

MAGISTRA

Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman

MAGISTRA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman diterbitkan oleh Pusat Kajian dan Pengembangan Ilmu-Ilmu Keislaman (PKP12) sebagai media pengembangan ilmu-ilmu pendidikan dasar, keguruan, dan keislaman pada program studi PGMI Fakultas Agama Islam berdasarkan surat keputusan Dekan Fakultas Agama Islam nomor: 2912/Kep.-FAI/UWH/1/2010, tanggal 19 Januari 2010

Penanggung Jawab

Nur Cholid (Dekan Fakultas Agama Islam)

Redaktur Ahli

Zulaikah (UIN WALISONGO)
Andi Prastowo (UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA)
Ahmad Arifuddin (IAIN SYEKH NURJATI)
Inayatul Ulya (IPMAFA)
Fauzan (UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA)

Pimpinan Redaksi

Linda Indiyarti Putri

Sekretaris Redaksi

Imam Khoirul Ulumuddin

Redaktur Pelaksana

Fitria Martanti, Ersila Devy rinjani

Dewan Redaksi

Ifada Retno Ekaningrum
Ma'as Shobirin
Sari Hernawati

Desain Grafis

Mohammad Sholihin

Pusat Data dan Dokumen

Ummu Jauharin Farda

Publikasi

Gadis Herningtyasari

Alamat Redaksi:

PGMI-FAI Universitas Wahid Hasyim
Jln. Menoreh Tengah X / 22 Sampangan, Semarang, 50236, telp / faks (024) 8505681
e-mail: magistra@unwahas.ac.id

Salam redaksi

Assalamualaikum Wr Wb

Alhamdulillah, atas izin Allah SWT, jurnal Magistra Volume 9 No. 1 Tahun 2018 dapat hadir di lingkungan Universitas Wahid Hasyim Semarang. Kini Jurnal Magistra memiliki nuansa baru sebagai lanjutan dari edisi sebelumnya. Jurnal Magistra diterbitkan oleh Pusat Kajian dan Pengembangan Ilmu-ilmu Keislaman (PKPI2) Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim Semarang yang senantiasa terus menyajikan hasil-hasil penelitian dan pemikiran terbaru dari para peneliti, dosen, guru maupun praktisi pendidikan yang relevan seputar pendidikan dasar dan keislaman.

Hasil penelitian yang terangkum dalam jurnal sudah melalui tahapan yang panjang agar hasil yang disajikan dapat dinikmati dengan baik oleh para pembaca. Meneliti merupakan bagian dari ijtihad bagi seorang pendidik untuk menemukan kebenaran ilmiah serta mencari solusi dari masalah yang dihadapi di lingkungan. Kami menyakini benar bahwa penelitian ini merupakan bentuk kepedulian dari peneliti dalam membangun kualitas pendidikan di Indonesia.

Semoga sajian kami memberikan manfaat untuk pegiat di dunia pendidikan

Wassalamualaikum Wr Wb

*Linda Indiyarti Putri
Pimpinan Redaksi*

MAGISTRA

Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman

DAFTAR ISI

Volume 9 Nomor 1 Juni2018

Membangun Iklim Belajar Efektif Melalui Metode Hypnotheaching di
Madrasah Ibtidaiyah

Ma'as Shobirin, Taslim Syahlan.....1-19

Analisis Korelasi Minat Baca dengan Kemampuan Menemukan Pokok
Pikiran Paragraf Pada Siswa Sekolah Dasar

Ella Marlita Finisea, Khusnul Fajriyah.....20-41

Menumbuhkan Social Skill melalui Alat Peraga Edukatif Ular Tangga
PAI pada Siswa Sekolah Dasar

Sukarman, dkk 42-63

Kompetensi Pedagogik Peserta Praktik Pengalaman Lapangan

Linda Indiyarti Putri, Ali Imron64-87

Analisis Perkembangan Kognitif Tercapai Pada Usia Dasar

Rinesti Witasari88-110

MENUMBUHKAN *SOCIAL SKILL* MELALUI ALAT PERAGA EDUKATIF ULAR TANGGA PAI PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Sukarman, Ali As'ad, Muhammad Natsir

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
pakar@unisnu.ac.id

Abstrak

Tulisan ini merupakan paparan hasil dari sebuah penelitian studi kasus yang terjadi di beberapa Sekolah Dasar di Jepara. Fenomena yang ada adalah rendahnya social skill yang dimiliki oleh siswa sekolah Dasar di Jepara. Hal ini kemudian ditidak lanjut dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UNISNU Jepara yang melibatkan SDN 3, 4, dan 5 Tahunan Jepara sebagai mitranya. Tujuan dari kegiatan ini adalah menumbuhkan social skill pada anak dengan menciptakan sebuah Alat Peraga Edukatif, yaitu APE Ular Tangga yang diterapkan pada mata pelajaran PAI. Kegiatan ini berlangsung selama dua tahun berturut-turut di lokasi yang sama. Dampak positif sebagai hasil dari program kegiatan ini adalah adanya perubahan perilaku sebagai indikasi tumbuhnya social skill pada siswa Sekolah Dasar di Jepara.

