
INTERNALISASI KARAKTER RELIGIUS ISLAM ANAK MELALUI SUPLEMENTASI SASTRA DIGITAL 'KUSUMA' (AKU SUKA KE MASJID)

Nur Asiyah, Lukfianka Sanjaya, Yustin Sartika
dan Hidayatul Nurjanah
IAIN Surakarta

Abstrak

Keywords :
*internalisasi,
karakter
religius,
permainan
interaktif*

Kegiatan pengabdian ini dilatar belakangi pentingnya pendidikan karakter religius sejak dini sebagai pilar awal pendidikan karakter. Tujuan pelaksanaan pengabdian ini adalah penggunaan metode dan media yang sesuai dengan karakter anak yang suka bermain sebagai upaya internalisasi nilai-nilai karakter religius. Pengabdian ini dilaksanakan di TPQ Baiturahman Boyolali dengan menggunakan kombinasi metode yaitu observasi, diskusi dan pendampingan. Hasil kegiatan pengabdian ini adalah 1) permainan interaktif menjadi media pembelajaran untuk mengenalkan nilai-nilai karakter religius anak, 2) Penguatan emosi, motivasi dan habituasi diperlukan untuk menghantarkan anak menjadi manusia yang bermanfaat untuk sesama.

Correspondence:
email: yustinsartika@gmail.com

Abstrak

Keywords :

internalization, religious character, game

This community service activity was motivated by the importance of religious character education as the basic foundation of character education. The aim of this activity was to implement method and media which suitable for children's characteristic 'to play' as an attempt to internalize the value of religious character. This community service activity was held in TPQ Baiturahman Boyolali by using combination of method : observation, discussion and mentoring. The result of this community service activity were 1) game can be used as a media to introduce the value of religious character to children, 2) Emotional strengthening, motivation and habituation are needed to accompany children being someone who is beneficial for others.

Pendahuluan

Integrasi pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 dan gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PKK) yang digulirkan pemerintah pada tahun 2016 menunjukkan pentingnya pendidikan karakter sebagai upaya membentuk karakter bangsa yang unggul. Pendidikan karakter pada dasarnya bertujuan untuk membangun bangsa yang tangguh, berakhlak mulia, bertoleransi, bermoral dan bergotong-royong. Untuk bisa mencapai tujuan tersebut maka perlu ditanamkan nilai-nilai pembentuk karakter, salah satunya adalah karakter religius. Pendidikan karakter religius merupakan pilar awal pendidikan karakter. Karakter merupakan akumulasi watak, sifat, kepribadian. Nilai religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang diimplemetasikan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain (kemendikbud.go.id). Upaya internalisasi pendidikan karakter perlu disesuaikan dengan

ajaran agama yang dianut mengingat agama sebagai pedoman hidup. Seperti pendapat Tafsir (2010) dalam Nasihatun (2019) yang mengartikan internalisasi sebagai upaya memasukan pengetahuan (*knowing*), dan keterampilan melaksanakan (*doing*) itu ke dalam pribadi.

Ruang lingkup karakter religius ini meliputi hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri sendiri, sesama manusia dan dengan alam. Pendidikan karakter religius ini juga sejalan dengan tujuan penyelenggaraan Taman Pendidikan Al-Quran (TPQ) yaitu sebagai lembaga pendidikan non-formal yang membantu sekolah untuk mengembangkan pribadi akhlakul karimah, memiliki kesalehan individual, keikhlasan, kesederhanaan, kemandirian, persaudaraan sesama umat islam (ukhuwah Islamiyah), rendah hati (tawadhu), toleran (tasamuh), keseimbangan (tawazun), moderat (tawasuth), keteladanan (uswah), pola hidup sehat, dan cinta tanah air (kemenag.go.id).

Dalam pandangan Islam, karakter disebut juga dengan akhlak. Sesuai dengan tujuannya, materi pembelajaran di TPQ pun mencakup bekal dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan keagamaan. Selain mengaji, siswa yang berusia 7-12 tahun ini juga mendapatkan ilmu pengetahuan tentang hal baik dan buruk, yang boleh dilakukan dan harus ditinggalkan sesuai dengan syariat atau norma agama Islam. Dalam pandangan islam, pendidikan karakter religius ini diberikan sejak dini sebagai upaya untuk membentuk karakter anak sehingga menjadi individu berkarakter baik dalam hidupnya, beragama, menghormati dan menghargai orang lain dalam masyarakat majemuk.

