

Ensiklopedia Banten Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga Dalam Upaya Penanaman Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar di Provinsi Banten

oleh:

Susilawati (susilawatimadani@gmail.com)

Abstrak

Banten merupakan sebuah provinsi yang berada di wilayah paling barat Pulau Jawa, Indonesia. Provinsi ini memiliki 8 wilayah kabupaten/kota dengan pusat pemerintahannya berada di Kota Serang, Banten juga memiliki kekayaan luhur yang sangat melimpah mulai dari budaya, seni hingga adat istiadat. Ensiklopedia Banten merupakan terobosan yang sangat menarik dan unik untuk diperhatikan, pasalnya Ensiklopedia Banten ini akan disajikan sebagaimana bentuk permainan monopoli dan ular tangga dengan *design* khusus dan berisi konten budaya, seni dan adat istiadat di Banten. Mengingat bahwa masih banyak penduduk di Banten yang belum tahu akan kebudayaannya, maka hal ini penting dilakukan karena menjadi salah satu alasan dalam menjaga kelestarian kebudayaan di Banten, selain itu dalam permainan ini ada pesan menarik yang dijadikan sebagai pelajaran dalam pendidikan karakter khususnya untuk sekolah dasar, pesan ini berupa nasihat nilai – nilai moral yaitu pesan untuk selalu berbuat positif dan larangan dalam melakukan hal negatif dalam kehidupan sehari – hari, dan ini sangat penting dalam penanaman ahlak di kehidupan nyata. Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah pendekatan studi literature. Yaitu penganalisisan dari berbagai bahan bacaan tentang Ensiklopedia Banten yang disajikan dalam bentuk permainan edukasi dalam menanamkan pendidikan karakter untuk siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *Ensiklopedia Banten, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar*

Pendahuluan

Akhlak menurut Ibn Miskawaih merupakan sifat yang telah menjadi pribadi dalam diri seseorang yang dapat dikeluarkan secara senang dan mudah dalam bentuk perbuatan tanpa pemikiran, penelitian, dan pemaksaan (Kosasih, dkk, 2012, hlm.96). Hal ini berarti bahwa akhlak adalah suatu perbuatan yang dilakukan seseorang secara otomatis dan permanen yang sudah menjadi watak, karakter, dan kebiasaannya. Suatu kebiasaan yang baik akan menjadi akhlak yang mulia, namun kebiasaan yang buruk akan menjadi akhlak yang tidak mulia. Setiap apa yang di kerjakan baik atau buruk akan mempunyai dampak bagi individu maupun bagi orang lain, akhlak merupakan cerminan tentang pendidikan karakter.

Fenomena yang berkembang di masyarakat bahwa banyak terjadi kejanggalan – kejanggalan yang di alami oleh remaja di zaman sekarang, Remaja bahkan mulai memperluas pergaulan sosialnya baik dengan teman sebayanya maupun bergaul dengan orang dewasa. Remaja lebih sering berada diluar rumah bersama teman teman sebayanya, karena itu dapat dipahami bahwa pengaruh dari teman sebayanya pada sikap, minat, penampilan,kegiatan dan perilaku lebih besar dari pada pengaruh orang tua. Menurut informasi dari berbagai media nasional bahwa pada masa sekarang ini, banyak dihadapkan persoalan yang dihadapi oleh masyarakat, terutama di kota besar dan bahkan sudah nampak sampai dipedesaan, yaitu mulai maraknya tindak kriminalitas yang dilakukan oleh kalangan remaja. Tentu saja tindakan kriminal yang dilakukan oleh remaja sudah sangat bervariasi, mulai dari tawuran antar sekolah, perkelahian dalam sekolah, pencurian, perampokan, pembegalan, pemakai dan pengedar narkoba, hingga pemerkosaan bahkan sampai pada pembunuhan, bahkan hal ini sudah banyak di jumpai di bangku Sekolah Dasar, maka solusi yang tepat dari banyaknya permasalahan di atas adalah bagaimana menerapkan pendidikan karakter sejak dini kepada anak sehingga ini merupakan kegiatan preventive dalam mengatasi kenakalan – kenakalan remaja di zaman sekarang.

Ensiklopedia Banten Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga dalam Upaya Penanaman Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar di Provinsi Banten merupakan media yang dikemas dalam suatu pembelajaran yang menyenangkan, di dalamnya berisi konten menarik tentang kebudayaan yang ada di Banten dan permainan ini juga memiliki nilai – nilai

moral yang terkandung dalam pendidikan karakter, sehingga banyak manfaat yang akan di dapatkan, dan ini sangat tepat digunakan dalam menanamkan kecintaan terhadap kebudayaan daerahnya dan menanamkan nilai – nilai pendidikan karakter untuk Sekolah Dasar di Banten.

Kajian Teori

Setiap manusia dalam hidupnya pasti mengalami perubahan atau perkembangan, baik perubahan yang bersifat nyata atau yang menyangkut perubahan fisik, maupun perubahan yang bersifat abstrak atau perubahan yang berhubungan dengan aspek psikologis. Perubahan ini dipengaruhi oleh beberapa factor, baik yang berasal dari dalam diri manusia (internal) atau yang berasal dari luar (eksternal). Faktor - faktor itulah yang akan menentukan apakah proses perubahan manusia mengarah pada hal – hal yang bersifat positif atau sebaliknya mengarah pada perubahan yang bersifat negative.

Disadari bahwa karakter/akhlak/moral yang dimiliki manusia bersifat fleksibel atau luwes serta bisa diubah atau di bentuk. Karakter/akhlak/moral manusia suatu saat bisa baik tetapi pada saat yang lain sebaliknya menjadi jahat. Perubahan ini tergantung bagaimana proses interaksi antara potensi dan sifat alami yang dimiliki manusia dengan kondisi lingkungannya, social budaya, pendidikan dan alam.

Pendidikan karakter mengemban misi untuk mengembangkan watak – watak dasar yang seharusnya dimiliki oleh peserta didik. Penghargaan (*respec*) dan tanggung jawab (*responsibility*) merupakan dua nilai moral pokok yang harus diajarkan oleh sekolah. Nilai – nilai moral yang lain adalah kejujuran, keadilan, toleransi, kebijaksanaan, kedisiplinan diri, suka menolong, rasa kasihan, kerja sama keteguhan hati, dan sekumpulan nilai – nilai demokrasi (T.Lickona, E. Schaps, dan Lewis. 2003 : 45)

Pendidikan karakter Indonesia didasarkan pada Sembilan pilar karakter dasar. Karakter dasar menjadi tujuan pendidikan karakter. Kesembilan pilar karakter dasar ini, antara lain :

1. Cinta kepada Allah dan semesta beserta isinya
2. Tanggung jawab, disiplin, dan mandiri

3. Jujur
4. Hormat dan santun
5. Kasih sayang, peduli dan kerjasama
6. Percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah
7. Keadilan dan kepemimpinan
8. Baik dan rendah hati, dan
9. Toleransi, cinta damai dan persatuan

Nilai-nilai dalam pendidikan karakter

Tabel 1.1

Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Karakter

No	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain
2	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan
3	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda pada dirinya
4	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
5	Kerja keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik – baiknya
6	Kreatif	Berfikir dan melakukan suatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari suatu yang telah dimiliki
7	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas – tugas

8	Demokratis	Cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
9	Rasa ingin tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar
10	Semangat kebangsaan	Cara berfikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya
11	Cinta Tanah Air	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa, lingkungan fisik, social, budaya, ekonomi dan politik bangsa
12	Menghargai prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain
13	Bersahabat/komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14	Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya
15	Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya
16	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam sekitarnya, dan mengembangkan upaya – upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi
17	Peduli social	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
18	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, social, dan budaya), Negara, dan Tuhan yang maha Esa

Rumusan nilai – nilai yang menjadi muatan pendidikan karakter ini memiliki sedikit persamaan dengan rumusan karakter dasar yang dikembangkan dinegara lain, karakter dasar yang dikembangkan oleh Ari Ginanjar melalui ESQ-nya. Perbedaan karakter dasar ini dapat dilihat pada tabel 1.2 :

Tabel 1.2

Karakteristik Dasar Pendidikan Karakter

KARAKTER DASAR		
Heritage Foundation	Character Counts USA	Ari Ginanjar A
1. Cinta Kepada Allah dan semesta beserta isinya	1. Dapat dipercaya (<i>trustworthiness</i>)	1. Jujur
2. Tanggung jawab, disiplin, dan mandiri	2. Rasa Hormat dan perhatian (<i>Respect</i>)	2. Tanggung Jawab
3. Jujur	3. Peduli (<i>Caring</i>)	3. Disiplin
4. Hormat dan santun	4. Jujur (<i>Fairness</i>)	4. Visioner
5. Kasih sayang, peduli, dan kerjasama	5. Tanggung jawab (<i>Responsibility</i>)	5. Adil
6. Percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah	6. Kewarganegaraan (<i>citizenship</i>)	6. Peduli
7. Keadilan dan kepemimpinan	7. Ketulusan (<i>honesty</i>)	7. Kerja sama
8. Baik dan rendah hati, dan	8. Berani (<i>courage</i>)	
9. Toleransi, cinta damai, dan persatuan	9. Tekun (<i>diligence</i>)	
	10. Integritas	

Kebudayaan

Budaya diartikan sebagai “pikiran; akal budi”, sedangkan kebudayaan diartikan sebagai “hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia (seperti kepercayaan, kesenian, adat istiadat dsb)”. Dalam Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English diuraikan bahwa kata kebudayaan sama artinya sama dengan culture yang memiliki pengertian beragam, antara lain sebagai berikut:

1. Advanced development of the human powers; development of the body, mind and spirit by training and experience;
2. Evidence of intellectual development (of arts, science, etc) in human society;
3. State of intellectual development among a people;
4. All arts, beliefs, social institutions, etc characteristic of a community, race;
5. Cultivating the rearing of bees, silkworms,
6. (biol) growth of bacteria for medical or scientific study. (A S Hornby, 1982:210)

Pengertian culture di atas dapat dipahami bahwa kebudayaan adalah pembangunan yang didasarkan pada kekuatan manusia, baik pembangunan jiwa, pikiran, dan semangat melalui latihan dan pengalaman; bukti nyata pembangunan intelektual, seperti seni dan pengetahuan; atau perkembangan intelektual di antara budaya orang; bahwa kebudayaan adalah semua seni, kepercayaan institusi sosial, seperti karakteristik masyarakat, suku, dan sebagainya; mengolah pertanian sampai pada tingkat teknologi biologi bakteri. Sedangkan kata kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta buddhayah bentuk jamak dari kata buddhi yang artinya budi atau akal, kebudayaan diartikan sebagai hal – hal yang bersangkutan dengan budi atau akal (S. Soekanto).

Kebudayaan merupakan hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. Karya masyarakat itu menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah yang diperlukan manusia untuk menguasai alam sekitarnya. Sedangkan rasa masyarakat itu mencakup jiwa manusia, mewujudkan segala kaidah nilai – nilai social yang perlu untuk mengatur masalah kemasyarakatan dalam arti luas seperti ideology, kebatinan, kesenian, dan semua unsur sebagai hasil ekspresi jiwa manusia yang hidup sebagai anggota masyarakat.

Daerah Banten menjadi suatu objek dari fenomena sejarah yang menarik untuk dikaji. Daerah ini tidak hanya dikenal sebagai mempunyai potensi strategis secara geografis dan ekonomis, dengan ditopang oleh letaknya dijalur transportasi ekonomi utama dan juga kesuburan tanahnya yang memiliki nilai produktivitas tinggi, akan tetapi juga mempunyai karakteristik local yang sangat menarik dan berbeda dengan daerah lain di sekitarnya. Karakteristik ini diwujudkan dalam struktur social yang terbentuk dalam kehidupan historis-sosiologis masyarakat Banten sejak berabad 0 abad lamanya, dan mampu mempertahankan keberadaanya setidaknya secara metafisik setelah eksistensi fisiknya berakhir

Dalam proses sejarahnya, Banten telah mengalami suatu perkembangan degradasi secara vertical dan kemudian disintegrasi. Dari daerah pinggiran dalam konsep kosmologi dan geopolitik kerajaan hindu pasundan dan juga peajaran yang berkedudukan dominan ditanah sunda selama abad XIII – XIV, Banten secara mendadak meningkat perannya dan otomatis statusnya, yang tidak bisa dilepaskan dari gejala perubahan ekonomi politik regional dan juga global.

Banten merupakan provinsi yang berdiri berdasarkan Undang – undang Nomor 23 Tahun 2000 secara administrative, terbagi atas 4 Kabupaten dan 4 kota yaitu : Kabupaten Serang, Kabupaten Pandeglang, Kabupaten Lebak, Kabupaten Tangerang, Kota serang, Kota Cilegon, Kota Tangerang, dan Kota Tangerang Selatan, dengan luas 8.651,20 km². Letak Geografis provinsi Banten pada batas astronomi 105 derajat 1 menit 11 detik – 106 derajat 7 menit 12 detik BT dan 5 derajat 7 menit 50 detik – 7 derajat 1 menit 1 detik LS, dengan jumlah penduduk hingga tahun 2006 sebesar 9.308.944 Jiwa.

Letak di ujung barat pulau jawa memposisikan Banten sebagai pintu gerbang pulau jawa dan sumatera dan berbatasan langsung dengan wilayah DKI Jakarta sebagai Ibu Kota Negara. Posisi geostrategic ini tentunya menyebabkan banten sebagai penghubung utama jalur perdagangan Sumatera – Jawa bahkan sebagai bagian dari sirkulasi perdagangan asia dan Internasional serta sebagai lokasi aglomerasi perekonomian dan pemukiman yang potensial. Batas wilayah sebelah utara berbatasan dengan laut Jawa, sebelah barat dengan Selat Sunnda,

serta dibagian selatan berbatasan dengan Samudera Hindia, sehingga wilayah ini mempunyai sumber daya laut yang potensial.

Topografi wilayah Provinsi Banten berkisar pada ketinggian 0 – 1.000 m dpl. Secara umum kondisi topografi wilayah provinsi Banten merupakan dataran rendah yang berkisar antara 0 – 200 m dpl yang terletak di daerah kota cilegon, kota Tangerang, Kab. Pandeglang, dan sebagian besar Kabupaten Serang. Adapun daerah Lebak Tengah dan sebagian kecil Kabupaten Pandeglang memiliki ketinggian berkisar 201 – 2.000 m dpl dan daerah Lebak Timur memiliki ketinggian 501 – 2.000 m dpl yang terdapat di puncak gunung sanggabuana dan gunung halimun.

Kondisi topografi suatu wilayah berkaitan dengan bentuk raut permukaan wilayah atau morfologi wilayah Banten secara umum terbagi menjadi tiga kelompok yaitu morfologi daratan, perbukitan landau – sedang (bergelombang rendah – sedang) dan perbukitan terjal. Morfologi dataran rendah umumnya terdapat didaerah bagian utara dan sebagian selatan, wilayah dataran merupakan wilayah yang mempunyai ketinggian kurang dari 50 m dpl sampai wilayah pantai yang mempunyai ketinggian 0 – 1 m dpl. Morfologi perbukitan bergelombang rendah – sedang sebagian besar menempati daerah bagian tengah wilayah studi. Wilayah perbukitan terletak pada wilayah yang mempunyai ketinggian minimum 50 m dpl. Di bagian utara kota cilegon terdapat wilayah puncak gunung gede yang memiliki ketinggian maksimum 553 m dpl, sedangkan perbukitan di wilayah serang terdapat wilayah selatan kecamatan mancak dan waringin kurung dan di Kabupaten Pandeglang wilayah perbukitan berada di selatan. Di kabupaten Lebak terdapat perbukitan di timur berbatasan dengan bogor dan sukabumi dengan karakteristik litologi ditempati oleh satuan litologi sedimen tua yang terintrusi oleh batuan beku dalam seperti batuan beku granit, granodiorit, diorite dan andesit. Biasanya pada daerah sekitar terobosan batuan beku tersebut terjadi suatu proses remineralisasi yang mengandung nilai sangat ekonomis seperti cebakan biji timah dan tembaga.

Metode

Dalam penulisan makalah ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2014, hlm.13-14) penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrument kunci. Dengan pendekatan kualitatif, penulis menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat.

Penulisan makalah ini juga menggunakan subjek penelitian yang bersumber dari Literature yang telah di kumpulkan dengan beberapa perilaku yang berkembang di masyarakat, Hal ini didasari oleh pendapat Burhan Bungin (2014, hlm.78) yang menyatakan bahwa subjek penelitian atau informan adalah subjek yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami objek penelitian.

