

UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH MELALUI BERMAIN PUZZLE DI TKQ AL-FATONAH KARAWANG BARAT

Afiva Epriliani, Iwan Hermawan, Kasja Eki Waluyo

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang,
Jl.HS. Ronggo Waluyo, Puseur Jaya, Kec. Teluk Jambe Timur, Kab. Karawang, Jawa Barat 41361
Afivaepri@gmail.com

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini ialah rendahnya kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah sehingga perlu perhatian khusus untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada siswa. Oleh sebab itu penelitian ini menganalisis kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah melalui metode yang digunakan oleh guru dengan bermain puzzle sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan mendeskripsikan penelitian dengan menggunakan pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi, melalui analisis yang digunakan ialah penyajian data, reduksi data, dan menarik kesimpulan sebagaimana teori miles dan huberman. Penelitian ini disajikan dalam bentuk narasi untuk menyajikan hasil temuan yang ditemukan di lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya pembelajaran yang dilakukan dengan metode puzzle sebagai upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah sudah efektif. Hal ini dikarenakan siswa bermain puzzle dan membetulkannya sesuai dengan huruf hijaiyah yang tertera di dalam puzzle. Sehingga pembelajaran ini menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dan tidak jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar. Sehingga hasil dari pembelajaran dengan menggunakan metode puzzle ini menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Kata kunci: Upaya Guru, Huruf Hijaiyah, Bermain Puzzle.

Abstract

The background of this research is the low ability of students to recognize hijaiyah letters so that special attention is needed to be able to improve students' ability to recognize hijaiyah letters. Therefore, this study analyzes students' ability to recognize hijaiyah letters through the method used by the teacher by playing puzzles as an effort to improve students' ability to recognize hijaiyah letters. This research uses descriptive qualitative method by describing research using interview data collection, observation, and documentation, through the analysis used is data presentation, data reduction, and drawing conclusions as the theory of Miles and Huberman. This research is presented in narrative form to present the findings found in the field. The results of this study indicate that the learning carried out using the puzzle method as an effort made by the teacher in improving students' ability to recognize hijaiyah letters has been effective. This is because students play puzzles and correct them according to the hijaiyah letters listed in the puzzle. So that this learning attracts students to take part in learning and is not bored in participating in learning activities. So that the results of learning using the puzzle method produce optimal learning outcomes.

Keywords: Teacher's Effort, Hijaiyah Letters, Playing Puzzles.

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diperoleh dari beberapa lingkungan, lingkungan keluarga atau lingkungan orang tua

merupakan pendidikan pertama yang harus diperoleh anak sebelum menuju pendidikan selanjutnya, lingkungan masyarakat juga dapat memperoleh pendidikan sosial dan lingkungan

sekolah atau lingkungan formal yang memang disediakan oleh pemerintah dalam hal pendidikan. Diawali dengan Pendidikan Anak Usia Dini, pendidikan memerlukan upaya sungguh-sungguh dan metodis untuk menghasilkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam masyarakat, spiritual keagamaan, kekuatan, kepribadian, dan akhlak mulia. Pendidikan di Indonesia sendiri dimulai dari tahap awal yaitu PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) sampai dengan Perguruan Tinggi.

(PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada dari umur tiga sampai dengan usia enam tahun. Hal tersebut dilakukan untuk memulai pemberian pendidikan dalam membantu proses perkembangan pembelajaran untuk memasuki pendidikan lebih lanjut (Helmawati: 2015: 45). Pendidikan Anak Usia Dini atau yang sering dikenal dengan PAUD merupakan salah satu tahapan pendidikan yang dapat memberikan dampak signifikan terhadap pematangan dan pertumbuhan anak di tahun-tahun mendatang (Suyadi & Ulfah: 2015). Seiring dengan perkembangan pemikiran ini, kemungkinan akan ada peningkatan jumlah orang yang menuntut dan membutuhkan layanan terkait dengan pendidikan anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini dapat berlangsung dalam berbagai jalur, termasuk jalur formal, non-formal, dan informal. TK (Taman Kanak-kanak) dan RA (Raudhatul Athfal) adalah contoh jalur pendidikan anak usia dini formal, sedangkan KB (Kelompok Bermain) dan pusat penitipan anak adalah contoh jalur pendidikan anak usia dini nonformal. Pendidikan

informal dapat berbentuk pendidikan yang diberikan oleh keluarga atau pendidikan yang dilakukan oleh lingkungan.

Konsep-konsep seperti pengertian angka dan huruf paling baik diperkenalkan kepada anak-anak sekitar usia TK (Taman Kanak-Kanak), yang merupakan masa waktu yang sangat signifikan untuk melakukannya. Oleh karena itu, huruf hijaiyah juga harus diajarkan kepada anak usia dini, khususnya anak-anak di usia TK (Taman Kanak-Kanak), karena huruf hijaiyah adalah bahasa Al-Qur'an, dan Al-Qur'an merupakan salah satu pedoman bagi setiap Muslim.

Huruf yang menyusun abjad Hijaiyah disebut huruf al-hija (iyah), dan huruf yang menyusun komponen ejaan disebut huruf al-tahajj. Baik dalam bentuk berdiri sendiri yang belum dipahami kecuali sebagai rangkaian kata atau sebagian atau seluruhnya telah diberi tanda baca (huruf al-mu'jam), huruf-huruf penyusun huruf al-'Arabiyyah diberi tanda baca (Purnama: 2017: 98). Ada 29 huruf dalam alfabet hijaiyah. Al-Qur'an ditulis dalam bahasa Arab, yang merupakan bahasa aslinya. Ejaan Arab menggunakan huruf hijaiyah. Pengenalan huruf hijaiyah merupakan langkah mendasar untuk dapat membaca Al-Qur'an dan hadits, dan telah menjadi pedoman hidup utama bagi setiap Muslim agar mereka dapat memahaminya. Tidaklah sama mendidik orang dewasa cara menulis dalam aksara hijaiyyah seperti halnya mengajari anak-anak kecil cara menulis dalam aksara hijaiyyah. Bermain game sambil belajar merupakan salah satu dari sekian banyak pendekatan yang dapat dilakukan pada tahun-tahun awal kehidupan anak untuk mengenalkan mereka pada huruf hijaiyah. Pendekatan ini diambil dengan maksud untuk menarik perhatian anak.

Seorang guru memiliki kewajiban untuk berusaha di kelas mereka agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Ketika seorang guru tidak mau berusaha, guru itu melanggar peraturan yang ada. Karena tujuan dasar pendidikan adalah untuk mengembangkan siswa menjadi anggota masyarakat yang berfungsi penuh, Siswa yang mampu mengolah emosinya, memelihara hatinya, mengolah pikirannya, dan mengolah tubuhnya.

Berusaha adalah sesuatu yang dituntut dari seorang guru. Ini merupakan pelanggaran terhadap peraturan yang ada ketika seorang guru menunjukkan kurangnya kemauan untuk berusaha. Karena tujuan mendasar dari pengalaman pendidikan seorang siswa adalah untuk mempersiapkan mereka berfungsi secara efektif sebagai anggota masyarakat. Siswa yang mampu mengolah emosinya, memelihara hatinya, mengolah ide-idenya, dan mengolah tubuhnya sering disebut sebagai "siswa yang bisa".

Yang dimaksud dengan "media pembelajaran" adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam konteks proses belajar mengajar untuk mengkomunikasikan gagasan atau informasi dengan cara yang menarik perhatian siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka terhadap materi pelajaran. Arsyad menuturkan dalam bukunya Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan isi bahan ajar. (Arsyad: 2013: 4)

Daryanto (2013:5) mengatakan Fungsi utama dari proses belajar mengajar adalah komunikasi, dengan siswa berperan sebagai penerima pesan. Selama proses pembelajaran, ada pesan yang ingin dikomunikasikan dengan baik melalui guru sebagai pengirim

pesan. Informasi yang dikirimkan dapat berupa pesan yang lugas dan sederhana untuk dipahami oleh penerima, atau dapat berupa pengetahuan yang bersifat esoterik atau rumit untuk dipahami oleh penerima. Media menjadi solusi yang dapat menyampaikan pesan dalam situasi dimana penerima tidak dapat menerima pesan yang sedang dikomunikasikan. Media adalah cara atau alat yang digunakan untuk mentransfer pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan tujuan untuk meningkatkan tingkat pemahaman penerima pesan.

