



Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijaiyyah

Tasya Putri Purnamasari¹, Oyoh Bariah², Nancy Riana³

^{1,2,3}Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang

Email : Syaptr13@gmail.com¹, oyoh.bariah@staff.unsika.ac.id², nancy.riana@fai.unsika.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendidik manusia agar mampu mengaplikasikan sebuah media pembelajaran dalam bentuk puzzle guna mengembangkan kemampuan membaca serta menulis huruf hijaiyyah yang baik dan benar. Membaca huruf hijaiyyah pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai macam metode salah satunya adalah metode demonstrasi. Penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal sehingga tumbuhnya sikap dan perilaku positif bagi anak. Adapun media yang digunakan disini yaitu media puzzle.

Kata Kunci : Media Puzzle, Membaca, Huruf Hijaiyyah

Abstract

This study aims to educate people to be able to apply a learning media in the form of a puzzle in order to develop the ability to read and write hijaiyyah letters that are good and correct. Reading hijaiyyah letters in early childhood can be done by various methods, one of which is the demonstration method. The use of appropriate teaching methods and in accordance with the child's character can facilitate the development of various potentials and abilities of children optimally so that the growth of positive attitudes and behaviors for children. The media used here is puzzle media.

Keywords: Media Puzzle, Reading, Hijaiyyah Letters

PENDAHULUAN

Pendidikan islam utamanya adalah membaca Al-Qur'an sejak usia dini. Karena pada usia dini ini manusia masih dalam keadaan fitrah dan masa yang paling mudah untuk mendapatkan hikmah yang terdapat dari dalam Al-Qur'an, sebelum hawa nafsu yang terkandung dalam jiwa mulai menggrogoti dan mengarahkan pada kemaksiatan dan kesesatan. Bagi kehidupan manusia, proses pendidikan ini sangat penting untuk mengalami perubahan dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, serta dapat mengembangkan dirinya sendiri. Karena kemampuan membaca dan menulis ini merupakan perintah pertama dari Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S Al-,Alaq ayat 1-5.

أَفْرَأَ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ أَلَمْ يَكُنْ أَقْرَبَ وَرَبِّكَ الْأَكْثَرُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya"

Media puzzle yaitu jenis-jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan puzzle adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah bentuk pola tertentu.6 Dengan

bermain anak memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang di sukainya, bereksperimen dengan bermacam alat dan bahan, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dengan kelompok kerjasama dengan kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Membaca merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia, karena sebagai pintu gerbang pengetahuan, dengan kemampuan membaca dan menulis seseorang bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk meningkatkan pengetahuan. Oleh karena itu, belajar membaca hendaknya sudah mulai ditanamkan sejak usia dini dengan harapan mereka kelak memiliki kegemaran membaca. Huruf hijaiyyah juga merupakan huruf yang ada didalam Al- Qur'an maka dengan memberikan dan membiasakan anak dalam belajar huruf hijaiyyah sehingga setelah besar nanti tidak hanya bermanfaat bagi anak, akan tetapi juga bermanfaat bagi orang tua. Huruf hijaiyyah yaitu melihat, melafaskan tulisan, mengetahui, serta mengamalkan isi dari yang tertulis. Adapun maksud dari judul diatas adalah media puzzle dapat merangsang anak untuk belajar terutama belajar dalam membaca huruf hijaiyyah selain itu dengan media puzzle anak akan merasa nyaman dan senang dengan suasana belajar sambil bermainnya sehingga anak dengan mudah memahami konsep pembelajaran terutama dalam membaca huruf hijaiyyah

METODE

Penelitian kepustakaan merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan dalam pengumpulan informasi dan data secara mendalam melalui berbagai literatur, buku, catatan, majalah, referensi lainnya, serta hasil penelitian sebelumnya yang relevan, untuk mendapatkan jawaban dan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.

• Sumber data

Sumber data bersifat kepustakaan atau berasal dari berbagai literatur, di antaranya buku, jurnal, surat kabar, dokumen pribadi dan lain sebagainya; Sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi sumber primer dan sumber sekunder;

• Sumber primer adalah sumber data pokok yang langsung dikumpulkan peneliti dari objek penelitian, yaitu: buku/ artikel yang menjadi objek dalam penelitian ini; • Sumber sekunder adalah sumber data tambahan yang menurut peneliti menunjang data pokok, yaitu: buku/ artikel berperan sebagai pendukung buku/ artikel primer untuk menguatkan konsep yang ada di dalam buku/ artikel primer.

• Teknik pengumpulan data

• Editing: pemeriksaan kembali data yang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna dan keselarasan makna antara yang satu dengan yang lain;

• Organizing: mengorganisir data yang diperoleh dengan kerangka yang sudah diperlukan;

• Finding: melakukan analisis lanjutan terhadap hasil pengorganisasian data dengan menggunakan kaidah-kaidah, teori dan metode yang telah ditentukan sehingga ditemukan kesimpulan yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Banyak pakar yang mengemukakan tentang pengertian media. Secara harfiah media berasal dari kata medium yang artinya perantara atau pengantar. Menurut (Schram, 1992)¹ media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru. National Education Association (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Dari uraian ini, dapat diartikan media adalah semua alat baik cetak maupun audio visualnya yang digunakan untuk belajar. Miarso, (1989) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa untuk belajar.⁴ Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Pembelajaran dengan

menggunakan media pembelajaran tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal).

Media Puzzle

Menurut Patmonodewa dalam buku Susi Lana Rudi dan Cipi Riana, Media Pembelajaran mengatakan bahwa, kata puzzle berasal dari Bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan secara bongkar pasang. Sedangkan menurut Yudha puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Menurut Rokhmat dalam buku Anggani Sudono, Sumber Belajar dan Alat Permainan menyatakan bahwa, puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah bentuk pola tertentu.

Tujuan Media Puzzle

Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai. Yudhi Munadi (dalam Yuliana Ayuningtyas, 2011: 16-18) mengungkapkan tujuan penggunaan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

- a) tujuan yang berhubungan dengan keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif),
- b) tujuan yang berhubungan dengan personal, kepribadian atau sikap (afektif), dan
- c) tujuan yang berhubungan dengan kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).

Pada tujuan yang pertama yaitu aspek kognitif, dimaksudkan bahwa dengan adanya media *puzzle* maka diharapkan seluruh pemahaman yang menyangkut hasil belajar intelektual dapat memberikan satu hasil belajar yang sangat baik karena memiliki enam karakter penting di dalam pembelajaran. Pada tujuan kedua yaitu aspek afektif, dimaksudkan bahwa dengan adanya media *puzzle* maka diharapkan seluruh anak memiliki nilai kepribadian atau sikap yang efektif sehingga tingkatan belajarnya meningkat dari yang sederhana hingga efektif dalam penilaian belajar atau hasil belajar. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan puzzle dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Puzzle diharapkan dapat menjadi perantara dalam mengoptimalkan kemampuan anak pada ketiga aspek tersebut. Penggunaan puzzle juga akan menambah variasi dalam pembelajaran sehingga tidak terkesan monoton. Selain itu, guru akan lebih mudah untuk menyampaikan materi melalui media puzzle sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa akan meningkat. Belajar menggunakan puzzle akan mempermudah anak yang kesulitan menerima materi yang bersifat abstrak. Hal ini dikarenakan puzzle merupakan benda konkret yang dapat diamati dan diraba oleh anak. Apabila dilihat dari keterampilan anak, maka kemampuan motorik halus anak akan meningkat melalui penggunaan puzzle. Hal ini dikarenakan anak akan aktif untuk menggunakan puzzle sesuai dengan jenisnya.

Pengertian Fungsi dan Jenis Media Puzzle

Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris, teka-teki atau bongkar pasang, *puzzle* adalah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.

Fungsi *Puzzle*:

1. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran

2. Melatih koordinasi mata dan tangan
3. Melatih logika
4. Memperkuat daya ingat
5. Mengenalkan anak pada konsep hubungan
6. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih berfikir matematis (menggunakan otak kiri)

Macam-macam *puzzle* :

1. *Puzzle konstruksi*
2. *Puzzle batang (stick)*
3. *Puzzle lantai*
4. *Puzzle angka*
5. *Puzzle transportasi*
6. *Puzzle logika*
7. *Puzzle geometri*
8. *Puzzle penjumlahan dan pengurangan*

Menurut Patmonodewa (Misbach, Muzamil, 2010) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan secara bongkar pasang.

Berdasarkan pengertian di atas tentang *puzzle*, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Cara membuat *puzzle* yaitu:

- a. Membuat pola/menggambar pola
- b. Menggunting pola
- c. Membuat alas *puzzle*
- d. Masukan dalam amplop

Membaca

Menurut Nano Sunartyo membaca adalah bahasa lisan yang merupakan kegiatan dari fungsi mata dalam menerima rangsangan, yang kemudian diteruskan ke otak untuk diproses kemudian dikirim kembali dalam bentuk ucapan atau bunyi. Menurut Darmiyati dan Budiasih, yang perlu diperhatikan dalam evaluasi dalam membaca permulaan meliputi ketepatan menyuarakan tulisan, kewajaran intonasi, kelancaran, kejelasan suara, dan pemahaman isi bacaan. Pengajaran membaca permulaan lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan dasar membaca. Anak dituntut untuk dapat menyuarakan huruf, suku kata, kata

dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa membaca adalah suatu kegiatan yang mencakup fisik dan mental serta melihat, memahami isi dari yang tertulis, melafalkan tulisan, dan mengetahui. Aktivitas fisik terkait adalah gerak mata dan ketajaman penglihatan, aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan.

Huruf Hijaiyyah

Hijaiyyah (huruf arab) sudah ada sejak berabad-abad yang lalu, ketika Al-Quran pertama kali diturunkan menggunakan hijaiyyah, karena pada kali pertama Al-Quran diturunkan yaitu di Arab. Pentingnya mempelajari huruf Arab karena huruf ini dipergunakan dalam penulisan Al-Quran. Umat Islam wajib hukumnya untuk mempelajari Al-Quran. Al-Quran adalah kitab suci yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad SAW menjadi petunjuk bagi seluruh umat manusia. Al Quran diturunkan untuk menjadi pegangan bagi mereka, yang ingin mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Menurut M. Zaid Su"di dalam buku Ayo Belajar Membaca dan Menulis Al- Qur"an Huruf Hijaiyyah adalah huruf-huruf yang dipakai dalam tulisan arab. Tulisan-tulisan arab sering dipakai oleh bangsa arab, juga sering digunakan oleh umat islam. Sebab Al-Qur"an dan hadis Nabi ditulis dalam bahasa arab. Huruf-huruf yang dipakai dalam tulisan arab itulah yang disebut huruf hijaiyyah.¹⁹

Huruf hijaiyyah merupakan salah satu materi pendidikan ilmu agama yang sangat penting untuk dipahami oleh manusia sebagai bekal hidup mereka untuk membaca, memahami dan mengamalkan kandungan Al-Quran dimasa mendatang. Huruf hijaiyyah adalah aturan yang digunakan untuk membaca Al-Quran maka orang yang tidak bisa membaca huruf hijaiyyah secara otomatis dia tidak bisa membaca Al-Quran padahal sebenarnya mereka sangat ingin bisa membaca Al-Quran, karena Al-Quran adalah merupakan pedoman hidup atau kitab suci umat Islam.

Membaca huruf hijaiyyah sejak usia dini merupakan kegiatan yang menyenangkan meskipun tidak mudah. Huruf hijaiyyah merupakan huruf yang ada didalam Al-Qur"an maka dengan memberikan dan membiasakan anak dalam belajar huruf hijaiyyah maka setelah besar nanti tidak hanya bermanfaat bagi anak, akan tetapi juga bermanfaat bagi orang tua. Anak nantinya akan mudah memahami Al-Qur"an yang dijadikan sebagai pedoman baginya. Selain itu, dengan belajar membaca huruf hijaiyyah anak mampu membaca bacaan dengan tulisan arab.

Jadi, dalam Penggunaan media puzzle ini pada materi membaca Huruf Jihaiyyah, Penggunaan media puzzle dimulai dengan penjelasan cara pengaplikasian media puzzle, membagi kelompok, melakukan permainan puzzle bisa seperti dari surat Al- Kautsar kemudian membacakan surat tersebut bersama-sama dalam satu kelompok. Ini sangat efektif bila diterapkan pada anak usia dini karena dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca ayat suci Al-Qur'an, agar lebih maksimal orang tua harus lebih sering melatih nya karena ini dapat meningkatkan daya ingat anak dan mencintai Al-Qur'an.

SIMPULAN

Media puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Diantara banyak media pembelajaran, media *puzzle* huruf hijaiyyah dianggap paling tepat dan dapat digunakan untuk anak usia dini agar dapat meningkatkan kemampuan berfikir pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

DAFTAR PUSTAKA

Findayani, Hanny, and Santi Lisnawati. "Pengaruh Penggunaan Media Puzzel Terhadap Kemampuan Manghafal Ayat Al-Qur'an Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas viii di MTS Miftahussalam Kota.

- Bogor." *Jurnal Aksara Public Universitas Ibnu Khaldun Bogor*, 2019: 80.
- Hafid, Nur Abdul. *Mendidikan Anak Usia Dua Tahun Hingga Baligh Versi Rasulullah SAW*. Yogyakarta: Darussalam, 2004.
- Ramadani, Risky. "Membaca Pemula Melalui Kegiatan Menebalkan Huruf di SD Negeri 10 Terangun, Goyo Lues." *Jurnal Pendidikan Anak*, 2015: 584.
- Su'di, M Zaid. *Ayo Belajar Membaca dan Menulis Al-Qur'an*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan, 2007.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo, 2000.
- Sumiyati, Asra. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima, 2008.
- Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima, 2007.
- Wardhani, Arifah. *Keefektifan Media Kartu Kata Bergambar Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Kradegan Bayan Purworejo Tahun Pelajaran*. *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Yogyakarta, 2012.