

Penanaman Nilai-nilai Karakter pada Pendidikan Agama Islam melalui Metode Permainan di Sekolah Dasar

TITI SETIAWATI

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Sebelas April
Email: setiawatititi86@gmail.com

Article Received: 17-07-2018

Published Article: 06-11-2018

DOI: <https://doi.org/10.29313/ga.v2i1.3856>

Abstract

This study aims to describe a game that can be used in instilling character values in elementary school students. This research is a qualitative study at Al-Irham Global Islamic School Elementary School. The technique of collecting data through observation, interviews, and documentation. The results of the study show that there are several games that can be used to instill character values in the learning process of Islamic Religious Education including Games composing hijaiyah letters; Puzzle letter Al-Fatihah; Crossword puzzle; chain message; and compile a picture of ablution sequence. The implementation of the game can bring out good character values.

Keywords: *Planting Values, Characters, and Games.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan permainan yang dapat digunakan dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif di SD Al-Irham Global Islamic School. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat beberapa permainan yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam diantaranya: Permainan menyusun huruf hijaiyah; Puzzle surat Al-Fatihah; Teka-teki silang; pesan berantai; dan menyusun gambar urutan wudhu. Pelaksanaan permainan tersebut dapat memunculkan nilai-nilai karakter yang baik.

Kata Kunci: *Penanaman Nilai, Karakter dan Permainan.*

Pendahuluan

Munculnya berbagai fenomena sosial yang memprihatinkan akhir-akhir ini mendorong pemerintah untuk merumuskan Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa. Karakter bangsa merupakan modal dasar dalam membangun peradaban tingkat tinggi, masyarakat yang berkarakter akan menghasilkan sistem kehidupan sosial yang teratur dan baik. Ketidakteraturan sosial akan menghasilkan perilaku-prilaku negatif yang melanggar norma dan hukum.

Media elektronik maupun media cetak setiap hari menginformasikan berbagai kasus

yang terjadi di negara ini, mulai dari kasus narkoba, kasus korupsi, kasus pelanggaran hukum, pergaulan bebas dikalangan remaja, kekerasan ataupun kerusuhan dan berbagai tindak anarkis lainnya. Beberapa studi memperlihatkan meningkatnya kasus kekerasan yang terjadi dalam berbagai dimensi ada yang berlatar belakang politik, ekonomi, agama dan sebagainya. Dan yang lebih memprihatinkan maraknya kasus kekerasan pada anak dan perempuan. Berdasarkan data Pusat Pengendalian Sosial DKI Jakarta, bahwa pelajar SD, SMP, dan SMA, yang terlibat tawuran mencapai 0,8% atau sekitar 1.318 siswa dari total 1.645.835

siswa di DKI Jakarta (Dharma Kesuma dkk., 2011:2)

Dari beberapa fenomena diatas, penanaman dan pengembangan nilai-nilai karakter sangat penting untuk dilakukan mengingat tuntutan dan tantangan dimasa yang akan datang semakin besar. Sumber daya manusia yang tangguh dan berkarakter akan lebih siap menghadapi berbagai persoalan -persoalan sosial yang muncul. Realisasi pendidikan karakter menjadi tanggungjawab semua pihak, sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki posisi strategis dalam melaksanakan pendidikan karakter sebagai solusi membangun karakter bangsa Indonesia, penanaman nilai-nilai karakter harus menjadi point penting dalam proses pendidikan. Secara akademis pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak atau pendidikan akhlak yang tujuannya mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik itu, dan mewujudkan kebaikan tersebut dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Muatan pendidikan karakter secara psikologis mencakup dimensi *moral reasoning*, *moral felling*, dan *moral behavior*. Secara praktis merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai kebaikan pada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik yang hubungannya dengan Allah, alam semesta dan lingkungannya sehingga menjadi manusia yang paripurna (*insan kamil*) (Darmiyati Zuchdi, dkk, 2010 : 2-3)

Pendidikan karakter sebenarnya sudah lama diterapkan dalam proses pembelajaran, secara kurikuler telah dilakukan berbagai upaya untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter pada berbagai mata pelajaran yang dipelajari agar proses pembelajaran lebih bermakna, tidak hanya menyentuh ranah kognitif akan tetapi ranah afektif dan psikomotor pun tersentuh. Akan tetapi pada kenyataannya berdasarkan pengamatan dilapangan pelaksanaan pendidikan karakter baru disisipkan pada beberapa mata pelajaran dan belum memberikan dampak yang signifikan sehingga diperlukan metode dan media yang tepat agar pendidikan karakter dapat dilaksanakan dengan efektif dan efisien.

Pembelajaran pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam penanaman nilai-nilai karakter di sekolah. Menurut Aan

Hasanah (2013 : 22) Pendidikan karakter yang berbasis agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa agar memahami ajaran Islam (*knowing*), melakukan ajaran Islam, (*doing*), dan melaksanakan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (*being*). Pemahaman ini menggambarkan bahwa *output* dan *outcome* sebagai sosok manusia yang telah menjadikan Islam sebagai nafas dan pola hidup keseharian dimana setiap gerak pikir dan tindakannya didasarkan pada nilai keikhlasan yang bersumber pada al-Quran dan Sunnah Rasulullah.

SD Al-Irham Global Islamic School memiliki komitmen yang tinggi dalam menanamkan pendidikan karakter terhadap peserta didik, baik melalui proses pembelajaran di kelas, maupun melalui program-program lain seperti ekstrakurikuler dan kegiatan rutin lainnya. Dalam Kurikulum SD Al-Irham Global Islamic School terdapat "*Islamic Character Building*" hal tersebut mengisyaratkan bahwa pelaksanaan pendidikan karakter di SD Al-Irham Global Islamic School Berbasis Islam, adapun penerapannya diintegrasikan pada berbagai aktivitas siswa dan pemberian suri tauladan dari semua *stakeholder* sekolah.

Tinjauan Pustaka

Nilai-Nilai Karakter

Karakter dimaknai sebagai cara berfikir dan berperilaku yang khas dari setiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. (Mukhlas Samani, 2016 : 41). Pengertian karakter dalam segi bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain (poerwadarminta, 2007 : 521). Sedangkan dalam Bahasa Inggris *character*, memiliki arti watak, karakter, sifat, peran dan huruf (Echols dan Shadily, 2003 : 110)

Para ahli mendefinisikan karakter dengan redaksi yang berbeda-beda E. Mulyasa (2012 : 3-4) merumuskan karakter dengan sifat alami seseorang dalam merespon situasi yang diwujudkan dalam perilakunya. Karakter juga dapat diartikan sebagai totalitas ciri-ciri pribadi yang melekat dan dapat diidentifikasi pada perilaku individu yang bersifat unik, dalam arti secara khusus ciri-ciri ini membedakan antara satu individu dengan individu yang lain, dan karena ciri-ciri karakter tersebut dapat diidentifikasi pada perilaku individu dan bersifat unik, maka

karakter sangat dekat dengan kepribadian individu. Karakter juga diartikan sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang yang terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan yang membedakannya dengan yang lain, serta diwujudkan dalam sikap prilakunya sehari-hari (Mukhlis Samani, 2016: 43).

Sedangkan menurut Ahmad Tafsir (2011) karakter merupakan perilaku yang dilakukan secara otomatis. Definisi karakter seperti ini sama dengan definisi akhlak dalam pandangan ilmuwan muslim. Al-Ghazali menyatakan, akhlak adalah suatu sifat yang tertanam dalam jiwa yang dapat memunculkan perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pertimbangan dan pemikiran. Selanjutnya Ibnu Maskawiah berpendapat bahwa akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan pemikiran terlebih dahulu.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dipahami bahwa karakter merupakan sifat stabil seseorang yang melekat pada diri seseorang yang membuat seseorang melakukan perbuatan atau bertingkah laku secara spontan tanpa pemikiran terlebih dahulu, tanpa ada paksaan dan dilakukan dengan sungguh-sungguh. Dari konsep karakter itulah munculnya pendidikan karakter yang dirasa penting dilaksanakan dalam rangka membangun generasi bangsa. Pelaksanaan pendidikan karakter salah satunya dengan diintegrasikan pada setiap mata pelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah dan menjadi tanggung jawab semua pihak demi terwujudnya generasi muda yang berkarakter.