Ide permainan puzzle adalah untuk mengumpulkan gambar secara akurat dengan mempertimbangkan dimensi, warna, dan bentuknya. Game Memecahkan teka-teki ini membutuhkan insting atau pikiran yang tajam. Permainan yang dimenangkan dengan cara membongkar dan memasangnya kembali sedemikian rupa sehingga sesuai dengan bentuk, pola, atau warna. Tujuan dari permainan ini adalah untuk memberikan pengalaman kepada anak-anak muda dalam menemukan, menyusun kembali, dan membangun unit-unit yang bermakna dari komponen-komponen yang sekilas tampak tidak berhubungan satu sama lain. Effiana Yuriastien menuturkan bahwasannya permainan puzzle dapat membantu anak-anak mengembangkan pengetahuan tentang ruang, kemampuan untuk membayangkan objek secara mental, dan kemampuan untuk menemukan solusi dalam kesulitan. (Yuli: 2016: 53)

Dengan memanfaatkan media yang bermanfaat dan memiliki komponen pendidikan, akan jauh lebih mudah untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan melalui tindakan bermain sekaligus memperoleh pendidikan. Teka-teki huruf hijjaiyah merupakan salah satu permainan yang

boleh dimainkan. Puzzle adalah sejenis Alat Permainan Edukasi (APE) yang berbentuk potongan-potongan tipis yang terbuat dari bahan-bahan seperti, karton, karet, kayu, steropom dan triplek. Teka-teki dapat mencakup dua hingga enam bagian yang berbeda. Alat permainan yang secara tegas dibuat untuk tujuan pendidikan dengan tujuan meningkatkan bagian-bagian perkembangan anak disebut alat permainan edukatif.

TKQ Al-Fatonah merupakan salah satu TK yang ada di Kecamatan Teluk Jambe Timur. Sekolah ini merupakan peserta dalam proses penyelenggaraan pendidikan dalam rangka mempersiapkan generasi individu yang berkualitas. Konsep pembelajaran Area digunakan di lembaga pendidikan ini. Model Pembelajaran Area adalah model yang memberikan kemungkinan tambahan kepada siswa untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan topik atau hobi yang paling mereka minati. Dan setiap daerah memiliki berbagai alat permainan instruksional, salah satunya adalah teka-teki huruf berdasarkan hijaiyah. Hal ini menjadi daya tarik peneliti melakukan penelitian dengan judul "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Bermain Puzzle Di TKQ Al-Fatonah".

METODE

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan di TKQ Al-Fatonah yang beralamat di Perum Bintang Alam Gg Cibodas, Blok T4 No 14, RW 44 RT 11, Teluk Jambe Timur, Karawang Barat. Dengan teknik pengumpulan data berupa melalui observasi, wawancara dan dokumentasi (Djam'an & Aan: 2012: 164). Sumber data yang

digunakan pada penelitian ini berupa sumber data primer yaitu dengan mewawancarai beberapa guru dan sumber data sekunder di diperoleh melalui catatan, buku yang terkait dalam penelitian serta dokumentasi. Setelah data terkumpul peneliti terlebih dahulu mengecek keabsahan data yang bertujuan data yang sudah terkumpul benar-benar akurat dengan cara mengoreksi data yang tidak perlu dimasukan. Tahap selanjutnya menganalisis data dengan cara mereduksi data atau membuang data yang tidak perlu, menyajikan data dan membuat kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru memiliki peran penting dalam pendidikan khususnya pada kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Peran seorang guru menentukan hasil yang akan dicapai oleh siswa melalui pembelajaran yang telah dilakukan. Peran dari guru dalam meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak sangatlah penting. Upaya yang dilakukan oleh guru dalam memberikan pengenalan huruf hijaiyah yang efektif ditentukan oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan. Metode yang digunakan oleh guru di TKQ Al-Fathonah Karawang Barat dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak menggunakan metode bermain puzzle. Proses pembelajaran ini dengan melibatkan guru dan siswa dengan memasang puzzle sesuai dengan huruf hijaiyah yang tertera didalam puzzle.

Sebagai seorang pendidik guru juga memiliki tugas didalam kelas untuk menjadi seorang ibu bagi peserta didik, oleh sebab itu seorang guru harus memiliki keahlian untuk dapat memberikan kenyamanan pada setiap siswa dan mampu membujuk anak agar

mau belajar dan bermain dalam mengenal huruf hijaiyah.

Pada setiap proses pembelajaran sudah pasti memiliki rancangan serta perencanaan pembelajaran yang telah dirumuskan terlebih dahulu. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di tkq al-fathonah karawang barat sudah sesuai dengan RPP pada pelaksanaannya didalam kelas. Hal ini sebagai sebab dapat tercapainya tujuan dari pembelajaran yang dilakukan untuk dapat meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah.

Metode yang digunakan pada pembelajaran di tkq al-fathonah dalam meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada siswa ialah menggunakan metode bernyanyi, tanya jawab, serta media puzzel. Hal ini bertujuan agar anak tidak jenuh dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas, sehingga anak-anak mudah untuk mengingat huruf hijaiyah. Pada pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah ini dilaksanakan di TKQ Al-Fathonah pada setiap hari jumat.

Sebagaimana yang telah diketahui bahwasannya dalam proses pembelajaran memiliki tiga tahapan yang dilalui yaitu kegiatan awal atau pendahuluan, kegiatan inti atau proses penyampaian materi, dan yang terakhir ialah kegiatan penutup.

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal pembelajaran berisi tentang pembukaan pembelajaran dengan membaca doa, merapikan tempat duduk, dan memberikan semangat serta motivasi kepada anak agar semangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pada kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih 30 menit. Tujuan dari pada kegiatan pembuka ini adalah untuk memberikan rasa semangat pada anak dalam mengikuti pembelajaran dan

tidak bosan dan jenuh. Hal ini juga bertujuan untuk dapat melatih motorik peserta didik, karena dalam kegiatan pembuka ini seperti bernyanyi itu selain menggunakan suara juga menggunakan gerak tubuh.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan yang menjadi kunci dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan pada kegiatan inti ini dilakukannya tranfer ilmu pengetahuan setelah melewati kegiatan pembuka dalam memberikan semangat pada siswa. pada kegiatan inti ini digunakannya metode, media pembelajaran. Pada kegiatan inti ini berlangsung selama kurang lebih 60 menit dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan inti pada pembelajaran ini ialah peserta didik menyimak apa yang dijelaskan oleh guru agar dapat difahami oleh peserta didik. Setelah memahami apa yang dijelaskan oleh guru dalam pembelajaran praktek solat dan huruf hijaiyah maka guru mengintruksikan kepada seluruh peserta didik untuk dapat mempraktekan solat dan menyesuaikan atau menunjuk huruf hijaiyah dengan benar. Pada praktek solat yang dilakukan oleh peserta didik, guru memiliki tugas sebagai pemandu dari praktek solat yang dilakukan oleh peserta didik sambil memberikan penjelasan terhadap peserta didik. Setelah melakukan praktek solat, kegiatan inti selanjutnya dalam pembelajaran yaitu mengenalkan huruf hijaiyah.

Huruf hijaiyah ini merupakan huruf arab yang perlu diketahui oleh peserta didik untuk dapat membaca al-qur'an. Jumlah huruf hijaiyah ini sebanyak 29 dimulai dari huruf "alif" sampai huruf "yaa". Pada pengenalan huruf hijaiyah ini guru menggunakan beberapa media dan metode, antara lain guru menggunakan gambar, dan puzzel yang berisikan tentang huruf hijaiyah.

Langkah pertama yang dilakukan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak di TKQ Al-Fathonah Karawang Barat ialah guru mengintuksikan kepada seluruh peserta didik untuk dapat duduk dengan rapih dengan menghadap puzzel yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Langkah selanjutnya guru menunjuk beberapa siswa untuk dapat menunjukan huruf yang ada dipuzzel sesuai dengan yang disebutkan oleh guru. Maka penggunaan metode dalam pembelajaran ini menggunakan metode tanya jawab. Metode lain yang digunakan ialah metode bernyanyi, dengan menyanyikan huruf hijaiyah agar peserta didik dapat mudah dalam menghafal nya.

Pada tahapan penggunaan puzzel sebagai media pembelajaran dalam mengenal huruf hijaiyah, seorang guru terlebih dahulu menjelaskan cara bermain puzzel terlebih dahulu. Penggunaan puzzel ini ialah dengan membongkar puzzel secara acak untuk dapat ditempelkan kembali dengan sesuai huruf hijaiyah nya. Sehingga penggunaan media puzzel dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah ini dalam proses nya siswa aktif serta senang dalam mengikuti pembelajaran.

Upaya guru dalam meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah lainnya ialah dengan membagi peserta didik dengan beberapa kelompok. Hal ini bertujuan untuk dapat mencitakan rasa sosial serta bekerjasama dalam pembelajaran untuk dapat membetulkan puzzel huruf hijaiyah yang telah dibongkar untuk dapat memasangkkn kebal dengan baik dan benar.

Disaat guru menjelaskan huruf hijaiyah kepada peserta didik, guru mengintuksikan untuk mengambil apa yang disebut oleh guru untuk disusun

dalam kepingan puzzel huruf hijaiyah. Disamping itu guru juga mengajarkan kekreatifan peserta didik dalam menyusun puzzel yang tealh diacak untuk di sesuaikan kembali dengan susunan huruf hijaiyah yang benar.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang dilaksanakan di TKQ Al-Fathonah Karawang Barat ialah dengan adanya evaluasi yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana hasil yang diperoleh melalui pembelajaran yang telah selesai dilakukan dikelas. Disamping itu juga hal ini sebagai peningkatan hasil belajar yang telah diperoleh oleh siswa. pada kegiatan akhir ini berlangsung selama kurang lebih 30 menit dengan mengulas ulang secara bersama terkait materi yang telah diajarkan dalam pembelajaran.

Harapan yang dimiliki oleh guru dalam pembelajaran ini ialah peserta didik dapat mengenal serta memahami huruf hijaiyah baik dalam bentuk, bunyi, maupun gambar. Melalui ketiga kegiatan pembelajaran yang dijelaskan diatas maka tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat peneliti simpulkan bahwasannya: Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting, sehingga upaya guru dalam meningkatkan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah berhasil atau tidak nya itu tergantung bagaimana guru tersebut menggunakan metode dan media dalam pembelajaran di dalam kelas. Guru harus profesional dalam mengatasi permasalahan dan mencapai tujuan yang akan dituju melalui upaya yang dilakukan olehnya dalam pembelajaran. Guru melakukan pembelajaran dengan

menarik perhatian dari siswa agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan puzzel dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan pengenalan siswa terhadap huruf hijaiyah dilaksanakan dengan cara berkelompok dengan memainkan puzzel dan menyesuaikan nya sesuai dengan huruf hijaiyah yang tertera pada puzzel, sehingga peserta didik dapat menghafal sekaligus bermain dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Astuti, Yuli. (2016). Cara Muda Asah Otak Anak (Kebiasaan-Kebiasaan Sepele Sehari-Hari Peningkat Kecerdasan Otak Kanan-Kiri Anak. Bandung: Flash Books.
- Daryanto (2013). Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: Yrama Widya.
- Helmawati, (2015), Mengenal Dan Memahami PAUD, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purnama, Sigit. (2017), Pembelajaran Al-Qur'an untuk Anak usia Dini, Yogyakarta: State Islamic University Sunan Kalijaga.
- Satori, Djam'an. Komariah, Aan, (2012), Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Alfabeta.
- Suyadi, Maulidya Ulfah, (2015), Konsep Dasar PAUD, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.