

**Pembelajaran Al-Quran berbasis Edutainment
(Implementasi pengembangan media pembelajaran Kartu Tahfidz)**

Abdul Halim

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Negeri Jakarta Indonesia
halimdulim@gmail.com

Dewi Anggraeni

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Negeri Jakarta Indonesia
dewianggraeni@unj.ac.id

Abdul Fadhil

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Negeri Jakarta Indonesia
Abdul_fadhil@unj.ac.id

Naskah diterima: 4 Desember 2020, direvisi: 07 Januari 2021; disetujui: 26 Januari 2021

Abstract

This study aims to develop learning media in the form of Tahfizh cards in the learning process of memorizing Al-Quran with an edutainment approach. Tahfizh card is a learning medium in the form of cards that discusses learning to memorize the Qur'an, especially the short letters listed in juz 30 in a fun way that is suitable for children. The method used in this research is a research and development method using the Hanafin and Peck models. The techniques used in data collection were observation, interviews, and questionnaires. The results of this study indicate that the Tahfizh Card game learning media obtained value through the validation of media experts and theorists with the "very good" category of 96%. The edutainment approach in the process of learning the Qur'an and memorizing the Qur'an is very helpful for students, where it is a fun element that makes them not overwhelmed in the memorization process.

Keywords: Learning media, Card game, Edutainment

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Kartu Tahfizh pada proses pembelajaran menghafal al-Qur'an dengan pendekatan edutainment. Kartu Tahfizh adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk kartu yang membahas tentang pembelajaran menghafal al-Qur'an khususnya surat-surat pendek yang ada di juz 30 dengan cara yang menyenangkan yang cocok dengan anak-anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model Hanafin dan Peck. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan Kartu Tahfizh memperoleh nilai melalui validasi ahli media dan ahli teori dengan kategori "sangat baik" sebesar 96%. Pendekatan edutainment dalam proses pembelajaran al-Qur'an dan menghafal al-Qur'an sangat membantu peserta didik, dimana unsur menyenangkan yang membuat mereka tidak terbebani dalam proses menghafal.

Katakunci: Media pembelajaran, Permainan kartu, Pembelajaran menyenangkan

A. Pendahuluan

Kegiatan menghafal al-Qur'an merupakan sebuah kegiatan mulia, banyak sekali manfaat yang didapatkan oleh para penghafal al-Qur'an. Allah SWT juga menjamin untuk memudahkan siapapun yang ingin menghafal al-Qur'an, Allah berfirman dalam Surat Al-Qamar ayat 17 yang artinya “*Dan sungguh, telah Kami mudahkan Al-Qur'an untuk peringatan, maka adakah orang yang mau mengambil pelajaran?*”. Menghafal al-Qur'an memiliki banyak metode, namun yang sering digunakan biasanya berupa metode *talqin dan talaqqi*¹ atau metode dimana peserta didik mengikuti bacaan pendidik dan menghafal dengan cara mengulang-ngulang bacaannya. Cara-cara seperti ini banyak digunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar di TPA atau Tempat Pembelajaran Al-Qur'an seperti halnya di TPA Al Awabin Raden Inten. TPA yang sudah beroperasi sejak tahun 2018 ini dalam kurun waktu terakhir sedang bertransformasi ke dalam bentuk TPA Tahfizh atau TPA yang fokus dalam mencetak peserta didik yang memiliki hafalan juz 30 al-Qur'an dalam interval waktu tertentu. Namun transformasi tersebut tidaklah mudah, banyak sekali kendala-kendala yang dialami seperti metode tahsin dan talaqqi yang monoton, kejenuhan peserta didik, ketidakfokusan pada pembelajaran dan pengajar serta tingkah laku santri khususnya anak-anak kecil yang lebih suka bermain dan bercanda dengan temannya.

Pemanfaatan media permainan digunakan sebagai alat pendukung dalam proses menghafal al-Qur'an pada anak. Salah satu media permainan yang dapat dimanfaatkan adalah permainan kartu. Media permainan kartu termasuk ke dalam media cetakan², media ini dipilih karena biaya pembuatan yang murah, kemudahan penggunaan dan sesuai dengan pelaksanaan materi tentang menghafal al-Qur'an di TPA Tahfizh Al Awabin yang kemudian diubah menjadi Kartu Tahfizh. Kartu Tahfizh merupakan sebuah konsep permainan kartu yang memanfaatkan unsur-unsur dalam menghafal al-Qur'an seperti nomer surat, arti surat, isi kandungan yang terdapat dalam ayat atau surat tertentu. Konsep menghafal yang digunakan dalam Kartu Tahfizh berupa gambar ilustrasi dari arti surat yang ada di al-Qur'an dan kalimat awal atau ayat pertama dari tiap surat-surat al-Qur'an. Hal ini sering dialami oleh guru di TPA Al Awabin yang sedang mendengarkan setoran hafalan santri dan sering dimintai untuk memberikan kemudahan berupa membacakan awalan ayat surat tertentu karena biasanya santri lebih suka menghafal ayat awal dari surat-surat pendek yang berada

¹ Susianti, C. (2016). Efektivitas Metode Talaqqi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi Halaman*, 2(1), 1–19.

² Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pelajaran*. PT Prestasi Pustakarya. H, 33.

dalam juz 30 dibandingkan dengan harus menghafal nama dan arti surat.³ Dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa kartu serta pendekatan edutainment berupa pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) untuk menghafal al-Qur'an, pengembangan media pembelajaran berbentuk Kartu Tahfiz dibuat agar lebih menarik antusias peserta didik dalam menghafal al-Qur'an di TPA Tahfiz Al Awabin Raden Inten.

Media pembelajaran merupakan sebuah media atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran memunculkan rasa penasaran, perhatian serta memicu kemampuan siswa sehingga dapat membantu proses pembelajaran.⁴ Pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang memperhatikan emosional peserta didik serta dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan yang disebut dengan edutainment. Konsep edutainment menggabungkan unsur education dan unsur entertainment. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan lebih mudah terlaksana terutama dengan disandingkannya proses pembelajaran yang memanfaatkan media dengan hiburan.

Penelitian ini mengacu kepada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya seperti penelitian yang ditulis oleh Abdurrahman pada tahun 2020 dengan Judul "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Santri melalui Media Kartu Bergambar Di Pondok Pesantren Darul Arqam Muhammadiyah Balassuka Gowa Sulawesi Selatan". Penelitian yang ditulis oleh Sumasti Agustina pada tahun 2019 dengan Judul "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Media Kartu Kata pada Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren Kecamatan Jambi Luar Kota Kabupaten Muaro Jambi". Penelitian yang ditulis oleh Rudi Hartono dalam Jurnal Pendidikan Sastra dan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Surabaya tahun 2016 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu UNO Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan Tahun Ajaran 2016/2017". Penelitian yang ditulis oleh Asfiyati pada tahun 2012 dengan judul "Optimalisasi Pembelajaran Tahfidz Dengan Media Short Card (Kartu Pendek) Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Al-Qur'an Hadis Pada Siswa Kelas II di Madrasah

³ Elisa, P. T. & A. (2018). MEMBUAT GAME CARD YANG MENYESUAIKAN KEINGINAN KONSUMEN. *Jurnal Pengembangan Permainan Edukatif*, 8(1), 95–103.

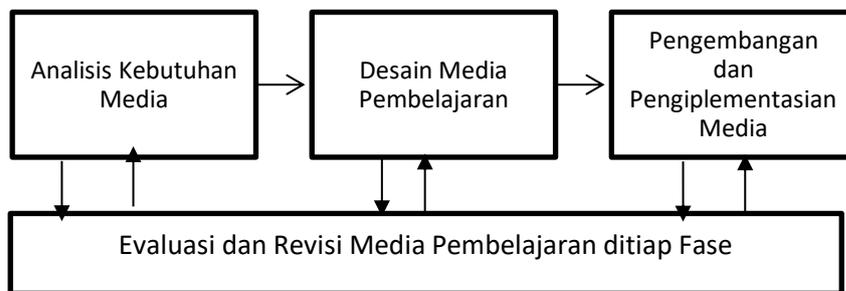
⁴ Ibrahim R, N. S. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta. H, 112.

Ibtidaiyah Ma'arif Abdussalam Pundusari Tempuran Magelang". Dari penelitian-penelitian yang ada sebelumnya peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu dalam pembelajaran Al-Qur'an dan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah berbasis edutainment sebagaimana yang dikatakan oleh Harumi bahwa *edutainment* sebagai proses pembelajaran yang diciptakan dengan memadukan ilmu pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung menyenangkan

Pendekatan edutainment dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sebagai bentuk kombinasi antara dengan memanfaatkan suatu permainan demi terciptanya rasa ketertarikan dan rasa nyaman peserta didik atas berjalannya suatu pembelajaran. Metode edutainment mengedepankan suasana yang menyenangkan dan tidak membebani peserta didik. Salah satu konsep yang ada di dalam metode *edutainment* ialah konsep PAIKEM. Konsep PAIKEM digunakan sebagai suatu metode pembelajaran aktif antara guru dengan murid. Salah satu media yang digunakan dalam metode tersebut adalah permainan kartu. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk memodifikasi permainan kartu dengan materi yang memudahkan seseorang untuk menghafal al-Qur'an terutama surat pendek dalam juz 30.

B. Metode Penelitian/Metode Kajian

Penelitian ini adalah penelitian penelitian dan pengembangan produk (Research and Development/ R&D). Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam dunia pendidikan dalam rangka membantu proses pembelajaran peserta didik.⁵ Model penelitian yang dipilih merujuk kepada Model Hanafin dan Peck. Model penelitian ini memiliki 3 fase tahapan dalam pelaksanaannya yaitu fase analisis keperluan, fase desain, fase pengembangan serta implementasi.⁶ Peneliti menggunakan prosedur pengembangan berdasarkan model Hanafin and Peck. Pengembangan media pembelajaran Kartu Tahfiz yang akan dikembangkan oleh peneliti terdiri dari beberapa langkah berikut :



⁵ Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Alfabeta. H, 4.

⁶ Hannafin Micahel J & Peck, K. L. (1988). The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software (M. P. Company (ed.)).