Nilai - nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter di Indonesia berasal dari empat sumber, yaitu, agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional (Zubaedi, 2011: 73). *Pertama*, Agama dijadikan sebagai salah satu sumber pendidikan karakter karena masyarakat Indonesia merupakan masyarakat beragama, dalam segala sisi kehidupannya didasari pada agama dan kepercayaannya. *Kedua*, pendidikan karakter bersumber dari nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila karena Pancasila sebagai ideologi negara dijadikan sebagai rujukan nilai dalam kehidupan berbangsa dan bernegara baik dalam bidang politik, ekonomi, hukum, kemasyarakatan, pendidikan seni dan budaya. *Ketiga*, budaya dijadikan sumber nilai pendidikan karakter

karena manusia tidak dapat dilepaskan dari kebudayaan. Kebiasaan-kebiasaan positif dijadikan sebagai sumber nilai-nilai kehidupan. *Keempat*, sebagai mana tercantum dalam Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab, menjadi landasan pelaksanaan pendidikan karakter.

Berdasarkan pada beberapa sumber di atas, dalam rangka memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter pemerintah telah mengidentifikasi 18 nilai yang harus dikembangkan. Nilai -nilai tersebut jika dideskripsikan sebagai berikut.

Tabel 1.1

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 dapat 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 dari 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 sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki
7	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan 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 berpikir, 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 bahasa, lingkungan fisik, sosial, 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 memperhatikan 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 di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam disekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi
17	Peduli Sosial	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 dia lakukan, baik terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya) maupun negara dan Tuhan Yang Maha Esa

Berdasarkan identifikasi nilai-nilai karakter di atas, nilai-nilai tersebut menjadi acuan yang digunakan dalam pelaksanaan pendidikan karakter. Identifikasi nilai-nilai tersebut sangat penting dilakukan karena pendidikan karakter tanpa identifikasi nilai-nilai karakter hanya akan menjadi sebuah perjalanan panjang yang tanpa ujung. Adapun pelaksanaan penanaman nilai-nilai karakter harus disesuaikan tingkat perkembangan siswa.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

Agama merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada pendidikan formal di Indonesia diberikan mulai pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pelaksanaan pembelajaran PAI di semua jenjang pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum pada pasal 1 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 dinyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional 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 dan bertanggungjawab.

Menurut Zakiyah Darajat yang dikutip Abdul Majid dan Dian Andayani () pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan dan pada akhirnya dapat menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Kemendikbud (2016) Pendidikan agama Islam merupakan pendidikan yang secara mendasar menumbuhkan akhlak siswa melalui pembiasaan dan pengamalan ajaran islam secara menyeluruh (kaffah).

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berlandaskan pada aqidah Islam yang berisi tentang keesaan Allah SWT. Sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan bagi manusia dan alam semesta. Sumber lainnya adalah akhlak yang merupakan manifestasi dari aqidah, sekaligus merupakan landasan pengembangan nilai-nilai karakter bangsa Indonesia. Dengan demikian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan pendidikan yang ditujukan untuk dapat menyerasikan, menyelaraskan dan menyeimbangkan antara iman, Islam dan ihsan yang diwujudkan dalam 1) membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur (Hubungan manusia dengan Allah SWT). 2) menghargai, menghormati dan mengembangkan potensi diri yang berlandaskan pada nilai-nilai keimanan dan ketakwaan (Hubungan manusia dengan diri sendiri). 3) menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antar umat beragama serta menumbuhkan kembangkan akhlak mulia dan budi pekerti luhur (Hubungan manusia dengan sesama) 4) penyesuaian mental keislaman terhadap lingkungan fisik dan sosial (Hubungan manusia dengan lingkungan alam) (Kemendikbud : 2016).

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar diamanatkan dalam Permendikbud Nomor 57 tahun 2004 tentang kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Adapun struktur kurikulum 2013 Sekolah Dasar dapat dilihat pada table berikut:

MATA PELAJARAN I		ALOKASI WAKTU BELAJAR PER MINGGU					
		II	III	IV	V	VI	
Kelompok A							
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	4	4	4	4	4	4
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	5	6	6	4	4	4
3.	Bahasa Indonesia	8	8	10	7	7	7
4.	Matematika	5	6	6	6	6	6
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	-	-	-	3	3	3
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	-	-	-	3	3	3
Kelompok B							
1.	Seni Budaya dan Prakarya (termasuk muatan lokal)*	4	4	4	6	6	6
2.	Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan (termasuk muatan lokal)	4	4	4	3	3	3
Jumlah Alokasi Waktu Per Minggu		30	32	34	36	36	36

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat jumlah mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar 8 mata pelajaran. Kelompok A adalah mata pelajaran yang memberikan orientasi kompetensi lebih kepada aspek kognitif dan afektif sedangkan kelompok B adalah mata pelajaran yang lebih menekankan pada aspek afektif dan psikomotor.

Metode Permainan

Proses pembelajaran pada hakikatnya diarahkan untuk membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan (Wina Sanjaya, 2011 : 9). Metode memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan tersebut, pemilihan metode yang tepat akan berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan guru dalam menentukan metode dalam proses pembelajaran diantaranya adalah tujuan pembelajaran, karakteristik materi pelajaran, siswa, alokasi waktu dan fasilitas penunjang.

Permainan merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui permainan anak akan mengalami rasa bahagia dengan perasaan suka cita itulah syaraf atau neuron di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk satu memori baru (Aulia Fadhli, 2010 : 20-21). Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2003 : 697) disebutkan bahwa bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui permainan anak-anak akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya. Sebagaimana yang diungkapkan Hurlock (2003:320) Bermain ialah setiap kegiatan yang dilakukan seorang anak yang menimbulkan perasaan senang. Bagi anak permainan merupakan suatu kegiatan yang serius tetapi mengasyikkan, mereka melakukannya secara sukarela tanpa ada paksaan. Bermain tidak dapat dipisahkan dari anak-anak, karena disamping memenuhi kebutuhan, bermain juga dapat menambah dan memperkaya pengalaman anak. Guru dapat memanfaatkan metode permainan dalam pelaksanaan pembelajaran termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Belajar melalui permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan otak kanan, kemampuan yang mungkin kurang terasah pada aktivitas belajar lainnya. Berdasarkan jenisnya permainan di bagi

dalam dua kategori yaitu permainan aktif dan permainan pasif.

Permainan Aktif

Menurut Simon (2007: 121) "Bermain aktif adalah kegiatan bermain yang menimbulkan rasa senang dan puas terhadap aktivitas yang telah dilakukannya". Selain itu dalam bermain aktif banyak melibatkan aktivitas tubuh.

Permainan Pasif

Menurut Ismail (Handini, 2014: 68) Permainan pasif adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan yang diperoleh dari aktivitas yang bukan dilakukan oleh dirinya sendiri. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain pasif adalah kegiatan yang sama sekali tidak melibatkan keterampilan fisik anak.

Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Fauzi (2013: 108) mengungkapkan kelebihan dari metode permainan diantaranya sebagai berikut a) Memberi kebebasan kepada siswa dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; b) Guru dapat mengevaluasi melalui pengamatan secara langsung pada saat permainan dimulai; c) Pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih dinamis penuh antusias dan d) Dapat meningkatkan semangat dan sikap optimisme pada diri siswa serta menumbuhkan rasa kesetiakawanan yang tinggi.

Selanjutnya Ismail (Handini, 2014: 38) mengungkapkan beberapa kelemahan dari penerapan metode permainan dalam pembelajaran, yaitu a) Jika jumlah siswa terlalu besar sulit untuk melibatkan seluruh siswa dalam permainan; b) Dapat mengganggu ketenangan belajar di kelas-kelas lain c) Tidak semua topik atau materi dapat disajikan dengan metode permainan d) Permainan pada umumnya belum dianggap sebagai metode pembelajaran melainkan hanya sebagai selingan.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, penelitian kualitatif. Penelitian ini bermaksud untuk mengungkap penanaman nilai-nilai karakter pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui metode permainan di

Sekolah Dasar. Subjek penelitian adalah siswa kelas rendah SD Al-Irham Global Islamic School.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *deskriptif analitik*, penelitian ini berusaha mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui metode permainan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi .

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menemukan berbagai permainan yang dapat digunakan dalam pelaksanaan penanaman pendidikan karakter pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar, diantaranya sebagai berikut.

