar dan menyelesaikan tugas.

Tingkat ansosial juga meningkat di era serba virtual. Remaja enggan mempelajari warisan budaya yang memiliki unsur karakter yang terdapat nilai luhur. Mereka lebih sibuk di dunia maya tanpa memfilter muatan yang ada didalamnya (Ayuningtyas & Setyaputri, 2020). Sejalan dengan pendapat Khususiyah dkk., (2019) berdasarkan fenomena yang ada para remaja lebih sering menggunakan campuran bahasa Indonesia dan bahasa Jawa ngoko dalam berkomunikasi dengan teman sebaya, guru dan orang tua. Hal tersebut juga dilakukan siswa kepada guru ketika berinteraksi dalam jaringan, perilaku tersebut menunjukkan kurangnya sikap *manner character* pada siswa SMP saat ini. Selain itu, guru BK SMPN 2 Grogol juga menyatakan bahwa guru BK pada saat memberikan layanan informasi dengan sistem daring, realitanya anak-anak kurang ada respon, sehingga layanan

kurang berjalan secara maksimal. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri untuk dunia pendidikan mewujudkan generasi penerus bangsa yang bermoral di era milenial.

Dunia pendidikan harus mampu berperan aktif menyiapkan sumber daya manusia terdidik (Suyitno, 2012). Pendidik adalah penggerak peserta didik sebagai ujung tombak pendidikan. Salah satunya Guru BK yang harus mengatasi urgensi kondisi saat ini dengan berinovasi supaya siswa tetap produktif dan kreatif melalui media. Pemilihan media perlu memahami beberapa kriteria yaitu: 1) kesesuaian dengan tujuan; 2) kesesuaian media dengan materi bimbingan dan konseling; 3) kesesuaian dengan karakteristik siswa; 4) kesesuaian dengan teori; 5) kesesuaian dengan gaya belajar siswa; 6) kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia (Nursalim, 2013). Kriteria pemilihan media tersebut bisa menjadi inovasi guru BK memberikan layanan menggunakan *game* yang diakses di android secara *online* sebagai media layanan yang sesuai pada era pandemi.

Selain itu kondisi saat ini menjadikan *smartphone* sebagai media yang sangat dibutuhkan. Hal tersebut bisa dikonvergensi dengan Panji Asmarabangun sebagai tokoh yang sesuai untuk dijadikan teladan serta menginspirasi, namun dalam pemahamannya terhadap peserta didik dikemas dalam bentuk *game online* yang diakses di android, bersifat adaptif dan sederhana. *Game online* dipilih memiliki tujuan agar siswa dengan guru maupun dengan siswa lainnya dapat berinteraksi secara virtual namun tidak membosankan, guru BK juga dapat mengontrol siswa pada saat layanan berlangsung melalui *game online*. Sedangkan pengembangan *game* tersebut untuk meningkatkan *manner character* siswa SMPN 2 Grogol. Beberapa paparan tersebut menjadi motif penulis untuk mengembangkan media BK “Golek Kencana *Mobile Phone Based Game*” untuk meningkatkan *manner character* pada siswa kelas VII SMPN 2 Grogol dengan menganalogikan nilai luhur Panji Asmarabangun.

2. Metode

Pada Penelitian ini menggunakan penelitian *research and development* model Borg & Gall (1983), namun kesepuluh langkah dalam model Borg & Gall dimodifikasi disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini. Adapun prosedur dalam penelitian kali ini sebagai berikut: 1) penelitian dan pengumpulan data/ informasi (studi pendahuluan, studi literatur, dan kajian mengenai media BK yang akan dikembangkan); 2) perencanaan (penjabaran mengenai apa saja yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian); 3) pengembangan draft awal produk (perancangan *prototype* produk, materi, dan instrumen); 4) uji coba lapangan awal; 5) revisi produk; 6) produk akhir.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015), dalam penelitian ini populasi yang dipilih peneliti adalah siswa kelas VII SMPN 2 Grogol. Sedangkan dalam menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik-teknik yang dipilih untuk digunakan yaitu *purposive sampling*, *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Hal tersebut dipilih karena peneliti mengambil sampel siswa yang perlu ditingkatkan *manner character* yang dimilikinya, oleh sebab itu teknik tersebut sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya : 1) observasi; 2) wawancara; 3) angket penilaian ahli; 4) skala psikologi. Analisis data yang digunakan menggunakan model Sudjana (2014). Dimana pengolahan data bertujuan untuk mengubah data mentah dari hasil pengukuran menjadi data yang lebih halus sehingga memberikan arah untuk pengkajian lebih lanjut.

