

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Paud Muslimat Nu Siti Hajar

1. Sejarah dan Identitas PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar didirikan pada tanggal 8 Juli 2009. Menurut Ibu Faidatul Afifah, A.Mk latar belakang berdirinya PAUD Muslimat NU Siti Hajar yaitu kebutuhan masyarakat Desa Karanganyar untuk memberikan pendidikan kepada anak mereka sejak usia dini, khususnya di bidang keagamaan. Maka didirikanlah PAUD Muslimat NU Siti Hajar untuk menaungi anak-anak usia dini yang ingin belajar mengenal huruf, mengenal angka, mengenal huruf hijaiyyah, dan menghafal doa-doa harian serta lagu-lagu yang mampu menarik minat dan semangat anak.¹

PAUD Muslimat NU Siti Hajar sudah berdiri selama kurang lebih Sepuluh tahun dengan jumlah anak yang selalu meningkat setiap tahunnya. Siswa di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar tidak hanya berasal dari desa itu saja, melainkan ada beberapa yang berasal dari Kabupaten Kudus dan Kecamatan Karanganyar.²

Adapun identitas secara umum PAUD Muslimat NU Siti Hajar adalah sebagai berikut:

- | | | |
|-----------------------------------|---|-----------------------------|
| a. Nama Sekolah | : | Kelompok Bermain SITI HAJAR |
| b. Status | : | Swasta |
| c. Nomor Statistik Sekolah | : | - |
| d. Proses Belajar Mengajar | : | Pagi hari |
| e. Akreditasi Sekolah | : | - |
| f. No. Ijin Operasional | : | 4 21.
1/998/2012 |
| g. Rekening Bank BPD Jateng Kudus | : | 3-060-01249-0 |

¹ Faidatul Afifah A. Mk selaku kepala PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 20 Mei, 2019.

² Faidatul Afifah A. Mk selaku kepala PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 20 Mei, 2019.

- h. NPWP : 0.1320.065.8-515 a/n KB SITI HAJAR
- i. Alamat Sekolah : Desa Karanganyar Rt 01/ Rw 02 Kec. Karanganyar Kab. Demak
- j. E-mail : sitihajarkb@yahoo.com
- k. Berdiri : 18 Juli 2009
- l. Penyelenggara : Ranting Muslimat NU Karanganyar
- m. Nama Kepala Sekolah : Faidattul Afifah, A.MK
- n. SK Pengangkatan : Nomor 19/SK/KB.SH/VI/2012
- o. Status Tanah : Hak Pakai Tanah Irigasi³

2. Letak Geografis PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar

PAUD Muslimat NU Siti Hajar adalah salah satu lembaga pendidikan yang beralamat di Desa Karanganyar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak. Secara geografis, Desa Karanganyar berbatasan dengan Kabupaten Kudus. Tepatnya, terletak sebagai perbatasan antara Kota Kudus dengan Demak. Adapun letak geografisnya adalah:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Kota Kudus
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Wonorejo
- c. Sebelah Timur berbatasan dengan Jalan Raya Kudus - Demak
- d. Sebelah Barat berbatasan dengan Dukuh Kali Bener⁴

³ Dokumentasi Identitas PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

⁴ Observasi Peneliti di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

3. Visi Misi dan Tujuan PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar

Sebuah lembaga berjalan dengan memiliki Visi dan Misi yang jelas. Visi dan Misi menjadi penting karena menggambarkan secara utuh tujuan yang hendak dicapai dan bagaimana mewujudkannya. Adapun Visi dari PAUD Muslimat NU Siti Hajar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak adalah *“Menyiapkan anak didik yang cerdas dan terampil, berakhlak mulia dan mandiri”*.

Dalam rangka mewujudkan visi tersebut, maka dibuatkan misi atau langkah strategis untuk mewujudkan visi. Adapun misi PAUD Muslimat NU Siti Hajar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak adalah sebagai berikut:

- a. Melaksanakan proses pembelajaran yang islami.
- b. Menerapkan strategi bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain dengan nafas ibadah.

Adapun tujuan penyelenggaraan PAUD Muslimat NU Siti Hajar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak adalah sebagai berikut:

- a. Menyediakan pelayanan pendidikan yang unggul
- b. Mendayagunakan fasilitas pendidikan
- c. Mewujudkan visi lembaga.

Sedangkan target operasional PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar adalah sebagai berikut:

- a. Dapat membaca dengan benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid.
- b. Dapat melakukan sholat dengan baik dan terbiasa hidup dalam suasana islami.
- c. Hafal beberapa surat-surat pendek, ayat-ayat pilihan, dan doa sehari-hari.
- d. Dapat menulis huruf Al-Qur'an.⁵

⁵ Dokumentasi Visi, Misi dan Tujuan PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

4. Susunan Kepengurusan PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

Sebagai sebuah lembaga pendidikan PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar diselenggarakan dalam upaya memberikan pendidikan kepada anak usia dini di Desa Karanganyar. Adapun struktur organisasi penyelenggara PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar adalah sebagai berikut:

a. Komite KB SITI HAJAR

Pelindung : Kepala Desa Karanganyar

Penasehat: H. Nadirin

KH. Mudatsir, S. Pd. I

Ketua 1 : H. Suroso S. Keb

Ketua 2 : Abu Bakar, S. Pd. I

Sekretaris: M. Haris

Bendahara : M. Syafiq

Anggota : H. Kurdiyanto, S.Pd

Muhammad Minan

b. Pengelola KB SITI HAJAR

Penyelenggara : Hj. Nur Tamah, S.Pd. I

Ketua : Faidatul Afifah A.Mk

Sekretaris : Rusdiana Zuniarti

Bendahara : Dinna Amaliya⁶

5. Kondisi Pendidik dan Siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar

Untuk menunjang terwujudnya visi, misi serta tujuan dari PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, tentunya diperlukan pendidik dan tenaga kependidikan yang mumpuni dan profesional. Tenaga pengajar di PAUD tersebut berasal dari berbagai jenjang dan disiplin ilmu. Mulai dari lulusan Madrasah Aliyah (MA), D2, D3 sampai sarjana.⁷

⁶ Dokumentasi Struktur Organisasi PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

⁷ Dokumentasi Data Guru PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

Tabel 4.1
Data pendidik PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

NO	NAMA	L/P	PENDIDIKAN			JABATAN
			JENJANG	JURUSAN	TAHUN	
1	Faidatul Afifah	P	D3	Kesehatan	2000	Pengelola
2	Okta Maliana	P	S1	Ekonomi	2016	Pendidik
3	Dinna Amaliana	P	D2	Perpustakaan	2013	Pendidik
4	Mariyam	P	MA	IPA	1984	Pendidik
5	Rusdiana Zuniarti	P	S1	Bahasa arab	2018	Pendidik
6	Dela Kartika Sari	P	S1	PAI	2017	Pendidik
7	Nurul Fitriyana	P	S1	PGMI	2018	Pendidik

Para siswa yang belajar di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar berasal dari daerah sekitar kecamatan Karanganyar seperti Desa Karanganyar, Tugu Ngemplik dan beberapa dari Kabupaten Kudus. Adapun data siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar terlampir.⁸