Menyusun Huruf Hijaiyah

Permainan menyusun huruf dapat dilakukan dikelas 1 pada materi mengenal huruf hijaiyah. Perlahan-lahan siswa di ajak terlebih dahulu mengenal dan menghafal huruf hijaiyah. Guru membuat kartu yang berisi tulisan huruf hijaiyah satu kartu satu huruf, tali yang dibentangkan dan clip atau lem untuk menempelkan kartu. Langkah-langkah permainannya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok masing-masing kelompok mendapatkan satu paket kartu yang sudah di acak susunannya, tali yang sudah terbentang dan clip atau lem. Guru menjelaskan aturan permainan menyusun huruf hijaiyah, setiap kelompok bertugas menyusun huruf hijaiyah sesuai dengan urutan pada tali yang membentang dalam waktu yang ditentukan guru. Siswa tidak boleh memulai pekerjaan sebelum guru memberikan aba-aba mulai dan harus menghentikan pekerjaannya saat guru memberikan aba-aba selesai, kelompok yang paling cepat menyelesaikan pekerjaannya mendapatkan kesempatan pertama untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya hal ini dimaksudkan untuk menanamkan nilai karakter menghargai prestasi. Setelah semuanya selesai guru memimpin siswa untuk menyebutkan semua huruf yang telah disusun bersama-sama.

Permainan menyusun huruf hijaiyah memberikan suasana belajar yang

menyenangkan bagi siswa, menuntut siswa untuk membuat keputusan dalam memilih penempatan huruf. Nilai karakter yang dibangun dalam permainan ini yaitu melatih kerjasama, menumbuhkan rasa tanggungjawab atas setiap keputusan yang di ambil, ketelitian dan sportivitas. Hikmah dari permainan ini membantu siswa menghafal huruf hijaiyah sesuai urutannya.

Puzzle Surat Al-Fatihah

Pada awal pembelajaran guru menulis surat al-fatihah di papan tulis dan membacanya, kemudian siswa diminta untuk mengikuti membaca bersama-sama surat al-fatihah tersebut. Pada kegiatan berikutnya ayat-ayat surat al-fatihah di tulis pada potongan-potongan kertas kata per kata (satu kata satu potongan kertas. Siswa diminta untuk menyusun ayat al-Quran surat al-fatihah tersebut dengan urutan yang benar. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok diberikan satu set potongan surat al-fatihah. Setelah diberi aba-aba, setiap kelompok mulai menyusun potongan ayat menjadi satu surat yang utuh.

Permainan ini membantu proses belajar siswa dengan aktivitas yang menyenangkan hikmah dari permainan ini mengenalkan al-Quran pada siswa dan meningkatkan hafalan siswa. Adapun nilai karakter yang terdapat pada permainan ini yaitu menanamkan nilai religius yaitu sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, kreatif yaitu sikap berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki, tanggungjawab sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan.

Karena permainan dilakukan secara berkelompok permainan ini juga melatih dan menanamkan nilai bersahabatan/komunikatif antar individu dalam kelompok ketika mengerjakan tugas kelompoknya. Pemberian *reward* pada kelompok yang pertama selesai dan tepat dalam menyusun surat secara utuh diberikan hadiah oleh guru hal ini bertujuan untuk menanamkan nilai menghargai prestasi sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain

Menyusun Gambar Urutan Wudhu

Setelah mendapatkan materi tentang tatacara berwudhu siswa dibagi menjadi empat kelompok (d disesuaikan dengan jumlah siswa). Setelah dibagi kelompok siswa dibariskan berbanjar di antara meja siswa menghadap papan tulis, di papan tulis sudah tersedia karton sejumlah kelompok dan dibawahnya terdapat gambar urutan berwudhu yang sudah di acak. Masing masing kelompok bertugas menempelkan gambar urutan berwudhu tersebut secara benar pada karton yang telah disediakan secara bergantian siswa maju satu orang satu orang untuk menempelkan gambar. Setiap kelompok berdiri di garis *start* yang sama, permianan menempel gambar diawali oleh siswa yang paling depan kemudian dilanjutkan oleh siswa berikutnya secara bergantian setiap siswa diberikan waktu 10 detik untuk menempelkan gambar. Siswa yang sudah berkesempatan menempel gambar pindah ke barisan paling belakang, kelompok yang mampu menyelesaikan tugas dengan cepat, menyusun urutan wudhu dengan tepat, mengikuti aturan permaian dengan baik dinyatakan sebagai juara dan diberikan bintang oleh guru. Guru bertugas memeberikan aba-aba pergantian setiap siswa, memperingatkan siswa yang tidak mengikuti aturan permainan dan pada akhir permainan guru mengajak siswa untuk melakukan evaluasi dan refleksi kemudian memimpin siswa praktik berwudhu. Siswa antusias saat melakukan permaian ini setiap siswa terlibat media gambar dapat membantu daya ingat mereka tentang urutan berwudhu.

Nilai karakter yang terdapat dalam permainan ini yang pertama nilai religius karena salah satu kompetensi inti dari materi ini adalah menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya, berwudhu merupakan salah satu kewajiban yang harus dilakukan oleh umat Islam ketika hendak melakukan ibadah tertentu. Nilai disiplin karena permainan ini memiliki ketentuan waktu dan terdapat aturan yang harus dipatuhi oleh setiap peserta, sikap disiplin anggota tiap kelompok akan berpengaruh pada keberhasilan dalam permianan ini, kelompok yang mampu menjaga sikap disiplin akan mampu menyelesaikan pekerjaan dengan cepat akan tetepi kelompok yang melanggar aturan permainan akan diminta untuk mengulangi tugas kelompoknya dari awal dengan tidak diberikan waktu tambahan. Adanya kompetisi antar kelompok memicu semangat siswa untuk bekerja keras agar

kelompoknya menjadi juara juga melatih sportivitas.

Dengan demikian dapat dilihat bahwa melalui metode permainan dapat dilakukan penanaman beberapa nilai karakter pada siswa. Selain itu melalui metode permainan juga terjadi peningkatan aktifitas siswa, selama proses pembelajaran siswa tidak merasa jenuh diharapkan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.

Pesan Berantai

Siapkan serangkaian kata yang akan disampaikan, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian masing-masing kelompok berbaris berbanjar, bisikan satu kalimat pada siswa yang berdiri paling depan pesan harus disampaikan secara lengkap pada siswa berikutnya siswa paling depan harus membisikkan pesan pada teman dibelakangnya sampai akhirnya pesan tersebut sampai pada siswa yang berada di akhir barisan. Kemudian siswa yang paling belakang menyebutkan kalimt yang didapatnya, jika kalimat tersebut salah dilakukan pengecekan dimana letak kesalahan pada masing-masing anak. Lakukan pengulangan dengan kalimat berbeda jika sudah dirasa cukup guru mengajak siswa melakukan refleksi mengenai permainan tersebut.

Melalui permainan sederhana ini terjadi penanaman nilai karakter diantaranya yaitu jujur siswa dituntut jujur dalam menyampaikan pesan begitupun ketika salah memberikan informasi siswa dituntut untuk mengakui kesalahannya. Nilai lainnya yaitu nilai tanggung jawab atau amanah dalam menyampaikan pesan sesuai dengan informasi yang didapatkan.

Teka Teki Silang Ramadhan

Langkah-langkah permianan in, guru menyiapkan lembar teka teki silang yang sudah terdapat kolom yang harus diisi dan petunjuk pengisiannya (kata-kata yang berkaitan dengan Ramadhan). Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok setiap kelompok mendapatkan 1 lembar teka teki silang yang harus diselesaikan bersama. Siswa mulai mengerjakan setelah mendapat arahan dan aba-aba mulai dari guru dan harus meninggalkan pekerjaannya ketika guru memberi aba-aba selesai.

Melalui teka teki silang jika semua aturan permainan dijalankan dengan baik secara tidak langsung terjadi penanaman nilai-nilai karakter, diantaranya yaitu penugasan diberikan untuk memberikan tanggungjawab, pemberian aba-aba mulai dan selesai dilakukan dalam rangka penanaman nilai disiplin dan sportivitas. Penyelesaian secara berkelompok membiasakan siswa melakukan kerjasama. Selanjutnya metode ini juga meningkatkan rasa ingin tahu diskusi yang terjadi disetiap kelompok melatih komunikasi menumbuhkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain.

Menjodohkan Nama dan Tugas Malaikat

Menjodohkan dilakukannya pada pembelajaran mengenal nama dan tugas malaikat guru menyiapkan kertas plano, sebuah kotak yang berisi potongan karton yang berisi nama, tugas malaikat, nama nabi (untuk mengecoh). Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok mendapatkan peralatan yang dibutuhkan, siswa diminta untuk menjodohkan potongan karton yang berisi nama dan tugas malaikat yang ada didalam kotak dengan benar pada kertas plano, guru mengatur jarak antara kotak dan kertas plano, kelompok yang mampu menyelesaikan paling cepat diberikan *reward*. Melalui permainan menjodohkan nama dan tugas malaikat siswa mengenal nama-nama malaikat dan tugasnya, materi ini menambah wawasan siswa dan menanamkan nilai religius, dengan metode permainan ini siswa dilatih memecahkan masalah terdapat nilai karakter yaitu menciptakan kreativitas, rasa ingin tahu, dan kerjasama. Siswa dituntut berpikir dan melakukan sesuatu untuk menyelesaikan tugas kelompoknya, selain itu menumbuhkan rasa ingin tau sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Penyelesaian tugas secara berkelompok dimaksudkan melatih mereka berkomunikasi sesama teman.