Menurut Nasihatun (2019) terdapat beberapa model internalisasi pendidikan karakter, yaitu tadzkirah dengan mendampingi siswa untuk selalu memupuk, memelihara dan menumbuhkan keimanan. Model yang lain yaitu keteladanan, bimbingan atau arahan, dorongan/motivasi, dengan mensucikan diri/zakiah, peng-

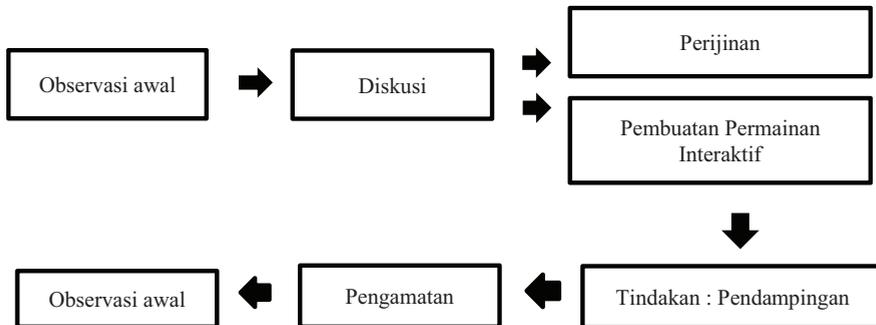
organisasian, melalui hati dan iqro, fikir dzikir. Penerapan model internalisasi tersebut hendaknya juga disesuaikan dengan kondisi individu dan lingkungan. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran di TPQ tentu akan menimbulkan kebosanan untuk anak usia 7-12 tahun sehingga dibutuhkan metode dan media yang sesuai dengan dunia dan karakteristik anak yang senang bermain. Seperti namanya Taman dalam Taman Pendidikan Quran yang mengacu pada asas psikologis “tempat bermain”.

Sekarang ini banyak anak usia dini yang dapat memainkan permainan komputer ataupun telepon seluler dengan sangat mudah. Permainan interaktif ini merupakan merupakan salah satu produk sastra digital yang sesuai dengan karakteristik anak-anak ‘bermain-permainan’. Seperti Khobir (2009) yang menuliskan bahwa bermain bisa menjadi metode penting untuk mencapai tujuan pembelajaran anak terutama usia dini dengan disertai pendampingan. Permainan interaktif ‘Kusuma’ diadaptasi dari cerita Kisa Cha Sungura yang ditulis oleh Lydia Kimaryo dan dialihbahasakan ke bahasa Indonesia dengan judul Kisah Sang Kelinci oleh Luthfie Arguby.

Semua lini kehidupan manusia tidak akan pernah bisa menghindar dari perubahan yang disebabkan oleh pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan akan menjadi hal positif jika dimanfaatkan dengan tepat. Dengan mengintegrasikan teknologi yang dekat dengan anak-anak sebagai media dalam proses pembelajaran diharapkan nilai-nilai karakter religius dapat terinternalisasi secara efektif. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka tim pengabdian jurusan Sastra Inggris Institut Agama Islam Negeri Surakarta (IAIN Surakarta) memberikan suplemen sastra digital sebagai upaya internalisasi nilai karakter religius anak di TPQ Baitur Rohmah Boyolali melalui permainan interaktif ‘Kusuma’.