Adapun teori yang digunakan sebagai dasar penelitian adalah teori media menurut Briggs yaitu media merupakan segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar⁷ dengan menerapkan fungsi-fungsi media visual yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris.⁸ Pendekatan edutainment yang diterapkan dalam permainan Kartu Tahfizh menggunakan konsep PAIKEM (Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) yang mendefinisikan metode edutainment sebagai proses pembelajaran yang diciptakan dengan memadukan ilmu pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.⁹

Implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis kartu tahfidz dilaksanakan di TPA Tahfizh Al Awabin. Subjek penelitian yang berpartisipasi tersebut diharapkan mampu memanfaatkan produk yang peneliti buat.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Edutainment dengan Pendekatan PAIKEM

Edutainment fokus kepada metode, strategi atau teknik. Strategi saling berkaitan dengan taktik dan taktik ialah segala cara yang digunakan untuk menghadapi kondisi tertentu. Konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran sebagaimana yang diutarakan oleh Mukaffan antara lain¹⁰ : a) Menumbuhkan perilaku positif pada belajar, b) Memunculkan minat belajar peserta didik, c) Mengikutsertakan emosi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Mengacu kepada teori yang diutarakan oleh Mukaffan maka pendekatan pembelajaran berbasis edutainment ini dapat melibatkan keaktifan proses pembelajaran menghafal Al-Qur'an di sehingga memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Menghafal Al-Qur'an tidaklah mudah dimana peserta didik mengulang-ulang bacaan, dan pada tahap tertentu bisa menjadikan bosan sehingga diperlukan motivasi dan pendekatan yang lebih spesifik dalam menghafal Al-Qur'an yang dapat menarik minat peserta didik. Dalam pendekatan edutainment emosi peserta didik lebih banyak dilibatkan dimana perasaan senang ini sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran.

⁷ Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers. H, 6.

⁸ Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pelajaran*. PT Prestasi Pustakarya. H, 36.

⁹ Siregar, P. S., Wardani, L., & Hatika, R. G. (2017). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (Paikem) Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 010 Rambah. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 743. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.743-749>

¹⁰ Mukaffan, "Trend Edutainment Dalam Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" (2013).

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran edutainment adalah sebagai berikut ¹¹:

- 1) Memberikan kemudahan dan suasana senang. Dengan menggunakan interaksi yang ramah, suasana hangat, memperlihatkan kasih sayang serta bercengkrama dan menjelaskan secara halus kepada peserta didik.
- 2) Menciptakan lingkungan yang kondusif Menenangkan pikiran dan suasana dengan lingkungan yang rileks, aman dan berkualitas.
- 3) Menarik Minat. Diperlukan pembukaan yang menarik agar perhatian dan minat peserta didik bisa terfokus pada pendidik sehingga dapat memahami dan mengikuti pelajaran dengan baik.
- 4) Menyajikan materi yang relevan. Mempersiapkan materi dengan matang agar pembelajaran bermakna serta disukai oleh peserta didik dan meningkatkan gairah untuk mempelajari pelajaran yang disampaikan.
- 5) Melibatkan emosi positif dalam pembelajaran Menyampaikan pembelajaran dengan menggembirakan dengan metode yang bervariasi dan memanfaatkan permainan sehingga timbul emosi positif pada peserta didik.
- 6) Melibatkan indra dan pikiran. Memanfaatkan seluruh indra dengan maksimal agar terbukanya pikiran peserta didik selama proses pembelajaran.
- 7) Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Proses pembelajaran harus fokus terhadap bagaimana peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan pendidik.
- 8) Menceritakan pengalaman berhasil. Agar menimbulkan sifat percaya diri, pendidik harus memanfaatkan unsur visual, kinestetik dan auditorial dengan membentuk kelompok kecil yang kemudian dilanjutkan dengan penyelesaian perseorangan. Hal tersebut akan menyebabkan timbulnya rasa berani dan tidak malu karena materi yang sudah dikuasai.
- 9) Merayakan Hasil. Merayakan keberhasilan bersama peserta didik agar menguatkan sikap tanggung jawab serta meningkatkan motivasi dan penghargaan untuk diri sendiri. Caranya dengan memberikan selamat, pujian, hadiah dan do'a.

PAIKEM adalah metode pembelajaran yang terfokus pada 4 hal yakni aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Aktif berupa suasana yang diciptakan oleh guru agar siswa aktif bertanya. Inovatif dalam menggunakan hal-hal yang baru untuk dimanfaatkan. Kreatif berupa usaha guru untuk menciptakan kegiatan belajar yang beragam sesuai dengan kemampuan siswa. Efektif dalam hal memanfaatkan waktu yang tersedia dan suasana belajar yang menyenangkan ¹².

¹¹ Nadia Noor Fahmi, *Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga* (Purwokerto, 2018).

¹² Priyono, "The Implementation of PAIKEM (Active, Innovative, Creative, Effective, and Exiting Learning) and Conventional Learning Method to Improve Student Learning Results," *Journal of Social Studies Education Research* 9, no. 2 (2018): 124–137.

PAIKEM memiliki tujuan untuk membuat lingkungan untuk belajar yang menyenangkan dengan menyiapkan pembelajaran agar siswa untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan pemahaman berbagai sumber dan alat bantu belajar agar proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif serta siswa agar siswa memperoleh pengetahuan serta sikap untuk kehidupan masa depan¹³.

Pelaksanaan metode PAIKEM terbagi menjadi dua tahapan yaitu¹⁴ : a. Tahap persiapan, meliputi; 1) Berpusat pada siswa. 2) Guru membuat persiapan mengajar .3) Menerapkan asas fleksibilitas. 4) Melayani perbedaan individu. b Tahap proses. Pada tahapan ini meliputi; 1) Mendengarkan pendapat siswa Setiap anak memiliki karakter dan keinginan yang berbeda. 2) Menggunakan bermacam-macam sumber belajar Dalam model PAIKEM. 3) Merangsang keberanian siswa untuk menyatakan dan menanyakan sesuatu. 4) Pertanyaan terbuka, menantang dan produktif. Pertanyaan yang diberikan oleh guru hendaknya mampu mengembangkan pola pikir anak.5) Pemecahan masalah. Hal ini dimaksudkan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif dan kritis pada siswa. 6) Menuntut hasil terbaik siswa. 7) Memberikan umpan balik. 8) Siswa mamajangkan hasil karyanya.9) Kompetitif dan kooperatif. Persaingan dan kerjasama perlu dikenalkan sejak dini. Setiap siswa harus bisa mengembangkan potensi miliknya dan guru yang berperan untuk menggali dan membantu pengembangan potensi siswa. Perbedaan potensi satu dengan yang lain mampu mewujudkan rasa saling menghargai dan kerjasama dengan baik antar siswa.

2. Media Pembelajaran Berbasis Kartu Tahfidz

Pada fase ini penelitian membagi hasil analisis kedalam beberapa bentuk yang menyesuaikan dengan hasil penelitian yang didapatkan.

a. Analisis Perlunya Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam kegiatan menghafal al-Qur'an yang dilaksanakan oleh TPA Tahfizh Al Awabin metode yang digunakan hanya berupa metode *talqin dan talaqqi* tanpa menggunakan media pembelajaran pembantu apapun. Kemudian permainan kartu dipilih karena murah dan mudah digunakan dengan menyesuaikan gaya belajar peserta didik yang aktif dan menyenangkan.¹⁵ Kartu Tahfizh memodifikasi permainan kartu yang biasanya dimainkan oleh peserta didik yang tiap kali membawa permainan gambaran ketika sedang

¹³ Pariang Sonang Siregar, Lia Wardani, and Rindi Genesa Hatika, "Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (Paikem) Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 010 Rambah," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5, no. 2 (2017): 743.

¹⁴ Desi, *Model PAKEM Dalam Pembelajaran*, 2012.

¹⁵ Khobir, A. (2009). UPAYA MENDIDIK ANAK MELALUI PERMAINAN EDUKATIF. 7(Pendidikan Anak), 195–208. H, 196.

mengaji untuk bermain bersama dengan temannya dengan poin-poin materi hafalan al-Qur'an yang diterapkan di TPA tersebut.

Analisis Materi pembelajaran yang diterapkan. Pada fase tahapan ini, pemilihan materi menghafal al-Qur'an dipilih karena dalam kegiatan mengaji al-Qur'an di TPA Tahfizh Al Awabin menghafal al-Qur'an merupakan salah satu program yang diunggulkan dalam lingkungan sekitar masyarakat. Dengan melonjaknya jumlah peserta didik yang mengikuti kegiatan mengaji dan menghafal al-Qur'an di TPA tersebut lama-kelamaan membutuhkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yang bisa dimainkan secara berkelompok oleh peserta didik. Materi menghafal al-Qur'an yang diajarkan di TPA Tahfizh Al Awabin antara lain nama surat, jumlah surat, nomer surat, hafalan ayat per ayat, serta ilustrasi penggambaran cerita oleh guru di tiap hafalan surat-surat pendek yang ada di juz 30 dalam Al-Qur'an.

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara, peserta didik memiliki semangat dan motivasi dalam menghafal al-Qur'an yang berbeda tergantung pada tahapan umur yang sedang dialami oleh peserta didik tersebut. Pendidik merasa kesulitan ketika menghadapi peserta didik yang memiliki karakter sesuai dengan rentan umur dan sikap yang berbeda. Oleh karena itu, penggunaan media Kartu Tahfizh dalam menghafal al-Qur'an pada penelitian ini diterapkan untuk peserta didik yang sedang berada dalam tahap operasional konkret (7-11 tahun) yang cocok dengan gaya belajar aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

b. Desain Media yang Dikembangkan

Kartu Tahfizh adalah permainan kartu edukasi yang dapat membantu anak mengenal ciri khas surat-surat dalam Al-Qur'an. Kartu Tahfizh ini didesain dengan gambar unik dan lucu yang sesuai dengan arti surat dalam Al-Qur'an untuk menambah ketertarikan anak dalam bermain sambil menghafal. Konten yang terdapat dalam Kartu Tahfizh berupa nomor surat dalam Al-Qur'an, jumlah ayat, nama ayat, arti ayat, potongan awal ayat dari surat dan gambar ilustrasi yang disesuaikan arti surat. Kartu Tahfizh berjumlah 38 kartu yang terdiri dari 3 ayat per surat dari surat At-Takasur sampai An-Nas.



Gambar 1. Desain Kartu Tahfiz

Permainan Kartu Tahfiz di desain dengan menyesuaikan ketertarikan peserta didik akan permainan kartu bergambar yang sering mereka mainkan ketika sedang menunggu giliran untuk mengaji. Kartu Tahfiz mengandalkan desain yang colorfull serta menggunakan ilustrasi lucu dan imut sesuai dengan umur peserta didik/santri yang sedang berada dalam tahap operasional konkret yaitu umur 7- 11 tahun. Hal ini dimaksudkan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik/santri terhadap proses pembelajaran menghafal al-Qur'an yang lebih menyenangkan dengan permainan kartu yang mengandalkan keaktifan peserta didik/santri. Ilustrasi digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam menghafal nama surat dengan menyesuaikan arti surat.