6. Pelaksanaan Pembelajaran Di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

Proses pelaksanaan pembelajaran di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar terdiri dari kegiatan harian, kegiatan mingguan, kegiatan bulanan dan kegiatan tahunan. Secara terperinci kegiatan-kegiatan tersebut terdiri dari:

a. AKTIVITAS HARIAN

- 1) Pijakan awal main : 07.30- 07.45
- 2) Pijakan sebelum main : 07.45- 08.00
- 3) Pijakan Lingkungan main : 08.00-09.00
- 4) Pijakan saat main : 09.00- 09.15

⁸ Dokumentasi Data Siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

- 5) Istirahat : 09.15- 09.45
- 6) Pijakan sesudah main : 09.45- 10.00⁹
- b. KEGIATAN MINGGUAN
 - 1) Senam
 - 2) Jalan- jalan
- c. KEGIATAN BULANAN
 - 1) Penimbangan berat badan dan pengukuran tinggi badan sebulan sekali
 - 2) Pemeriksaan kesehatan tiap 3 bulan sekali
 - 3) Pertemuan wali murid 6 bulan sekali
- d. KEGIATAN TAHUNAN
 - 1) Wisata tema (Tengah tahun)
 - 2) Karya wisata (Akhir tahun)
 - 3) Akhirussanah¹⁰

7. Kurikulum PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

Adapun kurikulum yang digunakan di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar terdiri dari:

- a. KURIKULUM UTAMA
 - 1) Aqidah Akhlak
 - 2) Iqro'
 - 3) Pengetahuan Umum
 - 4) Do'a- do'a harian
 - 5) Hafalan Surat- surat pendek
- b. KURIKULUM GENERAL

Kurikulum yang diterapkan antara:

 - 1) PERMENDIKNAS No. 58 Th. 2009
 - 2) Menu Generik PAUD
 - 3) Kurikulum 2013
- c. KURIKULUM TAMBAHAN
 - 1) UKS (Unit Kesehatan Sekolah)
 - 2) Penimbangan dan pengukuran tinggi badan
 - 3) Pemberian Vitamin A setahun 2 kali
 - 4) Penambahan gizi anak¹¹

⁹ Okta Maliana, S.Pd selaku guru yang mengajar di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 21 Mei, 2019.

¹⁰ Dokumentasi RPP di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

8. Pendekatan Pembelajaran PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

Adapun model pendekatan pembelajaran yang ada di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar mengacu pada:

- a. Pendekatan pembelajaran dengan menggunakan metode pendekatan SENTRA dan LINGKUNGAN
- b. Circle Time (Saat Lingkaran)
Suatu kegiatan guru dan anak yang dilaksanakan untuk mengawali dan mengakhiri kegiatan SENTRA
- c. Sentra
Pusat kegiatan belajar dan bermain anak, ada kegiatan fokus bermain yang dicatat dan direncanakan dengan tujuan tertentu (dalam pencapaian tahapan perkembangan kemampuan anak) dengan menggunakan stimulasi terpadu yaitu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak pada setiap kegiatan.
- d. Kegiatan Sentra yang disajikan :
 - 1) Sentra Persiapan
 - 2) Sentra Seni
 - 3) Sentra Bahan Alam Cair
 - 4) Sentra Balok
 - 5) Sentra Agama
- e. Pendekatan pembelajaran dengan menggunakan metode klasikal
Pembelajaran dilakukan bersama- sama dengan cara:
 - 1) Belajar dengan mencoba
 - 2) Belajar dengan bermain
- f. Pendekatan pembelajaran dengan metode privat:
Merupakan pembelajaran secara face to face, biasa dilakukan saat baca AISM.¹²

¹¹ Faidatul Afifah, A.Mk selaku kepala PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 20 Mei, 2019.

¹² Faidatul Afifah, A.Mk selaku kepala PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 20 Mei, 2019.

9. Sarana dan Prasarana PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

Untuk mendukung dan menyukseskan Visi, Misi, serta tujuan dari PAUD Muslimat NU Siti Hajar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak diperlukan sarana prasarana yang menunjang dalam pembelajaran. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh PAUD tersebut terlampir.¹³

B. Data Penelitian

1. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

Pembelajaran dan pengenalan huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar dilakukan dengan metode kitab Iqro'. Hal ini sesuai dengan pelaksanaan kurikulum yang digunakan di PAUD tersebut sebagaimana yang dituturkan oleh Ibu Faidatul Afifah, A.Mk. Pembelajaran iqro' ini dimaksudkan untuk mengenalkan huruf hijaiyyah kepada siswa mulai dini dengan tujuan ketika mereka besar akan timbul etos dan semangat membaca dan memahami Al-Qur'an.¹⁴

Ibu Okta Maliana, S.Pd selaku guru yang mengajar di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar menjelaskan bahwa metode iqro' dengan kitab adalah suatu metode membaca Al-Qur'an yang langsung memasukkan dan mempraktekkan bacaan tartil sesuai dengan qoidah ilmu tajwid. Metode iqro' dalam prakteknya tidak membutuhkan alat yang bermacam-macam, karena ditekankan pada bacaannya (membaca huruf Al-Qur'an dengan fasih). Bacaannya bersifat langsung, tanpa dieja, dan lebih individualis.¹⁵

Lebih lanjut, Ibu Nurul Aisyah selaku orangtua siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar juga menjelaskan bahwa pembelajaran yang ada di PAUD

¹³ Dokumentasi Sarana Prasarana di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

¹⁴ Faidatul Afifah, A.Mk selaku kepala PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 20 Mei, 2019.

¹⁵ Okta Maliana, S.Pd selaku guru yang mengajar di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 21 Mei, 2019.

tersebut tidak hanya bermain dan bernyanyi namun juga dilatih membaca dan menulis huruf abjad serta huruf hijaiyyah. Pembelajarannya menggunakan media buku iqro' dalam mengenalkan huruf hijaiyyah kepada siswa. Selain itu banyak sarana dan prasarana yang disediakan oleh yayasan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada siswa yang berupa poster, gambar, dan puzzle.¹⁶

Pengenalan huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar menekankan pada pembelajaran menirukan aktif, yaitu masing-masing siswa akan menghadap kepada guru dan mempraktekkan membaca iqro'. Mengajar iqro' dengan kitab tidak boleh terburu-buru, harus diajarkan sedikit demi sedikit, dan tidak boleh menambah pelajaran baru sebelum bisa dengan lancar. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyyah sebagaimana yang dijelaskan oleh Ibu Okta Maliana, S.Pd.¹⁷

Dalam pengenalan huruf hijaiyyah PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar menyediakan berbagai sarana dan prasarana guna mendukung pelaksanaan pembelajaran tersebut yang meliputi poster dan gambar huruf hijaiyyah, puzzle huruf hijaiyyah, kitab iqro', dan papan permainan ular tangga iqro'.¹⁸

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar dilakukan dengan beberapa model antara lain:

- 1) Metode bermain dan bernyanyi, yaitu dengan menyanyikan huruf hijaiyyah dari huruf alif sampai ya' dengan menggunakan nada yang menyenangkan.

¹⁶ Nurul Aisyah selaku orangtua siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 21 Mei, 2019.

¹⁷ Okta Maliana, S.Pd selaku guru yang mengajar di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 21 Mei, 2019.

¹⁸ Dokumentasi Sarana Prasarana di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

- 2) Media gambar dan puzzle huruf hijaiyyah, yaitu dengan menyajikan gambar dan puzzle huruf hijaiyyah kepada siswa agar mereka mengenal bentuk-bentuk huruf hijaiyyah.
- 3) Metode membaca dengan buku Iqro', yaitu dengan cara anak berhadapan langsung dengan guru untuk membaca kitab Iqro'.¹⁹

2. Implementasi Media Permainan Ular Tangga Iqro' (إقرأء) di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

Pengenalan huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar dilakukan dengan tiga model, yaitu melalui metode bermain dan bernyanyi, media gambar huruf hijaiyyah dan metode membaca di depan guru dengan kitab Iqro'. Selain tiga model tersebut, peneliti bermaksud menggali sejauh mana perkembangan siswa dalam mengenal huruf hijaiyyah melalui media permainan ular tangga iqro'. Ibu Okta Maliana, S.Pd menyebutkan bahwa media permainan ular tangga iqro' ini dimaksudkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok, dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian siswa, menciptakan komunikasi timbal balik, dapat membina tanggungjawab dan disiplin siswa.²⁰

Ibu Faidatul Afifah, A.Mk selaku kepala PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar mendukung penggunaan media permainan ular tangga iqro' ini sejauh mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyyah. Beliau juga menyediakan sarana dan prasarana yang mampu mendukung pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah pada siswa

¹⁹ Observasi peneliti di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

²⁰ Okta Maliana, S.Pd selaku guru yang mengajar di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 21 Mei, 2019.

PAUD yang berupa gambar dan poster huruf hijaiyyah, puzzle huruf hijaiyyah, papan permainan ular tangga iqro' dan kitab iqro'.²¹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan empat tahapan dalam mempraktekkan media permainan ular tangga iqro'. Adapun tahapan itu terdiri dari:

a. Pengenalan bahan dan media

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan media ular tangga iqro', maka peneliti menjelaskan dulu bahan, media dan aturan permainan ular tangga iqro'. Ular tangga iqro' berisi permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan huruf-huruf hijaiyyah. Sehingga ketika anak-anak berada pada titik tertentu, anak harus menyebutkan huruf hijaiyyah yang didapat.

b. Permainan I

Permainan pertama dilakukan oleh lima kelompok (5 kelompok) siswa yang terdiri dari empat siswa (4 siswa) pada masing-masing kelompok. Tiap siswa dalam kelompok akan diberi kesempatan untuk melakukan lima belas kali (15x) lemparan. Dalam permainan tahap I siswa tidak dituntut untuk memperoleh angka tertinggi, melainkan banyaknya huruf yang dapat disebutkan dengan benar. Dalam permainan ini siswa mampu menyebutkan lima sampai sepuluh huruf hijaiyyah (5-10 huruf hijaiyyah).

c. Permainan II

Permainan kedua dilakukan oleh kelompok siswa yang sama dan dengan jumlah lemparan yang sama dengan permainan pertama yaitu lima belas kali (15x) lemparan. Dalam permainan ini peneliti hanya mengawasi jalannya pembelajaran. Adapun hasil dari permainan kedua siswa mampu menyebutkan tujuh sampai lima belas huruf hijaiyyah (7-15 huruf

²¹ Faidatul Afifah, A.Mk selaku kepala PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 20 Mei, 2019.

hijaiyyah). Dan ada satu siswa yang mampu menyebutkan lima belas huruf.

d. Permainan III

Permainan ketiga dilakukan oleh kelompok siswa yang sama dan dengan jumlah lemparan yang sama dengan permainan pertama dan kedua yaitu lima belas kali (15x) lemparan. Dalam permainan ini peneliti hanya mengawasi jalannya pembelajaran. Adapun hasil dari permainan ketiga beberapa siswa mampu menyebutkan lima belas huruf (15 huruf) dengan rentang sepuluh sampai lima belas huruf hijaiyyah (10-15 huruf hijaiyyah).²²

Menurut Ibu Nurul Aisyah salah satu orangtua siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, anaknya sudah hafal pelafalan alif sampai ya', namun dalam pengenalan huruf baru hafal beberapa saja. Tetapi setelah belajar melalui permainan ular tangga iqro', anaknya termotifasi untuk terus belajar. Bahkan di rumah selalu minta untuk belajar iqro' agar saat permainan nanti dia bisa lebih baik daripada siswa lainnya.²³

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah menggunakan media permainan ular tangga iqro' di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, para siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti permainan ular tangga iqro' tersebut. Hal itu terlihat dari banyaknya siswa yang ikut bermain dan berpartisipasi dengan hasil yang selalu meningkat pada tiap tahap permainan yang dilakukan. Semua siswa dalam setiap kelompok memiliki kesempatan yang sama dalam permainan tersebut, sehingga siswa terpacu untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka dalam menyebutkan huruf hijaiyyah yang ditunjukkan oleh

²² Dokumentasi RPPH di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

²³ Nurul Aisyah selaku orangtua siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 21 Mei, 2019.

mata dadu. Dari ketiga tahap permainan diperoleh hasil yang sangat signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa mengenal huruf hijaiyyah.²⁴

3. Problematika Implementasi Media Permainan Ular Tangga Iqro' (أقْرء) di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

Setiap media pembelajaran memiliki nilai positif dan kendala masing-masing dalam proses pelaksanaannya, begitupun dengan media permainan ular tangga iqro'. Nilai positif dari media permainan ular tangga iqro' ini adalah sebagai pengasah otak kiri dan kanan, karena permainan ular tangga iqro' dapat menyeimbangkan kerja otak kanan dan otak kiri. Otak kiri bekerja untuk menghitung langkah yang ditunjukkan oleh mata dadu, sedangkan otak kanan bekerja untuk mengenal dan memahami huruf hijaiyyah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan media permainan ular tangga iqro' dapat menghidupkan suasana kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu media permainan ular tangga juga mampu memberikan motivasi dan semangat belajar pada siswa. Pengenalan huruf hijaiyyah pun dapat dilakukan dengan lebih kreatif dan komunikatif. Karena media permainan ular tangga iqro' menyajikan pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah dengan metode bermain sambil belajar dan mengharuskan siswa untuk berkomunikasi secara aktif dengan teman dalam sekelompok. Siswa juga tertantang untuk dapat menyebutkan semua huruf yang ditunjukkan oleh mata dadu.²⁵

Adapun kendala yang dihadapi dalam penerapan media permainan ular tangga iqro' menurut Ibu Okta Maliana, S.Pd yaitu perlunya waktu untuk menjelaskan aturan permainan ular tangga iqro' kepada siswa. Selain itu media ini tidak mampu mengembangkan semua

²⁴ Observasi peneliti di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

²⁵ Observasi peneliti di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

materi pelajaran yang ada di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar. Dan kurangnya pemahaman siswa tentang aturan permainan ular tangga iqro' sehingga menimbulkan kericuhan diantara siswa.²⁶

Menurut Ibu Faidatul Afifah, A.Mk kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan media permainan ular tangga iqro' terdapat pada alur dan aturan permainannya yang cukup rumit untuk dipahami anak-anak seusia siswa PAUD sehingga para guru membutuhkan kerja keras dan kesabaran ekstra dalam menjelaskan media permainan ular tangga iqro' tersebut.²⁷ Ibu Nurul Aisyah juga menyebutkan bahwa anaknya mengalami sedikit kesulitan pada tahap permainan pertama karena tidak tahu maksud dan cara penggunaan permainan ular tangga iqro' tersebut, tapi setelah dipraktekkan langsung bersama guru dan siswa lain akhirnya ia paham dan lebih semangat untuk bermain bersama siswa lainnya.²⁸

Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh peneliti dalam implementasi media permainan ular tangga iqro', pembelajaran belum berjalan secara kondusif karena siswa belum memahami aturan permainan tersebut. Selain itu terbatasnya alat dan bahan yang digunakan dalam pelaksanaan media ular tangga iqro' menjadikan siswa sering berebut untuk memainkannya dan terjadi kericuhan diantara siswa.²⁹ Ketersediaan sarana dan prasarana APE dalam untuk mendukung pelaksanaan media permainan ular tangga iqro' masih terbatas, mengingat media ini baru digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti sehingga hanya ada lima buah papan permainan ular tangga iqro' untuk digunakan siswa sejumlah dua puluh anak (20 anak). Oleh karena itu pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah dengan

²⁶ Okta Maliana, S.Pd selaku guru yang mengajar di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 21 Mei, 2019.

²⁷ Faidatul Afifah, A.Mk selaku kepala PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 20 Mei, 2019.

²⁸ Nurul Aisyah selaku orangtua siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 21 Mei, 2019.

²⁹ Observasi peneliti di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

menggunakan media permainan ular tangga iqro' belum bisa dilaksanakan dengan maksimal.³⁰

4. Solusi Problematika Implementasi Media Permainan Ular Tangga Iqro' (اِقْرُءْ) di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

Berdasarkan beberapa kendala atau problematika yang dihadapi dalam implementasi media permainan ular tangga iqro' kepada siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, Ibu Okta Maliana, S.Pd mengemukakan beberapa solusi untuk menangani problematika yang muncul tersebut yaitu dengan memberikan penjelasan dan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa mengenai penerapan media permainan ular tangga iqro', memusatkan penggunaan media permainan ular tangga iqro' pada materi pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah, dan memantau serta mengawasi jalannya permainan ular tangga iqro' diantara para siswa.³¹

Menurut Ibu Faidatul Afifah cara yang tepat untuk mengatasi kendala dalam pelaksanaan media permainan ular tangga iqro' adalah dengan menjelaskan dan mempraktekkan permainan tersebut secara langsung bersama para siswa, sehingga mereka bisa langsung memainkannya tanpa merasa kebingungan dengan aturan-aturan permainan yang rumit.³² Pendapat tersebut selaras dengan penuturan Ibu Nurul Aisyah bahwa pelaksanaan media permainan ular tangga iqro' perlu dicontohkan langsung oleh guru dan pengalaman awal siswa dalam memainkannya. Sehingga untuk permainan selanjutnya siswa lebih memahami aturan dan cara bermainnya.³³

³⁰ Dokumentasi Sarana Prasarana di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

³¹ Okta Maliana, S.Pd selaku guru yang mengajar di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 21 Mei, 2019

³² Faidatul Afifah, A.Mk selaku kepala PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 20 Mei, 2019.

³³ Nurul Aisyah selaku orangtua siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, wawancara oleh penulis, 21 Mei, 2019.

Selain solusi yang disebutkan diatas, menurut peneliti solusi yang dapat diberikan untuk kendala/ problematika yang dihadapi dalam pelaksanaan media permainan ular tangga iqro' yaitu dengan menerapkan media permainan ular tangga iqro' untuk pembelajaran menghitung. Karena dalam permainan ular tangga iqro' tersebut terdapat angka dari 1-100 sehingga siswa dapat belajar menyebutkan angka-angka yang ditunjukkan oleh mata dadu yang dilempar siswa selain menyebutkan huruf hijaiyyah. Media permainan ular tangga iqro' juga dapat menanamkan nilai akhlakul karimah kepada siswa seperti kesabaran, saling menghargai dan sosialisasi diantara teman. Permainan ular tangga iqro' dapat dimainkan dengan membentuk beberapa kelompok agar semua siswa dapat memperoleh kesempatan yang sama untuk memainkan permainan ular tangga iqro' tersebut, sehingga permainan dapat terus berlangsung dengan baik meskipun alat dan bahannya terbatas.³⁴

Berdasarkan hasil rencana pelaksanaan pembelajaran harian, solusi yang diberikan untuk mengatasi kendala yang muncul dalam pelaksanaan media permainan ular tangga iqro' adalah dengan memanfaatkan waktu dengan baik untuk menjelaskan dan memainkan permainan tersebut bersama siswa, membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk memudahkan permainan, dan menciptakan kondisi yang kondusif agar suasana pembelajaran berjalan dengan baik.³⁵

C. Analisis Data

1. Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

Pendidikan penanaman agama Islam sejak usia dini sangat penting karena anak merupakan tambang emas bagi keluarga yang nantinya bisa menjadi penerus

³⁴ Observasi peneliti di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 20 Mei, 2019.

³⁵ Dokumentasi RPPH di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganya, 20 Mei, 2019.

yang faqih dan faham agama sebagai penerus pembangunan bangsa. Salah satu potensi yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek bahasa. Kemampuan berbahasa ini termasuk membaca Al Qur'an. Dalam pengenalan membaca Al Qur'an, tentu yang dikenalkan pertama adalah huruf hijaiyyah. Hal ini dikarenakan huruf hijaiyyah adalah dasar untuk membaca Al Qur'an.³⁶

Pembelajaran dan pengenalan huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar dilakukan dengan metode kitab Iqro'. Hal ini sesuai dengan pelaksanaan kurikulum yang digunakan di PAUD tersebut. Metode Iqro' adalah suatu metode membaca Al-Qur'an yang langsung memasukkan dan mempraktekkan bacaan tartil sesuai dengan qoidah ilmu tajwid. Metode Iqro' menekankan langsung pada latihan membaca. Adapun buku panduan Iqro' terdiri dari enam jilid dimulai dari tingkat yang sederhana sampai pada tingkat yang sempurna. Kemudian ditambah satu jilid lagi yang berisi doa-doa. Dalam setiap jilid terdapat petunjuk pembelajaran yang memudahkan setiap orang yang belajar dan mengajar Al-Qur'an. Dalam prakteknya, metode Iqro' tidak membutuhkan alat yang bermacam-macam karena ditekankan pada bacaannya yang fasih, dibaca langsung tanpa dieja dan bersifat individualis.

Tujuan dari pengajaran Iqro' adalah untuk menyiapkan siswa menjadi generasi qur'ani yaitu generasi yang mencintai Al-Qur'an, komitmen dengan Al-Qur'an, dan menjadikannya sebagai bacaan serta pandangan hidup sehari-hari. Pembelajaran Iqro' di PAUD Muslimat NU Siti Hajar dimaksudkan dalam upaya mengenalkan huruf hijaiyyah kepada siswa mulai dini dengan tujuan ketika mereka besar akan timbul etos dan semangat membaca dan memahami Al-Qur'an. Adapun prinsip pengajaran dan pengenalan huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar adalah:

³⁶ M. Ramli, *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. (Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta. 2005), 62

a. Daktun (tidak boleh menuntun)

Dalam hal ini guru hanya menerangkan pokok pelajaran, memberikan contoh yang benar, menyuruh siswa membaca sesuai dengan contoh, menegur bacaan yang salah, menunjukkan kesalahan bacaan dan memberitahukan seharusnya bacaan yang benar.

Salah satu prinsip belajar Iqro' adalah sistem belajar berprinsip CBSA (Cara Belajar Santri Aktif) yaitu ustadz hanya menjadi penyimak dan tidak diperkenankan untuk menuntun/ mendikte santri dalam membaca. Jika anak belum mengetahui sama sekali maka berilah contoh pada pokok pembahasannya saja. Hal tersebut bertujuan agar santri berpikir mandiri dan mengerahkan segala kemampuannya. Dan apabila santri lupa dengan bacaan yang lampau, maka ingatkan dengan menunjukkan pelajaran yang lalu tetapi ustadz tetap diam dan memerintahkan santri untuk membaca sendiri.³⁷

b. Tiwagas (teliti, waspada dan tegas).

Teliti artinya dalam memberikan contoh atau menyimak ketika siswa membaca jangan sampai ada yang salah walaupun sepele. Waspada artinya dalam memberikan contoh atau menyimak siswa benar-benar diperhatikan ada rasa sambung dari hati ke hati. Tegas artinya dalam memberikan penilaian ketika menaikkan halaman atau jilid tidak boleh banyak toleransi, ragu-ragu atau pun segan, penilaian yang diberikan benar-benar obyektif.

Proses pelaksanaan pembelajaran metode Iqro' berlangsung melalui tahap-tahap sebagai berikut:

³⁷ Rizqi Nurjannah, *Metode Pembelajaran Iqro'*, (Yogyakarta: UMY, 2005), 9

- 1) Ath-thariqah bil muhaakah, yaitu ustadz memberikan contoh bacaan yang benar dan santri menirukan.
- 2) Ath-thoriqah bil musyaafahah, yaitu santri melihat gerak bibir ustadz untuk mengajarkan makhorijul huruf dan menghindari kesalahan pelafalan huruf.
- 3) Ath-thoriqah bil kalaamish shoriih, yaitu ustadz harus menggunakan ucapan yang jelas dan komunikatif.
- 4) Ath-thoriqah bis sual limaqoo shidit ta'lim, yaitu ustadz mengajukan pertanyaan dan santri menjawab, atau ustadz menunjuk bagian-bagian huruf tertentu dan santri membacanya.³⁸

Pengenalan huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar menekankan pada pembelajaran menirukan aktif. Setelah anak-anak belajar bersama secara klasikal, maka siswa maju satu-satu dengan membawa buku Iqro' yang dibawa oleh masing-masing siswa. Masing-masing siswa akan menghadap kepada guru untuk mempraktekkan membaca Iqro'. Guru akan memberikan tanda berupa tanggal dan paraf setiap kali siswa berakhir membaca sebagai tanda batas bacaan dan akan dilanjutkan di hari selanjutnya. Jika dirasa siswa belum faham dan belum lancar membacanya, maka akan diulang di hari berikutnya sampai bisa.

Dalam mengajar Iqro' tidak boleh terburu-buru, ajarkan sedikit demi sedikit asal benar, dan jangan menambah pelajaran baru sebelum bisa dengan lancar. Guru yang kelewat tolenransi terhadap anak dengan mengabaikan disiplin petunjuk ini akibatnya akan berantakan, sebab pelajaran yang tertumpuk dibelakang menjadi beban bagi anak sehingga membuatnya bingung dan kehilangan gairah belajar. Jika disuruh mengulang dari awal jelas tidak mungkin, anak akan malu, dan

³⁸ Rizqi Nurjannah, *Metode Pembelajaran Iqro'*, (Yogyakarta: UMY, 2005), 7

akhirnya enggan pergi belajar. Guru yang disiplin dalam menaikkan pelajaran hasilnya akan menyenangkan anak itu sendiri, semakin tinggi jilidnya semakin senang, karena anak yakin akan kemampuannya, dan akan tambah semangat menuntaskan pelajarannya.

Secara garis besar, setelah peneliti melakukan penelitian di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar, diketahui bahwa pengenalan huruf hijaiyyah di PAUD tersebut dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Metode bermain dan bernyanyi

Salah satu pendekatan pembelajaran untuk anak usia dini adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan obyek-obyek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Kemampuan intelektual anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan menemukan serta bereksperimen dengan alam sekitarnya, baik ciptaan Tuhan maupun buatan manusia. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan pengalaman yang makin memperjelas hal-hal yang mereka pelajari di kelas atau di rumah. Bermain juga menumbuhkan rasa ingin menyelidiki yang akan memperkaya pengetahuannya.³⁹

Selain bermain musik atau nyanyian juga merupakan sumber yang sangat kaya untuk memajukan perkembangan anak. Anak-anak secara alami bermain dengan kata-kata dengan cara yang ritmik dan melodis, sehingga nyanyian dapat membantu anak mengembangkan kerumitan bahasanya dan meningkatkan kosa kata anak.⁴⁰

³⁹ B.E.F. Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), 1.3-1.4

⁴⁰ B.E.F. Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, 3.22-3.23

Pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah pada anak usia dini dapat dilakukan dengan metode bermain dan bernyanyi. Sebagai contoh, guru akan menyanyikan lagu dari huruf alif sampai huruf ya'. Hal ini dilakukan secara berulang-ulang setiap hari sampai anak-anak hafal akan lagu tersebut. Walaupun anak belum mengenal huruf hijaiyyah satu persatu, yang mana huruf alif, yang mana huruf ba' dan seterusnya, tetapi anak-anak sudah mengenal huruf alif sampai ya' melalui lagu tersebut.

b. Media gambar huruf hijaiyyah

Gambar merupakan bagian dari seni dan usat kegiatan seni adalah kegiatan yang membawa suasana riang, kegembiraan, dan kepuasan bagi anak-anak. Tujuan utamanya adalah untuk menumbuhkembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, daya khayal dan inisiatif anak-anak. Apabila anak diberi kesempatan, waktu dan kebebasan untuk melakukan berbagai macam percobaan dengan berbagai macam bahan, mereka sebenarnya mengembangkan sebuah dasar untuk mencapai prestasi akademis dan hal-hal yang bisa dilakukan oleh orang dewasa.⁴¹

Media gambar yang dipakai dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah adalah gambar-gambar yang biasa ada di toko-toko buku, dan penjual stiker atau gambar yang terdiri dari huruf alif sampai ya'. Tahapan ini dilakukan agar anak-anak tidak hanya mengenal huruf hijaiyyah secara hafalan saja tanpa tahu mana hurufnya, tetapi anak-anak dapat mengetahui bentuk dari masing-masing huruf hijaiyyah tersebut.

Guru akan membaca sambil menunjuk huruf yang dimaksud. Dengan demikian, pengenalan pada bentuk huruf hijaiyyah akan

⁴¹ B.E.F. Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, 3.12

lebih jelas. Sehingga, anak-anak akan mengetahui mana huruf alif, mana huruf ba', dan seterusnya sampai ya'.

c. Metode membaca buku Iqro'

Membaca Iqro' pada prinsipnya harus dibaca secara langsung tidak boleh mengeja. Sebagai contoh pada jilid 1 dilakukan dengan cara bacaan huruf-huruf berkhawatir fatkhah yang di baca secara langsung tanpa mengeja nama-nama huruf hijayyah dari alif sampai dengan ya'. Membaca huruf berangkai dalam satu suku kata secara lancar.

Bakat anak telah ditentukan sejak mereka lahir, tapi lingkungan juga dapat mempengaruhi perkembangan potensi-potensi tersebut. potensi tersebut dapat terhambat perkembangannya karena pengaruh lingkungan, tapi dapat juga berkembang dengan optimal dalam lingkungan yang cocok. Potensi senang membaca pada anak dapat terhalang bila lingkungan tidak memperhatikan perkembangan sikap tersebut. salah satu strategi untuk meningkatkan minat baca pada anak yaitu dengan menciptakan lingkungan yang nyaman dan tenang sehingga anak senang membaca. Selain itu kehadiran guru sebagai pembimbing juga dibutuhkan untuk merangsang anak agar mau belajar dan membaca. Buku bergambar yang berisi huruf, angka, maupun simbol-simbol akan memenuhi minat anak dan meningkatkan tahap pemahaman mereka mengenai suatu pengetahuan dasar.⁴²

Adapun cara mengajar Iqro' pada jilid 1 adalah sebagai berikut :

- a. Cara mengajar halaman 1 sampai 30 adalah sama. Dibaca langsung ا ب, tanpa mengeja. Membacanya dengan cepat, tidak putus-putus. Agar siswa cepat dan lancar dalam membaca, guru bisa membantu dengan irama ketukan.

⁴² B.E.F. Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, 9.33

Sekiranya para siswa belum lancar atau belum faham, dapat dilakukan upaya sebagai berikut :

Langkah pertama : Memberi contoh bacaan ا ب, menunjuk bacaan huruf satu persatu mulai dari ا yang mudah dahulu, kemudian ب selanjutnya اب secara acak, begitu pula untuk bacaan huruf-huruf yang lain sampai ي, jika perlu.

Langkah kedua : Jika siswa sudah memahami masing-masing huruf, maka siswa di suruh mencoba membaca rangkaian dua huruf dan agar lancar membaca bantulah dengan ketukan.

Langkah ke tiga : Jika siswa sudah lancar membaca dua rangkaian, maka selanjutnya siswa diperkenankan mencoba membaca rangkaian tiga huruf. Sekali lagi bantulah dengan ketukan.

- b. Pelajaran didalam kotak, baris paling bawah pada setiap halaman termasuk yang harus dibaca oleh siswa, yakni pelajaran nama-nama huruf hijaiyyah. Cara mengajarnya ialah dengan membaca secara berkelompok. Setelah memahami baru kemudian secara acak ditunjuk satu persatu huruf tersebut.
- c. Cara mengajar dari halaman 31 sampai 40 adalah sama, yakni membaca huruf-huruf yang disambung. Siswa diminta agar memperhatikan jumlah titik dan letak titiknya, serta memperhatikan bentuk tulisan hurufnya
- d. Pada halaman 44 siswa harus lancar membaca dalam rangkaian kalimat yang terdiri dari tiga suku kata.

2. Analisis Implementasi Media Permainan Ular Tangga Iqro' (إِقْرَأْ) di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

Pada sub bab sebelumnya, peneliti menjelaskan bahwa pengenalan huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar dilakukan dengan tiga model, yaitu melalui metode bermain dan bernyanyi, media gambar huruf hijaiyyah dan metode membaca

dengan buku Iqro'. Selain tiga model tersebut, peneliti bermaksud menggali sejauh mana perkembangan siswa dalam mengenal huruf hijaiyyah melalui media permainan ular tangga iqro'.

Permainan ular tangga iqro' dimaksudkan agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Adapun manfaatnya antara lain menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok, dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian siswa, menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan empat tahapan dalam mempraktikkan media permainan ular tangga iqro'. Adapun tahapan itu terdiri dari:

- a. Pengenalan bahan dan media
- b. Permainan I
- c. Permainan II
- d. Permainan III

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena di dalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan tersebut sudah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya.⁴³

Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (nilai kejujuran), dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (nilai ketidakjujuran). Guru dapat membuat sendiri media pembelajaran ini dengan menyesuaikan tujuan dan

⁴³ Agus N Cahyo, *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*, (Jogjakarta: Flash Books, 2011), 106

materi pembelajarannya. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulangi kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Penggunaan alat permainan dilakukan secara bertahap, sehingga guru harus menyiapkan alat permainan yang bervariasi dengan derajat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Adapun beberapa manfaat penerapan media permainan ular tangga adalah:

- a. Mengetahui kalah dan menang.
- b. Belajar bekerjasama dan menunggu giliran.
- c. Mengembangkan imajinasi dan meningat peraturan permainan
- d. Merangsang anak belajar pramatematika yaitu menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik pada mata dadu.
- e. Belajar memecahkan masalah.⁴⁴

Cara penerapan media permainan ular tangga dikelas yaitu dengan memberikan beberapa pengertian tentang media yang sedang digunakan kepada siswa agar media tersebut ditanggapi dengan baik oleh mereka. Bagi siswa yang mampu memenangkan permainan atau menyebutkan pertanyaan yang ada dalam setiap kotak akan mendapat nilai lebih dan akan diberikan beberapa hadiah sehingga siswa akan bersemangat mengikuti pembelajaran tersebut. Permainan ini dapat dimainkan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari empat orang siswa.⁴⁵

Secara terperinci peneliti akan menjelaskan implementasi media permainan ular tangga iqro' dalam mengenalkan huruf hijaiyyah kepada siswa di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar.

⁴⁴ Pratiwi Citra Anjani, *Media Pembelajaran Ular Tangga*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 56

⁴⁵ Pratiwi Citra Anjani, *Media Pembelajaran Ular Tangga*, 58

a. Pengenalan bahan dan media

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan media ular tangga iqro', maka peneliti menjelaskan dulu bahan, media dan aturan permainan ular tangga iqro'. Ular tangga iqro' berisi permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan huruf-huruf hijaiyyah. Sehingga ketika anak-anak berada pada titik tertentu, anak harus menyebutkan huruf hijaiyyah yang didapat. Media ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Adapun cara memainkan ular tangga iqro' di atas adalah:

- 1) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1
- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada petak tertentu pada papan permainan.
- 3) Terdapat dua buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Dalam permainan ini digunakan 4 pemain.
- 4) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ada yang pendek, ada juga yang panjang.
- 5) Ular Tangga dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- 6) Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya didasarkan nilai tertinggi dari hasil pelemparan dadu oleh setiap pemain pada awal permainan.
- 7) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- 8) Bila pemain mendapat angka 6 dari hasil pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu dan memajukan bidaknya sesuai angka yang diperoleh dari pelemparan dadu terakhir.

- 9) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju beberapa petak sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
 - 10) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun/mundur pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
 - 11) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai kotak nomor 100.
 - 12) Jika anak sampai pada titik tertentu sesuai angka dadunya, maka dia harus dapat menyebutkan nama huruf dan dapat membacanya secara benar. Jika tidak dapat membaca huruf pada papan ular tangga dengan benar, maka dia tidak dapat mengambil giliran 1 x.⁴⁶
- b. Permainan Ular Tangga Iqro' tahap I

Pada permainan pertama, peneliti laksanakan pada hari Senin tanggal 20 Mei 2019. Adapun dalam penelitian ini, objek yang peneliti gunakan adalah siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar yang dibagi menjadi lima kelompok yang terdiri dari 3mpat orang siswa. Data kelompok siswa yang ikut bermain terlampir.

Pada permainan pertama, masing-masing siswa melempar dadu sebanyak 15 kali. Dalam permainan ular tangga iqro' ini, siswa tidak dituntut untuk sampai pada level atau angka tertinggi, tetapi lebih ditekankan pada sebanyak mana dia mampu menyebutkan huruf-huruf dan membaca huruf-huruf hijaiyyah yang terdapat pada kotak yang dia tempati. Sebagai contoh, jika Ananda Muhammad Rafan Aydan sampai

⁴⁶ Rahman Faizal, *Permainan Ular Tangga*, (Bandung: Politeknik, 2012), 56

pada huruf *ba*, maka dia harus membacanya dengan tepat.

Pada permainan pertama dari dua puluh siswa PAUD yang ikut bermain ada lima siswa yang mampu menyebutkan lima huruf, kemudian tiga siswa mampu menyebutkan enam huruf dan tujuh huruf, empat siswa yang mampu menyebutkan delapan huruf, dua siswa lagi mampu menyebutkan sembilan huruf dan ada tiga siswa yang mampu menyebutkan 10 huruf hijaiyyah yaitu Makayla Khanza El-Fawwaz, Ayla Khaira Khudzaifa, dan Muhammad Rafan Aydin .B.

Dari hasil permainan media ular tangga iqro' yang pertama dapat diketahui bahwa siswa dapat menyebutkan huruf iqro' dengan rentang antara 5 huruf sampai 10 huruf dengan capaian.

c. Permainan Ular Tangga Iqro' tahap II

Pada tahap ini, peneliti cukup memantau hasil perkembangan. Hal ini dikarenakan praktek sudah dilakukan oleh guru PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar yaitu Ibu Okta Maliana, S.Pd. Dari hasil yang dilakukan oleh Ibu Okta Maliana, S.Pd sebanyak lemparan yang sama yaitu masing-masing anak melempar dengan lemparan 15 kali diperoleh hasil yang lebih baik dari pada permainan pertama.

Adapun hasil dari permainan yang kedua dari ular tangga iqro' yaitu jumlah huruf terkecil yang mampu mereka sebutkan yang awalnya lima kini naik menjadi sepuluh. Dan jumlah huruf terbanyak yang mampu mereka sebutkan dari sepuluh menjadi lima belas. Rata-rata siswa yang sudah mampu menyebutkan sembilan huruf ada lima orang siswa. Sedangkan yang kurang atau lebih dari itu hanya berjumlah satu sampai tiga orang siswa.

Pada tahap ini sudah ada perkembangan yang bagus. Bahkan sudah ada siswa yang dapat menyebutkan 15 huruf dari permainan dadu yang

dia lempar. Artinya, sudah dapat menyebutkan 15 huruf yang dia temui secara acak pada papan ular tangga iqro'. Secara keseluruhan siswa mampu menyebutkan huruf dalam rentang tujuh sampai lima belas huruf hijaiyyah.

d. Permainan III

Pada permainan ke III sekaligus tahap akhir dalam permainan ular tangga iqro', peneliti kembali sebagai pemantau hasil dari pelaksanaan pengenalan huruf hijaiyyah melalui media permainan ular tangga iqro'. Menurut Ibu Okta Maliana, S.Pd menuturkan, bahwa siswa sangat bersemangat dan antusias untuk mengikuti kegiatan tersebut. Bahkan menurutnya, ini menjadi alternatif yang baik untuk mengenalkan huruf hijaiyyah pada anak usia dini karena bisa dilakukan sambil bermain.

Dari hasil permainan ke III, anak-anak sudah terlihat perkembangannya. Bahkan beberapa anak sudah berhasil menyebutkan 15 huruf hijaiyyah yang dia dapati pada lembar permainan ular tangga iqro'. Hal ini menunjukkan bahwa pengenalan melalui media permainan ular tangga iqro' membantu siswa dalam mengenal huruf-huruf hijaiyyah yang berjumlah 28. Antusiasme ini terlihat juga, ketika belum tiba giliran kelompoknya, kelompoknya sudah berebut ingin bermain ular tangga iqro'. Adapun hasil dari pencapaian permainan ke III ini dari dua puluh siswa ada tujuh siswa yang mampu menyebutkan 15 huruf hijaiyyah. Selain itu rentang huruf yang mampu mereka sebutkan juga meningkat berkisar sepuluh sampai lima belas huruf hijaiyyah. Bahkan yang berada diposisi terendah hanya ada satu orang siswa yaitu Afiqa Fikria Naufalyn.

Pada tahap ini sudah ada perkembangan yang bagus. Bahkan sudah banyak siswa yang dapat menyebutkan 15 huruf dari permainan dadu yang dia lempar. Artinya, sudah dapat

menyebutkan 15 huruf yang dia temui secara acak pada papan ular tangga iqro’.

3. Analisis Problematika Implementasi Media Permainan Ular Tangga Iqro’ (إقروء) di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

Setiap media pembelajaran memiliki nilai positif dan kendala masing-masing dalam proses pelaksanaannya, begitupun dengan media permainan ular tangga iqro’. Sebagaimana diketahui permainan ular tangga sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa keunggulan yang dapat menunjang proses pembelajaran. Menurut Rahman Faizal, penggunaan permainan ular tangga memiliki keunggulan antara lain:

- a. Permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
- b. Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- c. Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- d. Permainan ular tangga dapat merangsang siswa belajar memecahkan masalah.
- e. Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun di luar kelas.
- f. Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur siswa dengan cara yang positif dan interaktif.⁴⁷

Sedangkan dalam permainan ular tangga iqro’ nilai positifnya adalah sebagai pengasah otak kiri dan kanan, karena permainan ular tangga iqro’ dapat menyeimbangkan kerja otak kanan dan otak kiri.

⁴⁷Rahman Faizal, *Permainan Ular Tangga*, 56

Kaitannya dengan otak kiri, ada banyak hal yang bisa diambil positifnya dari permainan ular tangga iqro' ini, mulai dari papan permainan, aneka gambar yang disuguhkan, hingga jumlah mata dadu yang muncul. Pada saat permainan anak akan menggunakan otak kirinya untuk menghitung langkahnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul, memperkirakan angka untuk mendapatkan posisi yang baik. Pada intinya dengan bermain ular tangga, otak kiri anak akan diasah untuk menghafal nomor, berlatih penjumlahan, mengenali angka, dan mengurutkan langkah. Kaitannya dengan otak kanan, dalam permainan ular tangga iqro' ini anak akan diajari untuk mengenal dan memahami arti simbol dan warna. Sebagaimana dalam permainan ular tangga ini terdapat simbol ular, tangga, dan aneka gambar serta warna. Bahkan di dalamnya juga ada unsur persaingan sekaligus pengasahan emosi. Sehingga anak akan berusaha untuk memenangkannya, dari sini anak akan belajar berbagai hal, sehingga otak kanannya dapat terasah.⁴⁸

Dalam permainan ular tangga iqro' yang telah dilakukan sebanyak tiga kali di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, didapat beberapa problem yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran dengan media tersebut, antara lain:

- a. Penggunaan permainan ular tangga memerlukan waktu untuk menjelaskan kepada siswa.

Pada tahapan pengenalan permainan ular tangga iqro' memang memerlukan waktu yang lama. Apalagi yang dihadapi adalah anak-anak PAUD yang pada umumnya masih senang bermain ke sana kemari. Tentunya memerlukan energi yang lebih dan waktu untuk menjelaskan kepada anak didik. Berdasarkan penelitian diperlukan waktu satu kali pertemuan hanya untuk menjelaskan permainan yang ada dan tata cara yang harus dijalankan.

⁴⁸ Iva Riva, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, 107

- b. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pelajaran.

Semua materi yang ada pada permainan ular tangga iqro' memang tidak dapat dijangkau. Hal ini dikarenakan permainan ular tangga iqro' hanya digunakan untuk menjelaskan dan mengenalkan huruf hijaiyyah kepada peserta didik. Setidaknya ada dua aspek pembelajaran yang dapat dicapai, yaitu *pertama*, mengenal akan penempatan bidak melalui berhitung sesuai dengan mata dadu. *Kedua*, mengenalkan huruf hijaiyyah kepada peserta didik melalui permainan ular tangga iqro' tersebut.

- c. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan kericuhan.

Penerapan media permainan ular tangga iqro' membutuhkan pendampingan yang intensif dari pihak guru. Hal ini dikarenakan anak-anak yang bermain masih kecil sehingga membutuhkan pengawasan dari orang dewasa seperti guru untuk menjadi wasit atau pengadil yang mampu memimpin siswanya dalam memainkan permainan ular tangga iqro' tersebut. selain itu juga bertugas sebagai penanya setiap huruf yang ditunjukkan oleh mata dadu yang diperoleh oleh siswa.

- d. Keterbatasan alat dan bahan

Dalam penerapan media permainan ular tangga iqro' memiliki keterbatasan pada alat dan bahan yang digunakan. Hal itu dikarenakan hanya ada satu alat permainan yang dapat digunakan oleh siswa untuk bermain. Sehingga sering menyebabkan kegaduhan diantara para siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar yang antusias dalam mengikuti permainan ular tangga iqro' tersebut.

Sarana merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan yang meliputi perabot dan alat peraga/ alat permainan. Perabot merupakan kelengkapan ruangan yang

mendukung kegiatan belajar mengajar (KBM). Alat/peraga permainan merupakan alat yang digunakan anak maupun guru dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Keterbatasan alat/peraga dapat menjadi kendala yang menghambat prestasi belajar siswa. Dalam menyampaikan pembelajaran guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang memudahkan anak dalam memahami materi. Pada kondisi dimana ragam dan jumlah media masih sangat kurang, maka perlu dilakukan pengembangan yang memproduksi media pembelajaran. Oleh karena itu penting bagi guru untuk menyiapkan dan melengkapi alat dan bahan pembelajaran mereka agar kelas dapat berjalan dengan baik dan kondusif.⁴⁹

4. Analisis Solusi Problematika Implementasi Media Permainan Ular Tangga Iqro' (إقراء) di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar

Dari berbagai macam problematika pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga iqro' yang dilakukan di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, maka ada beberapa solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala atau problematika yang ada, antara lain:

- a. Dalam hal perlunya waktu yang lama untuk menjelaskan permainan ular tangga iqro' kepada siswa, maka guru dapat menggunakan waktu seefektif mungkin dan memberikan bimbingan serta penjelasan seintensif mungkin kepada siswa. Sebelum permainan guru menjelaskan terlebih dulu kepada siswa tentang cara dan aturan permainan ular tangga iqro'. Sembari menjelaskan guru langsung mempraktekkan media permainan ular tangga iqro' tersebut bersama siswa. Sehingga sambil berjalan siswa akan lebih mudah

⁴⁹ Hapidin, dkk, *Manajemen Pendidikan TK*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2008), 7.6

memainkan dari permainan pertama hingga ketiga.

Dalam kegiatan pembelajaran guru harus berperan dalam menciptakan situasi dan kondisi yang aman, nyaman, dan kondusif bagi anak sehingga setiap anak dapat berbicara dan mendengarkan dengan sebaik-baiknya.⁵⁰

- b. Dalam hal media permainan ular tangga iqro' tidak dapat mengembangkan semua pelajaran, maka media ini dapat dikhususkan untuk pembelajaran pengenalan dan membaca huruf hijaiyyah serta pelajaran menghitung. Karena dalam papan ular tangga iqro' juga terdapat angka yang dapat dijadikan media dalam pelajaran menghitung. Selain itu siswa juga akan belajar menanamkan akhlakul karimah seperti sabar, saling menghargai dan bersosialisasi dengan teman. Kemampuan bahasa, kemampuan sosial-emosional, dan kemampuan lainnya berkembang pesat bila anak diberi kesempatan bersosialisasi dengan teman, benda, alat main, dan orang-orang yang ada disekitarnya. Pada anak usia 4-5 tahun mereka mampu bermain secara baik dengan anak lainnya, berbagi khayalan, permainan, main peran, tawa, dan percakapan. Saat mendekati usia lima tahun, mereka mampu bercakap-cakap dengan dua atau tiga orang yang berbeda. Mengambil giliran dan mengikuti aturan percakapan walaupun kadang lebih suka berbicara empat mata.⁵¹
- c. Dalam hal kurangnya pemahaman siswa tentang aturan permainan ular tangga iqro' sehingga menyebabkan kegaduhan antar siswa, maka guru dapat memantau dan mengawasi pelaksanaan permainan tersebut serta membimbing secara intensif jalannya permainan ular tangga iqro'.

⁵⁰ Luluk Asmawati, dkk, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 7.11

⁵¹ Dorothy Eino, *Permainan Cerdas*, (Jakarta: Erlangga, 2005), 21

Dalam setiap kegiatan pembelajaran perlu diciptakan aturan bersama untuk dipatuhi agar terciptanya suasana saling menghargai dan kenyamanan bagi setiap anak untuk bermain dan mengemukakan pendapat mereka secara bebas namun tetap berada dalam bingkai atau batasan-batasan yang telah ditetapkan/ disepakati bersama.⁵²

- d. Dalam hal keterbatasan alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ular tangga iqro', maka guru dapat membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa. Siswa akan bermain sebanyak 15 lemparan dadu dan menyebutkan huruf hijaiyyah yang ditunjukkan oleh mata dadu tersebut. Hal tersebut dilakukan secara bergantian setiap siswa pada tiap kelompok, sehingga semua siswa mendapat giliran yang sama dari kelompok 1 sampai kelompok 5.

Pembagian kelompok tersebut sama dengan *Small Group Time*, yaitu kegiatan *circle time* dengan jumlah anak yang lebih sedikit. Kegiatan ini dilakukan anak dengan teman sekelompoknya yang terdiri dari 7-10 anak. Kegiatan biasanya dilakukan ketika anak sudah berada dalam sentra kegiatan. Dalam *small group time* guru dapat memperkenalkan konsep warna, konsep angka/bilangan, dan mengenalkan alat atau bahan yang akan digunakan oleh anak yang memerlukan penjelasan secara lebih khusus. Guru dapat memperagakan keterampilan atau kegiatan yang memerlukan perhatian khusus seperti permainan ular tangga iqro' ini.⁵³

⁵² Luluk Asmawati, dkk, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, 7.11

⁵³ Luluk Asmawati, dkk, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, 7.9