Metode Pengabdian

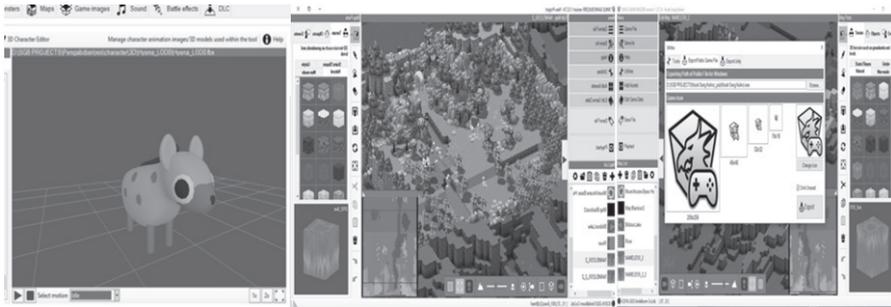
Pengabdian ini menggunakan kombinasi beberapa metode, yaitu 1) Observasi, yaitu untuk menganalisa permasalahan dan solusinya. 2) Diskusi, yaitu tim pengabdian melakukan dialog dengan pengajar TPQ Baitur Rohmah Boyolali tentang permainan interaktif 'Kusuma'. 3) Pendampingan, yaitu tim pengabdian melakukan kegiatan pengabdian terhadap pengajar dan murid TPQ Baitur Rohmah Boyolali. Kegiatan pengabdian ini dilakukan pada 26-28 September 2020. Pelaksanaannya meliputi beberapa tahapan seperti di bawah. yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan dan evaluasi.



Gambar 1. Alur PTK

Tahap 1 : Perencanaan

Setelah melakukan observasi awal dan diskusi, tim pengabdian dibagi menjadi dua. Tim pertama membuat karya sastra digital dalam bentuk permainan interaktif yang kemudian dinamai Kusuma (Aku Suka Ke Masjid). Dimulai dengan pembuatan karakter dan setting tempat. Teks cerita yang telah dikonversi ke visual 3D melewati proses pengkodean aplikasi atau *coding* dan *eventing*. Setelah uji coba kemudian aplikasi digabungkan dalam file aplikasi.



Gambar 2. Tahapan pembuatan permainan interaktif : pembuatan Karakter- embuatan Setting-konversi teks cerita ke visual 3D- Coding dan Eventing- Uji Coba (Pengkodean Aplikasi)-compiling aplikasi

Tim yang lain mengajukan izin pelaksanaan kepada pengurus TPQ Baiturahman Boyolali dan mendiskusikan rangkaian kegiatan pengabdian.

Tahap 2 : Tindakan dan Pengamatan

Tim pengabdian melakukan pendampingan internalisasi nilai karakter religius. Menurut Nasihatun (2019) , strategi pelaksanaan pendidikan karakter dapat dilakukan dalam tiga tahap yaitu mengenalkan/*Moral Knowing*, merasakan dan mengalami/*Moral Feeling* dan melakukan/*Moral doing*.

Tahap 3 : Evaluasi

Tim berkolaborasi untuk mendiskusikan hasil pengamatan yang menyertai tindakan sebelumnya secara mendalam.

Hasil

Pengenalan Nilai Karakter Religius Dalam permainan Aku Suka ke Masjid 'Kusuma'

Menurut Ahmad Tafsir dalam Nasihatun (2019), dalam perspektif Islam karakter sama dengan akhlak yaitu kepribadian yang

komponennya adalah tahu (pengetahuan), sikap dan perilaku. Untuk bisa memiliki kepribadian baik, seseorang harus lebih dulu tahu nilai-nilai yang membentuknya. Pada tahap pengenalan ini, tim pengabdian menggunakan permainan interaktif 'Kusuma' sebagai media untuk mengenalkan nilai karakter religius. Untuk melaksanakan tahap ini, ada satu anggota tim pengabdian yang berperan sebagai pemateri untuk menceritakan Kusuma kepada siswa. Beberapa anggota tim yang lain membantu tim pengajar TPQ mendampingi siswa selama kegiatan berlangsung.

Kusuma diadaptasi dari Kisah Sang Kelinci bercerita tentang para hewan di kerajaan Kitasha yang sebelumnya hidup makmur sampai kemudian mengalami kekeringan panjang akibat kebiasaan buruk mereka seperti merobohkan dan membakar pepohonan. Para hewan pun bermusyawarah dan memutuskan untuk menggali sumur. Semua hewan ikut bergotong royong kecuali Kelinci. Mereka membawa alat gali masing-masing dan segera menuju tempat penggalian. Setelah sumur selesai dibuat, para hewan bergiliran menjaga sumur agar tidak ada yang mengambil air tanpa ijin. Kelinci yang tidak mau ikut membuat sumur ingin bisa tetap menikmati airnya. Dia mengelabui para hewan yang berjaga untuk bisa mengambil air dan bahkan mengotorinya. Para hewan yang marah ingin menangkap Kelinci dan menghukumnya. Para hewan



Gambar 3. Menceritakan Kisah Sang Kelinci

yang sebelumnya berjaga dan dikelabui Kelinci juga mendapatkan hukuman karena kelalaiannya. Melihat Kelinci para hewan berusaha menangkapnya. Kelinci berusaha kabur hingga akhirnya tercebur ke dalam sungai.

Dalam tahap ini, kegiatan dilakukan dengan menggunakan model klasikal untuk memudahkan penyampaian materi. Kisah sang Kelinci yang sudah dibuat dalam bentuk digital ini ditayangkan di layar besar sehingga siswa bisa memiliki gambaran visual atau imajinasi. Gambaran visual ini membuat anak-anak menjadi lebih fokus untuk mendengarkan materi sehingga materi yang diberikan akan lebih mudah ditangkap dan terekam.

Antusiasme anak-anak terlihat dari pertanyaan yang diajukan seperti : kerajaan Kitasha di negara mana? Kenapa Kelinci tidak mau membantu? Siapa nama rajanya? Sebelum menjawab pertanyaan, pemateri memberikan kesempatan kepada anak-anak yang lain untuk menjawab. Pemateri kemudian memanfaatkan momen ini untuk melihat pemahaman siswa tentang nilai-nilai karakter religius dalam Kusuma. Untuk memulai diskusi, pemateri mengawali dengan mengajukan pertanyaan, seperti : Kenapa terjadi kemarau panjang? Apa yang dilakukan para hewan sampai kemudian menemukan ide mengatasi kemarau? Apa hasil musyawarah dari para hewan? Apa yang dilakukan oleh para hewan supaya pekerjaan menggali cepat selesai? Apakah semua hewan mau membantu? Apakah ada yang tidak mau membantu? Bagaimana perasaan para hewan ketika ada hewan yang tidak membantu tapi ingin ikut menikmati bahkan tanpa meminta ijin? Apa yang dilakukan Kelinci sampai membuat semua hewan marah? Kenapa Buduk dihukum?

Nilai-nilai karakter religius yang terintegrasi dalam permainan Kusuma diantaranya : menyayangi binatang, menjaga kelestarian alam, bersyukur, musyawarah, gotong-royong, bertanggung jawab, dapat dipercaya, kasih sayang, empati, mengakui kesalahan, berani menerima hukuman.

Penguatan Emosi Untuk Membentuk Karakter Religius

Pada tahap *moral feeling*, perasaan dan pengalaman keagamaan yang dialami dan dirasakan seseorang akan mempengaruhi keputusannya dalam bertindak yang didasarkan pada akhlak yang baik. Misalnya ketika seseorang merasa dekat dengan Tuhan maka dia akan takut berbuat dosa atau merasa dikabulkan doanya. Meskipun demikian, pelaksanaan pendampingan pada tahap pada tahap penguatan emosi ini tentu menyesuaikan kondisi anak usia 7-12 tahun yang tahap kesadaran dan pelaksanaan masih berdasarkan kesepakatan (Nasihatun, 2019 : 7).

Pada tahap ini kegiatan dilakukan dalam kelompok besar. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok. Untuk bisa menjalankan perannya sebagai sebagai pendamping masing-masing kelompok maka tim pengabdian dan pengajar TPQ dibagi menjadi 3 tim. Sebelum melanjutkan kegiatan, pendamping melakukan *ice-breaking* dengan mengajak anak-anak bermain. Hal ini dilakukan untuk memecah kejenuhan dan memberikan semangat. Untuk menguatkan Kusuma yang berkisah tentang para hewan, maka tim menggunakan permainan gajah, semut, cacing, ular. Sebagai latihan tim memberikan contoh membuat tangan menjadi lingkaran besar ketika menyebut kata gajah, lingkaran kecil untuk semut, jari telunjuk untuk cacing dan lengan meliuk untuk ular. Ketika permainan dimulai, ketika disebutkan gajah, dijawab dengan besar sambil menunjukkan lingkaran kecil. Ketika disebut semut menjawab kecil sambil menunjukkan lingkaran besar. Menjawab pendek dan menunjukkan lengan ketika disebut cacing. Selanjutnya ketika disebut ular menjawab panjang dan menunjukkan jari telunjuk yang meliuk. *Ice-breaker* ini membutuhkan waktu sekitar 5 menit.

Tabel 1. Rincian Materi
Data diolah oleh tim pengabdian

No	Ruang Lingkup Karakter Religius	Nilai-nilai Karakter Religius
1	Manusia dengan Allah SWT	Patuh terhadap perintah dan larangan sesuai ajaran Islam, bertanggung jawab, adab
2.	Manusia dengan diri sendiri	Jujur, mandiri, percaya diri, disiplin
3	Manusia dengan sesama manusia	Jujur, dapat dipercaya, ramah, kasih sayang, pemberani, penolong
4	Manusia dengan alam	Menyayangi binatang, mencintai kebersihan, menjaga tumbuhan, menjaga kelestarian alam

Selesai *ice-breaking*, pendamping masing-masing kelompok mengajak anak-anak bercerita kegiatan setiap hari. Hal ini dilakukan sebagai upaya agar siswa bisa mengenali, menguatkan nilai-nilai karakter religius dan implementasinya dalam kegiatan sehari-hari. Ada beberapa nilai karakter religius yang menjadi perhatian dalam kegiatan pengabdian ini menyesuaikan dengan usia siswa TPQ.

Pemberian Motivasi dan habituasi Berlaku Baik

Tahap *Moral Doing* ini adalah tingkatan sejauh mana seseorang melaksanakan kewajiban sesuai dengan syariat atau norma agama Islam. Menurut Nasihatun (2019) tahap *Moral Doing* merupakan hasil yang diharapkan setelah murid memiliki pengetahuan/*Moral Knowing* dan merasakan/*Moral Feeling*. Untuk mendukung *Moral Knowing* dan *Moral Feeling* pada tahap sebelumnya, tim pengabdian memberikan motivasi dan habituasi/pembiasaan agar karakter religius bisa terinternalisasi dengan baik. Dari beberapa nilai karakter religius anak pada tahap sebelumnya, ada beberapa indikator yang bisa digunakan dalam tahapan habituasi :

Tabel 2. Nilai Karakter Religius dan Indikator Data diolah oleh tim pengabdian

No.	Nilai-Nilai Karakter Religius	Indikator dalam Kehidupan sehari-hari
1	Kepercayaan Diri	<ul style="list-style-type: none"> - Berani bertanya atau menjawab pertanyaan - Berani berpendapat
2.	Adab	<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam keluar dan masuk rumah - Mengawali dengan doa dalam setiap kegiatan - Mengucap salam dan sapa ketika bertemu orang lain - Mengucapkan 'tolong' untuk meminta bantuan, 'terima kasih' setelah dibantu, dan 'maaf' ketika melakukan kesalahan - Meminta ijin untuk meminjam mainan/ barang orang lain
3	Kepekaan/Empati	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenali emosi marah jika ada teman yang mengambil mainan atau barang tanpa ijin - Mengenali emosi sedih ketika ada teman yang mengejek - Mengenali emosi bahagia ketika ada teman yang menolong - Menyayangi binatang
4	Tanggung Jawab Diri	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu orang tua membersihkan rumah - Melaksanakan piket kelas dan mengerjakan PR - Melaksanakan shalat, mengaji dan puasa
5	Kemandirian	<ul style="list-style-type: none"> - Mandi sendiri - Memakai sepatu sendiri - Merapikan tempat tidur sendiri
6	Cinta Kebenaran	<ul style="list-style-type: none"> - Mengakui kesalahan - Berkata jujur - Berani menerima hukuman

Pada tahap ini, kegiatan dilakukan dengan membuat kelompok menjadi lebih kecil. Sesuai dengan jumlah siswa sebanyak 27 anak, tim pengabdian kemudian membaginya menjadi 7 kelompok.

Tim pengabdian yang terdiri dari 4 dosen meminta bantuan tim pengajar TPQ Baiturahman untuk menjadi pendamping masing-masing kelompok kecil. Tim pengabdian memberikan penghargaan kepada beberapa siswa yang berani bertanya dan menjawab pertanyaan di kegiatan sebelumnya. Mereka bisa memainkan Kusuma di layar besar bergantian.

Untuk bisa memainkan Kusuma siswa diminta menginstal permainan tersebut di telepon seluler masing-masing. Jika ada siswa yang tidak membawa maka dari tim meminjamkan telepon seluler. Tim pengabdian memotivasi dan membiasakan siswa untuk menerapkan nilai-nilai karakter religius selama kegiatan pengabdian. Hal ini terlihat dari :

- Siswa memulai dan mengakhiri kegiatan dengan ucapan salam dan berdoa.
- Siswa berani bertanya dan menjawab pertanyaan
- Siswa berani meminta ijin meminjam telepon seluler kepada tim pengabdian atau meminta ijin teman untuk bermain bergantian.
- Siswa bersedia meminjamkan telepon selulernya untuk bergantian bermain dengan temannya.
- Siswa mengucapkan terima kasih ketika mengembalikan telepon seluler yang dipinjam kepada tim pengabdian
- Siswa melakukan tugas yang diberikan oleh tim pengabdian
- Siswa menata dan merapikan perlengkapan mengaji selama kegiatan pengabdian

Di akhir acara, tim pengabdian memberikan pujian kepada anak-anak yang telah berlaku baik selama acara, mengingatkan untuk shalat tepat waktu, mengaji dan melaksanakan puasa. Selain itu tim juga memotivasi anak-anak agar terus berlaku baik dimanapun terhadap siapapun.

Permainan interaktif sebagai salah satu produk sastra digital bisa menjadi media tambahan dalam kegiatan pembelajaran di TPQ. Selain mengintegrasikan nilai-nilai karakter religius dalam permainan, kegiatan bermain bisa digunakan sebagai *ice breaker* ataupun penghargaan dalam proses pembelajaran di TPQ. Para pengajar TPQ merasa kegiatan pengabdian ini sangat bermanfaat karena merasa perlu untuk melakukan pembaharuan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak-anak di masa modern ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini, maka kami dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut :1) permainan interaktif bisa menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak sebagai upaya untuk menginternalisasi pendidikan karakter religius di TPQ. 2) Penguatan emosi, motivasi dan habituasi diperlukan untuk mendampingi anak menjadi manusia yang bermanfaat untuk orang lain.

Saran yang diajukan berhubungan dengan hasil kegiatan ini yaitu 1) perlunya keteladanan sebagai *role-model* untuk membentuk karakter religius pada anak. 2) perlunya pembaharuan metode dan media pembelajaran di TPQ sesuai dengan karakteristik anak di masa sekarang.

Daftar Pustaka

- Asih, A. I., Haq, A., & Asfiyak, K. (2019). Komparasi Minat Mengaji Antara Anak Tlogoagung Kedungadem Bojonegoro Dengan Lawang Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 104-109.
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Forum Tarbiyah* 7(2): 197-208.

- Lickona, T. (1991). *Educating for Character*. New York: Bantam.
- Malik, H. A. (2013). Pemberdayaan Taman Pendidikan Al-Quran (TPQ) Alhusna Pasadena Semarang. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan*, 13(2), 387-404.
- Nasihatun, S. (2019). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam dan Strategi Implementasinya. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 7(2), 321-336.
- Setiawan, D., Rusdi, A., & Putri, V. A. (2017). Peran TPA dalam Penyelenggaraan Pendidikan Al-Qur'an di Masjid Al-Fattah Palembang. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 3(2), 170-184.
- Sulastri. (2018). *Pola Pembentukan Karakter Religius pada Anak Dalam Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 05 Kepahiang*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu