

PERMAINAN MONOPOLI RELIGIUS DALAM MENINGKATKAN PERILAKU RELIGIUS ANAK USIA 4-5 TAHUN

Yuli Tri Andini¹, Siti Markamah²

^{1,2}Institut Agama Islam (IAI) Ibrahimy Genteng Banyuwangi, Indonesia

e-mail: yulitriandini@gmail.com

Abstract

Behavior religious is thing that need to embed since early years because it will give impact in the future in adult. However on reality still lots found behavior child that not show their religious behavior as recite prayer, daily behavior prayer and etc. This research aim for knowing influence game monopoly religious to behavior religious child in age 4-5 year in RA Al-Futuyyah. As for method that used descriptive qualitative with technique collection data observation and interview. Result that child age 4-5 years in RA Al Futuyyah Muncar have behavior religious that develop corresponding after given game monopoly religious. Thing this from 20 child there is 15 child got result develop corresponding hope while 5 other got result want develop.

Keywords: Game Monopoly Religious, Religious Behavior, Early Childhood Education

Accepted: April 02 2021	Reviewed: April 12 2021	Published: May 31 2021
----------------------------	----------------------------	---------------------------

A. Pendahuluan

Penanaman perilaku religius anak usia dini merupakan kebutuhan yang penting, selain penanaman pada aspek-aspek perkembangan lainnya. Hal ini akan mempengaruhi kebiasaan perilaku anak di masa yang akan datang. (Hemming, 2016) menjelaskan bahwa religius merupakan sesuatu yang menekankan pada kepercayaan. Religius juga berkaitan dengan perilaku ritual yang berhubungan dengan kepercayaan. Kepercayaan mencakup afiliasi dan kepemilikan, perilaku dan praktik, kepercayaan dan nilai-nilai, pengalaman agama dan spiritual. Jadi religius merupakan sesuatu sikap mental seseorang yang berhubungan dengan kepercayaan terhadap agama tertentu, serta perilaku patuh terhadap ajaran agama tersebut dengan menjalankan ibadah-ibadah tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai khalifah Allah di muka bumi, tentu manusia memiliki keistimewaan dibanding seluruh makhluk yang ada, terutama dari segi perilaku religius yang telah Allah berikan kepadanya. Dimensi religius ini hanya Allah berikan kepada manusia, tidak kepada makhluk lainnya. Memberikan pendidikan agama kepada anak sangat

mempengaruhi perilaku dan karakter religius anak. Sebab, dalam penanaman keagamaan anak dapat mengenal semua tentang ciptaan Allah, semua yang menjadi perintah Allah dan yang dilarang Allah. Untuk membentuk karakter dibutuhkan penanaman pembinaan yang tepat. Seperti halnya yang dikemukakan oleh (Sabi'ati, 2016) pendidikan merupakan media paling sistematis dan efektif untuk memperkuat pembinaan peserta didik. Hal ini didukung oleh (Rosmiati, 2014) pendidikan anak usia dini memiliki peran yang besar dalam membangun dan membentuk karakter jangka panjang. Artinya, Pendidikan anak usia dini menjadi faktor penentu karakter anak di masa yang akan datang termasuk karakter religius anak.

Penanaman do'a sehari-hari diharapkan dapat meningkatkan perilaku religius terhadap anak. Seperti do'a sebelum dan sesudah makan, do'a mau masuk dan keluar masjid, do'a sebelum dan bangun tidur, do'a keluar rumah, do'a untuk orang tua serta kegiatan islami lainnya seperti melafalkan bacaan sholat, hafal do'a dan surat-surat pendek. Memberikan pendidikan agama kepada anak sangat mempengaruhi perilaku religius anak karena di dalam pendidikannya tersebut anak dapat mengenal semua tentang ciptaan Allah, semua yang menjadi perintah Allah dan yang dilarang Allah seperti yang dijelaskan oleh (Brainerd & Menon, 2015) perilaku religius menentukan banyak ritual kehidupan sehari-hari. Religius juga menentukan mana yang boleh dan tidak. Selain mendidik dengan kasih sayang orang tua dan pendidik hendaknya sedini mungkin anak juga dikenalkan dengan menanamkan cinta kepada Allah dan rasul-Nya. Hal tersebut juga penting karena sebagai fondasi awal anak. Dengan demikian, penanaman perilaku religius harus ditanamkan kepada anak sehingga akan menjadikan anak yang memiliki nilai agama yang berbudi luhur serta berakhhlak mulia.

Pada masa sekarang ini, banyak dijumpai anak-anak yang tidak menunjukkan karakter religius seperti menerapkan do'a sehari-hari dalam kehidupannya apabila tidak diingatkan, padahal setiap kegiatan hendaknya lebih baik dilakukan dengan do'a agar menjadi berkah. Seperti yang tertulis dalam HR. At-Tirmidzi: 3370 dan Ibnu Majah: 3829 "tidak ada sesuatu apapun yang lebih mulia di sisi Allah daripada doa". Selain itu, masih banyak ditemui anak-anak yang tidak hafal dalam melantunkan surat-surat pendek, bacaan sholat dan doa sehari-hari. Namun, berbeda dengan yang di temukan di RA Al Futuhiyyah Muncar yang memberikan penanaman religius menggunakan permainan monopoli. Anak-anak di RA tersebut mudah dan sudah terbiasa melafalkan do'a sehari-hari, surat-surat pendek dan perilaku religius lainnya.

Adapun pembiasaan perilaku religius anak usia dini dilakukan melalui permainan. Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan dalam mencari

kesenangan dan kepuasan meskipun di dalamnya ditandai dengan proses mencari kemenangan atau kekalahan (Musfiroh, 2005). (Daeng, 2009) menyatakan bahwa permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Permainan dapat meningkatkan kemampuan anak, karena permainan merupakan hal yang menarik dan menyenangkan bagi anak (Triandini & Atiyyah, 2020). Anak yang bermain sebenarnya telah menyerap berbagai hal baru yang ada di sekitarnya. Proses penyerapan inilah yang dimaksud Montessori sebagai aktivitas belajar (Suyadi, 2009). Permainan yang dapat digunakan sebagai peningkatan nilai religius anak adalah permainan monopoli.

Permainan monopoli religius merupakan metode penyampaian paling tepat dan menarik untuk diterapkan, sebab anak akan melihat dan bermain secara langsung dimana nilai-nilai agama tersebut sudah nampak jelas sehingga anak dapat memahami dengan mudah, oleh karena itu menurut pakar kejiwaan sebagaimana yang dikutip Zakiah Daradjat, "manusia belajar melalui penglihatan sebanyak 83%, melalui pendengaran 11% dan melalui sentuhan, pencicipan, penciuman sebanyak 5%" (Daradjat, 1992:56). Permainan monopoli religius merupakan sebuah perangkat permainan sederhana yang mengintegrasikan konsep permainan yang menyenangkan dan pendidikan agama pada anak usia dini, di dalam permainan monopoli ini anak dapat mengembangkan kecerdasan spiritual anak yang meliputi melakukan gerakan sholat, melaftalkan doa sebelum tidur dan bangun tidur, melaftalkan surat annas, dan bersikap dermawan. Jenis permainan monopoli pun sangatlah beragam. Bagi anak – anak, papan permainan monopoli haruslah yang menarik. Permainan ini layaknya permainan monopoli biasa yang menggunakan blok-blok nomor yang dimulai dengan *blokstart* dan diakhiri *blokfinish*. Namun, pada monopoli religi setiap bloknya terdapat gambar-gambar Islami yang mengandung pertanyaan yang berhubungan dengan pengetahuan dasar Islam. Monopoli religi merupakan sebuah inovasi dalam menciptakan permainan yang murah, mudah, sederhana mnghibur namun tetap edukatif dalam pembelajaran pengetahuan Islam bagi anak-anak usia dini. Pengetahuan Islam dasar bagi anak meliputi pengetahuan dasar tentang doa sehari-hari, surat-surat pendek, gerakan sholat dan kemampuan anak untuk berinfaq. Kesemuanya disampaikan menggunakan monopoli religi dengan cara yang menarik dan tidak membosankan bagi anak. Dengan metode seperti ini anak-anak tidak akan cepat merasa bosan dan jemu. Pada akhirnya pengetahuan dasar Islam ini akan membekali anak sehingga di masa mendatang anak akan lebih baik dalam hal moral dan tingkah laku. Adapun aturan dalam permainan adalah semua pemain diharuskan melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan

bidaknya. Apabila anak mendarat di petak yang sesuai dengan lemparan dadu maka anak akan mengikuti perintah yang sudah tertera di dalam petak tersebut (Nurjatmika, 2012).

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, peneliti ingin menggali lebih dalam bagaimanakah penerapan permainan monopoli religius terhadap perilaku religius anak kelompok A di RA Alfutuhiyyah Muncar. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan Kepala RA yang mengalami kendala serta permasalahan untuk meningkatkan perilaku religius anak agar dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam mengatasi pembelajaran supaya dapat dilaksanakan dengan optimal.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Data didapatkan dari hasil observasi dan wawancara dalam suasana yang alami, tanpa adanya rekayasa dari kejadian pembelajaran sebelumnya. Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen kunci. Peneliti sebaiknya memiliki bekal wawasan yang luas agar mampu bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksi informasi-informasi yang didapatkan dari hasil observasi non partisipan dan wawancara. Subjek penelitian ini adalah guru kelompok A dan anak kelompok A sebanyak 20 siswa di RA Alfutuhiyyah Muncar . Teknik wawancara yang akan diambil adalah teknik wawancara terstruktur dengan pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan di RA Alfutuhiyyah Muncar dalam menggunakan permainan monopoli religi dalam penanaman kemampuan religius anak. Peneliti akan melakukan observasi pada proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelompok A RA Alfutuhiyyah Muncar dan memberikan beberapa pertanyaan berkaitan dengan proses pembelajaran itu sendiri.

Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman yang terdiri dari langkah-langkah yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi (Sugiyono, 2017). Pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber.

C. Hasil dan Pembahasan

RA Al futuhiyyah merupakan Lembaga Pendidikan anak usia dini di bawah naungan yayasan pondok pesantren Al Futuhiyyah Muncar, sehingga tujuan akhir

lulusan dari RA Al futuhiyah adalah mencetak anak sholih sholiha berakhhlakul karimah.

Pembelajaran dengan menggunakan metode monopoli religi dimaksudkan untuk mempermudah anak-anak dalam pembelajaran nilai agama moral khususnya perilaku religius sehingga anak-anak mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari tentang perilaku religius. Karena perilaku religius sangatlah penting dimiliki setiap manusia teruma untuk anak sejak dini. Selanjutnya, hal yang harus dipersiapkan terlebih dahulu yakni mempersiapkan pembelajaran baik dari RPP, media, serta alat evaluasi. Adapun langkah-langkah dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli religi adalah sebagai berikut : a. Menyediakan media monopoli religius yang digunakan sebagai media dan alat bermaian; b. Mengajak anak untuk mengamati langsung media monopoli religius, hal ini bertujuan untuk menarik minat anak tentang media dan alat permainan yang akan digunakan yakni monopoli religius, c. Setelah mengamati, mendengarkan cerita guru, berdiskusi dengan guru dan teman-temannya siswa sudah mampu memahami tentang nilai agama diantaranya do'a sehari-hari, surat-surat pendek, gerakan sholat dan membiasakan berinfaq

Media monopoli religius yang di gunakan guru, di dalamnya terdapat beberapa kegiatan yang nantinya akan dilakukan oleh anak diantaranya sebagai berikut:

1. Melakukan gerakan sholat dengan baik
2. Melafalkan doa sebelum dan bangun tidur, sebelum makan dan sesudah makan dengan benar
3. Melafalkan tiga surat pendek diantaranya surat an-nas, al- falaq, dan al-ikhas dengan baik dan benar
4. Anak terbiasa bersikap dermawan pada kehidupan sehari-hari terutama pada waktu di sekolah dalam kegiatan berinfaq.

Persiapan yang dilakukan dalam mengajar dengan menggunakan metode monopoli. Sebagai langkah awal dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu guru mengemukakan garis besar materi yang akan dipelajari secara singkat kemudian guru menyiapkan media monopoli religius sebagai media pembelajaran dan alat permainan untuk kegiatan bermain sambil belajar, kemudian guru mulai menjelaskan monopoli religius dengan bahasa sederhana, dengan penjelasan yang jelas dan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak yang dilanjutkan dengan memperlihatkan macam – macam kartu dan isinya. Guru membagi anak dalam 4 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5 anak, 1 anak

sebagai penjaga bank, 4 anak sebagai pemain. Dalam kelompok, guru menunjuk atau menentukan anak pada kelompok masing-masing.

Penanaman nilai agama dengan menggunakan media permainan monopoli religius sangat berpengaruh positif pada penerapan perubahan nilai agama anak. Harapannya dari materi yang diajarkan di sekolah juga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari anak di lingkungan sosialnya.

Para ahli menyimpulkan bahwa tahun-tahun pertama usia seseorang anak berpengaruh besar kepada terhadap pembentukan karakter dan kepribadiannya di masa mendatang. Bisa dikatakan, kesadaran dan cara pandang anak terhadap dirinya sendiri bergantung pada perlakuan dan pergaulan orang tuanya di masa kecil. Jika orang tuanya memperlakukannya sebagai anak yang baik dan membuatnya yakin bahwa ia sangat dicintai, niscaya ia akan tumbuh dengan keyakinan bahwa ia adalah orang yang baik dan dicintai. Sebaliknya, jika sejak kecil diperlakukan dengan kasar, dikecam, dan dicaci sebagai anak nakal, kemungkinan besar anak tersebut akan tumbuh menjadi anak yang nakal dan tidak menghargai dirinya sendiri. Karena penanaman karakter pada anak usia dini sangat berpengaruh terhadap perilaku religius pada anak tersebut, anak tersebut mudah sekali untuk mengingat semua kejadian pada waktu anak masih usia balita.

Kegiatan penelitian diawali dengan mengadakan observasi untuk mengetahui perilaku religius pada anak dengan cara mengajak anak untuk bermain monopoli religius yang dapat meningkatkan perilaku religius pada anak dalam hal melakukan gerakan sholat, melafalkan doa sebelum dan sesudah bangun tidur, melafalkan surat annas, dan bersikap dermawan sesama teman atau orang lain.

Penerapan kegiatan bermain monopoli religius bertujuan untuk meningkatkan perilaku religius pada anak yang meliputi anak mampu melakukan gerakan sholat dengan benar, melafalkan doa sebelum dan sesudah bangun tidur, melafalkan surat annas, dan bersikap dermawan. Dalam hal ini anak belajar menghafalkan dan melafalkan dengan benar dan baik. Sedangkan menurut Rachman (2011 : 61) mengatakan bahwa ketika anak memasuki masa keemasan yaitu (0 – 5 tahun), ia membutuhkan proses pendidikan yang mengarah pada perkembangan intelektual, emosional, dan spiritual secara seimbang dengan berbagai metode yang digunakan.

Guru tidak hanya mengajak anak bermain monopoli religius begitu saja tetapi guru harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan menghidupkan suasana agar dalam bermain lebih menarik dan anak tidak merasa bosan dalam memainkannya. Guru mengajak anak berkomunikasi dalam bermain

yaitu dengan anak membaca sendiri kartu kegiatan anak sholeh dan guru membantu anak yang belum mampu membaca dengan baik.

Dalam meningkatkan perilaku religius pada anak guru harus memperhatikan beberapa kesalahan yang dapat menghancurkan perilaku religius anak yaitu ucapan guru tidak sesuai dengan perbuatan, kedua orang tua tidak sepakat atas cara tertentu dalam pendidikan anak, orang tua harus memperhatikan anak dalam nonton televisi karena televisi banyak yang dapat merusak kecerdasan spiritual anak, menyerahkan tanggung jawab pendidikan anak kepada pengasuh, guru menampakkan kelemahannya dalam mendidik anak, guru berlebihan dalam memberikan hukuman, guru berusaha mengekang anak dalam mengikuti pembelajaran secara berlebihan, dan guru mendidik anak dengan rasa tidak percaya diri atau ragu-ragu (Al-Tanabany, 2012).

Hasil penelitian di kelas, dari 20 anak mereka sangat antusias dan memperhatikan dan mendengarkan cara bermain monopoli religius yang disampaikan bu guru. Sesekali mereka bercerita pernah melakukan sholat di rumah bersama ayah dan mamanya, pernah berbagi dengan temannya, suka berinfaq di masjid, sudah hafal surat an nas, kalau tidur membaca do'a, seperti yang ada di gambar monopoli religi tersebut. Namun ada satu siswa kurang begitu tertarik dengan metode tersebut, dia suka asik dengan dunianya sendiri, misalnya dengan memainkan tangannya membentuk mobil-mobilan kemudian memerankannya. Penilaian untuk siswa berupa pemberian kode ketika proses belajar mengajar berlangsung, kode tersebut yaitu: 1. Ketika anak belum mampu melaksanakan tugas maka anak tersebut di beri kode BB (belum berkembang), 2. Anak sudah mampu menyelesaikan tugasnya tapi masih di bantu oleh gurunya maka anak tersebut di beri kode MB (mulai berkembang), 3. Anak sudah mampu menyelesaikan tugas dengan mandiri tanpa di bantu oleh gurunya maka anak tersebut mendapat kode BSH (berhasil sesuai harapan), 4. Anak mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik dan mandiri dan dia sudah mempu membantu temannya yang kesulitan maka dia akan mendapatkan kode BSB (berhasil sangat baik). Dengan pemberian kode tersebut guru dapat mengetahui perkembangan anak didiknya. Penilaian harian juga bisa membantu guru ketika melaporkan perkembangan anak. Hasil dari aspek yang dikembangkan dan indikator yang dicapai peneliti hanya meneliti satu aspek saja yakni aspek perilaku religius yang mencakup Gerakan sholat, melafalkan doa sehari-hari, surat-surat pendek, dan kegiatan bersedekah. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain monopoli religius dengan media papan monopoli religius dapat meningkatkan perilaku religius anak dengan baik karena selain memberikan inovasi baru dalam pembelajaran, pembelajaran di kelas agar tidak kelihatan monotone dan

menambah daya tarik tersendiri bagi anak sehingga anak dapat benar-benar menikmati dan memahami bermainnya yang akan berdampak positif bagi peningkatan perilaku religius anak.

D. Simpulan

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan monopoli religius terdapat beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan antara lain: a). Menyediakan media monopoli religius yang digunakan sebagai media dan alat bermainan; b). Mengajak anak untuk mengamati langsung media monopoli religius, hal ini bertujuan untuk menarik minat anak tentang media dan alat permainan yang akan digunakan yakni monopoli religius, c). Memberikan kesempatan pada anak untuk memainkan alat permainan monopoli religius d). mengulangi materi dari kegiatan menggunakan alat permainan monopoli religius. e). melaksanakan evaluasi terhadap perkembangan perilaku religius anak setelah menggunakan alat permainan monopoli religius.

Permainan monopoli religius digunakan sebagai salah satu alternatif dalam menanamkan perilaku religius anak dengan cara yang menyenangkan dan dapat dilakukan berulang. Selain itu, materi dalam permainan dapat diganti berdasarkan kebutuhan dan tujuan materi yang diperlukan oleh guru. Dengan hasil pembelajaran yang dilaksanakan di kelompok A RA Alfutuhiyyah Muncar dalam penanaman perilaku religius anak terdapat dapat meningkatkan perilaku religius anak dengan baik hal ini dibuktikan dengan dari 20 anak kelompok A mengalami peningkatan perilaku religius, 5 anak mulai berkembang, 15 anak berkembang sesuai harapan di hampir semua indikator, dan untuk kategori belum berkembang dan berkembang sangat baik tidak ditemukan pada 20 anak tersebut.

Daftar Rujukan

- Al-Tanabany, D. W. (2012). Rahasia Mendidik Anak Seperti Rasul. *Jakarta: Kunci Aksara*.
- Brainerd, E., & Menon, N. (2015). Religion and health in early childhood: Evidence from South Asia. *Population and Development Review*, 41(3), 439–463.
- Daeng, H. (2009). Metode Permainan dalam Pembelajaran. Tersedia: [http://Belajarpsikologi.com/\[8 Desember 2010\]](http://Belajarpsikologi.com/[8 Desember 2010]).
- Hemming, P. J. (2016). Childhood, youth, and religious identity: Mapping the terrain. *Identities and subjectivities*, 51–68.
- Musfiroh, T. (2005). Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan. *Jakarta: Depdiknas*.
- Nurjatmika, Y. (2012). Ragam Aktivitas Harian Untuk TK. *Yogyakarta: Diva Pres*.

- Rosmiati, A. (2014). Teknik stimulasi dalam pendidikan karakter anak usia dini melalui lirik lagu dolanan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan (Journal of Performing Arts)*, 15(1), 71–82.
- Sabi'ati, A. (2016). Membangun Karakter AUD dalam Pengembangan Nilai Agama dan Moral di RA Masyithoh Pabelan Kab. Semarang. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 1–14.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN PENDEKATAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA.
- Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Power Books.
- Triandini, Y., & Atiyyah, S. (2020). PENERAPAN PERMAINAN KERETA ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 44–54.