



Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Alquran untuk Kemampuan Menghafal pada Anak Kelompok B PAUD Sabilal Muhtadin Tembilahan Hulu Indragiri Hilir Riau

¹Bima Haryani, ²Nurkamelia Mukhtar AH, ³Heldanita, ⁴Nurhayati, ⁵Ahmad Shofi Mubarak

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Pekanbaru, Riau, Indonesia

⁵ Univeritas Selamat Sri, Kendal, Jawa Tengah, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Artikel Histori:

Diterima :

31/12/2022

Direvisi :

26/01/2023

Diterbitkan:

31/01/2023

Keywords:

Alquran puzzle, Memorization ability, Group B

Kata Kunci:

Puzzle al-quran, Kemampuan menghafal, Kelompok B.

DOI:

<https://doi.org/10.46963/mas.h.v6i01.778>

Korespondensi Penulis:

Nurkamelia Mukhtar AH
nurkamelia@uin-suska.ac.id

ABSTRACT: The convenient process of teaching and learning are things that teachers should consider to get maximum results. This study aims at knowing the feasibility of quranic puzzles to improve early childhood memorization skills. It is a Research and Development (R&D) that adopts the Borg and Gall model. This was conducted on 8 students of group B of PAUD Sabilal Muhtadin Tembilahan Hulu. Data was collected by using questionnaires, interviews, observations, and documentation. The data was then analyzed by using statistics with Likert scale measurements. The findings revealed that the average assessment of a) media experts were at 85.7% (Very Feasible), b) material experts were at 94.2% (Very Feasible), c) class teachers were at 83.9% (Very Feasible); and the results of pre-test tests (41.74%) and posttests (80.35%) of product development increased by 38.61%. Thus, quranic puzzles are feasible for improving the memorization ability of group B students of PAUD Sabilal Muhtadin Tembilahan Hulu Indragiri Hilir Riau.

ABSTRAK: Kenyamanan proses dan suasana belajar-mengajar menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh guru agar mendapatkan hasil yang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan *puzzle* alquran untuk meningkatkan kemampuan menghafal anak usia dini. Penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) yang mengadopsi model pengembangan dari Borg and Gall. Penelitian ini dilakukan kepada 8 anak kelompok B PAUD Sabilal Muhtadin Tembilahan Hulu. Data dikumpulkan menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data kemudian dianalisis menggunakan statistik dengan pengukuran skala *Likert*. Hasil penelitian menyatakan bahwa rata-rata penilaian a) ahli media berada pada angka 85,7% (Sangat Layak), b) ahli materi berada pada angka 94,2% (Sangat Layak), c) guru kelas berada pada angka 83,9% (Sangat Layak); dan hasil uji *pre-test* (41,74%) dan *post test* (80,35%) pengembangan produk mengalami peningkatan sebesar 38, 61%. Dengan demikian, *puzzle* alquran layak untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan menghafal anak kelompok B PAUD Sabilal Muhtadin Tembilahan Hulu Indragiri Hilir Riau.

Cara mensitasi artikel:

Haryani, B., AH, N. M., Heldanita, Nurhayati, & Mubarak, A. S. (2023). Pengembangan Alat Permainan Puzzle Alquran untuk Kemampuan Menghafal pada Anak Kelompok B PAUD Sabital Muhtadin Tembilahan Hulu Indragiri Hilir Riau. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(01), 33-42. <https://doi.org/10.46963/mash.v6i01.778>

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang penduduknya mayoritas muslim terbesar di dunia. Ironisnya, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa jumlah umat Islam Indonesia yang hafal alquran tidak sebanding dengan jumlah komunitas muslim di dalamnya, terlebih saat ini masyarakat cenderung tergantung pada alat-alat komunikasi. Apabila dikalkulasikan secara matematik jumlah hafiz alquran (orang yang hafal alquran) di negara Indonesia belum mencapai 1% dari seluruh komunitasnya (Junaidi, 2006).

Saat ini, kegiatan menghafal alquran umat muslim, baik sebagian maupun keseluruhan, semakin meningkat. Hal ini diketahui dengan hadirnya berbagai program acara di televisi, seperti program Hafidz Indonesia di RCTI yang ditayangkan satu kali dalam setahun pada bulan Ramadhan. Acara ini merupakan salah satu program unggulan RCTI yang menampilkan kemampuan anak-anak dalam melafalkan dan menghafalkan rangkaian ayat-ayat alquran. Hal ini tidak terlepas dari pendidikan menghormati dan mencintai alquran yang diberikan oleh para orang tua kepada anak-anaknya. Riyadh (2007) menegaskan bahwa perlu menjadikan rumah sebagai tempat teladan dan interaksi dengan alquran agar anak menghormati dan mencintai alquran. Selain itu, ia menambahkan bahwa di dalam rumah ini harus ada penghormatan yang sungguh-sungguh kepada alquran. Sejalan dengan itu, Lembaga pendidikan berlomba-lomba mengupayakan secara khusus untuk membina dan mendidik para pelajarnya untuk menghafal alquran.

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian yang bertujuan mengembangkan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah memperkenalkan alquran (Baharudin, 2017). Alquran merupakan satu-satunya kitab suci di muka bumi ini yang terjaga, baik lafaz dan isinya. Rasyid Ridha pernah berkata bahwa satu-satunya kitab suci yang dinukil dan ditulis adalah alquran. Salah satu penjagaan

Allah SWT terhadap alquran adalah dengan memuliakan para penghafalnya. Allah SWT berfirman,

إِنَّا نَحْنُ نَزَّلْنَا الذِّكْرَ وَإِنَّا لَهُ، لَحَافِظُونَ (٩)

Artinya: "Sesungguhnya Kamilah yang menurunkan alquran dan sesungguhnya kami pula yang akan benar-benar memeliharanya." (Q.S. Al-Hijr [15]: 9).

Menghafal alquran hendaknya tidak hanya lafaznya saja, tetapi harus diiringi dengan pemahaman dan pengamalan. Imam Bukhari dari Ibnu Abbas r.a. berkata bahwa setiap turun wahyu, Rasulullah SAW suka menggerak-gerakkan lisannya dengan maksud ingin cepat menghafalnya. Kemudian, Allah SWT menegur Rasulullah melalui firman-Nya:

لَا تُحَرِّكْ بِهِ لِسَانَكَ لِتَعْجَلَ بِهِ (١٦)

Artinya: "Janganlah engkau (Muhammad) gerakkan lidahmu (untuk membaca alquran) karena hendak cepat-cepat (menguasainya)." (Q.S. Al-Qiyamah [75]: 16).

Hal ini menegaskan bahwa di dalam menghafal alquran sangat memerlukan keseriusan dan kesabaran serta pengamalan. Tentunya, melafazkannya saja sudah mendapatkan pahala, apalagi diiringi dengan pemahaman dan pengamalan (Nizhan, 2008).

Seorang penghafal alquran selain mendapat kemuliaan di sisi Allah, ia juga mendapatkan kemuliaan pada bidang akademik berupa tajamnya ingatan terhadap pelajaran. Oleh sebab itu, suasana dan proses pembelajaran menuntut guru untuk bersikap kreatif agar anak dapat mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan. Salah satu upaya membuat suasana dan proses pembelajaran menyenangkan dan berkesan adalah dengan menggunakan media.

Media merupakan segala sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak (Wilyanita, 2018). Dengan begitu penggunaan media secara kreatif, seperti *puzzle*, akan memungkinkan anak untuk belajar, terutama menghafal alquran, lebih baik dan dapat meningkatkan kemampuan mereka sesuai dengan tujuan yang dicapai oleh pendidik. *Puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif, yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta

didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan secara tepat (Situmorang, 2012). Sehingga, dapat dipahami bahwa *puzzle* merupakan kegiatan menyusun potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola yang utuh sehingga memberikan pengertian dan pemahaman.

Puzzle memiliki berbagai macam jenis yang dapat membantu anak dalam proses belajar, di antaranya adalah permainan teka-teki silang, *puzzle* labirin, *puzzle* mekanik, *logic puzzle*, *construction puzzle*, *combination puzzle*, *rubric's cube* dan yang terbaru saat ini adalah *puzzle* hitung. Permainan menggunakan *puzzle* tidak hanya sekedar permainan. Ia memiliki banyak kelebihan, seperti dapat dapat mengasah otak dan melatih kecepatan berpikir dan kecepatan tangan. *Puzzle* juga dapat mengasah daya kreativitas dan ingatan anak. Selain itu, ia juga dapat menumbuhkan motivasi untuk memecahkan masalah. Tantangan untuk memecahkan masalah dengan permainan ini akan memberikan efek ketagihan, sehingga anak akan selalu mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Sejalan dengan itu, alat permainan *puzzle* juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menghafal alquran.

Kenyataan di lapangan menegaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan sangat monoton, di mana guru hanya berdiri di depan membacakan ayat-ayat alquran; dan anak diminta duduk untuk mendengarkan apa yang dibacakan guru. Kondisi ini sangat membosankan bagi anak, sebab setelah membacakan ayat alquran anak diminta mengulang ayat yang telah didengarnya. Selain itu, belum ada media yang spesifik untuk dapat menstimulasi hafalan anak. Kondisi ini mengharuskan guru untuk bersikap kreatif agar dapat menumbuhkan motivasi anak dalam menghafal alquran. Sejalan dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan *puzzle* alquran untuk kemampuan menghafal pada anak Kelompok B PAUD Sabilal Muhtadin, Tembilahan Hulu, Indragiri Hilir, Riau.

METODE

Penelitian ini dilakukan kepada anak kelompok B PAUD Sabilal Muhtadin, Kecamatan Tembilahan Hulu, Kabupaten Indragiri Hilir dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal melalui media *puzzle* alquran. Penelitian ini termasuk kepada jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/ R&D*), yang bertujuan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014). Sementara itu, model pengembangan yang digunakan ialah model *Rowntree*, yang berorientasi pada produk khususnya bahan ajar. Tahapan dari model ini adalah perencanaan, pengembangan, dan evaluasi.

Terdapat tiga tahap dalam model *rowntree*. Pertama, perencanaan merupakan tahapan awal yang dilakukan guna merumuskan kemampuan, tujuan khusus untuk merumuskan urutan bahan, uji-coba skala kecil. Tujuan khusus dirumuskan sedemikian rupa agar dapat memberikan informasi yang tepat untuk mengembangkan produk sehingga produk yang diuji-cobakan sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai (Sugiyono, 2014), yaitu kemampuan menghafal anak usia 5-6 tahun. Kedua, pengembangan merupakan aplikasi pengembangan dari perencanaan yang telah dilakukan di awal. Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan desain dan materi. Materi harus sesuai dengan kebutuhan anak dan target yang akan dicapai oleh peneliti melalui alat permainan *puzzle* alquran untuk kemampuan menghafal anak usia 5-6 tahun. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dirancang untuk meningkatkan kemampuan menghafal anak usia 5-6 tahun. Evaluasi yang digunakan berupa evaluasi formatif *Tessmer*, dengan tahapan *self-evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation* (evaluasi satu-satu), dan *small group evaluation* (evaluasi kelompok kecil) (Sugiyono, 2014).

Self Evaluation merupakan tahap penilaian yang dilakukan oleh peneliti sendiri terhadap kesesuaian, kejelasan produk - *puzzle* alquran - yang telah dikembangkan dengan konsep dan karakteristik pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya, *Expert Review* merupakan tahap penilaian dan validasi yang dilakukan oleh para ahli (*expert*) terhadap *puzzle* alquran yang telah dikembangkan. Uji validitas yang dilakukan adalah uji validitas materi dan desain alat permainan *puzzle* alquran. Hasil validasi tersebut berupa tanggapan/komentar dan saran-saran yang diberikan oleh validator pada lembar validasi, yang kemudian akan dijadikan dasar untuk memperbaiki alat permainan *puzzle* alquran.

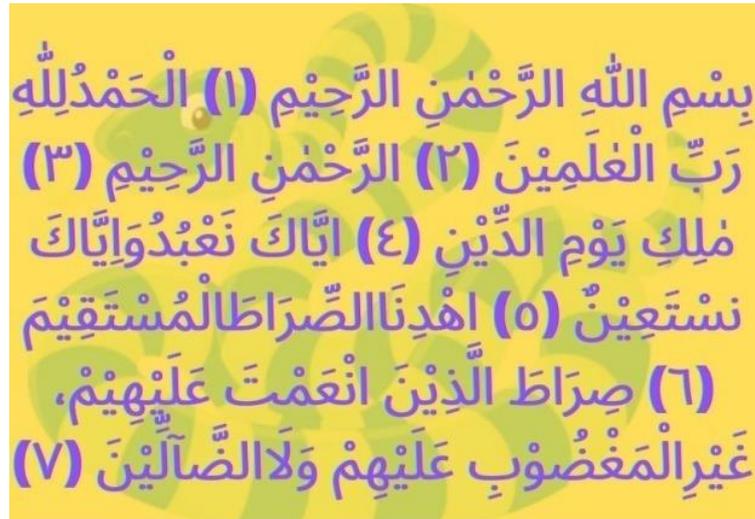
Tahap ketiga ialah *one-to-one evaluation*. Ia merupakan tahap uji-coba produk. Produk yang telah dikembangkan diuji-cobakan kepada tiga anak. Saat proses pembelajaran berlangsung, kemampuan menghafal anak menggunakan *puzzle* alquran diamati dan dinilai secara langsung dengan menggunakan lembar panduan observasi. Hasil pengamatan ini kemudian

dijadikan panduan dalam perbaikan dan pengembangan alat permainan *puzzle* alquran, sehingga menghasilkan prototipe 2. Terakhir, *Small Group Evaluation* merupakan tahap uji-coba prototipe 2, yang diberikan kepada sembilan anak. Pada proses pembelajaran, anak diobservasi kembali untuk melihat dan menilai secara langsung kemampuan menghafal anak dengan menggunakan alat permainan *puzzle* alquran (prototipe 2) yang digunakan. Melalui hasil observasi pada tahap ini bila masih ada kekurangan pada produk yang sedang peneliti kembangkan, direvisi kembali sehingga menjadi produk yang telah teruji kepraktisannya (Arikunto, 2013).

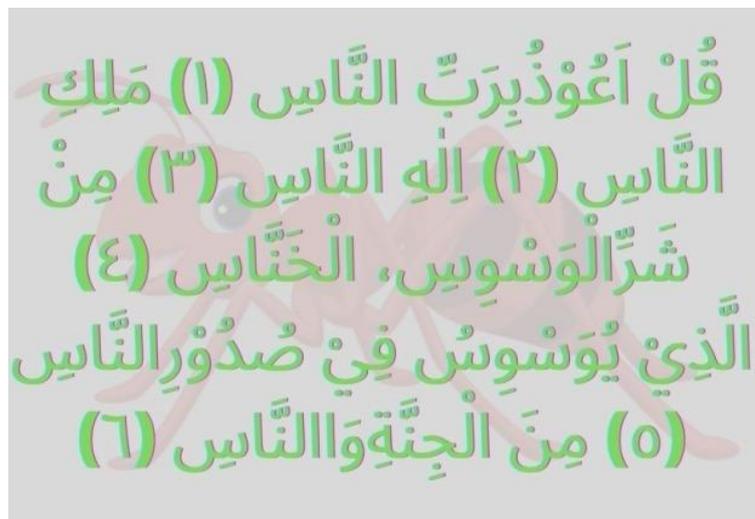
Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang bersumber melalui angket kemudian dianalisis dengan cara memberikan jawaban kuesioner kepada ahli materi dan media dalam bentuk skala *Likert*. Angket skala *Likert* digunakan untuk mengumpulkan data tentang evaluasi ahli media dan ahli materi (Permata, 2020). Sementara itu, data yang bersumber dari observasi terhadap anak selama uji coba tahap *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation* digunakan untuk melihat tingkah laku anak pada saat proses pembelajaran menggunakan alat permainan *puzzle* alquran ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran, yaitu *puzzle* alquran. Media ini didesain untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan menghafal Kelompok B PAUD Sabilal Muhtadin, Tembilahan Hulu, Indragiri Hilir, Riau. Selain itu, media ini diharapkan dapat membantu anak untuk dapat bersosialisasi dengan anak yang lain, melatih kemampuan berpikir, dan untuk melatih keterampilan dari diri anak tersebut. Media pembelajaran *puzzle* alquran dapat digunakan oleh anak secara mandiri atau dibantu oleh guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Akan tetapi pada masa awal dalam menggunakannya haruslah dibimbing oleh guru dalam penggunaan media ini, media pembelajaran *puzzle* alquran ini desain untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada anak dan membantu anak untuk lebih berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media ini didesain sedemikian rupa baik dari segi tampilan, warna, tulisan ayat dan gambar. Berikut disajikan tampilan media pembelajaran *puzzle* alquran.



Gambar 1. Surat Al-Fatihah



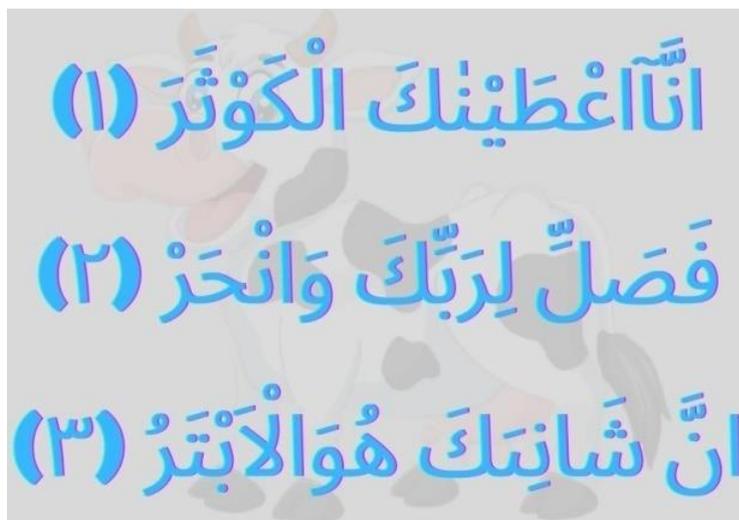
Gambar 2. Surat An-Naas



Gambar 3. Surat Al-Flaq



Gambar 4. Surat Al-Ikhlâs



Gambar 5. Surat Al-Kautsar

Setelah melewati serangkaian tahapan perencanaan, perancangan dan pembuatan, validasi terhadap produk alat permainan *puzzle* alquran dilakukan untuk menentukan kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada anak. Validasi atau penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Setelah dilakukan uji validasi diketahui bahwa produk alat permainan *puzzle* alquran dinyatakan "Sangat Layak" oleh ahli media (94.2%) dan ahli materi (85.57%).

Produk alat permainan *puzzle* alquran kemudian diujicobakan kepada 2 anak (*one-to-one evaluation*). Hasil uji coba ini menyatakan bahwa produk berada pada angka 41.47% dengan kategori Belum Berkembang. Sementara itu, hasil angket guru menyatakan kevalidan sebesar 83.9% dengan catatan perbaikan pada jumlah kepingan *puzzle* yang perlu

dikurangi, dan perlu memasukkan *background* gambar hewan. Sehingga, catatan tersebut kemudian dijadikan dasar untuk merevisi alat permainan *puzzle* alquran sehingga menghasilkan prototipe 2.

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan catatan perbaikan, uji coba prototipe 2 dilakukan dalam bentuk *Small Group Evaluation*. Uji coba prototipe 2 ini dilakukan kepada 8, yang menghasilkan angka 80,35% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan. Uji coba *pre-test* dan *post test* pengembangan alat permainan *puzzle* alquran mendapatkan data yang baik dan mengalami peningkatan dari 41,74% pada *pre-test* menjadi 80,35% pada *post test*. Dengan demikian, setelah melewati serangkaian tahapan mulai dari perencanaan, perancangan atau pembuatan, uji-coba, dan validasi, media *puzzle* alquran dinyatakan "Sangat Layak" digunakan untuk meningkatkan kemampuan menghafal anak kelompok B PAUD Sabilal Muhtadin, Temblahan Hulu, Indragiri Hilir, Riau.

Tabel 1. Peningkatan *Pre-Test* dan *Post Test*

Produk	<i>Pre-Test</i>	<i>Post Test</i>	Penigkatan
Pengembangan alat permainan <i>puzzle</i> alquran untuk meningkatkan kemampuan menghafal anak Kelompok B	41.74%	80.35%	38.61%

SIMPULAN

Berdasarkan jabaran di atas diketahui bahwa sebuah alat Permainan *Puzzle* Alquran telah dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menghafal anak kelompok B. Kegiatan menggunakan alat permainan *puzzle* alquran dapat mengenalkan berbagai huruf hijaiyah kepada anak serta dapat meningkatkan kemampuan menghafal dengan menyocokkan potongan surah pendek yang ada di dalam *puzzle* alquran. Rata-rata penilaian validator ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 85,7% dengan kategori "Sangat Layak". Selanjutnya, rata-rata penilaian validator ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 94,2% dengan kategori "Sangat Layak". Kemudian, rata-rata penilaian validator guru kelas mendapatkan persentase kelayakan sebesar 83,9% dengan kategori "Sangat Layak". Sementara itu, berdasarkan Uji *Pre-test* dan *Post test* pengembangan produk diketahui bahwa pengembangan produk berada pada angka

41,74% dan 80,35%. Dengan demikian, pengembangan alat permainan *puzzle* alquran mengalami peningkatan sebesar 38, 61%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Pekanbaru, Riau, dan PAUD Sabilal Muhtadin yang bersedia telah membantu dalam proses penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharudin. (2017). *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media.
- Junaidi, M. (2006). *Menghafal Alquran itu Mudah*. Solo: CV. Angkasa.
- Nizhan, A. (2008). *Buku Pintar Alquran*. Jakarta: Qultum Media.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan *Puzzle* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2). <https://ojs.unpkediri.ac.id>
- Riyadh, S. (2007). *Agar Anak Mencintai Dan Hafal Alquran*. Bandung: Irsyad Baitus Salam.
- Situmorang, M. A. (2012). Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran *Puzzle*. *Jurnal Bahasa*, 1(1).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wilyanita, N. (2018). Analisis Pemilihan Media Pembelajaran Sentra IMTAQ di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. *Kindergarten Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2). <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN>