



MOPEKER (MONOPOLI PENDIDIKAN KARAKTER) SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI

Kasma¹, Amzal Adam², Nur Azmi³

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Makassar¹

Manajemen, Universitas Muhammadiyah Makassar²

Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Makassar³

kasmaseha1111@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan terdiri dari pendidikan formal dan informal. Pendidikan formal merupakan hal yang wajib ditempuh setiap warga Negara Indonesia sebagaimana yang tercantum dalam UU Dasar 1945 pasal 31 ayat 1-5 bahwa setiap warga Negara wajib menempuh pendidikan dasar dan dibiayai oleh pemerintah. Pendidikan sangat berpengaruh dalam menentukan dan mengasah *skills*, kecerdasan serta pembentukan karakter agar terhindar dari berbagai perilaku menyimpang. Anak usia dini berusia 0-8 tahun dan fase ini disebut sebagai *Golden Age* karena masa ini sangat menentukan seperti apa anak kedepannya jika kelak menjadi dewasa baik dari segi fisik, mental dan kecerdasan. Salah satu perilaku menyimpang dikalangan remaja yang sering terjadi adalah perilaku kekerasan dan seks bebas. Menurut hasil penelitian sebelumnya bacaan pornografi juga terbukti menjadi konsumsi remaja. Mayoritas responden (93%) menjawab pernah membaca buku-buku tersebut dan hanya 7% yang mengaku tidak pernah membacanya. Frekwensi membaca yang mereka lakukan adalah mayoritas responden (69%) menjawabnya jarang dan 29% menjawabnya sering melakukan serta yang sangat sering membaca hanya 2%. Hal ini terjadi karena saat ini sangat sulit untuk mendapatkan buku-buku tersebut selain harganya mahal, remaja juga malu untuk membelinya. Alternatifnya adalah melihat hal yang berbau pornografi di warung internet, selain murah juga tidak diketahui oleh orang. Perilaku menyimpang tersebut terjadi karena minimnya pendidikan karakter sejak dini. Oleh karena itu perlu adanya media yang dapat membentuk karakter anak khususnya pada pendidikan formal. Mopeker ini juga berfungsi sebagai permainan yang sangat menarik yang akan diterapkan pada siswa Sekolah Dasar kelas 2 agar peserta didik tidak merasa bosan dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru. Adapun pendekatan penulisan yang digunakanyaitu bersifat *library research* (penelitian kepustakaan) yang disajikan secara deskriptif kualitatif dengan data sekunder. Proses penerapan media pembelajaran mopeker yaitu: pengenalan media, pengaplikasian media, serta evaluasi. Lebih lanjut, *output* yang diharapkan adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab sehingga harapan pemerintah dalam menerapkan Kurikulum 2013 yang menekankan pada pembentukan karakter dapat terwujud.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Monopoli, Pendidikan Karakter

ABSTRACT

Education consists of formal and informal education. Formal education is something that must be taken by every citizen of Indonesia as stated in the 1945 Constitution Article 31 paragraph 1-5 that every citizen must take basic education and be funded by the government. Education is very influential in determining and honing skills, intelligence and character building in order to avoid a variety of deviant behaviors. Early childhood 0-8 years and this phase is referred to as the Golden Age because this period really determines what the child looks like in the future if he becomes a good adult. in terms of physical, mental and intelligence. One of the deviant behaviors among adolescents that often occurs is violent behavior and free sex. According to the results of previous studies, pornography reading also proved to be teenage consumption. The majority of respondents (93%) answered that they had read these books and only 7% claimed they never read them. The reading frequency that they did was that the majority of respondents (69%) answered it rarely and 29% answered that they often did and those who read very often only 2%. This happened because it was very difficult to get these books besides expensive, teenagers too embarrassed to buy it. The alternative is to look at pornography in internet cafes, besides being cheap is also unknown to people. This deviant behavior occurs because of the lack of character education from an early age. Therefore there is a need for media that can shape the character of children especially in formal education. This Mopeker also functions as a very interesting game that will be applied to grade 2 elementary school students so that students do not feel bored with the lecture method conducted by the teacher. The writing approach used is a library research (library research) which is presented qualitatively descriptive with secondary data. The process of applying mopeker learning media is: media introduction, media application, and evaluation. Furthermore, the expected output is the development of potential students to become human beings who are faithful, devoted to the Almighty God, noble, healthy, knowledgeable, capable, creative independent and become a democratic and responsible citizen so that the government hopes in implementing the Curriculum 2013 which emphasizes character building can be realized.

Keywords: *Early Childhood, Monopoly, Character Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan terdiri dari pendidikan formal dan informal. Pendidikan formal merupakan hal yang wajib ditempuh setiap warga Negara Indonesia sebagaimana yang tercantum dalam UU Dasar 1945 pasal 31 ayat 1-5 bahwa setiap warga Negara wajib menempuh pendidikan dasar dan dibiayai oleh pemerintah.

Usaha Indonesia yang dilakukan dalam rana pendidikan yaitu dengan menerapkan Sistem pendidikan nasional. Namun

kenyataannya sistem pendidikan nasional masih belum mampu diaplikasikan dengan baik sebagaimana mestinya. Seperti halnya pendidikan yang diterapkan terlalu berpacu pada nilai dengan penjelasan secara teori sehingga lebih sedikit mendapatkan pengajaran praktek dampaknya, para peserta didik kurang dalam pengimplementasian yang mereka dapatkan di bangku sekolah. Kondisi pendidikan di Indonesia saat ini cenderung melupakan pendidikan karakter dan kepribadian

yang unggul walaupun pemerintah mulai menerapkan sistem kurikulum 2013. Kurangnya pendidikan karakter yang diajarkan kepada para pelajar saat ini membuat banyak masalah yang timbul, seperti halnya krisis moral pada para pelajar tidak dapat terelakan akibatnya berbagai kasus bermunculan mulai dari ruang lingkup kehidupan masyarakat, pendidikan, keluarga bahkan sampai kepada kehidupan pemerintahan yang semakin meningkat setiap tahunnya.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Komite Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang menyatakan bahwa kekerasan pada anak selalu meningkat setiap tahunnya. Hasil pemantauan KPAI dari 2011 sampai 2014, terjadi peningkatan yang signifikan. "Tahun 2011 terjadi 2178 kasus kekerasan, 2012 ada 3512 kasus, 2013 ada 4311 kasus, 2014 ada 5066 kasus. 5 kasus tertinggi dengan jumlah kasus perbidang dari 2011 hingga april 2015. Pertama anak berhadapan dengan hukum hingga april 2015 tercatat 6006 kasus. Pendidikan 1764 kasus, kesehatan dan napza 1366 kasus serta

pornografi dan cybercrime 1032 kasus. Besarnya potensi anak menjadi korban ataupun pelaku kekerasan dengan fokus kekerasan pada anak ada 3, yaitu dilingkungan keluarga, dilingkungan sekolah dan dilingkungan masyarakat.

Hasil monitoring dan evaluasi KPAI tahun 2012 di Provinsi menunjukkan bahwa 91 persen anak menjadi korban kekerasan di lingkungan keluarga. 87,6 persen dilingkungan sekolah dan 17,9 persen dilingkungan masyarakat (setyawan, 2015). Meskipun kasus kekerasan sempat menurun di tahun 2016, akan tetapi kembali mencuat di tahun 2017 yaitu sebanyak 84 persen anak usia 12 tahun hingga 17 tahun pernah mengalami korban kekerasan. (Priliawito, 2017). Perilaku seks bebas juga marak terjadi dikalangan pelajar. Tercatat sekitar 62,7 persen remaja Indonesia telah melakukan hubungan seks diluar nikah. 20 persen dari 94.270 wanita yang mengalami hamil diluar nikah juga berasal dari kelompok usia remaja dan 21 persen diantaranya pernah melakukan aborsi. Lalu pada kasus terinfeksi HIV dalam rentang 3

bulan sebanyak 10.203 kasus, 30 persen penderintanya berusia remaja. (Fitrianto, 2014)

Berbagai kasus lain dalam rana pemerintahan atau politik khususnya para pejabat juga menjadi salah satu faktor kurangnya pendidikan karakter yaitu diantaranya kasus korupsi yang dibuktikan dengan data statistik yang dilakukan Mahkamah Agung (MA) penanganan kasus korupsi tahun 2016 mencapai 453 perkara, menempati urutan kedua setelah narkoba. Perkara korupsi yang terjadi saat ini tak hanya menjerat pejabat namun juga pegawai peradilan, mulai dari hakim, panitera, hingga staf pengadilan terlibat kasus suap (Pratiwi, 2016).

Banyaknya kasus yang ditimbulkan dari kurangnya pendidikan karakter diantaranya kasus kekerasan kalangan remaja, perilaku seks bebas, korupsi dan pembentukan pemerintahan dinasti serta lain sebagainya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam adalah penelitian kepustakaan (*library research*).

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data Sekunder yaitu data yang didapatkan dari buku, *ebook*, jurnal, media online, dan internet.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan kepustakaan. Teknik analisis data yang peneliti lakukan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Penarikan kesimpulan dan verifikasi data yang digunakan adalah menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi dengan mencari makna setiap informasi dan data-data yang diperoleh dari berbagai sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media edukasi permainan Monopoli Pendidikan Karakter (Mopeker) merupakan salah satu inovasi permainan monopoli yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan monopoli ini adalah untuk menguasai semua petak diatas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukan properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Berbeda dengan

konsep Mopeker yang serupa tapi tak sama, memiliki konsep berbeda yang diperuntukkan untuk mendidik siswa dan membentuk karakter sehingga mereka memiliki kepribadian yang baik dan mampu menjadi penerus bangsa yang berkarakter. Adapun manfaat dalam konsep Mopeker yakni mengajarkan siswa kelas 2 Sekolah Dasar untuk mengetahui ganjaran perilaku yang mereka dapatkan dalam setiap kolom Mopeker, belajar memecahkan masalah, mampu membedakan perilaku yang baik dan buruk, mengembangkan nalar dan imajinasi siswa, pemain adalah siswa yang bermain dalam kolom sehingga mereka berperan langsung di media Mopeker serta meningkatkan intelektual dan kecerdasan logika siswa dalam berperilaku. Mopeker dapat dimainkan dimanapun dan kapanpun akan tetapi lebih baik lagi ketika dimainkan diruang lingkup sekolah dibawah pengawasan guru. Adapun tahapan bermain media Mopeker akan dijabarkan sebagai berikut:

Pengenalan Media

Langkah awal sebelum menerapkan media Mopeker yaitu

dengan memperkernalkan media tersebut kepada siswa-siswi. Pada tahap ini gurulah yang berperan aktif dalam mensosialisasikan Mopeker untuk dapat diperkenalkan kepada para siswa. Substansialnya adalah agar siswa mengetahui tujuan dari Mopeker serta memahami aturan dan tata cara bermain. Ada dua poin penting dalam media pembelajaran Mopeker ini ialah belajar dan bermain, jadi siswa dalam proses pembelajarannya tidak merasa ada tekanan serta bosan pada saat memainkan Mopeker tersebut.

Adapun gambar monopoli pendidikan karakter ini yaitu lebih menanamkan pendidikan karakter sehingga anak-anak muda memainkan jenis permainan ini. Jenis permainan ini didesain sedemikian mungkin untuk memudahkan anak-anak dalam meningkatkan pendidikan karakter.

Mopeker merupakan salah satu jenis permainan anak usia dini yang cocok diajarkan oleh guru di Sekolah karena memudahkan bagi anak untuk memahami pendidikan karakter.

Berikut gambar media mopeker seperti dibawah ini:



Gambar 1. Gambar Mopeker

Pengalikasian Media Mopeker

Pengalokasian Mopeker merupakan tahap yang paling penting karena disinilah siswa akan belajar sambil bermain mengenai perilaku baik dan buruk, serta mengetahui ganjaran atau hukuman ketika mereka melakukan perbuatan tersebut. Karena dalam permainan Mopeker ini di sinkronkan dengan kehidupan yang sebenarnya terjadi terkhusus pada lingkungan sekitar siswa. Sehingga mereka secara sadar atau tidak sadar akan terbentuk karakter mereka pada saat mereka memainkan permainan monopoli tersebut secara berulang-ulang. Berikut aturan main Mopeker serta

waktu dan kondisi kapan dapat dimainkan.

1. Persiapan

Media permainan diletakkan di ruangan yang cukup luas. Kartu hijau dan merah di letakkan terbalik di dalam petak yang tersedia. Para pemain pada permulaan diberi bintang sebanyak 10 dan dana sebesar Rp 10.000 selebihnya bintang dan uang diserahkan kepada bank. Pejabat bank dikelola guru atau siswa lain yang tidak bermain

2. Permulaan

Pemain melempar dadu secara bergiliran, angka yang terbanyak main dahulu yaitu

mendapatkan angka 6 baru pemain dapat berjalan. Permainan dimulai dari petak sesuai petunjuk arah panah, dimana biji-biji pemain berhenti, kolom berisi perilaku harus mencabut sebuah kartu misalkan pemain tejatuh di kolom “sabar” maka pemain tersebut harus mencabut kartu berwarna hijau (prilaku baik) bersampulkan kartu sabar lalu siswa wajib dan berhak mengikuti arahan dan petunjuk dari kartu tersebut. Berikut isi pesan dan petunjuk dari kartu hijau dan merah yakni:

a). Kartu Hijau

Ada 15 sifat dan prilaku beserta isinya yang ada di kartu hijau yaitu:

- 1) Berdoa, petunjuknya yaitu mendapat tambahan bintang sebanyak 4 bintang
- 2) Sabar, petunjuknya yaitu mendapat tambahan bintang sebanyak 3 bintang
- 3) Kerja sama, petunjuknya yaitu mendapat tambahan

- bintang sebanyak 2 bintang
- 4) Percaya diri, petunjuknya yaitu mendapat tambahan bintang sebanyak 1 bintang
- 5) Bersyukur, petunjuknya yaitu mendapat tambahan bintang sebanyak 2 bintang
- 6) Jujur, petunjuknya yaitu Anda mendapat tambahan bintang sebanyak 4 bintang
- 7) Husnuzan, petunjuknya yaitu mendapat tambahan bintang sebanyak 2 bintang
- 8) Adil petunjuknya yaitu Petunjuknya mendapat tambahan bintang sebanyak 2 bintang
- 9) Ibadah, petunjuknya yaitu mendapat tambahan bintang sebanyak 5 bintang
- 10) Bergaya hidup sederhana, petunjuknya anda mendapat tambahan bintang sebanyak 1 bintang

-
- | | |
|--|---|
| <p>11) Toleransi petunjuknya yaitu bintang sebanyak 3 bintang</p> <p>12) Disiplin petunjuknya yaitu mendapat tambahan bintang sebanyak 4 bintang</p> <p>13) Belajar, petunjuknya adalah “Anda mendapat tambahan bintang sebanyak 5 bintang”</p> <p>14) Sopan santun, petunjuknya yaitu mendapat tambahan bintang sebanyak 3 bintang</p> <p>15) Tanggung Jawab, petunjuknya yaitu mendapat tambahan bintang sebanyak 4 bintang</p> <p>b. Kartu Merah</p> <p>1) Taruhan, petunjuknya yaitu mendapat pengurangan bintang sebanyak 3 bintang</p> <p>2) Mencela, petunjuknya yaitu mendapat pengurangan bintang sebanyak 3 bintang</p> <p>3) Berbohong, petunjuknya yaitu mendapat pengurangan bintang sebanyak 3 bintang</p> | <p>4) Seks bebas, petunjuknya yaitu mendapat pengurangan bintang sebanyak 5 bintang</p> <p>5) Mencuri, petunjuknya yaitu mendapat pengurangan bintang sebanyak 4 bintang</p> <p>6) Iri hati, petunjuknya yaitu mendapat pengurangan bintang sebanyak 1 bintang</p> <p>7) Malas, petunjuknya yaitu mendapat pengurangan bintang sebanyak 2 bintang</p> <p>8) Berkelahi, petunjuknya yaitu mendapat pengurangan bintang sebanyak 4 bintang</p> <p>9) Tawuran, petunjuknya yaitu mendapat pengurangan bintang sebanyak 4 bintang</p> <p>10) Narkoba, petunjuknya yaitu mendapat pengurangan bintang sebanyak 5 bintang</p> <p>11) Berkata kasar, petunjuknya yaitu mendapat pengurangan bintang sebanyak 2 bintang</p> <p>12) Kekerasan, petunjuknya yaitu mendapat pengurangan bintang sebanyak 5 bintang</p> |
|--|---|

- 13) Suudzan, petunjuknya yaitu mendapat pengurangan bintang sebanyak 2 bintang
- 14) Membaca Atau Menonton Film Porno, petunjuknya yaitu mendapat pengurangan bintang sebanyak 4 bintang
- 15) Mengambil hak orang lain, petunjuknya yaitu “Anda mendapat pengurangan bintang sebanyak 4 bintang

Aturan ini berlaku kepada semua pemain yang bermain wajib mengambil kartu baik itu hijau atau merah sesuai dengan kolom tempat dimana dia berhenti sampai akhirnya berada digaris finish.

c. Hukuman dan Ganjaran

Pada media Mopeker terdapat kolom *zonk* dan *congratulation* yang apabila seorang pemain atau siswa terjatuh disalah satu kolom tersebut maka akan mendapat konsekuensi sebagai berikut

- 1) Apabila seorang pemain jatuh dikolom *zonk* maka dia akan dimasukkan ke kolom penjara, dan tidak dapat bermain kecuali dari ketiga pemain lainnya sudah melempar dadu

barulah pemain yang berada dikolom penjara dapat masuk kembali, akan tetapi harus mulai dari star. Pemain yang baru mulai star, berhak melempar dadu selama 3 kali dengan syarat bisa berjalan jika dadu yang dilempar untuk berangka 6, lalu melempar kembali untuk mula berjalan.

- 2) Apabila seorang pemain jatuh dikolom *congratulation* maka dia berhak mendapatkan kesempatan melempar dadu dan mencabut dadu *congratulation* pada kartu berwarna hijau dan wajib mengikuti petunjuk atau pesan pada kartu *congratulation* tersebut.

d. Penjara

- 1) Pemain masuk dalam kolom *zonk* harus masuk penjara
- 2) Pemain berhenti dikolom keburukan selama 5 kali harus masuk penjara.
- 3) Pemain kehabisan bintang maka harus masuk penjara
- 4) Pemain kehabisan bintang dan uang maka akan dieleminasi

e. Keluar penjara

Seorang pemain dapat keluar penjara jika:

- a. Masuk penjara karena *zonk* maka harus membayar denda sebesar RP.3000 ditambah mengambil 2 bintang
- b. Masuk penjara karena 5 kali berhenti dikolom keburukan maka harus membayar denda sebesar RP.5000
- c. Masuk penjara karena kehabisan bintang maka harus membayar denda sebesar Rp. 5000

Evaluasi Pembelajaran

Tahap evaluasi dilakukan untuk menghindari kesalahan perhitungan target, memilih strategi dan merasa telah mencapai tujuan. Berangkat dari evaluasi kita dapat mengetahui seberapa besar atau kecil capaian dari media Mopeker sehingga dapat dilakukan pembenahan dan juga peningkatan. Tahap evaluasi dilakukan ketika semua pemain sampai di garis finish maka akan dilakukan proses tanya jawab yaitu guru menanyakan semua yang dilewati siswa dikolom mopeker perihal tentang tanggapan, ganjaran dan serta apa yang mereka bisa

tangkap dari setiap pesan yang ada dikolom. Disamping itu tahap evaluasi juga dilakukan perhitungan bintang dan uang yang dimiliki oleh siswa, jadi bagi pemain atau siswa yang memiliki bintang dan uang terbanyak maka dialah yang dinyatakan sebagai seorang pemenang dan berhak mendapatkan piala. Evaluasi juga dapat dilihat dari sikap siswa selama telah beberapa kali memainkan media mopeker sehingga bisa menarik kesimpulan akan pengaruh positif dari media mopeker

KESIMPULAN

Media edukasi permainan Monopoli Pendidikan Karakter (Mopeker) merupakan salah satu inovasi permainan monopoli dengan menekankan nilai-nilai pendidikan karakter terhadap siswa sekolah dasar. Penerapan media mopeker mengajarkan siswa kelas 2 Sekolah Dasar untuk mengetahui ganjaran perilaku yang mereka dapatkan dalam setiap kolom Mopeker, belajar memecahkan masalah, mampu membedakan perilaku yang baik dan buruk, mengembangkan nalar dan imajinasi siswa, pemain adalah siswa

mereka berperan langsung di media Mopeker serta meningkatkan intelektual dan kecerdasan logika siswa dalam berperilaku. Penerapan media mopeker dimulai dari tahap pengenalan media, pengaplikasian media dan evaluasi.

SARAN

1. Bagi masyarakat
Mopeker membutuhkan dukungan penuh dari masyarakat dengan lebih memberikan pelajaran media mopeker sebagai media bermain sambil belajar serta orang tua berperan aktif dalam mengawasi dan menjaga anak mereka agar para pelajar atau anak tidak terjerumus dalam pergaulan yang salah dan tindakan kriminal.
2. Bagi pemerintah
Mopeker memerlukan kontribusi besar dari pemerintah khususnya para guru, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan beserta pihak terkait lainnya Dengan berupa bantuan dana dan tenaga dalam merealisasikan terbentuknya pengembangan media mopeker agar lebih baik

lagi untuk diterapkan terhadap siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Firianto, AR. (2014). Data remaja melakukan seks pra nikah. Diakses dari kompasiana.com
- Lusiana, N. (2015). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kebidanan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pratiwi, PS. (2016). Perkara korupsi meingkat tahun 2016 . Diakses dari (<https://m.cnnindonesia.com>)
- Priiawito, E. (2017). Data kasusbulliy. Diakses dari viva.co.id
- Siskawati, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*. Vol. 1 (1). Diakses dari media.neliti.com
- Sujarweni, VW. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Setyawan, D. (2015). Data kasus kekerasan pada anak. Diakses dari www.kpai.go.id