Instrumen yang digunakan yang meliputi 1) uji ahli media; 2) uji ahli materi; 3) uji ahli pengguna guru BK memiliki empat pilihan jawaban, prosentase rata-rata dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

X : nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah jawaban responden

N : jumlah nilai maksimal

3. Hasil

Penelitian ini memasuki pada tahapan ketiga yaitu pengembangan draft awal produk sampai pada perancangan *prototype* produk.



Gambar 1. Prototype produk pada tampilan awal Golek Kencana *mobile phone based game* (Olahan Peneliti, 2021)

Adapun tata cara permainan *game* Golek Kencana sebagai berikut: 1) siswa mengunduh aplikasi Golek Kencana yang telah dibagikan oleh guru BK melalui *whatsapp group*; 2) siswa membuat akun dengan cara mengisi biodata diri sesuai dengan kolom yang sudah tersedia, diantaranya *username* (nama lengkap) dan *password* yang berupa nomor absen dan kelas (contoh: 17.7A) setelah teraktifasi dengan baik dan benar siswa memilih karakter menjadi Panji; 4) siswa masuk tampilan permainan, selanjutnya siswa dapat menombol *start*; 5) pemain yang dipilih akan berjalan, tugas siswa menghindari duri disepanjang perjalanan menuju kerajaan/ *kingdom* pertama yang berwarna biru, *kingdom* kedua berwarna merah, *kingdom* ketiga berwarna emas; 6) pada masing-masing *kingdom* memuat soal tantangan untuk meningkatkan perilaku sopan santun pada siswa; 7) siswa menjawab soal tantangan dengan opsi “ya” atau “tidak” disertai dengan alasan yang tepat sesuai dengan kondisi siswa; 8) siswa yang telah berhasil menyelesaikan tantangan di *kingdom* pertama maka akan melanjutkan pada *kingdom* berikutnya sampai selesai; 9) apabila dalam perjalanan menuju *kingdom* pemain tersebut terkena duri, maka mengulangi dari awal jika belum lolos di *kingdom* pertama, dan mengulangi pada *kingdom* terakhir yang dituju

apabila telah menyelesaikan tugas di *kingdom* pertama atau kedua; 10) pemain mempunyai tiga kesempatan untuk bermain pada permainan ini; 11) setelah menyelesaikan soal tantangan disemua *kingdom* maka siswa mengisi pertanyaan refleksi diakhir permainan.

Refleksi diakhir permainan mempunyai tujuan agar siswa mempunyai rencana tindakan untuk menerapkan perilaku sopan santun dilingkungan sekitar, selain itu memberikan wadah siswa bercerita melalui tulisan mengenai kondisinya. Permainan ini bersifat individu yang bisa diterapkan di era pandemi. Selain itu tindak lanjut setelah menyelesaikan *game* Golek Kencana adalah bisa diterapkan langsung kepada keluarga masing-masing sebagai tempat awal seorang anak menerima pendidikan.

4. Pembahasan

a. *Manner character*

Manner character merupakan sikap menghormati orang lain secara normatif tergantung pada kelompok masyarakat tertentu. Indikator *manner character* beberapa diantaranya menurut pendapat Kurniawan dkk., 2019) sebagai berikut : 1) menghormati orang tua; 2) tidak berkata kotor, kasar, dan takabbur; 3) tidak meludah disembarang tempat; 4) tidak menyela pembicaraan diwaktu yang tidak tepat; 5) mengucapkan terimakasih setelah menerima bantuan dari orang lain; 6) bersikap 3S (senyum, salam, sapa); 7) meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang orang lain; 8) memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan.

Namun pada penelitian kali ini, fokus pada indikator *manner character* antara lain : 1) menghormati orang yang lebih tua; 2) tidak berkata kasar, kotor, dan takabbur; 3) tidak menyela pembicaraan pada waktu yang tidak tepat. Beberapa indikator tersebut dianalogikan dengan indikator *manner character* yang ada pada diri Panji Asmarabangun.

b. Panji Asmarabangun

Panji Asmarabangun yang memiliki nama lain Raden Inu Kertapati, merupakan putra dari raja kerajaan Jenggala. Panji Asmarabangun yang selalu dekat dengan masyarakatnya dan terkenal dengan sopan santunnya. Beliau adalah seorang ksatria yang menyukai petualangan. Oleh sebab itu, pada permainan yang akan dikembangkan dalam penelitian kali ini, tokoh Panji juga akan berpetualang untuk mencapai tujuan, seperti halnya Panji Asmarabangun. Indikator *manner character* nilai luhur Panji Asmarabangun beberapa diantaranya : 1) setia dan menghormati sesama; 2) ramah dan sopan terhadap sesama; 3) taat kepada orang tua terutama ibu (Nurcahyo, 2018). Ketiga indikator tersebut dikemas dalam soal tantangan yang ada pada *game* Golek Kencana yang terdapat pada tiga pos/*kingdom*.

Menurut pendapat (Nurcahyo, 2021) pada suatu ketika, Raden Inu kertapati (Panji Asmarabangun) putra mahkota kerajaan Jenggala mengirimkan dua buah boneka. Sebuah boneka terbuat dari emas yang dibungkus kain biasa, sedang boneka yang lain terbuat dari perak, tetapi dibungkus dengan kain sutera yang mahal harganya. Tentulah Galuh Ajeng (Saudara tiri Dewi Sekartaji) yang mendapat kesempatan dahulu memilih apa yang kelihatan bagus terbungkus kain sutera itu. Oleh sebab itu boneka yang dari emas (Golek Kencana) yang dibungkus kain biasa menjadi milik Dewi Sekartaji atas pemberian Panji Asmarabangun, boneka tersebut yang menemani Dewi Sekartaji berkelana dalam penyamarannya menjadi Panji Semirang.

c. Golek Kencana *Mobile Phone Based Game*

Golek Kencana *Mobile Phone Based Game* merupakan *game online* yang diakses melalui *smartphone*. *Game* ini untuk meningkatkan *manner character* yang merupakan analogi dari nilai luhur Panji Asmarabangun. Didalam *game* ini terdapat seorang tokoh yang bernama Panji. Nama tersebut diambil dengan maksud agar siswa mampu mecontoh *manner character* yang dimiliki Panji Asmarabangun.

Tokoh tersebut akan berjalan untuk mengumpulkan poin. Tantangan perjalanan di *game* ini adanya duri di beberapa titik, jadi jika tokoh tersebut tidak melompati duri ini, mereka akan mengulang perjalanan sesuai pos yang terakhir dikunjunginya. Di setiap pos ada soal tantangan yang harus diselesaikan. Apabila jawaban yang dijawab responden benar, maka akan lanjut ke pos berikutnya dan mendapatkan poin yang disebut kencana. Didalam permainan ini terdapat 3 pos yang disebut *kingdom*. Di akhir pos akan dijumlah total poin yang didapatkan. Rentang poin/kencana yang didapatkan oleh responden akan menjadi skala pengukuran guru BK seberapa peningkatan pemahaman siswa mengenai *manner character*. Soal tantangan tersebut diberikan di setiap pos/ *kingdom* yang akan dilintasi pemain. Melalui *game* Golek Kencana guru BK juga mengetahui prosentase *manner character* siswa, prosentase tersebut didapatkan dari jawaban soal tantangan yang telah diselesaikan siswa.

Golek Kencana dipilih untuk nama *game* mempunyai makna “mencari emas”, emas disini artinya suatu hal yang berharga dan selalu dicari siapapun. Melalui *game* Golek Kencana, Harapannya siswa bisa memiliki rasa menghargai diri sendiri dengan meningkatkan *manner character* sebagai modal hidup dengan habit bagaimanapun. Selain itu Golek Kencana merupakan boneka emas yang dimiliki Dewi Sekartaji.

5. Kesimpulan

Disarankan bagi guru BK dan guru mata pelajaran lainnya seyogyanya agar mempunyai kesadaran budaya dan lebih berinovasi mengembangkan media untuk mempermudah memberikan pemahaman terhadap siswa. Pemahaman terhadap kondisi siswa sangatlah penting dalam pembelajaran jarak jauh seperti saat ini, tidak hanya berfokus pada materi, namun harus mengerti kebutuhan remaja saat ini. Bagi orang tua hendaknya lebih melakukan pendekatan terhadap anak. Mengingat bahwa *smartphone* jika tidak digunakan secara bijak, akan memberikan dampak yang mengarah pada hal negatif. Oleh sebab itu perlu intensitas maksimal dari keluarga mengenai pendampingan untuk mengoperasikan *smartphone*. Generasi muda saat ini merupakan seorang panji, panji Indonesia yang meningkatkan kualitas dirinya untuk kemajuan bangsanya

6. Referensi

- Abimanyu, S. 2017. *Babad Tanah Jawi*. Bandung.
- Ayuningtyas, P., & Setyaputri, N. Y. 2020. *Ajian Jaran Goyang Mobile APPS: Sarana pendidikan karakter siswa secara virtual melalui sinergitas pendidikan formal dan non formal*.
- Borg, W.R. & Gall, M. D. 1983. *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition. Longman.
- Djuwita, P. 2017. Pembinaan Etika Sopan Santun Peserta Didik Kelas V Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Nomor 45 Kota Bengkulu. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 27–36.
- Farhatilwardah, F., Hastuti, D., & Krisnatuti, D. 2019. Karakter Sopan Santun Remaja: Pengaruh Metode Sosialisasi Orang Tua dan Kontrol Diri. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 12(2), 114–125.
- Khususiyah, K., Ardhani, D. K., & Setyaputri, N. Y. 2019. Eksklusivisme Bahasa Jawa di Kalangan Remaja Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 3, 391–396.
- Kurniawan, A. R., Chan, F., yohan Pratama, A., Yanti, M. T., & Fitriani, E. 2019. Analisis Degradasi Moral Sopan Santun Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*, 9(2), 104–122.

- Nucci, L. P., & Narvaez, D. 2014. *Pendidikan Moral dan Karakter*. Nusa Media.
- Nurchahyo, H. 2018. Gagasan Cerita Panji Sebagai Aspek Keteladanan. *Jurnal Budaya Nusantara*, 1(2), 117–130.
- Nurchahyo, H. 2021. *Memahami Budaya Panji*. Komunitas Seni Brang Wetan.
- Nursalim, M. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan & Konseling*. Permata Puri Media.
- Pratama, R. F., & Oemar, E. A. B. 2016. Analisis Visual Tokoh Panji Asmorobangun dan Dewi Sekartaji Wayang Beber Pacitan melalui Pendekatan Semiotika. *Dalam Jurnal Pendidikan Seni Rupa Urna. UNESA*, 4(3), 393–403.
- Raharjo, I. .2018. Fungsi dan Bentuk Pertunjukan Kesenian Jemblung Sebagai Hasil Komodifikasi Budaya Panji Asmarabangun di Kediri. *Prosiding Seminar Antar Bangsa-Seni, Budaya, Dan Desain*, 54–63.
- Setyoningrum, I. 2018. ETIKA JAWA DALAM CERITA PANJI. *Seminar Nasional SAGA# 2 (Sastra, Pedagogik, Dan Bahasa)*, 1(1), 59–70.
- Shiraev, E., & Levy, D. A. 2012. *Psikologi lintas kultural: pemikiran kritis dan terapan modern*. Kencana.
- Sudjana, N. & I. 2014. *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & pengembangan*. Alfabeta.
- Suyitno, I. 2012. Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1.
- Wibawa, S. 2013. Filsafat Jawa dalam Serat Wedhatama. *Jurnal Ikadbudi*, 2(12).