

**KARTU ISLAMI BERBASIS BUDAYA LOKAL SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN  
EMOTIONAL SPIRITUAL QUOTIENT PADA  
ANAK SEKOLAH DASAR**

**Hasnih<sup>1</sup>, Kartika<sup>2</sup>, dan Amanda Juanda<sup>3</sup>**

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar<sup>1</sup>*

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar<sup>2</sup>*

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar<sup>3</sup>*

hasnihpgsd13@gmail.com

ickhakartika@gmail.com

juanda.amanda@gmail.com

**ABSTRAK**

*Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan suatu bangsa. Salah satu jenjang pendidikan formal yang paling berperan dalam hal pengembangan karakter bangsa adalah sekolah dasar (SD). Anak sekolah dasar dikatakan sebagai masa bahagia karena masa tersebut digunakan lebih banyak dengan bermain. Permainan penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam permainan terdapat berbagai masalah yang menuntut anak untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Kartu islami merupakan permainan kartu yang dimainkan oleh siswa sekolah dasar dengan jumlah pemain 4 hingga 5 orang yang bertujuan untuk mengenalkan anak mengenai islam dan budaya lokal sejak dini. Kartu Islami sebagai media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual pada anak sekolah dasar melalui pengetahuan agama dan pengenalan budaya dalam media kartu.*

***Kata Kunci: Anak Sekolah Dasar, Kartu Islami, Budaya Lokal dan Emotional Spiritual Quotient (ESQ)***

**ABSTRACT**

*Education has a very important role for a nation. One of the most formal education levels plays a role the character development of the nation is an elementary school (SD). Elementary school children said to be a happy time for the period is used more by playing. The game is important for brain development, to improve concentration and practice to solve the problems properly and quickly because in the game there are various problems that require the child to solve it quickly and accurately. Islamic card is a card game played by elementary school students with a number of players 4 to 5 people that aim to introduce children about Islam and local culture from an early age. Islamic card as innovative instructional media can*

*improve emotional and spiritual intelligence on elementary school children through the introduction of religious knowledge and culture in the media card.*

***Keywords: Elementary School Children, Cartoon Islami, Local Culture and Emotional Spiritual Quotient (ESQ)***

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal utama yang harus diperoleh seseorang sebagai bekal utama dalam menjalani kehidupan, yang bertujuan untuk mengubah sikap dan tatanan tingkah laku seseorang atau segolongan masyarakat tertentu. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan suatu bangsa, bahkan pendidikan selalu menjadi hal utama yang harus diprioritaskan. Hal ini disebabkan karena kemajuan suatu bangsa dinilai dari mutu manusianya, dan untuk mencapai hal tersebut maka pendidikanlah yang harus menjadi patokan umum.

Proses belajar dalam jenjang pendidikan sekolah dapat menghasilkan suatu perubahan pada manusia, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan (kognitif). Namun, fungsi pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kompetensi itu saja tetapi juga untuk mengembangkan atau membentuk

karakter peserta didik (afektif). Salah satu jenjang pendidikan formal yang paling berperan dalam hal tersebut adalah Sekolah Dasar (SD). Jenjang pendidikan ini seringkali diartikan sebagai wadah paling utama dari segala jenjang yang ada, karena pada jenjang inilah seorang anak mengenal dunia pendidikan formal untuk pertama kalinya.

Berdasarkan data yang dihimpun dalam Republik Online jumlah Sekolah Dasar (SD) yang ada di Indonesia saat ini adalah 148 ribu sekolah (Yuwanto: 2010). Objek dari jenjang pendidikan ini adalah anak-anak yang masih berusia belia yakni usia 6-12 tahun. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan metode pembelajaran khusus untuk mengajak mereka, mengingat anak-anak di usia seperti itu memiliki kecenderungan untuk lebih mengenal dunia permainan dibandingkan dengan dunia pengetahuan.

Metode pembelajaran yang paling umum juga digunakan untuk siswa sekolah dasar adalah metode pembelajaran bermain sambil belajar. Metode ini menggabungkan antara teknik pembelajaran dengan teknik permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain sesuai dengan usia siswa sekolah dasar. Metode pembelajaran ini dianggap lebih baik karena menyenangkan dan memudahkan siswa untuk dapat menangkap pelajaran. Pembelajaran yang menggabungkan teknik bermain di dalamnya dapat mengasah kemampuan berpikir siswa tanpa terbebani, dengan demikian, proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Banyak media pembelajaran yang disajikan dalam model pembelajaran, hanya sedikit media pembelajaran yang menanamkan nilai agama yang memprioritaskan pada pengembangan kecerdasan spiritual, hal ini perlu dilakukan agar seorang anak dapat mengetahui aturan-aturan agama. Selain itu, pengenalan budaya juga merupakan sesuatu yang penting untuk diketahui oleh peserta didik. Media pembelajaran tersebut dapat

berupa permainan edukasi yang disenangi oleh anak-anak. Salah satu permainan yang banyak digemari dan bermanfaat bagi anak-anak yang dikategorikan hampir punah adalah permainan kartu kwartet.

Maka dari itu dibutuhkan permainan yang mengandung unsur pendidikan dengan memadukan pengetahuan agama dan pengenalan budaya sehingga dapat meningkatkan kecerdasan anak baik intelektual, emosional maupun spiritual. Oleh karena itu, penulis menawarkan sebuah solusi yaitu “Kartu Islami Berbasis Budaya Lokal sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan *Emotional Spiritual Quotient* pada Anak Sekolah Dasar”. Dengan adanya media pembelajaran yang memadukan permainan ini diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan dan dapat memberikan pendidikan moral pada anak sekolah dasar sehingga tercipta generasi masa depan yang berakhlak dan dapat melestarikan budaya bangsa.

## **METODE PENULISAN**

### **Jenis Tulisan**

Jenis tulisan yang digunakan dalam karya tulis ilmiah ini adalah

penelitian pustaka (*library research*), yang bersifat deskriptif dengan memaparkan dan menggambarkan Kartu Islami Berbasis Budaya Lokal sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan *Emotional Spiritual Quotient* pada Anak Sekolah Dasar.

### **Objek Tulisan**

Objek dari tulisan ini adalah Kartu Islami Berbasis Budaya Lokal sebagai Media Pembelajaran. Selain itu, melihat manfaat Kartu Islami dalam meningkatkan *Emotional Spiritual Quotient* pada anak sekolah.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data-data yang di peroleh dalam karya tulis ilmiah ini adalah berupa data sekunder yaitu data dari berbagai literatur untuk mendapat atau memperoleh dasar dan kerangka teoritis mengenai masalah yang dibahas atau mencari informasi yang erat hubungannya dengan rumusan masalah. Seperti data dari internet, jurnal, artikel, buku, dan lain-lain.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan Penulis dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan melakukan beberapa tahap: Reduksi data (*data*

*reduction*), Penyajian Data (*data display*) dan Penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*).

## **ANALISIS DAN SINTESIS**

### **Aturan Permainan Kartu Islami**

Proses belajar mengajar sebaiknya guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru dapat menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran. Media tersebut berupa kartu yang dapat dimainkan. Permainan ini disusun dengan pola yang logis untuk mendekatkan anak sekaligus menumbuhkan cintanya pada islam yaitu dengan menampilkan serta memperkenalkan hal-hal menarik dalam islam dan budaya kepada anak dengan bermain. Permainan tersebut berupa kartu islami sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual seorang anak atau yang biasa disebut dengan *Emotional Spiritual Quotient* (ESQ). Permainan kartu ini dimainkan oleh empat hingga lima anak. Jumlah kartu yaitu sebanyak 24 kartu, terdiri dari 6 judul tentang islam dan 24 gambar mengenai budaya.

Permainan kartu islami ini terdapat aturan permainan yang harus dilakukan oleh setiap pemain, yaitu:

1. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dengan empat hingga lima anak di setiap kelompok.
2. Kartu dikocok dan dibagi kepada para pemain. Masing-masing pemain mendapatkan empat lembar kartu. Sisa kartu ditumpuk dengan arah terbalik.
3. Penetapan giliran atau penentuan pemain pertama dilakukan dengan hompimpa.
4. Kartu yang dipunyai adalah yang bercetak tebal.
5. Pada saat giliran bermain, pemain meminta kartu yang bercetak tipis pada teman lain untuk melengkapi grup kartu yang dimiliki.
6. Para pemain harus mengumpulkan kartu lain yang berjumlah empat kartu.
7. Pemain menyebutkan judul yang ada pada kartu, jika pemain yang dimintai memiliki kartu tersebut, maka dia harus menyerahkan kartunya, dan pemain pertama dapat melanjutkan permainan dan bertanya untuk kartu lainnya.
8. Jika kartu yang diinginkannya tidak ada, maka dia mengambil satu kartu dari tumpukan kartu yang tersisa, dan permainan dilanjutkan oleh pemain berikutnya. Permainan berlanjut hingga semua kartu habis. Pemain yang mengumpulkan kartu terbanyak memenangkan permainan.
9. Pemain yang menang dalam setiap kelompok berdiri dan berkata "*Islam is My Life*" agar diketahui posisi pemain yang menang.

Selama permainan berlangsung, guru memantau setiap kelompok. Setelah permainan selesai, guru meninjau ke setiap kelompok untuk melihat pemain yang menang dalam permainan. Untuk pemain yang menang disetiap kelompok, guru memberikan hadiah sebagai apresiasi kepada anak. Setelah itu, guru menanyakan semua kata yang mereka ketahui dan makna dari setiap kata. Kemudian anak-anak melakukan diskusi dengan teman kelompok bermainnya untuk mencari tahu makna dari kata tersebut. Setiap kelompok menginterpretasikan kata-kata tersebut sesuai dengan hasil diskusi. Setelah anak-anak

menafsirkan sendiri kata tersebut, guru menanggapi dan menjelaskan secara rinci dari setiap kata agar anak-anak mengerti. Dalam proses menjelaskan guru menanamkan nilai-nilai islam dan budaya agar anak dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **Manfaat Kartu Islami dalam Meningkatkan *Emotional Spiritual Quotient* (ESQ) pada Anak Sekolah Dasar**

Adapun manfaat kartu islami dalam meningkatkan *Emotional Spiritual Quotient* (ESQ) pada anak sekolah dasar, yaitu:

1. Manfaat kartu islami dalam meningkatkan *Intelligence Quotient* (IQ)  
Dengan bermain menggunakan kartu ini, pembacaan kata yang ada dalam kartu secara berulang-ulang selama permainan mempermudah siswa untuk mengingat kata tersebut tanpa memaksa anak untuk menghafalkannya.
2. Manfaat kartu islami dalam meningkatkan *Emosional Quotient* (EQ)

Permainan yang dilakukan dengan menggunakan kartu ini membuat anak-anak dalam kelas dapat berinteraksi dengan teman-teman kelompoknya. Adanya kartu islami ini dapat melibatkan siswa dalam proses instruksional secara langsung, anak bermain kartu secara berkelompok sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar aktif, efektif, dan kolaboratif dengan teman kelompoknya. Anak-anak dituntut untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam permainan, yakni mencari kartu yang judulnya sama dengan mencari empat sub judul yang ada pada teman yang lain. Jika semua sub judul didapat dari judul yang anak-anak inginkan berarti anak belajar untuk menyelesaikan permasalahan.

3. Manfaat kartu islami dalam meningkatkan *Spiritual Quotient* (SQ)

Dalam permainan kartu islami, jika permainan selesai anak-anak diajak untuk mengamati kartu-kartu tersebut dengan seksama. Untuk masing-masing kelompok, mereka diajak untuk

mengingat gambar yang terdapat pada masing-masing kartu islami tersebut dan menafsirkan sendiri maksud dari gambar yang ada dalam kartu.

Dalam permainan ini terdapat enam judul yang masing-masing judul memiliki empat sub judul. Judul tersebut antara lain adalah:

a. Ibadah

Ibadah merupakan segala perbuatan yang jika dilakukan akan mendapatkan pahala dan Allah SWT mencintai perbuatan tersebut.



Gambar 1 Kartu Islami dengan judul ibadah

b. Akhlak terpuji

Akhlak terpuji merupakan perilaku yang diharapkan kepada anak untuk bersikap baik sesuai dengan syariat islam atau yang dicontohkan oleh Rasulullah SAW dan para sahabatnya.



Gambar 2 Kartu Islami dengan judul akhlak terpuji

c. Akhlak tercela

Akhlak tercela merupakan perilaku yang dilarang dalam agama islam untuk dilakukan karena jika dilakukan akan mendapatkan dosa. Oleh karena itu, dengan adanya pengenalan kepada anak mengenai akhlak tercela dapat memberi anak pengetahuan bahwa akhlak tersebut tidak boleh ditiru.



Gambar 3 Kartu Islami dengan judul akhlak tercela

d. Sifat Nabi Muhammad SAW

Sifat nabi Muhammad SAW wajib untuk kita teladani. Sifat-sifat

nabi Muhammad SAW yaitu siddiq atau jujur, amanah atau dapat dipercaya, tabligh atau menyampaikan dan fathanah atau cerdas. Oleh karena itu, anak-anak harus diajari tentang sifat-sifat nabi Muhammad SAW sejak dini.



Gambar 4 Kartu Islami dengan judul sifat Nabi Muhammad SAW

e. Anak Shaleh

Anak shaleh adalah anak yang taat kepada Allah, yang amalnya bagus, sejalan dengan agama, serta bermanfaat bagi diri dan masyarakat banyak. Contohnya adalah jujur, birul walidain (berbakti pada orang tua), rajin belajar dan mengaji.



Gambar 5 Kartu Islami dengan judul anak shaleh

f. Kisah Nabi

Permainan kartu islami juga menampilkan gambar tentang kisah-kisah nabi yang memiliki kesabaran yang luar biasa dalam menghadapi ujian yang datang dalam hidupnya. Dengan adanya kisah-kisah nabi yang digambarkan dalam kartu, siswa diharapkan dapat mengambil pelajaran atau hikmah dari setiap kisah yang terlihat pada gambar.



Gambar 6 Kartu Islami dengan judul kisah nabi



Jika anak-anak menerapkan hal-hal yang ada dalam kartu ini secara tidak langsung dapat mempengaruhi spiritual anak sehingga dapat meningkatkan nilai-nilai dan moral anak agar lebih baik. Hal tersebut dapat membantu dalam menangani krisis moral ataupun meminimalisir terjadinya penyimpangan-penyimpangan yang banyak menimpa anak-anak sekarang ini.

Selain penanaman nilai-nilai agama juga dikenalkan budaya dari Sulawesi selatan. Untuk memperkenalkan budaya tersebut dengan menampilkan gambar budaya di belakang kartu islami. Adapun contoh kartu islami tampak depan dan tampak belakang yaitu:



Gambar 7 Kartu islami tampak depan dan tampak belakang

## PENUTUP Kesimpulan

Kartu islami merupakan permainan kartu yang mengandung unsur edukasi yang

terdiri dari 24 kartu, setiap kartu memiliki judul dan setiap judul memiliki empat subjudul. Permainan ini dimainkan secara berkelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 hingga 5 pemain. Kartu islami memiliki aturan permainan dan setiap pemain harus mengikuti aturan yang telah ditentukan. Selama permainan berlangsung seorang pendidik atau guru harus mengawasi jalannya permainan agar dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.

Kartu Islami mempengaruhi *Emotional Spiritual Quotient* pada anak sekolah dasar. Pembacaan kata yang berulang dalam permainan membuat anak dapat mengingat kata-kata tersebut tanpa harus menghafalnya, terjadinya interaksi anak dengan sesama temannya membuat anak aktif dan komunikasi anak berjalan efektif, dan pengetahuan anak akan agama islam dan budaya akan bertambah karena dalam permainan ini disajikan gambar-gambar kartun yang berkenaan dengan islam dan gambar mengenai budaya yang ada di Sulawesi Selatan. Dengan menerapkan hal-hal tersebut dapat mempengaruhi anak dalam mencapai

nilai-nilai spiritual dan moral anak menjadi lebih baik.

### Rekomendasi

1. Bagi guru, agar bisa menerapkan kartu islami berbasis budaya dalam meningkatkan *Emotional Spiritual Quotient* (ESQ) pada anak sekolah dasar.
2. Bagi pemerintah, dapat lebih berpartisipasi dalam menerapkan kartu islami sebagai media pembelajaran bagi anak sekolah dasar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Y. 2006. *Studi Islam Kontemporer*. Jakarta: Penerbit Sinar Grafika
- Agustian, A, G. 2001. *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual (ESQ)*. Jakarta Penerbit Arga Wijaya Persada
- Alder, H. 2001. *Boost Your Intelligence: Pacu EQ dan IQ Anda*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Al-Hafizh, M. 2012. *Pengertian Budaya dan Kebudayaan*. [www.referensimakalah.com/2012/11/pengertian-budaya-dan-kebudayaan.html](http://www.referensimakalah.com/2012/11/pengertian-budaya-dan-kebudayaan.html). Diakses pada tanggal 18 Januari 2015 pukul 16.57 WITA
- Ares, I. 2014. *Angka Kekerasan Anak di Indonesia Meningkat*. [www.lampost.com](http://www.lampost.com), Diakses 17 Januari 2015
- Berlian, Nur VA. 2012. *Identifikasi Faktor-faktor Budaya Lokal yang Memengaruhi Capaian Kinerja Pembangunan*. *Jurnal Kebudayaan* 7(2): 2. <http://www.balittra.litbang.dep tan.go.id>. Diakses pada tanggal 17 Januari 2015 pukul 12.45 WITA
- Dunia Psikologi. 2011. *Kecerdasan Emosional Pengertian, Definisi dan Unsur-Unsurnya*. [www.duniapsikologi.com](http://www.duniapsikologi.com). Diakses pada tanggal 15 Januari 2015 pukul 20.19 WITA
- Levi, N. 2012. *Pentingnya EQ (Kecerdasan Emosional) bagi Masa Depan Anak*. <http://edukasikompanya.com>. Diakses pada tanggal 17 Januari 2015 pukul 06.26 WITA
- Monty dan Fidelis. 2003. *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Penerbit Pustaka Populer Obor
- Prasetijo, Adi. 2009. *Keragaman Budaya Indonesia*. <http://etnobudaya.net>. Diakses pada tanggal 18 Januari 2015 Pukul 15.21 WITA
- Sam'ani. 2008. *Penerapan Emotional Spiritual Quotient (ESQ) untuk Meningkatkan Kinerja Karyawan*, Vol. 8 No. 1, April 2008, Hal 31

- Suryabrata, S. 2000. *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Yayang, R. 2013. *Pengertian Kecerdasan Spiritual IQ, EQ, SQ, dan ESQ*. <http://yayangrahman.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 18 Januari 2015 pukul 07.51 WITA
- Yuberti, Y. 2012. *Penggunaan Media Kartu Bilangan dalam Pembelajaran Matematika Kelas II SDN 05 Temu*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pontianak.
- Yuwanto, Endro. 2010. *Seluruh SD Indonesia Harus Memiliki Perpustakaan*. <http://www.republika.co.id>. Diakses pada tanggal 15 Januari 2015 pukul 07.15 WITA
- Zohar, D dan Marshal, I. 2001. *SQ: Memanfaatkan Kecerdasan Spritual dalam Berfikir Integralistik dan Holistik untuk Memaknai Kehidupan*. Bandung