Permainan Kartu Tahfiz dipilih sebagai media penunjang metode *talqin* dan *talaqqi* dalam menghafal al-Qur'an yang dilakukan di TPA Tahfiz Al Awabin dengan memanfaatkan konsep PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) ketika mempraktikkan permainan tersebut.



Gambar 2 . Panduan Bermian Kartu Tahfiz

Buku panduan bermain Kartu Tahfizh dibuat dengan menyamakan konsep buku saku yang kecil, sederhana, rinci dan murah. Gambar ilustrasi yang digunakan sama dengan yang ada pada Unit Kartu Tahfizh sebagai bagian dari perangkat Permainan Kartu Tahfizh.

c. Implementasi Media Pembelajaran Kartu Tahfidz dengan Pendekatan PAIKEM

Implementasi ini berfokus pada penggunaan serta penerapain konsep PAIKEM atau pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran menggunakan Kartu Tahfizh. Pada tahapan ini, Kartu Tahfizh diimplementasikan dalam pembelajaran al-Qur'an khususnya pada hafalan juz 30 di TPA Tahfizh Al Awabin yang dikombinasikan dengan konsep PAIKEM serta penilaian dan saran serta masukan oleh para Ahli yang menilai media Kartu Tahfizh sebagai alat penunjang menghafal al-Qur'an di TPA Tahfizh Al Awabin yang biasanya menggunakan metode *talqin dan talaqqi*.

Proses pengimplementasian dilakukan selama 4 minggu :

1) Minggu Pertama

Tahap awal penerapan Kartu Tahfizh dalam menghafal al-Qur'an di TPA Tahfizh Al Awabin Raden Inten. Tahap ini dipenuhi dengan sikap peserta didik yang masih malu-malu dan ragu untuk mencoba permainan Kartu Tahfizh hal ini disebabkan oleh sifat alami seseorang yang akan menjaga jarak dan mengurangi intensitas interaksi dengan orang yang baru saja ditemui. Namun seiring berjalannya waktu mereka mulai tertarik dengan Kartu Tahfizh.

2) Minggu Kedua

Permainan Kartu Tahfizh masih didampingi oleh guru pengajar karena peserta didik belum terbiasa dengan cara permainan dan metode yang diterapkan dalam memainkan Kartu Tahfizh untuk membantu menghafal al-Qur'an khususnya pada juz 30.

3) Minggu Ketiga

Pada minggu ketiga ini, penggunaan Kartu Tahfizh dikurangi dan menimbulkan pertanyaan dari peserta didik seperti "kenapa tidak menggunakan kartu tahfizh lagi?" atau "kapan main kartu lagi?". Hal ini menunjukkan ketertarikan mereka terhadap permainan Kartu Tahfizh yang inovatif dan menyenangkan.

4) Minggu Keempat

Pada tahap terakhir, pengevaluasian dilakukan dengan mengujikan pengurutan kartu kepada peserta didik dan ujian yang dilakukan oleh guru TPA tersebut. Peserta didik pun terkadang mencoba menguji kemampuan mereka dengan memainkannya secara berpasangan atau berkelompok tanpa bimbingan guru.

Adapun penerapan konsep PAIKEM yang tercapai dalam pengimplementasian Kartu Tahfizh di TPA tersebut, yaitu:

1) Pembelajaran Aktif

Indikator pembelajaran aktif yang terpenuhi dalam penggunaan Kartu Tahfizh di TPA tersebut berupa partisipasi seluruh peserta didik dengan saling memegang satu kartu dan mengujikannya kepada teman disebelahnya. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik terlibat dalam kegiatan menghafal dan membiasakan pembacaan surat berdasarkan kartu yang diujikan oleh temannya. Cara ini berhasil menarik minat peserta didik dan fokus pada Kartu Tahfizh.

2) Pembelajaran Inovatif

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di TPA Tahfizh Al Awabin , pembelajaran menghafal al-Qur'an yang diterapkan kepada peserta didik/santri dengan menggunakan Kartu Tahfizh di TPA Tahfizh Al Awabin merupakan suatu hal baru yang dapat menciptakan suasana menyenangkan dan meningkatkan interaksi antara guru dengan peserta didik.

3) Pembelajaran Kreatif

Indikator pembelajaran kreatif yang terpenuhi dalam penggunaan Kartu Tahfizh salah satunya adalah momen dimana pada peserta didik mencoba melakukan permainan dengan mengurutkan Kartu Tahfizh secara bersama-sama tanpa dibimbing setelah beberapa waktu setelah peserta didik mampu mengoperasikan permainan Kartu Tahfizh dengan teman sebayanya. Hal ini relevan dengan tahap persiapan pada konsep PAIKEM dimana perhatian terpusat pada peserta didik/santri dan guru mempersiapkan proses pembelajaran dengan mengedepankan rencana belajar yang rinci sesuai cara bermain Kartu Tahfizh serta asas fleksibilitas agar pembelajaran menghafal al-Qur'an tidak monoton.

4) Pembelajaran Efektif

Indikator pembelajaran efektif setelah diterapkannya Kartu Tahfizh adalah meningkatnya kemampuan peserta didik dalam menyebutkan hal-hal yang ada pada surat-surat pendek seperti nomor surat, arti surat dan peningkatan terhadap kemampuan hafalan ayat dalam surat. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dan tes evaluasi yang dilakukan oleh guru TPA Tahfizh Al Awabin.

5) Pembelajaran Menyenangkan

Pengalaman pembelajaran yang didapatkan dengan menggunakan Kartu Tahfizh tsi erwujud dalam suasana menghafal al-Qur'an yang asyik dan menyenangkan. Hal ini

diperkuat dengan pernyataan guru TPA yang mengatakan bahwa penggunaan media ini membuat pembelajaran lebih bermakna dan mendekatkan hubungan antara peserta didik/santri dengan guru karena interaksi berkelanjutan selama proses bermain sambil belajar yang disertai tawa, canda dan ledakan peserta didik satu sama lain ketika ada yang lupa atau salah melanjutkan hafalan al-Qur'an yang ada di Kartu Tahfizh.



Gambar 3. Kegiatan Belajar menggunakan Kartu Tahfizh

Pemaparan diatas menunjukkan bahwa terpenuhinya metode pendekatan edutainment dengan penerapan konsep PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan) dalam menghafal al-Qur'an terutama surat pendek dalam juz 30 dengan menggunakan Kartu Tahfizh.

d. Evaluasi Media Pembelajaran Kartu Tahfidz

Pengembangan media pembelajaran Kartu Tahfizh divalidasi oleh para ahli yang datanya kemudian diolah dengan menggunakan rumus prosentase Skala Likert¹⁶. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media pembelajaran, skor rata-rata penilaian yang diperoleh adalah 4,8 dengan kategori "Sangat Baik". Validator ahli media juga mengomentari dan memberikan saran untuk pengembangan Kartu Tahfizh lebih lanjut, diantaranya untuk menambahkan variasi gambar yang digunakan dalam ilustrasi kartu karena banyak gambar yang tidak bisa direpresentasikan hanya dengan satu jenis gambar. Jika dihitung dengan rumus presentase maka perolehan yang didapatkan sebesar 96% dengan kategori "Sangat Baik" dan Kartu Tahfizh layak digunakan. Dengan data detail sebagai berikut :

¹⁶ Syofian, S. (2014). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara. H, 50.

No.	Kriteria Penilaian	Skor
Aspek Tampilan		
1.	Tampilan Gambar pada Kartu Tahfizh	5
2.	Ketepatan memilih <i>background</i> Kartu Tahfizh	5
3.	Komposisi ukuran, warna dan letak gambar terhadap warna <i>background</i> Kartu Tahfizh	5
4.	Desain gambar pada Kartu Tahfizh menarik perhatian	5
5.	Kerapihan desain pada Kartu Tahfizh	5
Aspek Kebahasaan		
6.	Penulisan jenis dan ukuran huruf pada Kartu Tahfizh	4
7.	Kesesuaian jenis dan huruf dengan desain kartu pada Kartu Tahfizh	4
8.	Pengaturan jarak, baris, dan karakter pada teks di Kartu Tahfizh	5
Aspek Keterlaksanaan		
9.	Kemudahan penggunaan media Kartu Tahfizh	5
10.	Menumbuhkan minat menghafal alquran peserta didik dengan menggunakan media Kartu Tahfizh	5
Jumlah skor yang diperoleh		48
Rata-rata penilaian		4,8
Kategori penilaian		Sangat Baik

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Materi Pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi pembelajaran, skor rata-rata penilaian yang diperoleh adalah 4,8 dengan kategori “Sangat Baik”. Validator ahli media juga mengomentari dan memberikan saran untu pengembangan Kartu Tahfizh lebih lanjut, diantaranya agar media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang cenderung lebih suka pada warna yang cerah. Jika dihitung dengan rumus presentase maka perolehan yang didapatkan sebesar 96% dengan kategori “Sangat Baik” .

No.	Kriteria Penilaian	Skor
Aspek Tampilan		
1.	Kesesuaian media dengan materi yang diajarkan	5
2.	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik epatan memilih <i>background</i> Kartu Tahfizh	5
3.	Pembelajaran menghafal Alquran tersampaikan dengan jelas	5
4.	Ketepatan paparan konten pada isi buku panduan	5
Aspek Kebahasaan		
5.	Struktur kalimat yang digunakan jelas	4
6.	Buku panduan permainan menarik dan mudah dipahami	4

7.	Tingkat bahasa yang mudah dipahami	5
Aspek Keterlaksanaan		
8.	Pembelajaran menghafal dengan kartu Tahfizh mudah dipahami	5
9.	Media mudah digunakan	5
10.	Kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran berupa menghafal Alquran dengan cara menyenangkan	5
Jumlah skor yang diperoleh		48
Rata-rata penilaian		4,8
Kategori penilaian		Sangat Baik

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian 10 orang santri yang dipilih dengan menyesuaikan kategori umum pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) didapatkan hasil besaran nilai prosentase yang diperoleh pada penilaian aspek tampilan adalah sebesar 96%, aspek bahasa sebesar 98% dan aspek keterlaksanaan sebesar 100% dengan kategori “Sangat Baik”, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menghafal al-Qur’an Kartu Tahfizh layak digunakan. Mereka mengatakan bahwasannya belajar menghafal al-Qur’an terutama surat pendek dalam juz 30 merupakan suatu kegiatan yang asyik dan menyenangkan. Selain itu, mereka juga bersaing dengan kemampuan hafalannya masing-masing satu sama lain ketika sedang bergiliran menggunakan Kartu Tahfizh.

Perbedaan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan kartu tahfidz dengan pendekatan PAIKEM dalam proses pembelajaran.

Nama	Umur	Kemampuan Peserta Didik sebelum menggunakan Kartu Tahfizh dari Surat At-Takasur sampai An – Nas						Keterangan
		Hafal Surat At Takasur – An Nas		Hafal Nomer Surat dan Jumlah Ayat		Hafal Arti Surat dan Memahami Gambar Ilustrasi Surat		
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	
Putra Pratama	7 tahun	Sampai Al Kautsar	Tidak	Tidak	Tidak	Dalam perubahan TPA ke dalam bentuk TPA Tahfizh ini peserta didik belum terbiasa mengikuti materi baru berupa hafalan, No surat, Jumlah dan Arti Surat.		
Nindy Nur Akmalia	7 tahun	Sampai Al Kautsar	Tidak	Tidak	Tidak			
Syifa Halimah	8 tahun	Sampai Al Fill	Beberapa surat	Tidak	Tidak			
Indra Lesmana	8 tahun	Sampai Al Maun	Tidak	Tidak	Tidak			
Eza Nur Amaliha	9 tahun	Sampai Al Maun	Tidak	Tidak	Tidak			
Aura Putri Intan	9 tahun	Sampai Al Bayyinah	Beberapa surah	Tidak	Tidak			
Bunga Nayla	10 tahun	Sampai At Takasur	Tidak	Tidak	Tidak			
Muhammad Firdaus	10 tahun	Sampai Al Fill	Tidak	Tidak	Tidak			

Putra Pratama	11 tahun	Sampai Al Qoriah	Tidak	Beberapa Surat tertentu	
Devy Widiastuti	11 tahun	Sampai Al Qoriah	Tidak	Beberapa Surat tertentu	

Tabel 3. Kemampuan Peserta Didik Sebelum menggunakan Kartu Tahfiz

Hasil tabel diatas didapat berdasarkan tes yang dilakukan oleh Guru TPA Tahfiz Al Awabin kepada 10 orang peserta didik sebelum menggunakan Kartu Tahfiz pada minggu pertama penerapan media, seperti yang tertera dalam tabel tersebut kemampuan menghafal peserta didik sebelum menggunakan media Kartu Tahfiz beragam sesuai dengan kemampuan mengingat dan tingkat umur yang berbeda. Namun perbedaan itu hanya terletak pada jumlah hafalan ayat dari suratnya saja, sedangkan pada nomer surat, jumlah ayat, arti surat dan ilustrasi berdasarkan arti surat secara garis besar mereka belum menguasai dengan baik bahkan hampir tidak tahu dan tidak familiar dengan apa yang ditanyakan. Padahal hal-hal itu termasuk pada materi yang diajarkan oleh TPA Tahfiz Al Awabin dalam tujuannya yang membentuk peserta didik yang memiliki hafalan juz 30 alquran.

Nama	Umur	Kemampuan Peserta Didik setelah menggunakan Kartu Tahfiz dari Surat At Takasur sampai An – Nas						Ket	
		Hafal Surat At Takasur – An Nas		Hafal Nomer Surat dan Jumlah Ayat		Hafal Arti Surat dan Memahami Gambar Ilustrasi Surat			Mampu menyusun Kartu Tahfiz yang diacak sesuai urutan Surat
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
Putra Pratama	7 tahun	Sampai Al Humazah		6 dari 13 surat		9 dari 13 surah		Hanya sampai Surat Al Humazah	
Nindy Nur Akmalia	7 tahun	Sampai Al Ashr		7 dari 13 surat		7 dari 13 surah		Hanya sampai Surat Al Ashr	
Syifa Halimah	8 tahun	Sampai At Takasur		8 dari 13 surat		10 dari 13 surah		Iya	
Indra Lesmana	8 tahun	Sampai AT Takasur		7 dari 13 surat		10 dari 13 surah		Iya	
Eza Nur Amaliha	9 tahun	Sampai At Takasur		9 dari 13 surat		8 dari 13 surah		Iya	
Aura Putri Intan	9 tahun	Sampai Al Bayyinah		11 dari 13 surat		11 dari 13 surah		Iya	
Bunga Nayla	10 tahun	Sampai At Takasur		8 dari 13 surat		12 dari 13 surah		Iya	
Muhammad Firdaus	10 tahun	Sampai At Takasur		6 dari 13 surat		11 dari 13 surah		Iya	
Putra Pratama	11 tahun	Sampai Al Qoriah		7 dari 13 surat		9 dari 13 surah		Iya	
Devy Widiastuti	11 tahun	Sampai Al Qoriah		6 dari 13 surat		10 dari 13 surah		Iya	

Tabel 4. Kemampuan Peserta Didik Sesudah menggunakan Kartu Tahfiz

Tabel diatas adalah tabel yang datanya didapat dari hasil tes oleh Guru TPA Tahfizh Al Awabin setelah penguji cobaan Kartu Tahfizh dalam kurun waktu satu bulan. Berdasarkan data yang tertera, kemampuan peserta didik setelah penggunaan media tersebut mengalami kenaikan yang cukup signifikan dan berhasil mencapai tujuan berupa hafalan sampai Surat At – Takasur kecuali pada dua orang yang memiliki umur 7 tahun. Hafalan pada nomer surat, jumlah ayat, arti dan ilustrasi surat juga mengalami kemajuan walaupun terdapat perbedaan kemampuan pada tiap anaknya. Secara garis beras penerapan materi beserta konsep yang digunakan dalam Kartu Tahfizh mengalami keberhasilan. Peserta didik juga mampu mengurutkan Kartu Tahfizh yang diacak secara sengaja untuk menguji keberhasilan konsep Kartu Tahfizh dan tingkat hafalan alquran peserta didik.

Adapun kelebihan dan kekurangan Produk media pembelajaran berbasis kartu tahfidz adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan Produk

Desain Kartu Tahfizh yang lucu dan imut menarik minat peserta didik/santri TPA Tahfizh Al Awabin dalam belajar menghafal al-Qur'an. Cara bermain kartu yang diterapkan merupakan gabungan dari permainan kartu dengan konsep pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Permainan mudah dan dapat menunjang kemampuan hafalan al-Qur'an peserta didik/santri yang biasanya menggunakan metode talqin dan talaqqi. Cara penggunaan kartu juga fleksibel, bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran al-Qur'an terutama surah pendek dalam juz 30. Selain itu, penggunaan permainan kartu dipilih untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak agar tidak menimbulkan sifat ketergantungan di usia dini.

2. Kekurangan Produk

Kekurangan produk berdasarkan respon dari para Ahli dan peserta didik diantaranya seperti tingkat kesulitan gambar ilustrasi yang harus menyesuaikan arti surat sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menstimulus agar siswa memahami penggunaan ilustrasi ditiap surat pendeknya. Jenis kertas yang digunakan agak kaku. Kartu Tahfizh juga butuh upgrade dan update berkala menyesuaikan kemampuan peserta didik/santri dalam kecepatan menghafal surat pendek dalam juz 30 al-Qur'an.

D. Kesimpulan

Proses pengembangan media pembelajaran menghafal al-Qur'an Kartu Tahfizh diawali dengan melakukan analisis kebutuhan peserta didik di TPA Tahfizh Al Awabin Raden Inten yang mulai jenuh dengan metode menghafal al-Qur'an dengan metode talaqqin

dan talaqqi, kemudian dirancanglah media dengan menyesuaikan kebiasaan peserta didik di TPA Tahfizh Al Awabin yang membawa mainan gambaran ketika sedang belajar. Dengan memanfaatkan permainan kartu yang mereka gemari terciptalah media pembelajaran Kartu Tahfizh, permainan kartu menghafal al-Qur'an khususnya juz 30 yang mudah dan murah. Kartu Tahfizh juga mengolaborasikan penggunaan pendekatan metode edutainment yaitu konsep PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) dalam tiap aspek pelaksanaannya.

Pendekatan edutainment sangat membantu para santri dalam proses belajar dan mengajar, PAKEM bisa diimplementasikan dengan menggali tradisi dari apa sesepuh. Sementara hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan Kartu Tahfizh memperoleh nilai melalui validasi ahli media sebesar 96% dengan kategori "Sangat Baik" dan validasi ahli materi dengan perolehan nilai sebesar 96% dengan kategori "Sangat Baik". Oleh karenanya, produk yang dihasilkan agnez bisa dijadikan bahan acuan untuk kerja beres.

DAFTAR PUSTAKA

- Desi. *Model PAKEM Dalam Pembelajaran*, 2012.
- Fahmi, Nadia Noor. *Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga*. Purwokerto, 2018.
- Mukaffan. "Trend Edutainment Dalam Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" (2013).
- Priyono. "The Implementation of PAKEM (Active, Innovative, Creative, Effective, and Exiting Learning) and Conventional Learning Method to Improve Student Learning Results." *Journal of Social Studies Education Research* 9, no. 2 (2018): 124–137.
- Siregar, Pariang Sonang, Lia Wardani, and Rindi Genesa Hatika. "Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (Paikem) Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 010 Rambah." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5, no. 2 (2017): 743.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Rajawali Press.
- Fahmi, N. N. (2018). *Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga*.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Citra Aditya.
- Hamruni. (2008). *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*.
- Hannafin Micahel J & Peck, K. L. (1988). *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software* (M. P. Company (ed.)).

- Ibrahim R, N. S. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta.
- Moh.Sholeh Hamid. (2011). *Metode Edutainment* (Sawitri Nawang (ed.)). DIVA Press.
- Mukaffan. (2013). *Trend Edutainment Dalam Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pelajaran*. PT Prestasi Pustakarya.
- Ningsih, T. (2016). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) “Kartu Baca-Ngaji Asyik” Sebagai Media Belajar Bagi Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas. *Jurnal Penelitian Agama*, 17(2), 199–215. <https://doi.org/10.24090/jpa.v17i2.2016.pp199-215>
- Priyono. (2018). The implementation of PAIKEM (Active, innovative, creative, effective, and exiting learning) and conventional learning method to improve student learning results. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(2), 124–137. <https://doi.org/10.17499/jsse.65763>
- Purwanto. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Pustaka Belajar.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Shalahuddin, M. (1986). *Media Pendidikan Agama*. Bina Insan.
- Siregar, P. S., Wardani, L., & Hatika, R. G. (2017). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (Paikem) Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 010 Rambah. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 743. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.743-749>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Susianti, C. (2016). Efektivitas Metode Talaqqi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Qur’an Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi Halaman*, 2(1), 1–19.
- Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Syofian, S. (2014). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.