

BAB II

KERANGKA TEORI

A. *Media Puzzle* Surah Pendek Dalam Memudahkan Hafalan Pada Siswa

1. *Media Puzzle* Surah Pendek

a. Pengertian Media

Media adalah bentuk kata dari jamak medium. Medium bisa diartikan menjadi pengantar/perantara interaksi antara pengirim dan penerima. Media adalah sebuah bentuk dalam interaksi yang mengantarkan informasi menuju komunikasi berasal pesan pelaku komunikasi itu sendiri. Menurut pernyataan diatas media bisa diartikan sesungguhnya kegiatan belajar mengajar disebut juga dengan sebuah interaksi. Dilihat dalam bahasa latinnya, media bermula dari bentuk kata jamak medium yang berdefinisi sangat luas, akan tetapi dapat membuat batasan media dalam pelajaran saja yakni media yang dibuat sebagai bahan serta alat dalam proses belajar dan mengajar.¹

Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang memiliki kegunaan serta mampu dimanfaatkan dalam memberikan isi proses belajar dan mengajar. Belajar dan mengajar dapat didefinisikan sebagai proses interaksi antar guru, siswa dan materi yang digunakan oleh pendidik. Sebab tersebut, bisa disebut apabila tidak ada bantuan sarana untuk menyampaikan pesan maka tidak akan terjadi komunikasi. Macam-macam stimulus juga dapat dimanfaatkan sebagai media, seperti contohnya adalah interaksi atau hubungan

¹ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 4-5

manusia, suara yang direkam dan tulisan, gambar bergerak atau gambar diam serta realitas. Ke-5 macam rangsangan tersebut, pasti memudahkan untuk pendidik memahami materi. Ataupun bisa disimpulkan kelima komponen tersebut dapat dijadikan sebagai media yaitu dari bidang suara, lihat dan gerakan. Bisa dirangkumkan definisi tersebut jika media pembelajaran merupakan benda maupun sarana pembelajaran merupakan digunakan untuk memudahkan dan meningkatkan efektifitas dan keefisiensian dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk pengertian luasnya dapat didefinisikan media pembelajaran yaitu alat , teknik dan metode berguna untuk meningkatkan efektifitas interaksi antar guru dan siswa pada kegiatan belajar mengajar di kelas.

1). Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran untuk sarana pada kegiatan belajar mengajar yaitu:

- a) Mempermudah kegiatan belajar dan mengajar.
- b) Meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar di kelas.
- c) Bahan ajar dengan capaian belajar terjaga relevansinya.
- d) Peserta didik menjadi tambah fokus dengan pembelajarannya.

2). Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai sarana pada kegiatan belajar mengajar yaitu:

- a) Peserta didik tambah tertarik terhadap pelajaran yang disampaikan oleh pendidik bisa membentuk belajar menjadi semangat.

- b) Materi yang disampaikan tambah bermakna, menjadikan peserta didik bisa mudah faham dan kemungkinan dapat mendapat sesuatu yang dicapai dari proses mengajar.
 - c) Bentuk cara pembelajaran beraneka ragam sehingga pendidik bukan hanya menerangkan secara lisan atau disebut juga dengan metode ceramah saja akan tetapi ada gambaran kongkritnya juga sehingga pendidik tidak terlalu terkuras tenaganya serta peserta didik tidak mudah bosan.
 - d) Keaktifan tertuju pada peserta didik, mereka bukan hanya menyimak pendidik melainkan ikut aktif berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran contohnya: melihat, membuat, adanya feedback, mempresentasikan dll.²
- 3). Pertimbangan Pemilihan Media

Langkah yang dilakukan selanjutnya adalah pemilihan media, dalam memilih media dibutuhkan beberapa pertimbangan karena pemilihan media perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, bahan ajar yang digunakan, metode pembelajaran, alat prasarana yang digunakan, kepribadian pendidik, minat dan kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran serta situasi dan kondisi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.³

² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991), 2

³ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), 5-6

4). Fungsi Media Pembelajaran

Lentz dan Levie memiliki pendapat sesungguhnya fungsi pembelajaran dalam media visual khususnya, terdapat 4 macam yakni:

a) Fungsi *atensi*

Fungsi *atensi* ini membantu menunjukkan siswa agar lebih fokus dengan materi yang disampaikan sama bentuk visual yang diperlihatkan/dengan kalimat yang dituangkan sebagai penjelasan materi. Kebanyakan peserta didik tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan peserta didik disebabkan karena mereka tidak suka pelajaran tersebut ataupun tidak tertarik dengan materi yang diajarkan. Biasanya sebagian guru memakai layar proyektor sebagai perantara sehingga siswa bisa senang dalam menangkap materi.

b) Fungsi *afektif*

Fungsi *afektif* media visual bisa diamati lewat siswa yang tertarik ketika belajar (membaca) kalimat yang ada gambarnya. Media visual bisa membangun semangat untuk belajar serta menggugah emosi dan perilaku sikap, misal menangkap informasi tentang ras ataupun sosial.

c) Fungsi *kognitif*

Fungsi *kognitif* media visual bisa dilihat melalui penemuan-penemuan terdahulu bahwa media visual atau gambar bertujuan memudahkan menerima informasi serta tidak melupakan info/ isi yang termuat di suatu gambar.

d) Fungsi *kompensatoris*

Fungsi *kompensatoris* media visual dilihat melalui pegamatan sesungguhnya media ini memudahkan siswa yang mempunyai kelemahan dalam membaca, kemudian memahami dan mengingat kembali informasi yang dibacanya. Melalui kenyataan tersebut bisa diartikan setiap media visual ini berguna untuk mengatasi siswa yang lemah atau lambat dalam menerima pelajaran dalam bentuk teks saja.⁴

5). Macam-Macam Media Pembelajaran

Pendidikan di Indonesia berkembang pesat, berpengaruh pada sistem pendidikan dan psikologi pendidikan yang ada. Dengan hal tersebut, perkembangan teknologi dan perkembangan media pembelajaran yang ada semakin maju dan mendapat pembaharuan juga. Perkembangan teknologi mengakibatkan perkembangan media pembelajaran semakin pesat, dimana setiap media pembelajaran memiliki ciri khas masing-masing.⁵

Adapun macam-macam dari media pembelajaran yang secara umum dipergunakan pada kegiatan belajar mengajar, diantaranya:

- a) Media Visual (penglihatan): gambar, lukisan, majalah, ilustrasi, bulletin, koran, poster, slide, dan film.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 20-21

⁵ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa" *Journal Komunikasi Pendidikan* Vol 2 No. 2 :14-105

- b) Media Audio (pendengaran): musik, alat musik, suara, radio, rekaman, tape, dan efek suara.
 - c) Media Audio-Visual: video, televisi, komputer, laptop, dan fenomena alamiah disekitar.
 - d) Media Taktil merupakan alat yang menyaring info yang muncul yang berasal hubungan langsung dengan sekitar, contohnya: pertunjukan wayang, mainan dan thermometer.
 - e) Media Virtual merupakan interaksi komunikasi dengan orang bertempat tinggal berjauhan menjadi dekat melalui media ini, contohnya: internet, *whatsApp*, *email*, *instagram*, *facebook*, dll.⁶
- 6). Landasan Penggunaan Media Pembelajaran
- Adapun landasan didalam penerapan media pembelajaran, diantaranya:
- a) Landasan filosofis

Dalam landasan filosofis mengungkapkan bahwa pendidik kepada siswa memiliki kedudukan khusus pada kegiatan belajar mengajar di ruang kelas. Apabila pendidik beranggapan bahwa anak didik sebagai manusia pasti mempunyai kemampuan yang berbeda-beda juga memiliki kepribadian, watak, sifat, motivasi belajar, yang berbeda dengan orang lain. Maka dengan adanya hal tersebut pendidik dapat menggunakan media hasil teknologi yang baru atau

⁶ Yuni Riandiantika, "Pengembangan Media Dalam Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris Kajian Teorik" *Journal Pendidikan*, Vol.03. No 01: 2-3

tidak, proses pembelajaran akan tetap berjalan secara humanis.

b) Landasan psikologis

Menurut dari kajian psikologi mengemukakan jika siswa tidak kesulitan belajar dengan sesuatu barang kongkrit dibanding dengan barang abstrak. Adapun beberapa pendapat yaitu: *Pertama*, Jerome Bruner, Ia mengatakan bahwa belajar dapat dimulai dengan memahami gambar kemudian baru memasukan ke simbol atau kata. *Kedua*, Cahrlles F. Haban, berpendapat bahwa nilai dari media tergantung dengan realistiknya dalam proses pembelajaran pada suatu konsep, ia mengemukakan jika belajar yaitu dimulai dari bentuk yang paling kongkrit kemudian ke bentuk yang abstrak.

c) Landasan Teknologis

Dalam landasan ini, dapat diartikan teknologi pembelajaran merupakan praktek perancangan dan teori., pengelolaan, proses penilaian, pengembangan, modul dan penerapan. Sehingga, teknologi pembelajaran adalah cara yang lengkap yang didalamnya terlibat manusia, cara, konsep, alat, dan oragnaisasi guna menelisik sesuatu, memecahkan masalah, melaksanakan, evaluasi, serta mengelola pemecahan masalah di dalam suatu pembelajaran yang memiliki tujuan tercapainya pembelajaran.

d) Landasan Empiris

Landasan tersebut mengemukakan jika dalam penelitian menemukan adanya

hubungan antar kegunaan media dan karakteristik siswa terhadap hasil belajar. Dengan hal tersebut itu diartikan, siswa pasti memperoleh kelebihan bila penggunaan media disesuaikan dengan caranya dan kebiasaan belajar siswa. Apabila peserta didik menyukai media visual maka ia akan beruntung jika penggunaan media berupa pemutaran video, gambar, ataupun film. Kemudian jika peserta didik menyukai media audio maka ia akan beruntung jika penggunaan media berupa mendengarkan suara, radio, rekaman suara ataupun ceramah dari guru. Akan tetapi lebih beruntung lagi jika peserta didik menyukai media audio-visual. Oleh karena itu landasan ini mengemukakan bahwa peserta didik seharusnya menggunakan media pembelajaran jangan atas dasar kesukaannya saja, akan tetapi dengan memperhatikan karakteristik dan gaya belajar siswa, karakteristik media dan karakteristik materi pelajaran.⁷

b. Pengertian Puzzle Surah Pendek

Di Negara Indonesia “*puzzle*” adalah permainan yang fenomenal dan terkenal hampir diseluruh wilayah Indonesia dikalangan anak-anak, banyak dari mereka yang memainkannya karena permainan tersebut cukup sederhana dan terbilang mudah namun tetap mengasyikkan karena butuh pemecahan masalah dalam permainan tersebut. Masyarakat Indonesia biasanya menyebut permainan ini dengan sebutan

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi*, 12-16

teka teki/bongkar pasang. Dalam pengertiannya “*puzzle*” adalah permainan yang berupa kepingan-kepingan yang diacak yang biasanya terdapat gambar tertentu yang bisa melatih tingkat konsentrasi anak, kreativitas dan keterampilan anak. Permainan ini dapat dimainkan dari kalangan anak-anak usia dini sampai anak berusia belasan tahun, biasanya yang menjadikan perbedaannya yaitu dilihat dari urutan sulitnya yang padukan pada umur anak yang bermain. *Games* ini juga dapat melatih anak untuk belajar berfikir memecahkan masalah ketika anak mengurutkan potongan gambar tadi yang sebelumnya diacak. Pada langkah awal biasanya mereka memainkan “*puzzle*” dengan mencoba mengurutkan gambar yang dipotong “*puzzle*” lalu memasang ketempat/papan “*puzzle*” yang cocok dengan bentuknya tanpa menggunakan petunjuk. Permainan ini tidak membutuhkan banyak arahan dan penjelasan, anak secara langsung bisa mengembangkan kognitifnya dengan cara mencoba memasang “*puzzle*” sesuai bentuk, gambar, warna ataupun dengan logikanya.

Media *puzzle* adalah sebuah *games* yang bisa meningkatkan kemampuan pola pikir siswa, yaitu cara memainkannya dengan menyusun lagi gambay yang sudah dipotong yang sudah diacak sebelumnya ke bentuk yang padu kembali. Posisi awal kepingan-kepingan *puzzle* yang acak-acakkan bahkan keluar dari tempat seharusnya menjadikan anak terbangun merasa tertantang untuk memecahkan masalah, hal tersebut terjadi dikarenakan anak terdorong dalam kerjasama kelincahan tangan dengan berfikirnya otak anak yang terwujud secara nyata. Penggunaan media

puzzle ini jika digunakan dengan baik dan benar maka anak tidak akan cepat bosan saat menerima pelajaran pada kegiatan belajar. Penerapan media ini juga memiliki banyak manfaat yang didapatkan yaitu mampu menunjang keberhasilan dari hasil proses pembelajaran, meningkatkan minat belajar pada anak, melatih kemampuan motorik meningkatkan konsentrasi dalam menangkap pelajaran yang disampaikan.⁸

Adapun makna dari surah pendek adalah surah yang terdapat pada Juz 30, yang jumlah ayatnya tidak begitu banyak dibanding dengan surah-surah yang lainnya. Surah yang tergolong dari surah pendek yaitu dari surah An Nas sampai pada surah Adh Dhuha. Surah pendek biasanya dipelajari oleh anak-anak tingkat sekolah dasar/MI, biasanya mereka mengaji Al-Quran dengan mengaji Juz Amma yang mudah bacaannya serta sedikit jumlah ayatnya. Oleh itu, menggunakan media *Puzzle* Surah Pendek dapat membantu anak dalam menghafal surah pendek dengan mudah dan menyenangkan. Media *Puzzle* disini berisi beberapa kepingan ayat dari Al-Quran yang diacak oleh pendidik lalu peserta didik disuruh mengurutkan kepingan ayat itu menjadi kesatuan ayat yang urut pada surah yang telah ditentukan oleh pendidik. Pada penerapan ini siswa diminta untuk bekerjasama dengan rekannya. Manfaat yang diambil oleh pembelajaran yang menggunakan media tersebut yakni untuk mengajari siswa memecahkan

⁸ Esti Tambaru, dkk, "Analisis Penggunaan Media Puzzle Pada Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IV B Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang." *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, Vol 2 No. 1(2021):57

masalah, mengajari untuk menalar, melatih kesabaran dan pengetahuan, meningkatkan kreatifitas dan melaksanakan pembelajaran dengan cara belajar dengan bermain.⁹

Permainan *puzzle* ini tidak merupakan *games* belaka akan tetapi termasuk permainan edukatif yaitu permainan yang juga bisa dijadikan peserta didik belajar, dan yang paling penting penggunaan media ini juga dapat memudahkan hafalan surah pendek pada peserta didik dengan cara memasang potongan ayat dengan baik dan benar sehingga menambah daya ingat dalam menghafal ayat dari surah pendek dengan suasana yang menyenangkan tanpa ada paksaan ataupun ketegangan pada peserta didik yang maju kedepan untuk menghafal. Dengan bermain *Puzzle* ini juga dapat membuat anak ketagihan karena mereka tertantang untuk menyusun *puzzle* surah pendek dengan benar dan selalu ingin mencoba dan terus mencoba sampai pada akhirnya mereka berhasil menyusun *puzzle* dengan tepat dan benar.

Media *puzzle* ini termasuk dari bentuk media 2 dimensi yang menyampaikan materi pelajaran secara visual. Media ini juga dapat dikatakan media yang medidik karena tidak hanya sebagai permainan akan tetapi dapat menjadikan cara untuk mengasah otak anak dengan kecepatan gerak gerik tangan anak dalam menyusun *puzzle* tersebut. Media *puzzle* yang berkualitas adalah yang bisa:

- 1). Menggugah kemauan serta motivasi peserta didik yang inovatif.
- 2). Menjadikan hasil belajar peserta didik lebih berkesan.

⁹ Al-Azizy, *Ragam Latihan Khusus Asah Kerajinan Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya* (Jogjakarta: Diva Press, 2010), 70

- 3). Motivasi belajar peserta didik meningkat.
- 4). Membuat variasi dan hal baru dalam pengalaman belajar.

2. Macam-macam Puzzle

Adapun macam-macam *puzzle* yang digunakan untuk media pembelajaran di kelas diantaranya:

- a. *Spelling Puzzle*, merupakan permainan *puzzle* yang cara mainnya dengan mengatur dan menyusun kosa kata dengan benar dan tepat.
- b. *Jigsaw Puzzle*, merupakan permainan *puzzle* yang berbentuk teka-teki yang isinya terdapat beberapa pertanyaan yang perlu dijawab, dari jawaban tersebut diambil satu huruf depan, huruf depan yang diambil itu digunakan untuk menyusun sebuah jawaban hingga sampai pada jawaban terakhir tersusun kata-kata yang tepat.
- c. *The Think Puzzle*, merupakan permainan *puzzle* berbentuk mendeskripsikan suatu teks dari gambar tertentu agar dijawab ataupun diminta menyusun ke dalam kesatuan yang padu.
- d. *The Letter(s) Readness Puzzle*, merupakan permainan *puzzle* yang berbentuk gambar dan ada tulisan huruf nama gambar tersebut namun tulisan huruf nama gambarnya tidak utuh.
- e. *Crossword Puzzle*, merupakan permainan *Puzzle* yang berisi teka teki yang membutuhkan jawaban kemudian jawabannya ditulis pada persegi-persegi yang telah disediakan berbentuk mendatar atau menurun.¹⁰

3. Manfaat Puzzle

Adapun beberapa manfaat permainan *puzzle* yaitu diantaranya:

¹⁰ Ratnasari Dwi Ade Chandra, "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nusa Indah Desa gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, :36

- a. Memperkuat keterampilan kognitif anak dalam belajar memecahkan masalah

Permainan *puzzle* adalah permainan yang digemari anak dikarenakan permainan ini terdapat warna serta bentuk yang bisa meningkatkan minat tertarik anak untuk memainkannya, dengan hal tersebut secara tidak langsung dapat mengajari anak untuk belajar memecahkan permasalahan yaitu dengan menyusun potongan gambar *puzzle* tersebut. Dengan terdapatnya potongan atau kepingan-kepingan gambar tersebut dapat melatih konsentrasi, kreativitas dan keteraturan pada anak.¹¹

- b. Memperkuat keterampilan motorik halus pada anak

Keterampilan motorik halus pada anak ini berhubungan pada kemampuan sistem otot kecil pada anak seperti pada jari serta tangan anak, dengan permainan *puzzle* maka anak pasti mempelajari mengerakkan kelincuhan jari-jari tangannya dalam menyusun potongan gambar *puzzle* tersebut.

- c. Memperkuat keterampilan sosial pada anak

Keterampilan sosial anak dapat ditingkatkan melalui permainan *puzzle*, disini anak bisa melakukan interaksi sosial, hal tersebut dikarenakan permainan *puzzle* tidak hanya bisa digunakan sendiri saja akan tetapi juga bisa digunakan bersama tim. Didalam kelompok nanti anak bersama berdiskusi untuk memecahkan masalah dalam menyusun *puzzle*, melatih kerjasama antar kelompok, melatih sikap saling

¹¹ Eva Ayu, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Pembelajaran Tematik MI Muhajirin Kota Jambi*, (Jambi: UINTS, 2020), 16

menghargai dan saling membantu dalam menyelesaikan permainan *puzzle* tersebut.

d. Menyelaraskan koordinasi mata dan tangan

Dengan bermain *puzzle* bisa membantu anak untuk mengkoordinasikan tangan serta mata, mata berfungsi untuk melihat dan mencari bentuk susunan potongan gambar *puzzle* yang akan disusun kemudian tangan berfungsi untuk mengambil potongan gambar *puzzle* ditengah potongan gambar yang telah diacak.

e. Melatih cara berfikir atau logika pada anak

Secara tidak langsung dengan bermain *puzzle* anak akan belajar mengulas cara berfikir atau menggunakan logikanya. Misal *puzzle* yang digunakan mengenai potongan gambar angka, anak akan berlatih berfikir menggunakan logikanya untuk memulai menyusun potongan gambar yang berbentuk angka dengan urut dari bilangan terkecil hingga ke bilangan yang besar.

f. Mengajari kesabaran pada anak

Permainan *puzzle* ini dibutuhkan kesabaran, ketekunan dan ketelitian dalam menyusun potongan gambar *puzzle* dengan benar. Biasanya dibutuhkan waktu yang cukup untuk berfikir dalam menyelesaikan penyusunan *puzzle* dengan benar dan tepat.

g. Memperluas wawasan dan menambah pengetahuan pada anak

Dalam permainan *puzzle* ini anak akan dikenalkan dengan bentuk besar dan kecil, warna gelap dan terang, tumbuhan, hewan, angka, huruf, serta ada lagi banyak pengetahuan baru sesuai pada materi *puzzle* yang dipelajari dan dimainkan anak dengan cara yang berkesan.

4. Kelebihan dan Kelemahan Media Puzzle

Dalam semua media pembelajaran tentu memiliki kelebihan serta kelemahan, adapun kelebihan dan kelemahan media *puzzle* diantaranya yakni:

- a. Kelebihan Media Puzzle yaitu sebagai berikut:
 - 1). Meningkatkan kefokusannya, teliti, ketepatan dan sabar.
 - 2). Meningkatkan ingatan yang bagus.
 - 3). Mengajarkan anak tentang sistem dan konsep hubungan.
 - 4). Memilih gambar pada puzzle secara tidak langsung melatih otak kiri anak.
 - 5). Menumbuhkan semangat belajar anak disekolah.
 - 6). Mempunyai rasa bekerjasama sesama kelompoknya.
 - 7). Meningkatkan rasa bertanggungjawab pada anggota tim.
- b. Kelemahan Media Puzzle diantaranya yaitu:
 - 1). Menggunakan durasi panjang unruk menyelesaikan *puzzle*.
 - 2). Mewajibkan pendidik harus bisa sekreatif mungkin.
 - 3). Kelas bisa saja menjadi kurang terkendali dikarenakan anak asyik bermain.
 - 4). Media puzzle yang sempurna menjadikan kesulitan agarberbagi pada tim yang banyak.¹²

5. Cara Bermain Puzzle Surah Pendek

Dalam penggunaan Media *Puzzle* ini terdapat langkah-langkah cara bermain *puzzle* surah pendek sehingga dapat tercapai tujuan dari pembelajaran ini

¹² Nita Zahara, *Penggunaan Media Puzzle Dengan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas I Min 5 aceh Besar*, (Aceh Besar: UIN Ar-Raniry Darussalam, 20182019), 13

yaitu untuk memudahkan peserta didik dalam menghafal surah pendek sesuai materi yang diajarkan pada saat itu. Berikut adalah cara penggunaan permainan *puzzle* surah pendek:

- a. Guru membuka pelajaran dengan salam, berdo'a serta mengecek kehadiran Siswa.
- b. Guru memberikan instruksi kepada siswa agar sudah siap menerima pembelajaran.
- c. Pendidik menyiapkan alat peraga yang berupa media *puzzle* surah pendek tersebut.
- d. Kemudian pendidik membagi kelompok menjadi dua kelompok, karena kesuksesan setiap permainan edukasi tergantung dengan bagaimana kekreatifan pendidik dalam mengaplikasikan media pembelajaran tersebut pada proses berlangsungnya pembelajaran agar peserta didik tertarik dan tidak cepat bosan ketika menangkap materi yang diterangkan guru dan menjaga kefokusannya peserta didik dalam menghafal surah pendek ini, termasuk pengkondisian pendidik terhadap kondisi peserta didik yang terkadang ramai merupakan hal yang sangat dipentingkan.
- e. Setelah membagi beberapa kelompok, peserta didik mengintruksikan pada peserta didik untuk fokus mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh pendidik. Pendidik memperlihatkan papan *puzzle* dan membacakan potongan-potongan ayat dari surah pendek yang belum diacak tersebut diikuti oleh peserta didik secara berulang-ulang sehingga siswa hafal seluruh dari potongan ayat surah pendek itu.
- f. Ketika dirasa peserta didik sudah hafal semua potongan ayat-ayat surah pendek, pendidik mengacak potongan ayat yang sebelumnya utuh. Kemudian pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik yang ingin maju untuk menyusun

kembali potongan ayat surah pendek ataupun dengan cara menunjuk peserta didik, aturan mainnya disini setiap anak menyusun satu potongan ayat saja.

- g. Langkah lanjutnya tiap kelompok yang sudah ada mendapat kepingan-kepingan ayat surah pendek yang telah diacak tadi lalu berdiskusi dan bekerjasama menyusun potongan-potongan ayat surah pendek dengan urut, benar dan tepat sehingga menjadi susunan ayat surah pendek yang utuh.
- h. Langkah terakhir, setelah setiap kelompok berhasil menyelesaikan permainan *puzzle* dengan menyusun potongan-potongan ayat surah pendek yang sudah diacak, maka selanjutnya masing masing setiap kelompok membacakan kembali ayat surah pendek yang sudah tersusun dengan benar sehingga menjadikan hafalan peserta didik semakin kuat.

6. Hafalan Al- Qur'an

a. Pengertian menghafal Al- Qur'an

Menghafal berasal dari bahasa arab *hafidza-yahfadzu-hifdzan* yang berarti mengingat, mengingat, mengingat dengan hati dan mengingat dengan baik. Seseorang menghafal Al-Quran disebut *haafidz* (bagi pria) jika *haafidzoh* (bagi wanita) yang berarti orang yang menghafal dengan cermat atau diartikan juga dengan sesderetan orang penghafal Al-Qur'an.¹³

Menghafal merupakan kegiatan yang didalamnya membiasakan dan memasukkan materi kedalam ingatan manusia, sehingga suatu saat nanti bisa teringat melalui harfiyah dan cocok pada isi pesan yang original. Menghafal

¹³ Mahmud Yunus, *Kamus Arab-Indonesia* (Jakarta: PT Mahmud Yunus Wa Dzurriyah , 2010), 105

adalah sesuatu yang mempunyai pesan yang nantinya bisa teringat ke dalam alam sadarnya. Suryabrata mengemukakan, teori mengingat juga dapat disebut mencamkan dengan sadar dan sengaja dikehendaki, artinya yaitu benar-benar mencamkan sesuatu dengan bersungguhsungguh.¹⁴

b. Pengertian Al-Qur'an

Dilihat dari segi istilah oleh Dr. Subhi as-Salih mengartikan bahwa Al-Quran merupakan kalam dari Allah SWT yang turun keapad Rasulullah SAW sebagai mukjizat serta dituangkan kedalam mushaf dengan diriwayatkan secara mutawatir, yang ketika kita umat islam jika membacanya mendapatkan pahala an termasuk ibadah juga. Sedangkan yang dikemukakan Muhammad Ali ash-Shabuni mengartikan Al-Quran adalah kalam Allah SWT tak tertandingi, sebuah mukjizat yang diberikan pada Nabi Muhammad Saw seorang nabi *khotamul anbiya'* atau nabi akhir dari nabi dan rasul sebelumnya, lewat seorang malaikat yang bernama jibril yang memiliki tugas menyampaikan wahyu. Kemudian dituliskan pada mushaf-mushaf yng kemudian disampaikan secara mutawatir sampai kepada kita umat nabi Muhammad yang sekarang ini, mengaji dan belajar Al-Quran mulai surah Al Fatihah hingga surah An Naas termasuk ibadah bagi umat islam. Adapun definisi Al-Quran dari Abu Syabban merupakan kitan yang diwahyukan pada Nabi Muhammad SAW berupa lafadz maupun maknanya yang diriwayatkan secara pasti, yaitu dengan iman serta kepastian apa yang diwahyukan pada Nabi SAW tertulis dalam kitab

¹⁴ M. Mukarrom, *Strategi Metode Dalam Menghafal Al-Qur'an*, (Semarang: UIN Semarang, 2016), 23

suci dimulai surah Al-Fatihah hingga surah An-Naas. Demikian pengertian tersebut ahli fiqh menyimpulkan pengertian Al-Quran merupakan kitab suci merupakan perkataan dari Allah SWT yang lafadznya terdapat keajaiban dan bagi siapa saja yang mengaji serta memahaminya maka ia memperoleh ganjaran serta sebagai ibadah umat islam, Al-Qur'an disampaikan mutawatir tertulis dalam kitab suci mulai surah Al-Fatihah hingga pada surah An-Nas.¹⁵

Oleh karena itu, bisa didapatkan definisi Al-Quran merupakan kalam dari Allah SWT yang diwahyukan pada Rasulullah SAW yang merupakan mukjizat lewat perantara malaikat jibril yang tugasnya adalah sebagai penyampai wahyu kemudian disampaikan secara mutawatir dihafal diluar kepala agar terjaga keasliannya dan ditulis dalam mushaf-mushaf berupa surah-surah surah Al-Fatihah hingga pada surah An Naas.

Hafalan Al-Quran adalah suatu kegiatan yang dimulihkan oleh Allah SWT, bahkan membacanya saja mendapat pahala dan termasuk ibadah, apalagi kita menghafalnya. Hafalan Al-Quran beda disaat ketika kita hafalan materi sekolah yang ada dibuku, menghafal kamus, menghafal lirik lagu atau yang lainnya. Hafalan Al-Quran dibutuhkan dengan tajwid fashih serta sesuai, jika seorang yang hafal Al-Quran belum mempelajari tajwid dengan baik maka ia akan mendapat kesulitan mengingat Al-Quran dengan lancar dan sesuai tajwidnya.

Hafalan Al-Quran adalah aktivitas yang dimulihkan Allah SWT, tetapi tidak sedikit manusia menyepelakan kegiatan mengingat Al-

¹⁵ Ahmad Hamid, *Pengantar Studi Al-Qur'an*, (Jakarta: Perpustakaan Nasional, 2016), 7

Quran dengan alasan kesulitan, berat ketika disuruh mengingat. Begitu juga anak-anak yang mendapat pelajaran menghafal surah-surah pendek di sekolah sebagian anak merasa malas untuk mengulang dan mempertahankan hafalannya dirumah sehingga mereka lupa akan hafalannya dan tidak merasa sedikitpun berdosa. Hal demikian tidak diperhatikan oleh sebagian Hafidz, maka dibutuhkan agar siswa menjaga hafalan surah pendeknya khususnya siswa di MI Nu Nurul Haq dan meningkatkan hafalannya di kelas dengan menggunakan media *puzzle* Surah Pendek bertujuan agar peserta didik selalu semangat alam menghafal, sehingga menjadikan kegiatan menghafal adalah kegiatan yang menyenangkan dan peserta didik tidak mudah merasa bosan untuk mengulang terus menerus hafalannya agar terjaga hafalan Al-Qur'annya.

c. Hukum menghafal Al-Qur'an

Mayoritas ulama mengemukakan hukum hafalan Al-Quran adalah fardhu kifayah yang artinya sekali seseorang melakukannya, seluruh masyarakat sudah tidak berdosa. Prinsip dari hukum fardhu kifayah ini bertujuan untuk menjaga keaslian isi lafadz dan makna ayat Al-Quran dibuat palsu, dirubah, ataupun diganti seperti dialami pada beberapa kitab yang terdahulu. Dalam salah satu firman, Allah memerintahkan jika mengaji Al-Quran bisa kapanpun, tidak hanya ketika sholat, supaya ketika belajar serta hafalan Al Quran terhindar oleh suatu kekhilafan¹⁶

¹⁶ Sa'dulloh, S.Q, 9 *Cara Praktis Menghafal Al-Qur'an*, (Yogyakarta: Gema Insani, 2008), 19-21

d. Faedah menghafal Al-Qur'an

Yang kita dapatkan dari mengingat Al-Quran diantaranya:

- 1) Al-Quran menjadi syafaat/ sebagai penolong untuk orang yang mau membaca, mempelajari dan menghafalnya.
- 2) Seorang Hafidz dijanjikan oleh Allah SWT di angkat derajatnya di sisi Allah dan Memperoleh ganjaran tidak terbatas.
- 3) Al-Quran menjadi pelindung kita dari siksa api neraka di akhirat nanti.
- 4) Penghafal Al-Quran memiliki kualitas baik dalam membaca Al-Qur'annya dijanjikan ada malaikat sebagai pelindungnya dan membawa kebajikan.
- 5) Mereka yang menghafal Al-Quran dipercaya dijadikan pemimpin ketika shalat.
- 6) Mereka yang menghafal Al-Quran menjadi manusia yang dipilih Allah SWT.
- 7) Tergolong sebagai manusia termulia dalam pengikut Nabi Muhammad SAW.
- 8) Hafalan Al-Quran merupakan nikmat yang tidak terbatas dari Allah SWT.
- 9) Menyukai mereka yang menghafal Al-Quran sama saja cinta Allah SWT.
- 10) Banyak menambah kosa kata bahasa arab.
- 11) Para penghafal memiliki ingatan yang kuat dan tajam.
- 12) Allah Swt memberikan kehormatan dan kemuliaan bukan saja untuk penghafal Al-Quran melainkan juga untuk orang tua penghafal Al-Qur'an tersebut.

- 13) Memiliki tujuan akademik, karena Al-Quran adalah ilmu untuk pencari ilmu, sebab Al-Quran merupakan dasar dari segala ilmu.¹⁷

7. Pembelajaran Al Qur'an Hadits

a. Pengertian Pembelajaran

Belajar merupakan sebuah aktivitas dimana dilakukan secara sengaja ataupun memang disadari, kegiatan ini biasanya dilakukan dengan keaktifan dalam aspek mental yang kemungkinan menjadikan perubahan pada dirinya. Aktivitas ini dikatakan berjalan baik yaitu apabila keaktifan jasmani dan mental dalam keadaan kondisi yang baik, dan sebaliknya jika kondisi keaktifan jasmani dan mental sedang tidak baik, tidak bisa dikatakan jika dirinya sedang belajar.

Pembelajaran merupakan pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu proses, proses untuk mengorganisasikan peserta didik untuk mendorong menuju pada aktivitas belajar. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai cara untuk membimbing atau mengajari siswa pada pembelajaran. Pada pembelajarannya, pendidik berperan sangat penting yaitu memiliki peran untuk membimbing segala masalah yang dihadapi siswa. Proses pembelajaran tentunya terdapat beberapa ketidaksamaan, terlebih dalam kondisi siswa, yaitu kemampuan dari siswa ketika menangkap materi yang dijelaskan oleh guru. Ada peserta didik yang dengan cepatnya dapat menerima penjelasan secara mudah dan baik, namun juga ada siswa yang dengan lambat ketika menangkap penjelasan yang disampaikan oleh

¹⁷ Marliza Oktapiana, "Tingkat Kecerdasan Spiritual an Kemampuan Menghafal Al-Qur'an", Jurnal Tahdzib Akhlaq, Vol 01, 2020

pendidik. Kedua perbedaan inilah yang menjadikan pendidik dituntut untuk memiliki strategi dalam menangani setiap peserta didik dengan keadaan yang berbeda-beda. Jadi, pada hakikatnya belajar mempunyai makna perubahan sedangkan pembelajaran mempunyai makna pengaturan.

Teori dari Trianto, pembelajaran merupakan sebuah kegiatan menyeluruh yang tak bisa diterangkan segalanya. Sederhananya adalah penerusan dari pengalaman hidup dan pengetahuan. Trianto juga mengatakan jika pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan dengan apa adanya bertujuan guna membelajarkan siswa yaitu melakukan komunikasi terhadap siswa menggunakan modul yang disampaikan dengan untuk mencapai sebuah tujuan yang sudah diharapkan. Sehingga, dengan pernyataan diatas pembelajaran merupakan aktivitas yang isinya terjadi komunikasi antara guru dan siswa yang diantara keduanya memiliki komunikasi satu arah yaitu menuju dengan tercapainya acuan yang sudah dirancang. Sehingga kesimpulannya aktivitas belajar terdapat 2 peran yakni pendidik serta peserta didik, pendidik bertugas mengajar dan peserta didik bertugas menerima pelajaran, sehingga mempunyai tujuan sama yang harus dicapai.¹⁸

b. Pengertian Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Al-Qur'an Hadits merupakan sebuah mapel PAI di sekolahan jenjang Madrasah Ibtidaiyyah (MI,) diberikan untuk mempelajari pelajaran tentang mushaf Al-Quran yaitu dimulai belajar membacakan surah pendek beserta

¹⁸ Annisa Nidaur Rohmah, “Belajar Dan Pembelajaran”, Jurnal Cendekia, Vol 09, No.02 2017, h.194-197

tajwidnya dengan benar, menterjemahkan setiap kosa kata sampai keseleuruhan ayat, menyalin, hafalan yang ada di Al-Quran yang terpilih, memahami kandungannya dan mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari serta memahami dan mengamalkan hadis-hadis terpilih yaitu berguna untuk mendalami kajian yang ada dalam mapel Al-Quran Hadits di sekolah jenjang MI sdn digunakan pada tingkatan sekolah yang lebih tinggi nantinya.

Mempelajari Al-Quran Hadits mempunyai acuan guna mengenalkan pada siswa tentang semua konsep Al-Quran, dengan pelajaran ini siswa menjadi gemar membaca Al-Quran, memahami, belajar, mempercayai kebenarannya dan mempraktikkan amalan yang ada dalam Al-Quran mengenai berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian mapel Al-Quran hadits adalah mapel paling istimewa daripada pelajaran lainnya dalam mempelajari Al-Quran.

Kegiatan belajar mengajar Al-Quran Hadits di Madrasah Ibtidaiyyah, memprioritaskan mengajari siswa mengenai pelajaran awal yang perlu dipunyai sebagai orang islam mengenai ke-2 pedoman itu. Pelajaran awal itu terdiri dari kemampuan baca tulis, kemampuan menterjemahkan, kemampuan menghafal, kemampuan mengetahui isi kandungan, kemampuan menerapkan isi kandungan pada kehidupan sehari-hari. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran tersebut pendidik dianjurkan melakukan pendekatan-pendekatan dalam menyampaikan materi dan mempersiapkan media pembelajaran, sumber pembelajaran dengan baik agar tercapai sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kegiatan belajar mengajar Al-Quran adalah suatu cara guna menjadikan siswa paham, serta mempraktikkan nilai dari Al-Quran Hadits sejak dini lewat aktivitas pembelajaran. Acuan dari pelajaran Al-Quran Hadits yaitu untuk mengajarkan siswa untuk bisa baca tulis menetrjemahkan, mengetahui serta mengamalkan nilai yang dikandung Al-Quran Hadits, sehingga menjadikan termasuk umat muslim dan bertaqwa pada Allah SWT. Intinya dari ketaqwaan tersebut yaitu dengan memiliki sikap berakhlakul karimah pada diri sendiri, ibu bapak kita, pendidik kita, kakek nenek, kakak adik, masyarakat, bangsa serta negara.¹⁹

8. Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MI/SD

Pembelajaran merupakan inti dari dilaksanakannya kurikulum pada garis besarnya mencakup tiga fungsi manajerial, di antaranya yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Pertama, Perencanaan. Fungsi ini pada dasarnya menyangkut perumusan tujuan, kompetensi, serta perumusan indikator-indikator tertentu sebagai upaya dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Termasuk juga di dalamnya merencanakan kompetensi-kompetensi tertentu yang harus dimiliki oleh peserta didik. Sementara dalam kaitannya pada penerapan kurikulum, tahap perencanaan ini diimplementasikan dalam program-program pembelajaran, yang kaitannya dengan cara bagaimana kegiatan pembelajaran dijalankan sehingga dapat tercapai tujuan serta kompetensi secara efisien dan efektif. Kedua, Pelaksanaan. Fungsi ini pada

¹⁹ Ar Rasikh, "Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyyah: Studi Multisius Pada MIN Model Sesela dan Madrasah Ibtidaiyyah At Tahzib", Jurnal Tahdzib Akhlaq, Vol 01, 2020, h.15

dasarnya meliputi kepemimpinan dan pengorganisasian yang meliputi penentuan berbagai kegiatan, seperti pembagian tugas pekerjaan yang harus dilakukan baik oleh pendidik ataupun kepada peserta didik dalam pembelajaran.

Ketiga, Penilaian. Kegiatan ini sering dikenal dengan sebutan evaluasi, dan adapula yang menyebutnya dengan pengendalian. Pada dasarnya kegiatan penilaian memiliki tujuan untuk memotret terhadap proses dan kinerja yang telah dicapai telah memenuhi kriteria atau kompetensi-kompetensi sesuai dengan rencana dan tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran tertentu.

Pada mata pelajaran Alquran Hadis dalam proses pengimplementasian kurikulum 2013, maka pendidik harus melaksanakannya dalam tiga tahap. Tahap pertama yaitu guru harus mampu menyusun perencanaan pembelajaran yang tetuang dalam Rencana Perencanaan Pembelajaran (RPP). Tahap kedua yaitu guru harus mampu melaksanakan di dalam kelas kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang tercantum di dalam RPP. Tahap ketiga yaitu guru harus melaksanakan tindak lanjut dari hasil pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas dengan melaksanakan penilaian.²⁰

9. Materi Pembelajaran Surah Al Humazah

Pada penelitian di kelas V C MI NU Nurul Haq Pramabtan Kidul Kaliwungu Kudus kali ini menggunakan penerapan media *puzzle* pada materi Surah Al-Humazah. Adapun KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar) dan Indikator pada materi tersebut yaitu:

- a. KI (Kompetensi Inti)

²⁰ Danny Abrianto, "Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Alquran Hadis di MI. Swasta Teladan Gebang Kabupaten Langkat", Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam, 2018, h 289-290

KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

- b. KD (Kompetensi Dasar)
 - 1.4 Memahami arti dan isi kandungan Q.S Al-Humazah dan Q.S Al Bayyinah.
 - 4.4.1 Mengomunikasikan isi kandungan Q.S Al-Humazah dan Q.S Al Bayyinah.
 - 4.4.2 Menulis ayat-ayat Q.S Al-Humazah dan Q.S Al Bayyinah.
- c. Indikator
 - 1). Mampu melafadzkan dan membaca Surah Al-Humazah.
 - 2). Mampu menghafalkan Surah Al-Humazah.
 - 3). Mampu menerjemahkan Surah Al-Humazah.
 - 4). Mampu menjelaskan isi kandungan Surah Al-Humazah.

B. Penelitian Terdahulu

Sebagai acuan perbandingan dari urutan peneliti tersebut, maka peneliti akan menyebutkan serta menjelaskan tentang penelitiannya yang sebelumnya

pernah juga diteliti oleh peneliti lainnya tentu yang hampir sama dengan pembahasan tersebut. Perbandingan antara kajian teliti yang baru dengan yang lama bertujuan yakni untuk mendetailkan peneliti tersebut maupun teori yang digunakan pada temuan terbaru. Sebab itu, hasil temuan terdahulu yang hampir sama dengan temuan baru ini yakni:

1. Skripsi Desi Purnama Sari, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Medan, 2021 yang berjudul **“Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kualitas Hafalan Al-Qur’an Di Rumah Tahfiz Bunayya Mulioerjo Kecamatan Sunggal”** dari skripsi peneliti ini mempunyai persamaan serta perbedaan terkait temuan baru ini. Letak kesamaa dalam temuan tersebut sama-sama menggunakan media *puzzle* dalam hafalan Al-Quran. Sedangkan bedanya yakni peneliti tersebut mengkaji mengenai penerapan media *puzzle* untuk peningkatan kualitas menghafal Al-Quran dalam ponpes atau Rumah Tahfiz. Di dalam penelitian ini juga membahas sejarah dan ruang lingkup Rumah Tahfiz, kemudian peneliti tersebut meneliti mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pelaksanaan media *puzzle* untuk peningkatan kualitas menghafal Al-Quran di Rumah Tahfiz tersebut. Jadi, disini peneliti meneliti bahwa penggunaan *puzzle* tidak hanya untuk memudahkan menghafal Al-Quran pada anak, melainkan dapat meningkatkan kualitas menghafal dengan menggunakan bacaan tajwid yang fashih dan benar. Penelitian juga mengevaluasi hasil penggunaan media, menggunakan media *puzzle* untuk digunakakan lomba untuk menentukan hasil penilaian anak.²¹

²¹ Desi Purnama Sari, “Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kualitas Hafalan Al-Qur’an Di Rumah Tahfiz Bunayya

2. Skripsi Bima Haryani, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2022 yang berjudul **“Pengembangan Alat Permainan Puzzle Al-Qur’an Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Pada Anak Kelompok B Paud sabilal Muhtadin Tembilahan Hulu Indragiri Riau”** dari skripsi peneliti ini mempunyai persamaan serta perbedaan dengan hasil temuan. Letak kesamaan dalam tema ini yakni sama-sama memakai media *puzzle* untuk hafalan Al-Quran. Sedangkan dalam perbedaannya yaitu peneliti tersebut mendapatkan hasil penelitiannya yang berisikan bahwa dengan penggunaan *puzzle* Al-Qur’an dapat mengenalkan huruf hijaiyyah karena disini subyek penelitiannya adalah anak paud, jadi dibutuhkan kemampuan dasar yaitu mengenal huruf hijaiyyah terlebih dahulu. Selain itu, peneliti lebih mengfokuskan penelitiannya mengenai kelayakan alat peraga media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan hafalan Al-Quran serta meneliti apakah penerapan alat peraga *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan anak khususnya untuk anak kelompok B di Paud Sabilah Muhtaddin Tembilahan Hulu Indragiri Hilir Riau. Peneliti tersebut juga menemukan masalah pada anak dalam kesulitan menghafal, sehingga penggunaan media *puzzle* ini bertujuan untuk mengembangkan hafalan pada anak.²²
3. Skripsi Sonia Nor Ilaini, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2021 yang berjudul **“Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan**

Mulioerjo Kecamatan Sunggal” (skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Medan, 2021), 52-55

²² Bima Haryani, “Pengembangan Alat Permainan Puzzle Al-Qur’an Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Pada Anak Kelompok B Paud sabilal Muhtadin Tembilahan Hulu Indragiri Riau” (skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2022), 84

Siswa Menterjemah Hadits Ciri-Ciri Orang Munafik Di MIN 2 Kotawaringin Timur ” dari penelitian skripsi tersebut, ditemukan kesamaan serta ketidaksamaan pada temuan terbaru. Letak kesamaan dalam temuan terbaru sama-sama menggunakan media *puzzle* dalam salah satu kegiatan belajar mengajar Al-Quran Hadits di Madrasah Ibtidaiyyah. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti ini menggunakan media *puzzle* untuk mengukur kemampuan siswa menterjemahkan sebuah hadits. Kemudian peneliti memfokuskan penelitiannya dengan membandingkan keahlian anak pada saat menterjemah sebelumnya serta sesudahnya menerapkan media *puzzle*. Peneliti juga meneliti bagaimana peningkatan dari keahlian anak pada saat mengartikan materi hadits tentang ciri-ciri orang munafik ketika menerapkan media *puzzle*. Jadi dalam penelitian tersebut, peneliti hanya fokus kepada peningkatan keahlian anak pada saat menterjemahkan hadits tentang ciri-ciri orang munafik dengan media *puzzle* sebagai alat peraga dalam proses pembelajaran di kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur.²³

4. Jurnal M. Fazlurrahman,dkk, dalam *Journal of Islamic Elementary School*, Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2022 yang berjudul **“Penerapan Metode Crossword Puzzle Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Arab Pegon Pada Santri Di Madrasah Diniyah Takmiliah Al-Fithroh Sedayulawas Brondong Lamongan”** dari penelitian jurnal tersebut ditemukan persamaan serta ketidaksamaan pada temaun ini. Letak kesamaan dalam temuan sama-sama menggunakan media

²³ Sonia Nor Ilaini, “Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menterjemah Hadits Ciri-Ciri Orang Munafik Di MIN 2 Kotawaringin Timur ” (skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2021), 73-75

puzzle dalam mengatasi permasalahan belajar pada anak. Sedangkan dalam perbedaannya yaitu peneliti tersebut menggunakan media *puzzle* untuk mengatasi kesulitan dalam mengenal huruf pegon yaitu pada kegiatan membaca dan menulis. Kesulitan dalam menulis huruf arab pegon terjadi ketika anak di suruh menentukan antara huruf vokal pegon dan huruf konsonan pegon. Penggunaan metode dan media *Crossword Puzzle* ini santri di Madin Taklimiyah Al-Fithroh Sedayulawas Brondong Lamongan merasa terbantu dan teratasi rasa kesusahan pada saat baca tulis huruf pegon. Selain itu, santri di madrasah diniyyah tersebut merasa lebih semangat dalam mempelajari huruf pegon arab.²⁴

5. Jurnal Nopa Wilyanita, dalam *Journal Of Islamic Early Childhood Education*, STKIP Aisyiyah Riau, Indonesia, 2018 yang berjudul “**Analisis Pemilihan Media Pembelajaran Sentra IMTAQ di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru**” dari penelitian jurnal tersebut ditemukan kesaama serta ketidaksamaan dalam temuan ini. Letak persamaan dalam temuan diantaranya menggunakan media *puzzle* untuk membantu kegiatan belajar mengajar Sentra IMTAQ di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti tersebut menggunakan media *puzzle* untuk mengenalkan pada anak tentang huruf-huruf hijaiyyah. Dengan menggunakan media *puzzle*, anak dapat mengenal bentuk huruf hijaiyyah dan juga cara membacanya. Media ini juga tidak terpisahkan dengan bentuk kaligrafi arab, dengan media ini pada peserta didik menjadikan pengetahuan baru dan bagi pendidik

²⁴ M. Fazlurrahman,dkk, “Penerapan Metode Crossword Puzzle Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Arab Pegon Pada Santri Di Madrasah Diniyah Takmiliyah Al-Fithroh Sedayulawas Brondong Lamongan,” *Journal of Islamic Elementary School*, Vol 6 (2022): 39

media ini merupakan sebuah tantangan untuk membentuk kaligrafi arab tersebut. Media tersebut menjadikan tingginya antusias peserta didik dalam belajar mengenal huruf hijaiyyah, anak menyukai dan selalu ingin mencoba permainan media *puzzle*. Dengan penggunaan media *puzzle* ini kegiatan belajar mengajar berubah tambah menyenangkan serta siswa tak merasa membosankan. Pendidik dituntut untuk kreatifitas pembuatan media pembelajaran serta selalu membuat media yang baru setiap harinya agar peserta didik tidak bosan karena selalu belajar menggunakan media yang baru setiap harinya.²⁵

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan hasil dari rumusan masalah sebuah yang sudah dibuat sebelumnya dengan cara menalar. Kegiatan belajar mengajar Al-Quran Hadits pada materi hafalan Juz Amma dapat menerapkan cara bermain. Dengan metode bermain, siswa bisa belajar dengan suasana yang menggembirakan, tak cepat bosan, dan dapat meminimalisir rasa tegang khususnya pada saat peserta didik disuruh maju oleh pendidik untuk menghafal. Siswa juga merasa mudah menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Ada beberapa jenis permainan yang dapat dilaksanakan ketika belajar Al-Quran Hadits MI, salah satunya yaitu penggunaan media *puzzle* surah pendek dalam menghafal surah pendek, dikarenakan media *puzzle* merupakan media yang paling mudah dan menarik, dikatakan menarik karena media tersebut merupakan media yang berlatar permainan edukatif yaitu siswa bisa belajar sambil bermain sehingga efektif untuk digunakan.

Berdasarkan dari hasil penelitian ini yang berjudul “*Implementasi Media Pembelajaran Puzzle*

²⁵ Nopa Wilyanita, “Analisis Pemilihan Media Pembelajaran Sentra IMTAQ di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru,” *Journal Of Islamic Early Childhood Education*, No 2, (2018): 151

Surah Pendek Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Untuk Memudahkan Hafalan Siswa Kelas V MI Nu Nurul Haq Prambatan Kidul Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2022/2023" peneliti bisa mendapat rumusan kerangka berfikir seperti yang ada dibawah ini:

Inilah bagannya:

Bagan Model Kerangka Berfikir