Jenis data yang digunakan dalam karya tulis ini adalah jenis data sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari orang kedua melalui buku-buku, jurnal, dan sumber internet yang membahas tentang penelitian ini.

Penulis melakukan teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data merupakan langkah awal dalam menganalisis data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Tujuannya adalah untuk memudahkan pemahaman terhadap data yang di peroleh. Pada tahap ini, peneliti memilih data mana yang relevan dan yang kurang relevan dengan tujuan dan masalah penelitian, kemudian meringkas, memberi kode, selanjutnya mengelompokkan sesuai dengan tema-tema yang ada. Data yang diidentifikasi dalam mereduksi data didasarkan pada rumusan masalah penelitian. Setelah melakukan reduksi terhadap data yang dikumpulkan, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Bentuk penyajian data yang


digunakan adalah bentuk teks-naratif. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Langkah terakhir dalam analisis data adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Simpulan tersebut merupakan pemaknaan terhadap data yang telah dikumpulkan. (Sugiyono, 2014, hlm.334-343)

Hasil

Ensiklopedia Banten berupa permainan edukasi yang berisi kekayaan budaya banten dan nilai-nilai pendidikan karakter yang disajikan dalam bentuk permainan monopoli dan ular tangga sebagai mana yang sering kita lihat dari biasanya, permainan ini memberikan gambaran tentang daerah-daerah atau wisata alam yang tersebar di tiap Kabupaten dan kota di Banten berupa wisata alam, pelabuhan, dan bandara. ini merupakan media dalam menanamkan wawasan kedaerahan dan sebagai pengembangan generasi muda Indonesia yang bangga dengan budayanya sendiri dan mandiri serta kreatif, selain itu terdapat nilai – nilai pendidikan karakter yang dapat di ambil oleh siswa untuk di aplikasikan kedalam kehidupan sehari – hari. Dalam pengaplikasiannya banyak manfaat yang di berikan yaitu memberikan masukan kepada pemerintah dalam mengaplikasikan pendidikan di sekolah, karena akhir – akhir ini banyak sekali anak bangsa yang tidak tahu akan budaya di daerahnya sendiri ditambah dengan degradasi moral pada anak – anak, juga memberikan solusi kepada pemerintah daerah dalam upaya menjaga dan memperkenalkan kebudayaannya kepada generasi bangsa, memberikan media yang menyenangkan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak di sekolah.

Denah Monopoli Banten

Masuk penjara	E	Kesm Patan	E	E	20.000 PLTU	F	F	15.000 P. Air	F	Bebas Parkir
			22.000	22.000		26.000	26.000		28.000	

											
	22.000										
D											G
20.000											30.000
D											G
18.000											30.000
Dana umum											Dana umum
D											G
18.000											32.000
Bandar											20.000
a											Pelabuhan
20.000											ratu

Dana umum


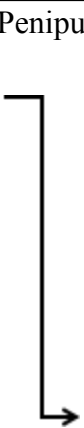

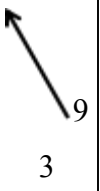
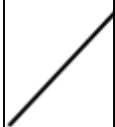


C										Kesm
16.000										Patan
C										H
14.000										35.000
15.000										Pajak
P.										Istime
Listrik										wa
C										H
14.000										40.000
Penjara	B	B	Kesm	B	20.000	Pajak	A	Dana	A	Start
Hanya	12.000	10.000	patan	20.000	Pelabuh	jalan	6.000	umum	6.000	
lewat					an					
					Merak					

Kesem
patan

Denah Monopoli

Ket : Komplek A – G di isi dengan daerah daerah di Banten

Denah Permainan ular tangga

100		Pengampunan 98	Penipuan 		Malas 95	94	Kebahagiaan 	92	91
	82	83	84	Sukses	86	Tercapai	Rakus 88	Penyesalan 89	90
									
80	Menyesal 1	78	77	Gagal 76	Nakal	74	73	72	71

	79								
					75				
	62	63	64	Miskin 65	66	67	Disipli n 68	69	70
Meroko k 61									
60	59	Bandel 58	57	Hikmah	55	54	53	52	51

				56					
Hemat	Suka Berkelah i	43	Hadia h	Murka	46	Celaka	48	Sombon g	50
41	42		44	45		47		49	

Juara	39		Cinta	Keracuna	35		33	Keber	31
40			37	n			34	hasilan	
		38		36				32	
21	Menyesa	23	24	25	26	Keberani	28	29	30
	1					an			
	22					27			
20	19	18	Sakit	Kemen	Hujan –	Kesabara		Tak	11
				Angan	hujan	n		punya	
					hujan			teman	
			17					12	
				1					
				6	15	14	13		
Start	2	Simpat	4	5	Kerjasam	7	8	Sakit	10
		i			a			9	
		3			6				

Catatan : Denah yang kosong di isi dengan nama daerah, kesenian, dan kebudayaan khas Banten

Monopoli

Permainan ini dimulai di petak START dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka yang tertunjuk di batu dadu. Pemain yang berhenti diatas sebuah tanah bangunan yang belum dimiliki oleh lain pemain, berhak membelinya dari bank dengan harga yang telah ditentukan di papan permainan. Kalau pemain tersebut tak berhasrat membeli tanah bangunan tadi maka bank berhak menjualnya kepada penawar yg tertinggi. Tujuan utama memiliki tanah bangunan sebanyak mungkin ialah memungut sewa dari pemain yg berhenti diatas tanah milik tersebut. Uang sewa dapat dipungut lebih banyak lagi kalau diatas tanah bangunan didirikan rumah-rumah atau hotel. Hanya kalau sudah memiliki 1 kompleks tanah bangunan (lihat huruf abjad yg bersamaan), pemain diijinkan membangun rumah-rumah atau hotel. Petak - petak dana umum dan kesempatan memberi ketika kepada pemain mengambil kartu yang telah tersedia dan harus taat kepada petunjuk - petunjuk dan keterangan - keterangan diatas kartu. Adakalanya kalau sial pemain harus masuk penjara.

Alat - alat permainan

1. Sebuah papan permainan yang dilengkapi dengan petak - petak menerangkan tanah bangunan, stasiun, pajak-pajak & kesempatan
2. Dadu 2 buah
3. 32 buah biji rumah (warnah hijau) & 12 hotel dengan (warna merah)
4. 1 set kartu dana umum dan 1 set kartu kesempatan
5. Kartu hak milik tanah bangunan dengan keterangan mengenai komplek harga sewa dan hipotiknya (harga jual)
6. Uang-uang permainan dari berbagai nilai

Persiapan

Papan permainan diletakkan diatas meja yang cukup besar. kartu dana umum & kesempatan diletakkan terbalik didalam petak yang telah tersedia. Tiap pemain pada permulaan diberi uang sebanyak Rp. 200.000,-, Segala kartu tanah bangunan, rumah-rumah dan hotel-hotel diserahkan kepada bank. Pejabat bank di pilih seorang diantara pemain.

Uang – uang

Tiap pemain mula-mula diberi uang mainan sebesar Rp. 200.000 dibagi dalam nilai sebagai berikut. 1 lembar Rp. 100.000, 1 lembar Rp. 50.000, 1 lembar Rp. 20.000, 1 lembar Rp. 10.000, 2 lembar Rp. 5.000, 3 lembar Rp. 2.000, 4 lembar Rp. 1.000.

Permainan

Permulaan membuang dadu bergirilan, angka yang jumlahnya banyak akan terlebih dahulu, dan seterusnya. Permainan dimulai dari petak start. Jika pemain berhenti di tanah bangunan dapat dibelinya dan membayar sewa kalau tanah bangunan tersebut telah dimiliki orang, atau membayar pajak dan sebagainya. Jika dadu menunjukkan nilai yang sama Pemain dapat terus berjalan, akan tetapi pada lembaran ketiga jika angka dadu tetap menunjuk angka yang sama, maka pemain harus segera masuk penjara, setiap pemain setelah melalui petak start diberi honararium (gaji) Rp. 20.000 oleh bank. Jika pemain berhenti di dana umum atau kesempatan maka pemain mengambil kartu yang teratas setelah menaati petunjuk-petunjuk didalamnya, kartu itu dikembalikan dibawah sendiri. Hanya kertu keluar dari penjara dapat ditahan hingga terpakai atau dijual kepada lain pemain dan jika berhenti di atas petak pajak maka Bayarlah segera pajak yang dikenakan kepada pemain.