Mencari Kata

Langkah-langkah permainan mencari kata, guru menyiapkan kertas yang berisi susunan huruf yang didalamnya terdapat beberapa nama nabi yang ditulis secara menurun maupun mendatar. Setiap kelompok siswa bertugas mencari nama-nama tersebut dan menandai ketika menemukan nama

nabi. Melalui permainan mencari kata ini siswa mengetahui nama-nama nabi sekaligus terjadi proses penanaman nilai karakter diantaranya yaitu kerja keras, perilaku yang menunjukkan upaya bersungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, tanggung jawab, sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan baik secara individu maupun kelompok. Selain itu siswa juga dituntut teliti dalam permainan ini sehingga dapat melatih ketelitian.

Kesimpulan

Penanaman nilai-nilai karakter di Sekolah Dasar mengacu pada 18 nilai yang harus dikembangkan dalam rangka memperkuat karakter bangsa yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggungjawab. Adapun implementasinya terintegrasi pada setiap mata pelajaran. Pendidikan Agama Islam sebagai mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam penanaman nilai-nilai karakter pada siswa. Upaya penanaman nilai-nilai karakter pada proses belajar Pendidikan Agama Islam khususnya kelas rendah dapat dilakukan dengan metode permainan diantaranya dalam permainan menyusun huruf hijaiyah dapat melatih kerjasama dan menumbuhkan rasa tanggungjawab serta sportivitas, puzzle surat Al-Fatihah melatih siswa berpikir kreatif menumbuhkan rasa tanggungjawab, disiplin kerja keras, komunikasi dan kerjasama, mencari kata menanamkan nilai karakter kerjakeras dan tanggungjawab, teka-teki silang menanamkan nilai karakter disiplin, rasa ingin tahu, tanggungjawab dan komunikatif, menjodohkan nama dan tugas malaikat terdapat nilai kreatif, tanggungjawab, kerja keras dan kerjasama pesan berantai menanamkan nilai karakter jujur, bertanggungjawab dan komunikatif, menyusun gambar urutan wudhu menanamkan nilai disiplin dan kerja keras. Pelaksanaan permainan secara kompetisi antar kelompok menanamkan nilai menghargai prestasi dan semua permainan bertujuan menanamkan nilai religius.

Daftar Pustaka

- Darma Kesuma dkk. (2011). *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmiyati Zuchdi. (2010). *Pendidikan Karakter: Konsep Dasar dan Implementasi di Perguruan Tinggi*: Yogyakarta: UNY Press.
- Aan Hasanah. (2013). *Pendidikan Karakter Berpresepektif Islam*, Bandung: Insan Komunika.
- Muchlas Samani dan Hariyanto. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Poerwadarminta. (2007). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Ahmad Tafsir. (2011). *Pendidikan Karakter, Konsep dan Aplikasinya dalam Pendidikan*, Makalah Pada Seminar Pendidikan Karakter, Bogor: 18 Juni.
- E. Mulyasa. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter*, Jakarta: Bumi Aksara.
- John Echols & Hasan Shadily. (2003). *Kamus Inggris-Indonesia*, Jakarta: Gramedia.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Abdul Majid dan Dian Andayani. (2015). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wina Sanjaya. (2011). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Aulia Fadhli. (2010). *Koleksi Games Seru dan Kreatif*, Yogyakarta: Pustaka Marwa.
- Hurlock, E.B. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Simon, R. (2013). *Model Permainan di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan DAP* (Online), 10 halaman. Tersedia: <http://jkp.fkep.unpad.ac.id/index.php/jkp/article/download/65/62> [08 April 2017).
- Fauzi, M. (2013). *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*. Yogyakarta: Diva Press.
- Handini, A. (2014). *Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa*. Skripsi pada Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah: tidak diterbitkan.