Kata kunci: *Social skill*, permainan ular tangga

Abstract

This paper is a research of case study in some elementary schools in Jepara. The background of this paper is the low of social skill in elementary school student in Jepara. Easy access to social media can be seen by the hoisterous of information technology product. It has positive and negative impact. The positive impact is make life easier and distances is not a matter anymore, there is no problem in long distance communication and access to all information become easier. The negative impact of information technology progress cause addict and mental and another psycopathology disorder. The goal of this activity is to grow social skill in student by creating educative learning media, it is Snakes and Ladders which apply in Islamic Education lesson. This activity applied for two years in the same place. The positive impact as the result of this program is behavoiur change as indicator the growth of social skill in elementary school student in Jepara.

Keywords: *social skill, snakes and ladders*

A. PENDAHULUAN

Sikap individualis menjadi hal yang segera perlu diatasi kaena bertolak belakang degan kodrat manusia sebagai mahluk sosial. Hal ini merupakan dampak dari modernitas hidup terutama di perkotaan. Tidak hanya orang dewasa saja tetapi juga remaja bahkan anak-anak cenderung bersikap mementingkan diri sendiri, acuh tak acuh terhadap orang lain (individualis).¹ Fenomena ini pula yang nampak di Jepara, Nampak dari kenampakan keseharian yang teramati yakni di sekolah yang cenderung kurang bersosialisasi dengan baik. Fenomena yang jelas terlihat adalah minimnya toleransi, kerjasama, komunikatif, dan sikap peduli sosial.

¹ Ahmad Arif, *Hubungan antara Kecerdasan Emosi dengan Intenstas Altruisme pada Siswa SMAN 1 Tahunan Jepara*, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta: 2010. hlm 3.

Karakter generasi muda terlebih pelajar di era milenial juga mengkhawatirkan. Banyak sekali dijumpai penyimpangan-penyimpangan dan anomali di masyarakat dewasa ini. Bukti nyatanya adalah hilangnya rasa malu (*haya*) Fenomena-fenomena tersebut nampak baik di dunia maya maupun di dunia nyata. Di media sosial misalnya banyak orang membuat video pribadi yang kurang pantas menjadi konsumsi publik namun sengaja diunggah untuk mendapat perhatian dari banyak orang. Salah satu faktor penyebabnya adalah dampak negatif dari kemajuan teknologi dan informasi. Derasnya arus informasi semakin tak terbendung. Maraknya informasi di media sosial setiap menit dan setiap detik mengalir tanpa henti. Kemudahan akses terhadap media sosial semakin mudah dengan semakin maraknya produk teknologi informasi. Hal ini tentunya memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya adalah membuat hidup semakin mudah seolah jarak tidak lagi batas menjadi penghalang. Komunikasi jarak jauh bukan lagi menjadi sebuah masalah. Dengan sekian banyak aplikasi yang disajikan oleh perangkat elektronik misalnya telepon genggam, tablet, *i-pad* dan sebagainya menyebabkan semakin mudahnya akses terhadap segala bentuk informasi.

Media jejaring sosial juga tidak kalah dahsyatnya. Media jejaring sosial memudahkan bagi warganet (*netizen*) untuk memanfaatkannya sebagai media komunikasi global tanpa mengenal batas-batas ruang dan waktu bahkan Negara dan benua. Media jejaring sosial semacam *facebook*, *twitter*, *instagram* banyak dimanfaatkan oleh warganet untuk berbagai macam aktifitas maupun

kegiatan mulai dari sekedar berbagi informasi, menjalin pertemanan, sekedar mencurahkan isi hati (curhat), saling berkomentar satu sama lain, forum diskusi publik, media bisnis/usaha dan sebagainya.

Meskipun kemajuan teknologi informasi tersebut membawa dampak positif sedemikian dahsyatnya, namun kemajuan teknologi informasi juga dimanfaatkan oleh sebagian oknum baik individu maupun kelompok untuk keperluan kejahatan seperti penyebaran berita bohong (*hoax*) dan ujaran kebencian. Menurut Hardiani Dampak negatif lain dari kemajuan teknologi informasi terutama media sosial adalah menyebabkan kecanduan. Gangguan kesehatan mental, seperti stres yang luar biasa, sikap suka pamer, serta gangguan psikopatologi lainnya juga merupakan dampak negatif media sosial yang merupakan imbas dari kemajuan teknologi informasi.²

Permainan daring (*game online*) merupakan salah satu dampak dari kemajuan teknologi informasi. Pengaruh dari kemajuan teknologi informasi ini berlaku secara menyeluruh (*massif*) tidak hanya pada orang dewasa dan remaja bahkan anak-anak. Banyaknya jenis permainan yang disajikan sehingga semakin memanjakan penikmatnya untuk selalu mencoba permainan-permainan baru. Sehingga tidak jarang anak-anak mengalami ketagihan dalam permainan tersebut. Tidak jarang pula anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain permainan daring tersebut.

² Hardiani, *Psikopatologi Akibat Kecanduan Media Sosial Dan Bimbingan Konseling Islami Sebagai Alternatif Solusi*, Batusangkar: IAIN Batusangkar, 2016. hlm. 341.

Penelitian yang dilakukan oleh Winsen Sanditaria dan Kawan-kawan tentang adiksi permainan *game online* pada anak usia sekolah menyatakan bahwa hasil pemnelitian tersebut menunjukkan sebanyak 38 % responden dalam kategori tidak adiksi dan 62 % responden termasuk dalam kategori adiksi.³ Banyak pula dari anak-anak tersbut lupa dan abai pada tugas dan kewajibannya sebagai seorang siswa. Hal yang paling memprihatinkan adalah dengan permainan daring tersebut mereka menjadi pribadi yang individualis. Hal tersebut terjadi mayoritas di kawasan perkotaan.

Penelitian Astutik Nur Qomariyah Menyatakan bahwa anak dan remaja di perkotaan rata-rata menghabiskan waktu lebih dari 40 jam per bulan dalam menggunakan internet.⁴ Hal tersebut merupakan fenomena yang terjadi di Jepara. Ketika anak-anak sedang asyik mengakses internet mereka tidak lagi menghiraukan teman atau orang-orang disekelilignya. Meskipun secara fisik mereka berkumpul dalam suatu tempat, namun ketika mereka semua memegang gawai (*gadget*) masing-masing mereka cenderung sibuk sendiri tanpa interaksi, tanpa tegur sapa sehingga kompetensi sosial (*social skill*) mereka tidak tumbuh. Fenomena ini merupakan sebuah masalah serius. Sutji Hartiningsih menyatakan bahwa anak jaman sekarang telah mengalami pergeseran dari permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai pendidikan karakter kepada permainan elektronik

³ Winsen Sanditaria dkk, *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*, Fakultas ilmu Keperawatan Umiversitas Padjadjaran, Bandung: tt.

⁴ Astutik Nur Qomariyah, *Perilaku Penggunaan Internet Pada Kalangan Remaja di Perkotaan*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlanga, Surabaya: tt.

seperti *playstation* aplikasi *game online* pada *Ipaid*, komputer dan internet dan sebagainya.⁵ Hal inilah yang menjadi perhatian dan sekaligus kekhawatiran penulis sehingga perlu menanamkan dan menumbuhkan kembangkan pendidikan karakter *social skill* anak. Anak-anak adalah manusia-manusia muda akan menjadi orang dewasa dan menjadi anggota masyarakat yang sesungguhnya di masa depan. Mereka perlu dibekali dengan pendidikan karakter berupa *social skill* agar mereka dapat bertahan hidup dan dapat bermasyarakat dengan baik. Mereka perlu dilatih sejak dini melalui proses pendidikan /pembelajaran. Mereka adalah para pelaku dalam pentas drama kehidupan di masa yang akan datang. Meskipun ketika kelak mereka tumbuh dewasa akan memiliki kemandirian, namun tak seorangpun dari mereka yang dapat hidup sendiri dan tidak membutuhkan orang lain. Manusia sejatinya adalah makhluk sosial yang perlu bersosialisasi. sebagaimana ungkapan “*No men is an island*” artinya tidak ada manusia yang bisa hidup sendiri seperti sebuah pulau.⁶

B. LANDASAN TEORI

a. Alat Peraga Edukatif (APE) ular tangga

Dita Aprilia dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan Alat Peraga Edukatif (APE) dapat menumbuhkan kemampuan *social skill* diantaranya bersosialisasi dan

⁵ Sutji Hartiningsih, *Revitalisasi Lagu Dolanan Anak Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*, Atavisme, Vol. 18. No. 2, 2015. Hal. 257.

⁶ Ahmad Zunaidi, *Kehidupan sosial Ekonomi Pedagang Di Pasar Tradisional Pasca Relokasi Dan Pembangunan Pasar Modern*, Jurnal Sosiologi Islam, Volume 3, Nomor 1, April, 2013, hlm. 53.

berkomunikasi.⁷ Demikian juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Yani Lestari yang menyatakan bahwa APE *estafet puzzle* secara signifikan meningkatkan social skill yaitu kerjasama.⁸

Sistem pembelajaran tidak lepas dari Media pembelajaran. Salah satunya adalah Alat Peraga Edukatif (APE) karena media pembelajaran merupakan bagian/komponen dari kurikulum. Sedangkan setiap pembelajaran pasti menggunakan kurikulum. Media merupakan komponen yang tidak terpisahkan antara komponen satu dengan komponen lainnya. Media dan komponen-komponen lain merupakan suatu sistem yang terintegrasi dan membentuk satu-kesatuan yang utuh dan tidak terpisahkan. Sebagaimana tubuh anatomi tubuh manusia yang terdiri dari beberapa organ yang membentuk system organ. Misalnya tubuh terdiri atas dua mata, dua tangan, dua kaki, perut, dada, leher dan kepala. System organ dari tubuh manusia tersebut tentunya memiliki fungsi yang yang terintegrasi satu sama lain. Artinya ada atau tidaknya salah satu organ tentu akan berbeda masalahnya ketika semua organ ada. Ketika salah satu organ tidak berfungsi secara baik tentu akan berpengaruh pada kinerja atau capaian yang diinginkan. Contoh saja, seorang siswa akan berangkat sekolah atau ingin belajar namun salah satu anggota tubuhnya ada

⁷ Dita Aprilia, *PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI TKN 1 MARET PLAYEN*, Jurnal Hanata Widya, Volume 6, No.4, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017, hlm.15

⁸ Yani Lestari, *Pengaruh Bermain Estafet Puzzle Terhadap Kerjasama Dalam Kelompok Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyah Telukbetung Bandar Lampung*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung: 2016., hlm.60.

yang terganggu misalnya penglihatannya kabur, sakit perut, atau sakit kepala tentunya akan menimbulkan permasalahan. Hal ini akan berbeda kasusnya ketika kondisi tubuh dalam kondisi baik. Demikian halnya dengan media pembelajaran yang menjadi satu kesatuan dengan komponen-komponen kurikulum lainnya, tujuan pembelajaran, isi /materi, media, strategi /metode pembelajaran, dan evaluasi.

Media sendiri memiliki pengertian yang mengarah pada suatu yang mengantar/meneruskan informasi atau pesan antara pemberi pesan (sumber) dan penerima pesan.⁹ Media di sini bermakna luas yang tentunya tidak terbatas pada kegiatan pembelajaran saja, misalnya seseorang ingin membuat patung maka medianya adalah tanah liat, kayu atau juga batu. Media lainnya misalnya proses penyampaian informasi maka menggunakan media massa berupa media cetak (Koran, majalah, buku), media elektronik (televisi, radio), atau juga media sosial (*facebook, twitter, instagram*) dan sebagainya. Pembelajaran pada umumnya membutuhkan media dalam rangka memindahkan pengetahuan (*transfer of knowledge*) dan memindahkan nilai-nilai (*transfer of values*).

Alat peraga ular tangga merupakan salah satu bentuk dari media pembelajaran berupa *education game*. *Education game* sendiri diartikan sebagai permainan yang mendidik. Dengan kata

⁹ M. Rohwati, *Penggunaan education Game Untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA biologi konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*, Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, Vol. 1, No. 1. 2012 hlm. 76.

lain permainan edukatif suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat pula cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.¹⁰

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada dasarnya keberhasilan suatu proses pembelajaran diantaranya ditentukan oleh metode pembelajaran dan media pembelajaran.¹¹ Media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.¹²

b. Social skill

Learning to live together atau belajar untuk hidup dengan orang lain merupakan salah satu dari empat pilar utama pendidikan selain tiga pilar lainnya yaitu belajar mengetahui (*learning to know*), belajar berbuat (*learning to do*), dan belajar menjadi seseorang (*learning to be*).¹³

Dalam mewujudkan pilar *Learning to live together* atau belajar untuk hidup dengan orang lain tersebut social skills mutlak diperlukan. Pendidikan sejatinya adalah mengarahkan

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ Muhamad Ali, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektro Magnetik*, Jurnal Edukasi@Elektro, Vol. 5, No. 1, 2009, hlm. 12.

¹² Muhamad Ali dkk, *Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri Dalam Mata Diklat Penerapan Konsep Dasar Listrik Dan Elektronika Di SMK*. Laporan penelitian Research Grant PHK A2 Jurusan Pendidikan teknik elektro FT UNY. 2005

¹³ Ketut Sudarsana, *Pemikiran Tokoh Pendidikan Dalam Buku Lifelong Learning: Policies, Practices and Program (Perspektif Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia)*, JURNAL PENJAMINAN MUTU, PPascasarjana IHDN Denpasar: 2016, hlm. 51

manusia menuju kemandirian dan kedewasaan. Pendidikan Bukan sekedar memindahkan pengetahuan (*transfer of knowledge*) dari guru pada siswa atau dari orang tua kepada anak, atau kiai kepada santri namun juga memindahkan nilai-nilai (*transfer of values*). Inilah mengapa terjadi pergeseran makna antara pengajar dan pendidik. Guru dalam hal ini bukan sekedar pengajar memindahkan pengetahuan (*transfer of knowledge*) saja namun juga sebagai pendidik yang memindahkan /menanamkan nilai-nilai (*transfer of values*). Tugas dan kewajiban guru tidak hanya membentuk siswa menjadi pribadi yang pintar namun juga benar istilah jawa “wong sing *pinter tur bener*” artinya cerdas secara kognitif saja namun juga cerdas secara sikap /karakter.

Menurut Diknas sebagaimana yang termaktub dalam kurikulum 2013 (K13) pendidikan karakter di mana dikembangkan kompetensi spiritual dan kompetensi sosial. Sikap sosial bagi peserta didik tingkat kelas I-VI SD/MI/SDLB/PAKET A yakni jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab.¹⁴ *Social skill* merupakan *interpersonal skill* (kompetensi sosial) yang merupakan ketrampilan sikap individu terhadap individu lain misalnya toleransi, kerjasama, komunikatif, peduli sosial dan sebagainya.

C. PEMBAHASAN

Sosial skill mutlak dibutuhkan oleh manusia. Karena pada dasarnya manusia adalah mahluk sosial yang perlu bersosialisasi satu

¹⁴ PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN NOMOR 21 TAHUN 2016 TENTANG STANDAR ISI.

sama lain karena secara kodrati manusia diciptakan oleh Allah swt secara beraneka ragam dan berkelompok-kelompok (bermasyarakat)

يٰٓاَيُّهَا النَّاسُ اِنَّا خَلَقْنٰكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَّاُنْثٰى وَجَعَلْنٰكُمْ شُعُوْبًا وَّقَبَاٖۗٔلَ لِتَعَارَفُوْۤا ۗ اِنَّ اَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللّٰهِ اَتْقٰىكُمْ ۗ اِنَّ اللّٰهَ عَلِيْمٌ خَبِيْرٌ ﴿١٣﴾

“Hai manusia, Sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.” (Q.S. al-Hujurat: 13)

Ayat di atas mengindikasikan bahwa manusia diciptakan oleh yang pencipta Allah swt beraneka ragam, pria, wanita beragam suku, bangsa untuk saling mengenal satu dengan lainnya. Tidak mungkin orang bisa saling mengenal tanpa adanya proses sosialisasi sehingga sosialisasi perlu dilakukan. Setiap kelompok masyarakat memiliki karakteristik budaya, adat istiadat, dan tradisi yang khas. Misalnya budaya dan tradisi masyarakat Jawa berbeda dengan budaya masyarakat Batak, Madura, Bugis, Sunda dan lain sebagainya. Contoh yang sederhana misalnya bahasa daerah.

Dalam berkomunikasi masing-masing daerah memiliki perbedaan bahasa dan dialek yang khas. Intonasi yang digunakanpun berbeda. Contohnya orang Jawa umumnya berkomunikasi dengan intonasi nada yang rendah dan lemah lembut, Berbeda dengan orang Batak yang cenderung berkomunikasi dengan intonasi yang lugas,

nyaring dan dengan ekspresi yang khas. Tentunya dua hal tersebut sedikit kontradiktif. Contoh lain misalnya perbedaan paham ataupun pemikiran, perbedaan cara pandang, perbedaan penafsiran. Pepatah mengatakan “lain ladang lain belalang, lain lubuk lain pula ikannya”. Artinya berbeda tempat berbeda pula budaya, tradisi dan adat istiadat masyarakatnya.

Beda orang beda pula isi kepala dan pemikirannya sehingga tidak jarang perbedaan-perbedaan ini menjadi persoalan di tengah masyarakat. Manusia hidup bermasyarakat tidak luput dari perbedaan. Perbedaan tersebut tidak harus dihindari namun perlu diatasi. Lawson menyatakan bahwa Modal anak untuk mengatasi perbedaan adalah kemampuan *social life skill*.¹⁵

Menurut *John Dewey* pendidikan diartikan sebagai proses atau usaha untuk membentuk kecakapan yang mendasar /fundamental.¹⁶ Kecakapan yang mendasar ini dikenal dengan potensi. Ini berarti kecakapan dasar atau potensi anak perlu ditumbuh kembangkan. Secara garis besar manusia memiliki dua jenis potensi. Sebagaimana firman Allah berikut ini:

فَاللَّهُمَّهَا فُجُورَهَا وَتَقْوَاهَا

Maka Allah mengilhamkan kepada jiwa itu (jalan) kefasikan dan ketakwaannya (Q.S. Asy-Syams: 8).

¹⁵ Tommie Lawhon, David C. Lawhon, *Promoting social skilill in young children*, Early Childhood Education Journal, Vol. 28. No. 2, hlm. 105-110.

¹⁶ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu pendidikan*, Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA, 2013, hlm. 2.

Dari ayat tersebut diatas dapat diketahui bahwa manusia dianugerahi potensi baik dan potensi buruk. Manusia bisa menjadi pribadi yang baik manakala potensi baiknya diarahkan dan dikembangkan secara baik dan sebaliknya manusia bisa menjadi sosok pribadi yang buruk jika tidak arahkan sebagaimana mestinya. Ini artinya manusia karakter manusia dapat dikategorikan kedalam dua kelompok yakni karakter baik dan buruk. Dalam rangka menanamkan karakter tentunya dilakukan dengan cara memupuk dan menumbuhkembangkan potensi baik dan menimalisir potensi buruk. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pendidikan. Pendidikan di sini tidak hanya terpaku pada ranah kognitif dan Psikomotorik saja namun juga ranah afektif (sikap) yang tercermin dalam pendidikan karakter.

Harapannya adalah pendidikan yang mampu membentuk manusia yang utuh /sempurna (insan kamil). Artinya manusia yang memiliki keutuhan sebagai manusia dengan memaksimalkan segala potensinya. Dalam kajian Ilmu Pendidikan Islam potensi atau kemampuan dasar manusia ini sering dinisbatkan dengan istilah fitrah.

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يَهُودَانِهِ أَوْ يَمَجَّسَانِهِ أَوْ يَنْصَرَانِهِ

“setiap anak yang dilahirkan telah membawa fitrah, maka kedua orang tuanyalah yang menyebabkan anak tersebut menjadi Yahudi, Nasrani, atau Majusi. (HR. Baihaqi).

Dari hadis tersebut diatas mengindikasikan bahwa potensi dasar manusia itu dibentuk oleh kedua orang tuanya (pendidik dalam

lingkungan keluarga). Artinya anak atupum siswa perlu diarahkan kepada potensi positifnya/menanamkan karakter yang baik. Pendidikan karakter merupakan inti atau ruh dalam pendidikan. Seberapa tinggi wawasan keilmuan dan pengetahuan seseorang tidak akan berarti jika tidak diimbangi dengan karakter yang baik.

Fenomena korupsi di kalangan para pejabat ataupun anggota dewan. Logikanya para pejabat anggota dewan adalah wakil rakyat yang tentunya secara logika wakil rakyat adalah sosok terpelajar berpendidikan tinggi. Mereka tahu bahwa pada dasarnya korupsi adalah perilaku yang melanggar norma hukum dan norma agama. Karena agama manapun tidak ada yang mengajarkan umatnya untuk korupsi. Namun mengapa korupsi tetap dilakukan dan secara nyata terjadi, persoalannya adalah pada mentalitas dan karakter oknum pelakunya. Luasnya pengetahuan dan cakrawala keilmuan tidak serta merta menjamin seseorang menjadi baik tanpa ditunjang dengan karakter yang baik.

Pada dasarnya manusia yang dianggap mulia adalah mereka yang memadukan dua aspek yakni luasnya wawasan dan cakrawala keilmuan dan ditunjang dengan budi pekerti yang luhur (*noble character*).

Salah satu media yang dikreasikan dan diterapkan oleh penulis dalam rangka menumbuhkan pendidikan karakter anak adalah dengan mengkreasikan permainan ular tangga menjadi sebuah Alat Peraga edukatif (APE) yang bernama "Ular Tangga PAI". APE Ular Tangga PAI tersebut diciptakan dalam rangka menjawab dari kegelisahan penulis terkait dengan fenomena jaman sekarang dimana

anak-anak/siswa yang terkena dampak dari kemajuan teknologi informasi dengan berbagai macam layanan dan fitur yang disajikan sehingga anak/siswa cenderung individualis dan kurang bergaul dengan teman dan lingkungan. Hal ini disebabkan perangkat elektronik seperti telepon genggam, *gadget* menyita perhatian mereka. Meskipun mereka berkumpul dengan teman-temannya namun ketika mereka asyik dengan perangkat elektronik mereka jadi tidak bersosialisasi karena sudah asyik sendiri dengan *gadget*. Dampak lain dari fenomena ini diantaranya menurunnya interaksi sosial pada anak. Jika hal ini dibiarkan berlarut-larut akan menjadi persoalan dimasa depan.

Berbeda dengan permainan tradisional yang banyak memuat pendidikan karakter yang baik bagi tumbuh kembang anak. Karena rata-rata permainan tradisional dimainkan secara berkelompok. Sehingga satu sama lain bisa saling berinteraksi dengan baik. Menurut Sudrajat dkk nilai-nilai karakter dapat ditanamkan melalui permainan tradisional seperti sluku-sluku bathok, ancak-ancak alis, dempo ewa ewo, baris rampak dan lain sebagainya. Permainan-permainan tradisional tersebut sarat dengan nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan dan dimiliki oleh setiap anak seperti kerjasama, kebersamaan, kreatifitas, tanggung jawab, demokrasi, percaya diri, komitmen.¹⁷

¹⁷ Sudrajat, dkk, *Muatan Nilai-nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Di PAUD Among Siwi, Panggungharjo, Sewon, Bantul*, JIPSINDO, Vol. 2, No. 1. 2015, hlm. 44.

Permasalahan yang dijumpai pada SDN 3, 4 dan 5 Tahunan Jepara adalah kurangnya sikap sosial berupa minimnya toleransi, kerjasama, komunikatif, peduli sosial antara peserta didik.

Salah satu permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai pendidikan karakter adalah ular tangga. Permainan yang kemudian dikreasikan menjadi sebuah alat peraga edukatif dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Kampus Tahunan Jepara. Ketika APE ular tangga PAI ini diterapkan ternyata mendapat respon yang baik dari beberapa pihak terutama siswa dan para guru. Sesuai dengan target awal bahwa APE ular tangga PAI ini adalah bertujuan menumbuhkan sosial skill di kalangan siswa Sekolah Dasar.

Respon dari siswa sangat antusias karena pembelajaran menjadi semakin menyenangkan. Hal ini dapat diketahui melalui data perbandingan antara proses pembelajaran sebelumnya yang tidak menggunakan APE ular tangga PAI dan sesudah menggunakan APE ular tangga PAI terdapat peningkatan cukup signifikan. *Social skill* siswa yang semula hanya terjadi antara guru dan peserta didik setelah menggunakan APE ular tangga PAI secara otomatis interaksi siswa tidak hanya dengan guru saja namun juga dengan sesama peserta didik. Para siswa dapat belajar dengan gembira tanpa tekanan. APE ular tangga PAI ini dapat digunakan secara individual, klasikal, maupun berkelompok meski pada dasarnya tujuan utama dari APE ular tangga PAI ini adalah menumbuhkan *social skill* bagi siswa. Sehingga penerapan secara kelompok dan klasikal lebih diutamakan.

Karakteristik APE ular tangga PAI ini sebagaimana permainan ular tangga pada umumnya terdiri atas kotak dadu dengan enam sisi. Masing-masing sisi dadu berisi symbol angka satu sampai dengan enam. Terdapat pula alas berupa gambar ular dan tangga dengan angka yang bervariasi sesuai dengan kreasi. Terdapat pula beberapa pion untuk dijalankan ke angka yang diperoleh. Unsur tambahan sebagai pembeda antara permainan ular tangga dan APE ular tangga PAI adalah pada penambahan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam pada masing-masing angka yang terdapat dalam APE ular tangga PAI tersebut.

Materi yang terdapat dalam masing-masing nomor APE ular tangga PAI disajikan dalam dua bentuk kalimat yakni kalimat pertanyaan dan atau kalimat pernyataan. Materi PAI yang digunakan disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Misalnya APE ular tangga PAI ini diterapkan di kelas V Sekolah Dasar Maka materi yang digunakan adalah materi PAI kelas V Sekolah Dasar atau misalnya APE ular tangga PAI ini diterapkan untuk mendalami pokok bahasan/sub pokok bahasan tertentu maka materi yang digunakan adalah pokok bahasan/sub pokok bahasan tersebut. Adapun penggunaan APE ular tangga PAI ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pertama-tama, guru menyiapkan APE ular tangga PAI. Kedua, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan satu set APE ular tangga PAI lengkap. Ketiga, guru membagi pion kepada masing-masing personil kelompok. Keempat, guru menentukan urutan giliran memutar mata dadu.

Kelima, siswa pertama memutar dadu, lalu siswa menjalankan pionnya dan berhenti sesuai angka yang tertera pada mata dadu yang muncul. Misalnya berhenti diangka empat maka siswa yang bersangkutan harus mengambil satu gulungan kertas yang ada pada nomor tersebut, membukanya, dan kemudian membaca apa isi gulungan kertas tersebut. Bisa jadi berupa pertanyaan ataupun pernyataan yang kemudian harus dijawab oleh siswa tersebut, jika berhasil menjawab maka diperbolehkan memutar dadu kembali dan menjalankan pionnya sampai pada angka yang diperoleh pada mata dadu. Langkah selanjutnya siswa mengambil gulungan kertas pertanyaan sesuai angka yang dimaksud, jika berhasil siswa diperbolehkan memutar mata dadu kembali sebagaimana sebelumnya.

Pada saat siswa mendapati anak tangga, maka peraturannya harus naik sejauh anak tangga dan mengambil gulungan kertas pertanyaan sesuai angka yang dimaksud dan sebaliknya ketika mendapati ular maka siswa tersebut harus turun ke angka sejauh ujung ular tersebut. Permainan harus berhenti ketika siswa mendapati pertanyaan/pernyataan yang tidak mampu dia jawab. Kemudian berganti pada giliran siswa kedua. Demikian seterusnya sampai pada giliran siswa terakhir. Hasil dari pembelajaran ini tidak ditentukan oleh seberapa jauh yang ditempuh dalam ular tangga namun pada banyak dan sedikitnya pertanyaan yang mampu dijawab atau dijelaskan oleh siswa selama proses tersebut berlangsung. Siswa yang mampu menjawab atau menjelaskan persoalan terbanyaklah yang memperoleh skor tertinggi.

D. SIMPULAN

Dengan APE ular tangga PAI ini nilai-pendidikan karakter berupa *social skill* dapat terbangun di SDN 3, 4 dan 5 Jepara diantaranya: sikap sosial berupa toleransi, kerjasama, komunikatif, peduli sosial antara peserta didik. Tanggung jawab dan Peduli sosial. Hal tersebut dikarenakan APE Ular Tangga PAI adalah merupakan APE yang diadopsi dari permainan yang dimainkan secara berkelompok. Sehingga sikap-sikap sosial berupa toleransi, kerjasama, komunikatif, peduli sosial tersebut terbangun.

Selain menumbuhkan pendidikan karakter sosial skill, APE Ular tangga PAI juga memiliki manfaat lain yakni:

1. Manfaat bagi siswa

APE Ular tangga PAI Meningkatkan motivasi belajar siswa dan harapannya dapat pula meningkatkan capaian prestasi akademik siswa. Karena pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Para siswa belajar dengan perasaan yang gembira dan tanpa tekanan.

2. Bagi guru

APE Ular tangga PAI Memberikan referensi tambahan sebagai media pembelajaran alternatif bagi guru sehingga dapat memperkaya sumber belajar. Harapannya APE Ular tangga PAI ini akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektro Magnetik*, Jurnal Edukasi@Elektro, Vol. 5, No. 1, 2009.
- Ali, Muhamad dkk, *Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri Dalam Mata Diklat Penerapan Konsep Dasar Listrik Dan Elektronika Di SMK*. Laporan penelitian Research Grant PHK A2 Jurusan Pendidikan teknik elektro FT UNY. 2005.
- Aprilia, Dita, *Penggunaan Alat Permainan Eduktif di TKN 1 Maret Playen*, Jurnal Hanata Widya, Volume 6, No.4, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- Arif, Ahmad, *Hubungan antara Kecerdasan Emosi dengan Intensitas Altruisme pada Siswa SMAN 1 Tahunan Jepara*, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta: 2010.
- Hartiningsih, Sutji, *Revitalisasi Lagu Dolanan Anak Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*, Atavisme, Vol. 18. No. 2, 2015.
- Hardiani, *Psikopatologi Akibat Kecanduan Media Sosial Dan Bimbingan Konseling Islami Sebagai Alternatif Solusi*, Batusangkar: IAIN Batusangkar, 2016.
- Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu pendidikan*, Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA, 2013.
- Lestari, Yani, *Pengaruh Bermain Estafet Puzzle Terhadap Kerjasama Dalam Kelompok Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisiyah Telukbetung Bandar Lampung*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung: 2016.

- M. Rohwati, *Penggunaan education Game Untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA biologi konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*, Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, Vol. 1, No. 1. 2012.
- Nur Qomariyah, Astutik, *Perilaku Penggunaan Internet Pada Kalangan Remaja di Perkotaan*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga, Surabaya: tt.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi.
- Sanditaria, Winsen dkk, *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*, Fakultas ilmu Keperawatan Umiversitas Padjadjaran, Bandung: tt.
- Sudarsana, Ketut, *Pemikiran Tokoh Pendidikan Dalam Buku Lifelong Learning : Policies, Practices and Program (Perspektif Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia)*, JURNAL PENJAMINAN MUTU, PPascasarjana IHDN Denpasar: 2016.
- Sudrajat, dkk, *Muatan Nilai-nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Di PAUD Among Siwi, Panggunharjo, Sewon, Bantul*, JIPSINDO, Vol. 2, No. 1. 2015.
- Tommie Lawhon, David C. Lawhon, *Promoting social skilill in young children*, Early Childhood Education Journal, Vol. 28. No. 2
- Zunaidi, Ahmad, *Kehidupan sosial Ekonomi Pedagang Di Pasar Tradisional Pasca Relokasi Dan Pembangunan Pasar Modern*, Jurnal Sosiologi Islam, Volume 3, Nomor 1, April, 2013.