



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS KOKAMI (KOTAK KARAKTER AKHLAK MULIA ISLAMI) TAHUN 2025

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam ajaran Islam, pembentukan akhlak merupakan tujuan utama pendidikan. Al-Qur'an dan Nabi Muhammad menjadi sumber utama teladan akhlak mulia. Rasulullah dikenal sebagai *uswatun hasanah* (teladan yang baik) dalam segala aspek kehidupan. Namun, di era modern, internalisasi nilai-nilai tersebut membutuhkan pendekatan yang lebih kreatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Perkembangan teknologi dan perubahan sosial memengaruhi perilaku anak. Metode ceramah yang monoton seringkali membuat siswa kurang tertarik dan sulit memahami penerapan nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang: menarik dan menyenangkan, melibatkan partisipasi aktif siswa, mendorong kerja sama dan komunikasi, mengaitkan materi dengan situasi nyata

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Melalui permainan, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga: berpikir kritis, mengambil keputusan, berlatih memecahkan masalah, menginternalisasi nilai melalui pengalaman langsung.

Kabupaten Empat Lawang sebagai daerah yang kental dengan nilai-nilai religius dan kekeluargaan, memiliki komitmen kuat untuk membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga berakhlak islami. Namun, di tingkat pendidikan dasar, khususnya Kelas 1 SD, metode pembentukan karakter seringkali masih bersifat verbal dan kurang sistemik.

Sekolah dasar biasanya hanya memilih fokus pada pembelajaran umum untuk anak-anak, seperti membaca dan menghitung. Padahal nilai religius sangat penting untuk membentuk karakter dan akhlak anak di kemudian hari. Untuk menarik minat anak, maka diperlukan inovasi dalam mengemas pembelajaran menjadi menarik.

Anak usia dini membutuhkan pendekatan yang lebih konkret, visual, dan menyenangkan untuk internalisasi nilai-nilai akhlak. Berdasarkan observasi di beberapa sekolah dasar di Empat Lawang, diperlukan sebuah alat bantu yang mampu memotivasi siswa secara konsisten, melibatkan emosi positif, dan memberikan umpan balik langsung

atas perilaku baik mereka. KOKAMI hadir sebagai jawaban atas kebutuhan tersebut, dengan memadukan kearifan lokal yang religius dengan prinsip pedagogis modern yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

B. Tujuan

Inovasi KOKAMI (Kotak Karakter Akhlak Mulia Islami) dikembangkan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kualitas karakter dan akhlak generasi muda di Kabupaten Empat Lawang, khususnya membentuk kebiasaan dan karakter Islami (akhlakul karimah) pada siswa Kelas 1 SD melalui metode pembiasaan yang menyenangkan. Menciptakan sistem penghargaan yang sederhana, visual, dan efektif untuk memperkuat perilaku positif siswa. Meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam berperilaku baik, beribadah, dan berinteraksi sosial sesuai tuntunan agama. Memberikan alat bantu yang praktis bagi guru dalam mendidik karakter siswa secara sistematis dan terukur. Meningkatkan keterlibatan orang tua dalam memantau perkembangan karakter anak melalui laporan dari Buku Tabungan Akhlak.

Adapun tujuan pengembangan KOKAMI yaitu: Menanamkan nilai akhlak Islami sejak dini, membantu siswa memahami penerapan akhlak dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

C. Manfaat

Penerapan inovasi KOKAMI (Kotak Karakter Akhlak Mulia Islami) memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan kualitas karakter dan akhlak generasi muda di Kabupaten Empat Lawang. Inovasi ini memberikan dampak langsung pada pengetahuan islami anak dan membentuk karakter

KOKAMI membantu siswa memahami dan mengamalkan nilai-nilai akhlak yang bersumber dari Al-Qur'an dan keteladanan Nabi Muhammad. Nilai seperti jujur, tanggung jawab, disiplin, dan tolong-menolong tidak hanya dipelajari secara teori, tetapi juga dipraktikkan melalui situasi dalam permainan.

KOKAMI mendorong partisipasi aktif siswa sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru (teacher-centered), melainkan pada siswa (student-centered). Karena dikemas dalam bentuk permainan, KOKAMI membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Siswa lebih antusias dan aktif dibandingkan dengan metode ceramah yang monoton.

Terdapat beberapa manfaat inovasi permainan KOKAMI (Kotak Karakter Akhlak Mulia Islami)

1. Bagi Siswa: Proses pembentukan karakter menjadi lebih menyenangkan, termotivasi untuk berbuat baik, merasa dihargai, dan memiliki rekam jejak perkembangan diri yang positif.
2. Bagi Guru: Memiliki pedoman dan alat yang jelas dalam mengajarkan akhlak, memudahkan observasi perkembangan siswa, serta meningkatkan kualitas interaksi positif dengan siswa.
3. Bagi Sekolah: Terbentuknya iklim sekolah yang positif, religius, dan kondusif untuk pembelajaran. Sekolah memiliki ciri khas dan program unggulan di bidang pendidikan karakter.
4. Bagi Orang Tua: Adanya media komunikasi konkret dengan sekolah mengenai perkembangan karakter anak, memudahkan untuk penguatan yang selaras di rumah.

D. Kecepatan Penciptaan Inovasi

Inovasi KOKAMI (Kotak Karakter Akhlak Mulia Islami) dirancang dan dikembangkan dalam waktu yang relatif cepat dengan menyesuaikan kebutuhan pembinaan karakter peserta didik di lingkungan sekolah maupun kegiatan pengajian. Proses penciptaan inovasi ini dimulai dari pengamatan terhadap perilaku dan kebutuhan pembelajaran karakter Islami yang menarik, sederhana, serta mudah diterapkan dalam kegiatan belajar maupun kegiatan keagamaan.

Dalam waktu yang singkat, konsep KOKAMI berhasil dirancang dengan memanfaatkan media sederhana berupa kotak yang berisi berbagai kartu atau kertas berisi pesan, pertanyaan, maupun tugas yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlak mulia dalam Islam. Media ini dirancang agar dapat digunakan secara langsung oleh guru atau pembina tanpa memerlukan teknologi yang rumit. Tahapan penciptaan inovasi ini meliputi:

1. Identifikasi kebutuhan, yaitu melihat pentingnya metode pembelajaran karakter yang lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Perancangan konsep, yaitu membuat ide Kotak Karakter yang berisi pesan dan aktivitas tentang akhlak Islami.
3. Pembuatan media sederhana, yaitu menyiapkan kotak dan kartu-kartu karakter yang mudah dibuat dari bahan yang tersedia.

4. Uji coba penggunaan, yaitu menerapkan KOKAMI dalam kegiatan pembelajaran atau pengajian untuk melihat respon peserta didik.

Dengan proses yang sederhana namun terencana, inovasi KOKAMI dapat dibuat dan diterapkan dalam waktu yang relatif cepat sehingga dapat segera dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai akhlak mulia, kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai sesuai dengan ajaran Islam.

E. Penggunaan Teknologi Inovasi (IT)

Dalam pelaksanaan inovasi KOKAMI (Kotak Karakter Akhlak Mulia Islami), pemanfaatan teknologi informasi (IT) digunakan sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan efektivitas, kreativitas, dan daya tarik kegiatan pembinaan karakter Islami bagi peserta didik.

Pemanfaatan teknologi informasi dilakukan dalam beberapa bentuk, antara lain:

1. Pembuatan Materi Digital

Guru atau pembina menggunakan aplikasi pengolah kata atau desain seperti Microsoft Word, PowerPoint, atau Canva untuk membuat kartu-kartu karakter, pertanyaan, serta pesan akhlak Islami yang kemudian dicetak dan dimasukkan ke dalam kotak KOKAMI.

2. Media Presentasi Pembelajaran

Teknologi seperti laptop, proyektor, atau layar digital dapat digunakan untuk menampilkan materi pendukung yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlak mulia, seperti kisah teladan Nabi, hadis, maupun contoh perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari.

3. Sumber Belajar Online

Guru dapat memanfaatkan internet untuk mencari referensi materi tentang pendidikan karakter Islami, ayat Al-Qur'an, hadis, serta kisah inspiratif yang dapat dijadikan isi kartu dalam kotak KOKAMI.

4. Dokumentasi dan Evaluasi

Kegiatan penggunaan KOKAMI dapat didokumentasikan melalui foto atau video menggunakan smartphone. Dokumentasi ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi, laporan kegiatan, maupun publikasi di media sekolah.

5. Berbagi Materi Secara Digital

Materi KOKAMI juga dapat dibagikan kepada siswa melalui platform digital seperti WhatsApp Group kelas atau Google Drive sehingga siswa dapat membaca kembali pesan-pesan akhlak Islami di luar kegiatan pembelajaran.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi secara sederhana namun efektif, inovasi KOKAMI tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menarik, tetapi juga dapat mendukung pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Kebaharuan

KOKAMI (Kotak Karakter Akhlak Mulia Islami) merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai akhlak mulia kepada peserta didik secara menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Permainan ini lahir dari kebutuhan akan metode pendidikan karakter yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Adapun kebaruan inovasi permainan KOKAMI (Kotak Karakter Akhlak Mulia Islami), yaitu:

1. Konkritisasi Nilai Abstrak: Mengubah nilai-nilai akhlak yang abstrak (seperti jujur, disiplin, santun) menjadi tindakan nyata yang terukur dan dapat diapresiasi secara visual.
2. Sistem Penguatan Positif Berkelanjutan: Menggunakan sistem poin visual (stiker, cap, bintang) yang memberikan penguatan positif langsung, memanfaatkan kecenderungan natural anak untuk koleksi dan pencapaian.
3. Personal dan Komunal: Setiap anak memiliki catatan perkembangan pribadi (Buku Tabungan Akhlak), sekaligus dapat melihat progres temannya di Papan Prestasi Akhlak, menciptakan semangat sehat saling menginspirasi.
4. Integrasi Holistik: Menghubungkan langsung antara pembiasaan di sekolah (akhlak sosial), ibadah praktis (tahfiz, doa), dan penguatan karakter personal (tanggung jawab, kejujuran).

B. Desain Inovasi

Inovasi KOKAMI (Kotak Karakter Akhlak Mulia Islami) dirancang sebagai media pembelajaran yang sederhana, menarik, dan interaktif untuk menanamkan nilai-nilai akhlak mulia kepada peserta didik. Inovasi ini berbentuk sebuah kotak yang berisi kartu-kartu karakter yang memuat pesan moral, pertanyaan, tantangan perilaku baik, serta kisah singkat tentang akhlak Islami.

1. Bentuk Media

Media inovasi berupa sebuah kotak yang diberi nama KOKAMI. Kotak tersebut dapat dibuat dari kardus tebal, kayu ringan, atau plastik yang dihias dengan tulisan dan gambar yang menarik agar siswa tertarik untuk menggunakannya. Di dalam kotak terdapat kartu-kartu karakter yang berisi berbagai pesan dan aktivitas yang berkaitan dengan nilai akhlak Islami seperti:

- Kejujuran
- Tanggung jawab
- Disiplin
- Saling menghormati
- Tolong-menolong
- Berbakti kepada orang tua dan guru

2. Isi Kotak KOKAMI

Kotak KOKAMI berisi beberapa jenis kartu, antara lain:

- Kartu Pertanyaan
Berisi pertanyaan tentang sikap dan perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari.
- Kartu Tantangan
Berisi tugas sederhana yang mendorong siswa untuk melakukan perbuatan baik.
- Kartu Kisah Teladan
Berisi kisah singkat tentang akhlak Nabi Muhammad SAW atau tokoh Islam yang dapat menjadi contoh bagi siswa.
- Kartu Pesan Akhlak
Berisi pesan moral, ayat Al-Qur'an, atau hadis tentang akhlak mulia.

3. Cara Kerja inovasi

Desain yang menarik bertujuan agar siswa lebih antusias dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karakter melalui media KOKAMI.

Penggunaan KOKAMI dilakukan dengan cara yang sederhana dan menyenangkan, yaitu:

- Guru atau pembina menyiapkan kotak KOKAMI di depan kelas.
- Siswa secara bergiliran mengambil satu kartu dari dalam kotak.
- Siswa membaca isi kartu dengan suara yang jelas.
- Guru dan siswa lain dapat mendiskusikan isi kartu tersebut.

Jika kartu berisi tantangan, siswa diminta untuk mempraktikkan atau melaksanakan tugas yang diberikan.

4. Tampilan Media

Kotak KOKAMI didesain dengan tampilan yang menarik menggunakan:

- Warna cerah
- Tulisan motivasi Islami
- Gambar yang berkaitan dengan akhlak baik
- Hiasan kaligrafi sederhana

5. Sasaran Penggunaan

Inovasi KOKAMI dapat digunakan pada:

- Kegiatan pembelajaran di kelas
- Kegiatan pengajian atau keagamaan
- Kegiatan pembinaan karakter siswa
- Kegiatan ekstrakurikuler keagamaan

Dengan desain yang sederhana namun edukatif, inovasi KOKAMI diharapkan mampu membantu guru dalam menanamkan nilai-nilai akhlak mulia Islami kepada siswa secara lebih menyenangkan dan bermakna.

C. SOP Proses Inovasi yang Dihasilkan

1. Tujuan

SOP ini dibuat untuk menjadi pedoman dalam proses perencanaan, pembuatan, dan pelaksanaan inovasi KOKAMI (Kotak Karakter Akhlak Mulia Islami) sebagai media pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai akhlak mulia kepada peserta didik.

2. Ruang Lingkup

SOP ini mencakup seluruh tahapan inovasi mulai dari perencanaan, pembuatan media, pelaksanaan kegiatan, hingga evaluasi penggunaan KOKAMI.

3. Pihak yang Terlibat

- Guru atau pembina kegiatan
- Peserta didik
- Pihak sekolah atau pengelola kegiatan

4. Prosedur Pelaksanaan

Tahap 1: Identifikasi Kebutuhan

- Guru mengamati perilaku dan kebutuhan pembinaan karakter siswa.

- Menentukan nilai-nilai akhlak Islami yang perlu ditekankan kepada siswa.
- Menentukan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan.

Tahap 2: Perancangan Inovasi

- Menentukan konsep KOKAMI (Kotak Karakter Akhlak Mulia Islami).
- Menyusun jenis kartu yang akan dimasukkan ke dalam kotak, seperti:
 - Kartu pertanyaan
 - Kartu tantangan
 - Kartu pesan akhlak
 - Kartu kisah teladan
- Mendesain tampilan kotak dan kartu agar menarik bagi siswa.

Tahap 3: Pembuatan Media

- Menyiapkan bahan untuk membuat kotak KOKAMI.
- Menyusun dan mencetak kartu-kartu karakter Islami.
- Memasukkan seluruh kartu ke dalam kotak KOKAMI.
- Melakukan pengecekan kelengkapan media sebelum digunakan.

Tahap 4: Pelaksanaan Inovasi

- Guru memperkenalkan media KOKAMI kepada siswa.
- Guru menjelaskan aturan penggunaan kotak KOKAMI.
- Siswa secara bergiliran mengambil kartu dari dalam kotak.
- Siswa membaca dan memahami isi kartu.
- Guru dan siswa mendiskusikan nilai akhlak yang terkandung dalam kartu tersebut.

Tahap 5: Evaluasi dan Perbaikan

- Guru mengamati respon dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.
- Guru melakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan KOKAMI.
- Melakukan perbaikan atau penambahan isi kartu jika diperlukan agar inovasi semakin menarik dan bermanfaat.

5. Hasil yang Diharapkan

Dengan diterapkannya SOP ini, inovasi KOKAMI diharapkan dapat:

- Membantu menanamkan nilai-nilai akhlak mulia Islami kepada siswa.
- Meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran karakter.
- Menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

A. Tahapan proses penciptaan Inovasi KOKAMI

Inovasi KOKAMI (Kotak Karakter Akhlak Mulia Islami) diciptakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai akhlak mulia kepada peserta didik secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Proses penciptaan inovasi ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis agar media yang dihasilkan dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran maupun pembinaan karakter.

1. Tahapan identifikasi masalah (Agustus 2025)

Tahap awal dalam penciptaan inovasi KOKAMI adalah melakukan identifikasi masalah yang terjadi di lingkungan sekolah maupun kegiatan pembinaan siswa. Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan bahwa pembelajaran mengenai nilai-nilai akhlak Islami sering kali masih dilakukan secara konvensional sehingga siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami serta menerapkan nilai-nilai akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tahap perencanaan inovasi (03 September 2025)

Setelah masalah diidentifikasi, tahap selanjutnya adalah merencanakan konsep inovasi yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dirancang sebuah media pembelajaran sederhana berupa Kotak Karakter Akhlak Mulia Islami (KOKAMI).

Kotak ini dirancang sebagai media yang berisi berbagai kartu yang memuat pesan, pertanyaan, kisah teladan, serta tantangan yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlak Islami. Perencanaan juga mencakup penentuan bentuk kotak, jenis kartu, isi pesan karakter, serta cara penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

3. Tahapan pembuatan media inovasi (05 September)

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media KOKAMI. Kotak dibuat dari bahan yang sederhana seperti kardus tebal atau bahan lainnya yang mudah diperoleh. Kotak

tersebut kemudian dihias dengan tulisan, gambar, serta warna yang menarik agar siswa tertarik untuk menggunakannya.

Selanjutnya disusun kartu-kartu karakter yang berisi berbagai pesan akhlak Islami, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, tolong-menolong, dan sikap menghormati orang lain. Kartu-kartu tersebut kemudian dicetak dan dimasukkan ke dalam kotak KOKAMI.

4. Tahap uji coba penggunaan (25 September 2025)

Setelah media selesai dibuat, tahap berikutnya adalah melakukan uji coba penggunaan inovasi KOKAMI dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan pembinaan karakter siswa. Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengambil kartu dari dalam kotak secara bergiliran, membaca isi kartu, serta mendiskusikan pesan yang terdapat di dalamnya.

Melalui kegiatan ini diharapkan siswa dapat memahami nilai-nilai akhlak Islami dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

5. Tahap evaluasi dan penyempurnaan (10 Desember 2025)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi terhadap penggunaan inovasi KOKAMI. Guru atau pembina mengamati respon siswa selama kegiatan berlangsung serta menilai efektivitas media dalam membantu pembelajaran karakter.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dilakukan penyempurnaan terhadap isi kartu, desain media, maupun cara pelaksanaan kegiatan agar inovasi KOKAMI dapat digunakan dengan lebih baik dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi peserta didik.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Inovasi KOKAMI (Kotak Karakter Akhlak Mulia Islami) merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang untuk membantu menanamkan nilai-nilai akhlak mulia kepada peserta didik secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Media ini memanfaatkan sebuah kotak yang berisi kartu-kartu karakter yang memuat pesan moral, pertanyaan, kisah teladan, serta tantangan yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlak Islami.

Melalui inovasi KOKAMI, kegiatan pembelajaran karakter tidak hanya dilakukan melalui penjelasan secara lisan, tetapi juga melibatkan keaktifan siswa dalam membaca, memahami, dan mendiskusikan isi kartu yang diambil dari dalam kotak. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat lebih memahami serta menerapkan nilai-nilai akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

B. Saran

Agar inovasi KOKAMI dapat memberikan manfaat yang lebih optimal, beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain:

1. Guru atau pembina diharapkan dapat memanfaatkan media KOKAMI secara rutin dalam kegiatan pembelajaran maupun pembinaan karakter siswa.
2. Isi kartu dalam kotak KOKAMI dapat terus dikembangkan dan diperbarui agar lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
3. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan inovasi ini sebagai salah satu media pembelajaran karakter di lingkungan sekolah.

Inovasi KOKAMI juga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memanfaatkan teknologi informasi agar pembelajaran karakter menjadi lebih menarik dan efektif.

Dengan adanya inovasi ini diharapkan dapat membantu membentuk generasi yang memiliki akhlak mulia, berkarakter baik, serta mampu menerapkan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari.



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**