1. Bank

Kewajiban bank ialah membayar gaji-gaji dan hadiah-hadiah serta menjual tanah - tanah bangunan, rumah - rumah, hotel - hotel, dan meminjamkan uang dengan cara hipotik.

2. Penjara

Pemain akan masuk penjara jika

- a. Pemain berhenti di petak masuk penjara.
- b. Mendapat perintah masuk penjara.
- c. Kedua dadu menunjukkan angka sama sebanyak 3x. Kalau pemain masuk penjara ia tak berhak menerima Rp. 20.000 dari bank tiap - tiap putaran. Kalau seorang pemain berhenti di petak penjara karena lemparan dadu. Ia tak dipenjarakan Hanya Lewat saja dan tak dikenakan hukuman apa-apa.

Seorang pemain dapat keluar dari penjara apabila :

- a. Lemparan dadu menunjukkan angka yang sama.
- b. Membeli sebuah kartu “keluar dari penjara” dari pemain lain yang mendapatkannya.
- c. Memberi uang denda Rp. 20.000 kepada bank sebelum tiba gilirannya.
- d. Pemain diberi kesempatan 3x lempar dadu untuk mendapat angka yang sama, setelah itu ia harus segera membayar dendanya Rp. 20.000 kepada bank dan berjalan terus menurut angka dadu.

3. Bangkrut

Pemain dinyatakan bangkrut, jika dia mempunyai hutang dan tak bisa dibayar. Segala harta kekayaan harus diserahkan kepada kreditornya (orang yang dihutangi) , dan berhenti main, jika tak memiliki uang untuk membayar pajak denda atau hukuman - hukuman, maka bank segera melelang kekayaannya dan pemain ini dinyatakan kalah.

Ular Tangga

Peraturan permainan ular tangga sebagai berikut

- a. Pahami tujuan dari permainan
- b. Tentukan siapa yang bermain lebih dulu
- c. Kocoklah dadu dan bergeraklah
- d. Naiklah melalui tangga
- e. Turunlah saat Anda berhenti di petak ular atau parasut
- f. Ambil giliran tambahan jika Anda mendapatkan angka 6

Untuk memenangkan permainan, berhentilah tepat di petak terakhir

Kesimpulan

Ensiklopedia Banten Berbasis Permainan Monopoli dan Ular Tangga dalam Upaya Penanaman Pendidikan Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar di Provinsi Banten merupakan permainan yang di *design* dengan permainan monopoli dan ular tangga untuk dapat menarik

perhatian siswa, ini juga merupakan pengaplikasian dalam mengenalkan dan menjaga budaya di daerah Banten, juga memperkenalkan nilai – nilai pendidikan karakter kepada anak agar dapat di aplikasikan dalam kehidupan sehari – hari. Permainan ini menjadi permainan edukasi yang bisa digunakan di jam sekolah atau di luar jam sekolah

Saran

Adanya permainan ini dapat memberikan saran kepada berbagai elemen, baik pemerintahan atau dinas – dinas terkait, juga memberikan pemahaman kepada sekolah dalam mengajarkan keudayaan dan nilai-nilai pendidikan karakter. Permainan ini sangat sesuai dengan tingkat perkembangan anak karena pembelajarannya di sajikan dalam bentuk permainan, sehingga hal ini dapat menarik perhatian.

Bibliografi

Bungin, B. 2014. Penelitian Kualitatif. Jakarta: Kencana

Kosasih, A. 2012. Pendidikan Agama Islam. Bandung: Value Press.

Liami, Hikmawati 2013. Peraturan Monopoly International, Retrieved 11 11, 2013 Tersedia di : <http://hikmapl.blogspot.co.id/2013/11/peraturan-monopoly-international.html>

Lickona, Thomas. 1989 Educating For Character, USA, Bantam Books.

Miles, M.B & Huberman A.M.1984, Analisis Data Kualitatif. Terjemahan oleh. Tjetjep Rohendi Rohidi. 1992. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.

Sugeng, Mas. 2014. Pengertian Dan Tujuan Pendidikan Karakter Menurut Ahli, tersedia di : <http://ariplie.blogspot.co.id/2015/03/pengertian-dan-tujuan-pendidikan.html>

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta