

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF
JIGSAW PUZZLE DALAM MENGHAFAL HURUF
HIJAIYAH DI KELOMPOK BERMAIN AISYIYAH
PUTON, BANTUL, YOGYAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2018-2019**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Dosen Pembimbing:

Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M.

Disusun Oleh :

Endry Anna

15430045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK
USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2020

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Endry Anna
NIM : 15430045
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi ini adalah asli karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain kecuali bagian-bagian yang dirujuk sebelumnya. Jika ternyata dikemudian hari terbukti plagiasi maka saya bersedia untuk ditinjau kembali hak keserjanaan.

Yogyakarta, 2 Februari 2020

Yang menyatakan,




Endry Anna
NIM. 15430045

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Endry Anna
NIM : 15430045
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan ini benar-benar beragama Islam dan pas photo yang saya serahkan dalam daftar munaqosah memakai **Kerudung/Jilbab**. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar dan terdapat permasalahan saya tidak akan menuntut Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan saya berani menanggung resiko sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya..

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenar-benarnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 2 Februari 2020

Yang menyatakan,



Endry Anna
NIM. 15430045



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/RO

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi

Lamp. : 1 (satu) Naskah Skripsi

Kepada.

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti menelaah, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan, maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Endry Anna
NIM : 15430045
Judul Skripsi : ***Implementasi Alat Permainan Edukatif Jigsaw Puzzle
Dalam Menghafal Huruf Hijaiyah Di Kelompok
Bermain Aisyiyah Puton Tahun Pelajaran 2018-2019***

Sudah dapat diajukan kepada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih

Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Yogyakarta, 2 Februari 2020
Pembimbing

Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M.
NIP. 19570918 199303 2 002



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/RO

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : B-0190/Un.02/DT/PP.00.9/03/2020

Skripsi/Tugas Akhir berjudul:

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF JIGSAW PUZZLE
DALAM MENGHAFAK HURUF HIJAYAH DI KELOMPOK BERMAIN
AISYIYAH PUTON, BANTUL, YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN
2018-2019**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Endry Anna
NIM : 15430045
Telah dimunaqosyahkan pada : 14 Februari 2020
Nilai Munaqosyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

TIM MUNAQOSYAH

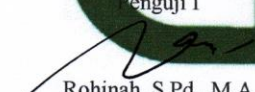
Ketua Sidang


Dr. H. H. Murnastuti, M.M.

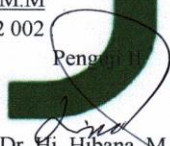
NIP. 19570913 198303 2 002

Penguji I

Penguji II


Rohinah, S.Pd., M.A

NIP. 19800420 201101 2 004


Dr. Hj. Hibana, M.Pd

NIP. 19700108 200501 2 003

Yogyakarta, 03 MAR 2020

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta



MOTTO

عَنْ عُثْمَانَ (ر) عَنِ النَّبِيِّ (ص) قَالَ: خَيْرُكُمْ مَنْ

تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَ عَلَّمَهُ

Diriwayatkan dari ‘Utsman, Rasulullah pernah bersabda:
“Sebaik-baik kalian adalah yang mempelajari Al Qur’an lalu
mengajarkannya kepada orang lain.”¹(HR. al-Bukhari)

¹ Imam Ghazali dkk, *40 Hadits Shahih: Mengintip Nabi Mendidik Buah Hati*. (Yogyakarta: Pustaka Pesantren. 2011), hlm. 34.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini di persembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

ABSTRAK

Endry Anna, 2019, *Implementasi Alat Permainan Edukatif Jigsaw Puzzle Dalam Menghafal Huruf Hijaiyah Di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton, Bantul, Yogyakarta Tahun Pelajaran 2018-2019*, Skripsi: Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya pengenalan huruf hijaiyah untuk dikenalkan kepada anak sejak anak usia dini untuk mempersiapkan generasi yang diharapkan yaitu menjadi manusia yang mencintai Al-Qur'an sebagai pegangan hidup sepanjang masa dunia dan akhirat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton, Bantul, Yogyakarta Tahun Pelajaran 2018-2019.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan penelitian ini adalah: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian dalam menganalisis data menggunakan langkah-langkah: reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton, Bantul, Yogyakarta Tahun Pelajaran 2018-2019 sudah berjalan dengan baik dan memberikan pengaruh yang baik pula pada anak, karena dengan menggunakan APE *jigsaw puzzle* anak lebih aktif, semangat, antusias sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan anak juga lebih mudah memahami huruf hijaiyah. Pembelajaran dilaksanakan seminggu sekali pada sentra Imtaq. Teknik yang diterapkan yaitu dengan teknik tanya jawab dan pembiasaan. Dampak dari implementasi alat permainan *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah terhadap peserta didik di KB Aisyiyah Puton adalah dapat memberikan pengaruh yang

positif bagi sekolah, guru, orang tua dan terutama dalam menghafal huruf hijaiyah. Faktor pendukung dan penghambat dalam menghafal huruf hijaiyah dengan menggunakan alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* di KB Aisyiyah Puton terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdapat pada diri anak sendiri yaitu kondisi kesehatan anak, minat dan keaktifan serta karakter anak. Sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah pada anak.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif, Jigsaw Puzzle, Huruf Hijaiyah

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ،
نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ
الذِّينِ ، أَمَا بَعْدُ

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya, shalawat dan salam semoga selamanya tetap terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan nikmat kepada kita baik itu nikmat iman maupun Islam semoga rahmat dan hidayah-Nya sampai kepada kita selaku umat-Nya.

Penyusunan skripsi ini merupakan penelitian tentang implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton, Bantul, Yogyakarta Tahun Pelajaran 2018-2019. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, semangat serta doa dari berbagai belah pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberkan pencerahan dalam memulai penyusunan skripsi, dan selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membantu, mengarahkan serta membimbing selama penyusunan skripsi.
3. Segenap dosen dan karyawan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dan Unit Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mempermudah pengumpulan data serta bahan penyusunan skripsi.
4. Ibu Dwiati, S.Pd., selaku kepala sekolah, Ibu Sriyati, S.Pd., selaku guru di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton yang telah membantu dan mendo'akan penulis.
5. Kedua orangtuaku Bapak Haryono dan Ibu Sarjiyem yang selalu memberi semangat, motivasi, kasih sayang, doa, dan dukungan yang tiada henti.

6. Adek-adekku Tian Heryani, Peggy Setyani, dan Fajar Rahmad Saputra yang selalu memberi semangat dan menghibur setiap harinya.
7. Bunda Masyfiah, selaku Ibu Nyai dan teman-teman alumni PP Miftakhul Ullum II terutama Siti Aisyah dan Khoirul Ummah yang selalu memberi semangat, doa, serta motivasi kepada penulis.
8. Sahabat terbaikku Miftah, Eka, Ratri, Arina, Rika, Reni, Ulfa, Lala, Mita, Hanik, Yulia, Heni yang selalu ada untuk menyemangati dan menghibur ketika sedang sedih.
9. Alumni KKN kelompok 33 di Kriyan Hargorejo angkatan 96, terimakasih telah menjadi keluarga baru dan semoga silaturahmi ini selalu terjaga sampai kapanpun.
10. Keluarga besar PIAUD 2015, terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan studi di PIAUD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
11. Serta semua pihak yang telah berjasa dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
Semoga semua kebaikan, jasa dan bantuan yang telah Bapak, Ibu, sahabat dan teman-teman berikan menjadi amal kebaikan kalian dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Aamiin. Semoga skripsi

ini bisa bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 2 Februari 2020

Penulis,

Endry Anna

NIM. 15430045

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
SURAT PENGESAHAN SKRIPSI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR BAGAN	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian yang Releven	12
B. Kajian Teori.....	17

BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	37
B. Subyek dan Obyek Penelitian.....	38
C. Waktu Penelitian	39
D. Lokasi Penelitian	39
E. Sumber Data	39
F. Teknik Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis Data	44
H. Uji Keabsahan Data	47
I. Tahap-Tahap Penelitian	48
J. Sistematika Penulisan	49
BAB IV HASIL PENELITIAN	51
A. Gambaran Umum KB Aisyiyah	
Puton Sejarah Singkat Berdirinya	
KB Aisyiyah Puton	51
1. Sejarah Singkat Berdirinya KB	
Aisyiyah Puton.....	51
2. Letak Geografis	52
3. Profil Lembaga	53
4. Struktur Organisasi KB	
Aisyiyah Puton	54
5. Keadaan Guru KB Aisyiyah	
Puton.....	55
6. Keadaan Peserta Didik KB	
Aisyiyah Puton	56

7. Sarana dan Prasarana KB	
Aisyiyah Puton	59
8. Kurikulum Sekolah	61
B. Implementasi Alat Permainan	
Edukatif Jigsaw Puzzle dalam	
Menghafal Huruf Hijaiyah di KB	
Aisyiyah Puton	63
1. Tahap Perencanaan	64
2. Tahap Pelaksanaan	74
3. Tahap Evaluasi	83
4. Proses penerapan alat permainan	
edukatif jigsaw puzzle dalam	
menghafal huruf hijaiyah di	
Kelompok Bermain Aisyiyah Puton	85
C. Dampak Implementasi Alat	
Permainan \Edukatif Jigsaw Puzzle	
dalam Menghafal Huruf Hijaiyah di	
KB Aisyiyah Puton	90
D. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam	
Implementasi Alat Permainan Edukatif	
Jigsaw Puzzle dalam Menghafal Huruf	
Hijaiyah di KB Aisyiyah Puton	115
1. Faktor Pendukung	116
2. Faktor Penghambat	131

BAB V PENUTUP	142
A. Kesimpulan	142
B. Saran	144
DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.Logic Puzzles	26
Gambar 1.2.Rubik Cube	27
Gambar 1.3.Tetris Kubus	27
Gambar 1.4.Kayu Rainbow Block	28
Gambar 1.5.Puzzle Chunky Alphabet	30
Gambar 1.6.Puzzle Alphabet Huruf Hijaiyah	31
Gambar 4.1.Kegiatan penyambutan anak	76
Gambar 4.2.Kegiatan motorik kasar	77
Gambar 4.3. Kegiatan berdo'a di kelas	78
Gambar 4.4.Guru menjelaskan kegiatan main	79
Gambar 4.5.Guru menunjuk huruf “alif” dan melafalkannya	88
Gambar 4.6.Guru menunjuk salah satu anak untuk bermain puzzle	89

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1. Struktur Organisasi KB

Aisyiah Puton55

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 .Daftar Nama Pendidik KB	
Aisyiyah Puton	56
Tabel 4.2. Daftar Peserta Didik KB	
Aisyiyah Puton	57
Tabel 4.3. Sarana dan Prasarana KB	
Aisyiyah Puton	59
Tabel 4.4. Sarana Prasarana Pendukung	
Pembelajaran	60
Tabel 4.5. Sarana Prasarana Pendukung	
lainnya	61
Tabel 4.6. Kurikulum	62

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Pedoman Pengambilan Data**
- Lampiran 2. Hasil Wawancara**
- Lampiran 3. Catatan Lapangan**
- Lampiran 4. RPPH**
- Lampiran 5. Teknik Penilaian**
- Lampiran 6. Foto Dokumentasi**
- Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian**
- Lampiran 8. Bukti Seminar Proposal**
- Lampiran 9. Surat Penunjukkan Pembimbing**
- Lampiran 10. Kartu Bimbingan**
- Lampiran 11. Sertifikat TOEFL**
- Lampiran 12. Sertifikat IKLA**
- Lampiran 13. Sertifikat ICT**
- Lampiran 14. Sertifikat PKTQ**
- Lampiran 15. Sertifikat SOSPEM**
- Lampiran 16. Sertifikat OPAK**
- Lampiran 17. Sertifikat Magang II**
- Lampiran 18. Sertifikat Magang III**
- Lampiran 19. Sertifikat KKN**
- Lampiran 20. Curriculum Vitae**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak dalam perspektif Islam merupakan amanah dari Allah SWT. Sebagaimana firman Allah dalam Al Qur'an surat Al Mu'minin ayat 8 – 11 yang berbunyi:

وَالَّذِينَ هُمْ لِأَمَانَاتِهِمْ وَعَهْدِهِمْ رَاعُونَ (٨) وَالَّذِينَ هُمْ عَلَىٰ صَلَوَاتِهِمْ يُحَافِظُونَ (٩) أُولَٰئِكَ هُمُ الْوَارِثُونَ (١٠) الَّذِينَ يَرِثُونَ الْفِرْدَوْسَ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ (١١)

Artinya: *“Dan mereka yang menjaga amanah dan janjinya, dan mereka yang tetap memelihara sembahyangnya, mereka itulah orang – orang yang berhak mewarisi, yang akan mewarisi syurga Firdaus mereka kekal di dalamnya.”* (QS. Al Mu'minin: 8 - 11)¹

Berdasarkan firman Allah di atas maka semua orang tua berkewajiban untuk mendidik anaknya agar menjadi orang yang sholeh, berilmu, dan bertaqwa. Hal tersebut merupakan tanggung jawab dari setiap orang tua kepada Khaliknya. Karena pendidikan merupakan salah satu usaha investasi manusia yang berharga untuk pembinaan dan kelangsungan agama, bangsa dan negara. Orang tua dan guru adalah pihak yang paling banyak terlibat dalam proses pendidikan anak. Merekalah yang mendampingi anak untuk tumbuh berkembang dan

¹ Al-quranul Karim Surah Al Mu'minin ayat 8 - 11

menemukan jati dirinya dengan belajar dan bermain.² Orang tua adalah pendidik yang pertama dan paling utama yang berkewajiban untuk mengarahkan maupun mengembangkan potensi anak agar memiliki watak yang baik, berkepribadian Islami dan moral yang sesuai norma agama. Namun setiap orang tua mempunyai keterbatasan kemampuan di bidang ilmu dan teknologi, keterbatasan waktu yang tersedia untuk anak, dan mendidik anak di rumah sendiri kurang intensif, efektif, dan efisien maka tugas dan kewajiban mendidik tersebut kemudian terpaksa dilimpahkan kepada guru di sebuah lembaga.³

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁴ Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa

² A. Martuti, *Pengelola PAUD: Memahami 36 Sifat Pendidik yang Menghambat Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kreasi Kencana, 2008), hlm. 05.

³ Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam: Penembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*, (Yogyakarta: LKIS Printing Cemerlang, 2009), hlm. 38.

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, hlm. 2.

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁵ Di samping itu, pendidikan juga merupakan usaha atau proses perubahan dan perkembangan manusia ke arah yang lebih baik atau sempurna.⁶

Meningkatkan mutu pendidikan anak, sangat memerlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Hal itu dimaksudkan agar kita dapat mengetahui ada atau tidaknya kesulitan yang dialami oleh si anak dalam proses belajarnya. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan kita sebagai guru yang meliputi orang tua, pendidik di suatu lembaga pendidikan (sekolah/formal), calon pendidik formal, dan sebagai pemerhati pendidikan, mampu mengadakan eksplorasi, merencanakan, dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan permainan. Sesungguhnya jika

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, hlm. 2.

⁶ Moh. Roqib, *Ilmu ...*, hlm. 18.

dipandang sebagai metode, bermain dalam pendidikan Islam sudah tidak diasingkan lagi keberadaannya, sejak semula sudah ada dalam Islam hingga sekarang ini. Pendidikan Islam sangat menghargai dan memperhatikan kebutuhan anak-anak terhadap permainan. Sebab, permainan merupakan satu hal yang penting bagi perkembangan *intelegensi* dan *fisikmotorik* (jasmaniah) anak.⁷

Melalui permainan, sebenarnya banyak kesempatan untuk mengajarkan berbagai hal yang ingin kita tingkatkan pada anak, seperti mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama dan menjunjung tinggi sportivitas. Di samping itu aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik anak usia dini. Oleh karena itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting. Bermain sebagai pendekatan pembelajaran sehingga lebih baik disesuaikan dengan perkembangan usia anak dan kemampuan anak didik, yang secara terus-menerus perlu dikembangkan dari bermain sambil belajar menjadi belajar sambil bermain.

⁷ Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), hlm. 15.

Dengan demikian, dalam bermain harus diperhatikan kematangan dan tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu dan tempat serta teman bermain.⁸

Bermain juga dapat digunakan oleh guru atau orang dewasa lainnya untuk membina hubungan dengan anak, karena selama bermain suasananya bebas maka anak merasa tidak takut-takut untuk bermain bersama. Hal ini sangat berguna untuk membantu membina hubungan dengan anak-anak yang sulit menyesuaikan diri, tapi perlu diingat agar suasana diciptakan sedemikian rupa sehingga anak tidak merasa dipaksa atau terpaksa. Kadang-kadang diperlukan beberapa kali pertemuan atau kegiatan bersama anak sampai anak merasa lebih bebas, relaks. Karena kegiatan bermain tidak akan muncul bila anak merasa asing dengan lingkungannya.⁹ Umur taman kanak-kanak adalah umur yang paling subur untuk menanamkan rasa agama kepada anak, umur penumbuhan kebiasaan-kebiasaan yang sesuai dengan ajaran agama, melalui permainan dan perlakuan dari orang tua dan guru. Alat bermain tidak

⁸ H.E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 166-167.

⁹ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2001), hlm. 47.

harus mahal, tetapi unsur mendidiklah yang harus diutamakan.

Al-Quran adalah mukjizat Nabi Muhammad yang paling utama dan merupakan kitab suci yang menjadi sumber dari segala sumber hukum Islam. Ia adalah sebaik-baik bacaan bagi umat Islam sehingga membaca Al-Quran adalah termasuk ibadah. Oleh karena itu sejak dini anak harus dikenalkan dengan Al-Qur'an dengan memberikan pengajaran membaca Al Qur'an dan pengenalan huruf hijaiyah. Kemampuan membaca Al-Quran sangat diperlukan bagi anak dalam rangka memberi bekal untuk dapat menjadi pembuka jalan dan sebagai pengantar bagi ilmu-ilmu selanjutnya. Disamping itu kemampuan membaca Al-Quran pada gilirannya akan bermuara pada peningkatan ketakwaan dan keimanan, sebab Al-Quran merupakan petunjuk ke jalan yang benar. Oleh karena itu anak harus ditekankan untuk belajar membaca Al-Quran sejak dini sehingga mereka mampu membacanya secara baik dan benar.

Tahap awal dalam proses belajar membaca Al-Qur'an adalah mengetahui terlebih dahulu huruf-huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah ini merupakan pengetahuan basic yang harus

dikuasai oleh seseorang yang ingin belajar Al-Qur'an. Sebelum anak-anak dikenalkan dengan bacaan Al-Qur'an, terlebih dahulu dilatih menghafal huruf-huruf hijaiyah. Dalam proses pembelajaran Al-Qur'an di sekolah, khususnya dalam mengajarkan huruf-huruf hijaiyah, guru harus mampu mengimplementasikan suatu metode yang sesuai dengan karakteristik materi dan keadaan psikologi peserta didik. Sesuai dengan karakter peserta didik yang notabennya masih anak-anak, maka metode tersebut harus diselaraskan dengan perkembangan anak. Sistem pengorganisasian pembelajaran perlu disusun berdasarkan pendekatan yang lebih meningkatkan kreatifitas pada anak, dengan menggunakan sumber belajar yang dapat digunakan untuk merealisasikan kegiatan-kegiatan yang kreatif.

Pengenalan huruf hijaiyah memang sangat penting untuk dikenalkan kepada anak sejak dini untuk mempersiapkan generasi yang diharapkan yaitu menjadi manusia yang mencintai Al-Qur'an sebagai pegangan hidup sepanjang masa dunia dan akhirat. Banyak cara dan metode yang digunakan untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak. Selama ini guru menggunakan metode klasikal atau anak praktik satu persatu dengan membaca huruf hijaiyah. Cara ini kurang diminati oleh anak, anak menjadi kurang tertarik dan antusias dalam

mengikuti pembelajaran. Apalagi dalam menghafal huruf hijaiyah anak masih kesulitan untuk membedakan huruf-hurufnya terutama untuk huruf yang hampir sama, misalnya huruf ب dan ت .

Oleh karena itu diperlukan suatu cara atau strategi baru dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif seperti *jigsaw puzzle*. Karena apabila guru hanya menyuruh anak untuk menirukan apa yang di tulis oleh guru, mengulang, menebalkan huruf, menyalin kembali huruf/kata/kalimat, anak tidak dapat memahami kata atau pelafalan huruf hijaiyah secara maksimal. Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan, dari 20 anak KB Aisyiyah Puton, masih ada beberapa anak yang kesulitan dalam menghafal huruf hijaiyah.

Penelitian ini mengambil lokasi penelitian di KB Aisyiyah Puton Kelurahan Trimulyo Kecamatan Jetis Kabupaten Bantul karena KB Aisyiyah Puton merupakan lembaga pendidikan pra sekolah yang memiliki nilai plus dalam pembelajaran agamanya dan memanfaatkan alat permainan edukatif dalam menghafal huruf hijaiyah. Permainan edukatif juga digunakan di KB Aisyiyah Puton yang dilakukan oleh pendidik sebagai upaya dalam pembentukan peserta didik yang mandiri, bertaqwa,

cerdas, dan berakhlak mulia misalnya saja permainan edukatif *jigsaw puzzle*. Alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* yang berwarna-warni, anak akan lebih tertarik untuk mempelajari huruf-huruf hijaiyah, karena anak akan merasakan suasana pembelajaran tersebut seolah-olah menjadi kegiatan bermain, sehingga anak akan lebih mudah dalam menghafal huruf hijaiyah.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, penulis merasa tertarik untuk mengangkatnya menjadi sebuah karya tulis dalam bentuk skripsi dengan judul “Implementasi Alat Permainan Edukatif *Jigsaw Puzzle* dalam Menghafal Huruf Hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton?
2. Bagaimana dampak dari implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton?
3. Apa saja yang menjadi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi alat permainan

edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang ada di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton.
2. Untuk mengetahui dampak dari implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta memperkaya ilmu pengetahuan terkait tentang alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* yang digunakan dalam menghafal huruf hijaiyah pada anak. Memberikan informasi tentang pelaksanaan atau penggunaan alat permainan

edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat memberikan nilai positif dalam mengembangkan aspek perkembangan anak terutama dalam menghafal huruf hijaiyah.
- b. Bagi sekolah dan pendidik, dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara menghafal huruf hijaiyah pada anak dengan menggunakan alat permainan edukatif *jigsaw puzzle*.
- c. Bagi penulis, dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan untuk mendidik anak usia dini khususnya dalam menghafal huruf hijaiyah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Releven

Kajian pustaka yang dimaksud disini adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang releven dengan penelitian yang sedang direncanakan. Berikut ini penulis akan mengemukakan berbagai tinjauan pustaka penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini, dan berguna untuk membantu penulis dalam menyusun skripsi ini. Adapun penelitian-penelitian itu adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang ditulis oleh saudari Suci Amanah Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga tahun 2019, dengan judul penelitiannya yaitu “Implementasi Metode Bermain Kartu dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah pada Peserta Didik Kelompok B4 di TK Islam Timuran Yogyakarta”. Hasil dari penelitian ini adalah implementasi metode bermain kartu dalam pembelajaran bermain kartu dilaksanakan pada kegiatan awal saat materi Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan berbagai permainan kartu seperti lomba menyusun huruf hijaiyah, menjodohkan kartu bunyi lafal dz dengan kartu bentuk huruf hijaiyah yang dilaksanakan secara individu

maupun kelompok.¹ Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Suci Amanah dalam penelitian ini adalah menggunakan metode bermain kartu dalam pembelajaran huruf hijaiyah. Sedangkan penelitian ini menggunakan alat permainan edukatif *jigsaw puzzle*.

Kedua, penelitian yang tulis oleh saudari Amin Yulianti dari Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2011, dengan judul penelitiannya adalah “Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Hafalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Media Kartu di TK Pamardisiwi, Greges”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran hafalan huruf hijaiyah yaitu berdampak semakin maksimal pembelajaran yang berlangsung dalam hal ini siswa semakin hafal huruf hijaiyah yang diajarkan.² Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Amin Yuliyanti dalam penelitian ini adalah lebih menitik beratkan pada upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran huruf hijaiyah dengan menggunakan media kartu serta penelitiannya merupakan Penelitian

¹ Suci Amanah, “Implementasi Metode Bermain Kartu dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah pada Peserta Didik Kelompok B4 di TK Timuran Yogyakarta”, *Skripsi*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2019).

² Amin Yuliyanti, “Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Hafalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Media Kartu di TK Pamardisiwi, Greges”, *Skripsi*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011).

Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan penelitian ini menitik beratkan pada implementasi permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Ketiga, penelitian yang ditulis oleh saudari Erni Susanti dari Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2011, dengan judul penelitiannya adalah “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Huruf Hijaiyah pada Siswa Kelas A di BA ‘Aisyiyah Sudimoro I Srumbung Magelang’”. Hasil penelitian ini adalah upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyah secara keseluruhan pelaksanaan tindakan berjalan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun dan dilakukan refleksi disetiap siklusnya. Terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah peserta didik secara bertahap dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah peserta didik dengan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyah cukup signifikan. Peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah peserta didik terlihat pada kemampuan siswa dalam mengetahui bentuk huruf hijaiyah, menyebut nama huruf hijaiyah, menyebutkan urutan huruf

hijaiyah, membedakan huruf hijaiyah dan menyusun *puzzle* huruf hijaiyah.³ Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Erni Susanti dalam penelitian ini adalah lebih menitik beratkan pada upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah serta penelitiannya merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan penelitian ini menitik beratkan pada implementasi permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Keempat, penelitian yang tulis oleh saudara Rofik Jalal Rosyanafi, Widya Nusantara, Halimah dari Universitas Narotama dan Univeristas Negeri Surabaya tahun 2018, dengan judul penelitiannya adalah “Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini adalah pendidikan anak usia memegang peranan penting terutama dalam upaya menanamkan kecintaan dan pengenalan agama pada anak usia dini sebagai peserta didik. Hal ini dapat dilaksanakan dengan mudah, seperti penyajian permainan tentang kosakata dan huruf Arab. Dengan

³ Erni Susanti, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Huruf Hijaiyah pada Siswa Kelas A di BA ‘Aisyiyah Sudimoro I Sumbing Magelang”, *Skripsi*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2011).

demikian, proses penanaman agama akan lebih konstruktif dan sistematis.

Pada konteks pendidikan anak usia dini, diperlukan kemampuan pendidik yang ekstra dalam upayanya menanamkan pendidikan agama khususnya dalam contoh kasus penelitian kali ini yakni huruf hijaiyah. Kemampuan dalam menghadirkan dan menggunakan media yang efektif guna meningkatkan minat belajar pada anak juga perlu dimiliki. Hal ini terbukti dengan meningkatkan minat belajar pada anak dalam mempelajari huruf hijaiyah sebagaimana yang dihasilkan dalam penelitian kali ini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 6 Kota Surabaya. Terlihat peningkatan yang cukup signifikan terhadap minat belajar yang kemudian berimbas pada antusias dan hasil belajar yang lebih cepat tercapai jika dibanding tanpa menggunakan media yang dalam penelitian kali ini adalah *puzzle jigsaw*.⁴

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Rofik Jalal Rosyanafi, Widya Nusantara, Halimah dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian eksperimen (*experimental research*) yang merupakan

⁴ Rofik Jalal Rosyanafi, Widya Nusantara, Halimah, "Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini", *Journal of Arabic Learning*, (Surabaya: UIN Narotama dan UNS, 2018), (Online), Vol.1 No. 1, (<http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/ijazarabi>), diakses 6 Maret 2019, hlm. 61.

pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, dalam arti memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

B. Kajian Teori

1. Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Permainan Edukatif

Permainan adalah semua kegiatan bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Permainan Edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan. Pendapat yang lain juga menyebutkan permainan edukatif berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain.

Disadari atau tidak permainan itu memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara utuh. Artinya permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik pula.⁵ Permainan edukatif yang dimaksud di sini adalah semua kegiatan bermain yang menjadi perantara pendukung dalam pembelajaran yang digunakan guru di sekolah.

b. Jenis dan Macam-Macam Permainan Edukatif

Jenis permainan edukatif yang diterapkan dapat dibedakan antara jenis permainan yang membutuhkan aktivitas fisik atau bermain aktif dan jenis permainan yang membutuhkan fisik sedikit atau bermain pasif. Permainan edukatif meliputi:⁶

- 1) Permainan dominan fisik atau bermain aktif, permainan ini menguras cukup banyak energi dalam melakukan permainan. Permainan yang dimaksud adalah:

⁵ Andang Ismail, *Education ...*, hlm. 112.

⁶ Layla Maghfiroh, "Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak di TK Terpadu Tarbiyatul Athfal Jepara", *Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga*, (Yogyakarta: UIN SUKA, 2010), hlm. 57.

- a) Permainan fisik bebas *indoor* adalah permainan yang dilakukan di dalam ruangan dan permainan yang dilakukan secara bebas, maksudnya permainan ini dapat dimainkan secara bebas oleh peserta didik tanpa perlunya bimbingan dari orang dewasa. Namun dengan bantuan atau bimbingan orang dewasa permainan ini akan dapat dipahami dengan mudah. Adapun permainan fisik *indoor* seperti: bermain musik (bernyanyi dan memainkan alat musik), bermain tepuk dan bermain pesan berantai.
- b) Permainan fisik *out door* adalah permainan yang dilakukan di luar ruangan atau kelas, biasanya permainan ini dilakukan di halaman sekolah, taman bak pasir dan lapangan yang ada didekat anak-anak. permainan *out door* seperti: permainan olah raga (petak umpet, ular naga, dan lompat tali), permainan fisik *role play* atau bermain peran, bermain mengumpulkan benda-

benda di alam, permainan pasir dan melakukan penjelajahan.

- 2) Permainan dominan non fisik atau bermain pasif, adalah permainan yang tidak membutuhkan tenaga fisik yang besar dibanding permainan lainnya. Beberapa permainan dominan non fisik antara lain: bermain *puzzle*, membaca, menulis, menggambar, mewarnai, mendengarkan radio, dan menonton film. Permainan *jigsaw puzzle* termasuk dalam permainan dominan non fisik karena permainan *jigsaw puzzle* dalam pelaksanaannya tidak membutuhkan tenaga fisik yang besar.

b. Fungsi dan Tujuan Permainan Edukatif

Fungsi permainan edukatif adalah untuk mengembangkan semua aspek perkembangan (meliputi aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, serta moral dan nilai-nilai agama) dan kecerdasan anak (*multiple intelligent*).⁷

⁷ Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), hlm. 11.

Adanya berbagai macam permainan edukatif, pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas materi yang diberikan.

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru.

- 2) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen adalah faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu, harus dilakukan berbagai cara sehingga motivasi dan minat anak bisa tumbuh dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif.

- 3) Memberikan kesenangan pada anak.

Apabila kita mengamati anak-anak yang sedang memainkan alat permainan

dan mereka tertarik untuk memainkannya, mereka terlihat sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada kegiatan yang lain. Kondisi tersebut karena anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang digunakan. Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan rasa senang pada anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang diberikan guru kepadanya. Akan mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dianggap sebagai kegiatan yang membosankan, bahkan menyebalkan, tetapi justru belajar itu menyenangkan.⁸

c. Karakteristik Permainan Edukatif

Beberapa karakteristik permainan edukatif yang ditetapkan oleh Pendidik dalam menerapkan permainan edukatif untuk anak usia dini sebagai berikut:

⁸ Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 151.

1) Diperuntukkan bagi anak balita

Yaitu permainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang perkembangan pada balita,⁹ maka permainan harus disesuaikan dengan perkembangan anak dan kemampuan anak.

2) Multifungsi

Permainan edukatif bisa dilakukan untuk berbagai variasi perkembangan anak, sehingga stimulasi yang anak dapatkan juga lebih beragam. Selain untuk bermain, permainan edukatif juga dapat digunakan untuk belajar dan mencari pengalaman yang baru. Fungsi lainnya dari melakukan permainan edukatif adalah anak akan lebih kreatif, mandiri, sehat, lebih peka sosial, dan dapat melatih emosional anak.

3) Melatih *problem solving*

Dalam memainkan permainan edukatif anak diminta untuk melakukan *problem solving*. Permainan edukatif harus dapat membuat anak berfikir sehingga anak dapat menyelesaikan permasalahan. Contohnya dalam permainan puzzle, anak

⁹ Nelva Rolina, *Alat ...*, hlm. 6.

diminta untuk menyusun potongan-potongannya menjadi utuh. Dalam permainan fisik seperti permainan petak umpet anak harus bisa berfikir di mana perkiraan tempat-tempat strategis yang digunakan temannya untuk bersembunyi.

4) Melatih konsep-konsep dasar

Melalui permainan edukatif, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, mengenal warna, mengenal mata angin, mengenal aneka macam rasa, dan mengenalkan perasaan. Permainan edukatif yang seperti ini dapat dilakukan sendiri, berkelompok bersama teman-teman dan bersama guru atau orang tua.

5) Melatih ketelitian dan ketekunan

Dengan permainan edukatif, anak dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya. Permainan edukatif yang dapat melatih ketelitian dan ketekunan seperti bermain, membaca, menulis, mengeja, bermain musik, bermain berhitung, bermain teka teki dan bermain *puzzle*.

6) Merangsang kreativitas

Permainan edukatif mengajak anak untuk selalu kreatif dengan berbagai variasi permainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, misalnya dengan permainan rancang bangun mainan kayu, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya tidak hanya mengikuti temennya saja.

2. *Puzzle*

a. Pengertian *Puzzle*

Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak usia dini karena anak usia dini pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik.¹⁰ Manfaat bermain *puzzle* adalah mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan.

¹⁰ Rofik Jalal Rosyanafi, Widya Nusantara, Halimah, "Pengaruh...
..., hlm. 55.

b. Jenis-Jenis *Puzzle*

Jenis-jenis *puzzle* menurut Misbah adalah sebagai berikut:¹¹

1) *Logic puzzle*

Logic puzzle adalah *puzzle* yang menggunakan logika berpikir. Seperti permainan teka teki silang, *grid puzzle*, tic toc, dan sudoku.

		owners					breeds				
		Anita	Barbara	Douglas	Fernando	Ginger	beagle	bulldog	chow chow	great dane	maltese
years	2006	X		X	X				X		
	2007	X	X	X	●	X	X	●	X	X	
	2008	●	X	X		X			X		
	2009	X			X				X		
	2010	X			X			X	X		X
dogs	Max					X					
	Molly	X	X	X	X	●					
	Riley			X		X					
	Samson	X				X					
	Shadow					X					

Gambar 1.1 *Logic Puzzles*

2) *Combination puzzle*

Combination puzzle adalah *puzzle* yang diselesaikan melalui beberapa kombinasi atau model yang berbeda. *Puzzle* ini biasanya terbuat dari plastik atau kayu. Contoh *combination puzzle* adalah *rubik cube* dan *chungky puzzle*.

¹¹ *Ibid.*, hlm. 56.



Gambar 1.2 Rubik Cube

3) *Mechanical puzzle*

Mechanical puzzle adalah *puzzle* yang kepingannya saling berhubungan dan dapat membentuk suatu formasi. Contoh *puzzle mechanical* adalah mainan lego dan tetris kubus.



Gambar 1.3 Tetris Kubus

4) *Construction puzzle*

Puzzle konstruksi adalah kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi

beberapa model. Mainan *construction puzzle* yang paling umum adalah blok-blok kayu berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan *puzzle*, dan suka berimajinasi. Contoh *puzzle* ini adalah mainan city block dan mainan kayu *rainbow block*.



Gambar 1.4 Kayu Rainbow Block

5) *Jigsaw puzzle*

Jigsaw puzzle adalah *puzzle* yang berupa kepingan gambar. *Puzzle* inilah yang umumnya banyak dimainkan dan digemari oleh anak-anak serta sering digunakan diberbagai kegiatan pembelajaran anak usia dini. Permainan *jigsaw puzzle* ini membagi gambar menjadi potongan-potongan kecil dengan ukuran

yang sama, dan pengguna harus mengatur ulang potongan-potongan kecil ini dengan menyeret dan menjatuhkannya untuk membentuk gambar yang lengkap.¹²

Sedangkan menurut Yudhi Herwibowo & Tono Hendroyono permainan *jigsaw puzzle* merangsang ketelitian anak dalam merangkai potongan-potongan gambar untuk disusun menjadi gambar yang utuh. Caranya mudah, yaitu tinggal menggeser potongan-potongan gambar ke dalam kotak-kotak dalam bidang gambar disesuaikan dengan bentuknya. Susun menjadi gambar yang utuh dan benar. Semakin cepat anak dapat menyusun gambar tersebut, akan semakin tinggi poin yang diperoleh.¹³

Jigsaw puzzle ini yang paling umum dan banyak diketahui oleh kebanyakan orang. Bahan untuk membuat puzzle umumnya dari kayu. Contoh *jigsaw puzzle* adalah *puzzle* huruf angka, *puzzle*

¹² Vijay Joshi, *Mastering jQuery UI: Community Experience Distilled*, (Mumbai: Pact Publishing, 2015), hlm. 23.

¹³ Yudhi Herwibowo & Tono Hendroyono, *Internet for Kids: Panduan Mengajarkan Internet pada Anak*, (Yogyakarta: ANDI, 2004), hlm. 97.

hewan/binatang, *puzzle* buah sayur, *puzzle* matematika.



Gambar 1.5 Puzzle Chunky Alphabet

APE *jigsaw puzzle* terdiri dari beragam bentuk dan kegunaan akibat pengembangan oleh para pakar dan pendidik yang disesuaikan dengan kebutuhan.¹⁴ *Jigsaw puzzle* dengan model alphabet adalah wujud nyata dari keragaman bentuk akibat pengembangan sebagaimana yang dimaksud. Contoh *jigsaw puzzle* dengan model alphabet adalah *puzzle alphabet huruf hijaiyah*.

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 57.



Gambar 1.6 Puzzle Alphabet Huruf Hijaiyah

jigsaw puzzle dengan model alphabet arab ini lah yang digunakan sebagai media permainan edukatif atau APE untuk mempermudah anak dalam menghafal huruf hijaiyah, sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya akan pentingnya pendidikan agama untuk anak usia dini. Pembelajaran anak usia dini dengan prinsip bermain dan belajar tentu akan lebih optimal ketika minat belajar peserta didik juga tinggi.

3. Menghafal

a. Pengertian Membaca

Di dalam Kamus Besar bahasa Indonesia telah dijelaskan bahwa membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis

(dengan melisankannya atau hanya dalam hati).¹⁵ Membaca merupakan salah satu dari empat ketrampilan bahasa. Ketrampilan bahasa meliputi menyimak atau mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, seseorang biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur. Berawal dari menyimak, terus berbicara, sesudah itu membaca dan terakhir menulis. Keempat tersebut merupakan satu kesatuan, yaitu catur tunggal. Apalagi untuk lebih pada tahap menghafal, catur tunggal ini sangat dibutuhkan. Bagaimana mungkin bacaan akan cepat dihafal apabila penghafal tidak pernah membaca atau menyimak dari bacaan tersebut.

b. Pengertian Menghafal

Menurut kamus besar bahasa Indonesia menghafal berarti berusaha meresapkan ke dalam fikiran agar selalu ingat.¹⁶ Menghafal berasal dari kata hafal yang mendapat awalan me-, yang berarti berusaha meresapkan ke

¹⁵ Amin yuliyanti, “upaya peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran hafalan huruf hijaiyah menggunakan media kartu di TK Pamardisiwi Greges”, *Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga*, (Yogyakarta: UIN SUKA, 2010), hlm. 9.

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 10.

dalam pikiran agar selalu ingat.¹⁷ Jadi menghafal adalah dapat mengingat sesuatu dengan mudah dan mengucapkannya di luar kepala. Kemampuan menghafal ini berkaitan erat dengan seberapa lama seseorang mampu mengingat sesuatu. Peningkatan kemampuan ini banyak tergantung dari perbaikan metode belajar, motivasi untuk belajar dan aktivitas mengingat-ingat itu sendiri. Ketiga faktor tersebut saling berkesinambungan, pemilihan metode menghafal yang sesuai dengan keadaan psikologi peserta didik dapat menumbuhkan motivasi mereka sehingga mampu membantu meningkatkan ingatan peserta didik. Sedangkan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah peserta didik mampu mengingat dan mengucapkan dengan mudah huruf hijaiyah yang telah dipelajari.

Menghafal dalam bahasa Arab menggunakan terminology al-Hafizh yang artinya menjaga, memelihara atau menghafalkan. Sedangkan al Hafizh adalah orang yang menghafalkan dengan cermat, orang

¹⁷ Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2009), hlm. 160

yang selalu berjaga-jaga, orang yang selalu menekuni pekerjaannya. Jadi maksud dari menghafal adalah suatu cara belajar dengan menggunakan daya ingatan yang tajam untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Sedangkan huruf hijaiyah adalah kumpulan huruf-huruf arab yang berjumlah 29 huruf. Huruf-huruf inilah yang terpakai dalam Al-Qur'an dan dikenal pada masa sekarang. Jadi kemampuan menghafal huruf hijaiyah adalah suatu kecakapan yang ada pada diri anak untuk melaksanakan perbuatan atau aktivitas yang disertai dengan proses mengingat dengan maksud memahami huruf hijaiyah yang dihafal di luar kepala.

4. Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah atau disebut juga Abjad Arab adalah huruf yang digunakan dalam bahasa Arab. Bahasa Arab merupakan bahasa yang digunakan dalam Al-Qur'an.¹⁸ Jumlah huruf hijaiyah ada 29 buah. Huruf hijaiyah ditulis dan dibaca dari kanan ke kiri. Bentuk huruf hijaiyah berbeda-beda. Beberapa

¹⁸ Miftahul Huda, "Game Santri St ory untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode MCRN-Generation", (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2013), *Skripsi*, (Online), (<http://etheses.uin.malang.ac.id>), diakses 6 Maret 2019, hlm. 13.

huruf hijaiyah berbentuk sama yang membedakan adalah titiknya. Huruf hijaiyah bertitik satu, dua, atau tiga. Tempat titik juga bisa berbeda, ada yang di atas, di dalam, dan di bawah. Pengenalan huruf hijaiyah merupakan dasar untuk membaca dan mempelajari kitab suci Al-Qur'an sejak dini yang sangat penting, karena pada saat membaca huruf hijaiyah sudah terbiasa dengan kata-kata yang salah maka akan dapat menimbulkan arti yang berbeda sehingga kita dituntut membaca dengan baik dan benar. Pembelajaran huruf hijaiyah pada siswa diberikan sebagai bekal dalam belajar membaca Al-Qur'an.

Pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk atau lafal huruf, membaca, mengurutkan dan menulis huruf hijaiyah. Dalam pelaksanaan pembelajaran huruf hijaiyah perlu memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini, sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada perkembangan anak
- b. Berorientasi pada kebutuhan anak
- c. Belajar sambil belajar atau belajar serta bermain
- d. Lingkungan kondusif
- e. Aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan

- f. Menggunakan berbagai media dan sumber belajar

Prinsip-prinsip di atas sangat penting terhadap perkembangan anak untuk mendukung dalam mengembangkan potensi anak. Dalam hal ini guru berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran huruf hijaiyah di sekolah yang dapat menyajikan suatu pembelajaran yang menarik dan bervariasi dalam menggunakan metode, sehingga materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik kepada anak.

5. Kriteria keberhasilan penggunaan jigsaw puzzle

Kriteria keberhasilan penggunaan jigsaw puzzle dalam menghafal huruf hijaiyah, yaitu:¹⁹

- a. Anak dapat menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar sesuai yang ditunjuk oleh guru.
- b. Anak dapat mengambil huruf hijaiyah dengan benar sesuai dengan yang dilafalkan guru.
- c. Anak dapat membedakan antara huruf-huruf hijaiyah yang hampir sama bentuknya.
- d. Anak dapat menyusun potongan-potongan puzzle dengan benar sendiri tanpa bantuan orang lain.

¹⁹ Hasil wawancara peneliti dengan Ibu Sariyati selaku guru kelas pada 20 Mei 2019

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penggunaan penelitian kualitatif berdasarkan bahwa dalam penerapan nilai agama dan moral melibatkan berbagai aspek yang harus digali secara mendalam dan komprehensif. Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deksripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.¹

Peneliti berharap dapat menemukan berbagai informasi yang mendukung proses penerapan alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton. Selain berbagai alasan tersebut, peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif karena ingin menggambarkan atau mendeskripsikan penerapan alat permainan edukatif

¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 6

jigsaw puzzle dalam menghafal huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian deskriptif di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton ini adalah semua orang yang terlibat dalam proses pembelajaran meliputi kepala sekolah, guru kelas, dan anak kelas Kelompok Bermain yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Peneliti memilih Kelompok Bermain, karena usia perkembangan bahasa sangat penting untuk lebih diprioritaskan semenjak dini, dengan penguasaan huruf hijaiyah maka anak Kelompok Bermain akan mudah mempelajari aspek perkembangan lainnya (nilai agama moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan seni), semakin banyak anak didik kelompok A dalam menguasai huruf hijaiyah maka akan semakin cepat mempelajari berbagai ilmu pengetahuan yang baru. Objek penelitian adalah implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah Kelompok Bermain Aisyiyah Puton.

C. Waktu Penelitian

Prapenelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2019. Kemudian penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2019 sampai dengan selesai di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton.

D. Lokasi Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan di kelas Kelompok Bermain (KB) Aisyiyah Puton yang beralamat di Puton, Trimulyo, Jetis, Bantul, Yogyakarta. Pemilihan sekolah Kelompok Bermain Aisyiyah Puton sebagai lokasi penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan, antara lain Kelompok Bermain Aisyiyah Puton memberikan layanan pendidikan usia 2,5-4 tahun dan merupakan sekolah yang berbasis agama Islam. Peneliti memfokuskan diri pada implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah Kelompok Bermain Aisyiyah Puton.

E. Sumber Data

Menurut Lofland dan Lofand sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.² Sumber data dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru kelas, anak kelas Kelompok Bermain, dan kegiatan pembelajaran di Kelompok Bermain Aisyiyah

² *Ibid.*, hlm. 157.

Puton baik di dalam maupun di luar kelas. Sumber data tertulis berupa dokumen yang digunakan oleh peneliti dalam bentuk dokumen lembaga, catatan lapangan, serta foto.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.³ Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan secara alamiah pada sumber data.

Macam-macam teknik pengumpulan data:

1. Observasi

Teknik observasi yaitu pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi adalah kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap obyek

³ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 62.

penelitian yang dapat dilaksanakan secara langsung. Observasi sebagai alat pengumpulan data banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Teknik pelaksanaan observasi dapat dilakukan secara langsung yaitu pengamat berada langsung bersama objek yang diselidiki dan tidak langsung yaitu pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang diselidiki.⁴

Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi partisipatif pasif yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang diamati tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan.⁵ Artinya pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, hanya berperan mengamati kegiatan kemudian mencatat hal-hal yang perlu dan relevan dengan yang diteliti di Kelompok Bermain Terpadu Aisyiah Puton. Dalam penelitian ini, peneliti mengobservasi letak geografis, sarana prasarana, pelaksanaan, evaluasi, serta kekurangan dan kelebihan dalam implementasi

⁴ Ahamd Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 84.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 312.

alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah Kelompok Bermain Aisyiyah Puton.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Maksud mengadakan wawancara, seperti yang ditegaskan oleh Lincoln dan Guba, antara lain: mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian atau lain-lain kebulatan; merekonstruksi kebulatan-kebulatan demikian sebagai yang dialami masa lalu; memproyeksikan kebulatan-kebulatan sebagai yang diharapkan untuk dialami pada masa yang akan datang; memverifikasi, mengubah, dan memperluas informasi yang diperoleh dari orang lain, baik manusia maupun bukan manusia (*train gulasi*); dan memverifikasi, mengubah dan memperluas konstruksi yang dikembangkan oleh peneliti sebagai pengecekan anggota.⁶

⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi... ..*, hlm. 186.

Dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara bebas terpimpin yaitu dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan dengan pedoman tertentu yang telah dipersiapkan terlebih dahulu.⁷ Wawancara disini dilakukan oleh peneliti kepada kepala sekolah dan guru kelas di Kelompok Bermain Aisyiah Puton.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu pengumpulan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Metode ini dilakukan dengan melihat dokumen-dokumen resmi seperti monografi, catatan-catatan serta buku-buku peraturan yang ada. Dokumen sebagai metode pengumpulan data adalah setiap pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa atau menyajikan akunting.⁸ Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan lain-lain.⁹

⁷ Sugiyono, *Memahami*, hlm. 136.

⁸ Ahamd Tanzeh, *Metodologi... ..*, hlm. 92.

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Melton Putra, 1992), hlm. 231.

Teknik dokumentasi ini peneliti gunakan untuk memperoleh data yang bersifat dokumentatif, seperti: sejarah singkat berdirinya Kelompok Bermain Aisyiyah Puton, struktur organisasi, keadaan tenaga pendidik, siswa, keadaan sarana dan prasarana, foto-foto kegiatan atau pembelajaran, laporan perkembangan anak, catatan harian anak, RPPH, RPPM dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembelajaran di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.¹⁰ Analisis data dalam penelitian kualitatif di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton dilakukan sejak sebelum terjun ke lapangan, selama pelaksanaan penelitian di lapangan dan setelah selesai penelitian di lapangan. Data penelitian ini diperoleh dari hasil

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 244.

wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data.

Penelitian ini menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian, bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Komponen-komponen analisis data model interaktif dijelaskan sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.¹¹ Pada tahap ini peneliti melakukan reduksi data dengan cara memilah-milah, mengkategorikan dan membuat abstraksi dari catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi yang berkaitan dengan implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* untuk

¹¹ Sugiyono, *Memahami... ..*, hlm. 92.

menghafal huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton. Reduksi data ini dapat berlanjut sesudah penelitian lapangan dan sampai laporan akhir tersusun dengan lengkap.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data selesai direduksi dan dirangkum, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.¹² Dalam penyajian data, data yang disajikan lebih ringkas, lebih mudah dipahami dan lebih berfokus pada permasalahan yang diteliti. Dengan demikian, peneliti dapat melihat hal yang sedang terjadi dan kemudian menentukan kesimpulan.

3. Kesimpulan, Penarikan atau Verifikasi (*Verification/Concluding Drawing*)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dengan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan

¹² *Ibid.*, hlm. 95.

akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.¹³ Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data. Kesimpulan adalah menjawab rumusan masalah dan pertanyaan penelitian.

H. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian sering ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat di laporkan oleh peneliti. Sedangkan reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan.¹⁴ Uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kredibilitas (*credibility*) dengan teknik triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber yaitu menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data dari sumber yang berbeda dengan teknik yang sama. Misalnya data

¹³ *Ibid.*, hlm. 99.

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 117.

diperoleh melalui wawancara dari sumber A, kemudian dicek kembali dengan wawancara kepada sumber B. Sedangkan, triangulasi teknik yaitu menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh melalui wawancara, kemudian dicek dengan observasi, ataupun dokumentasi.

I. Tahap-tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian ini berpedoman pada pendapat Moleong, yaitu terdiri dari: tahap pralapangan, tahap pekerjaan lapangan dan tahap analisis data.¹⁵ Dalam tahap pralapangan peneliti melakukan persiapan yang terkait dengan kegiatan penelitian, misalnya mengirim surat ijin ke tempat penelitian. Apabila tahap pralapangan sudah berhasil dilaksanakan peneliti melanjutkan tahap berikutnya sampai pada tahap analisis data tentang implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah Kelompok Bermain Aisyiyah Puton. Sebagai akhir dari analisis data maka dilakukan uji keabsahan data yang kemudian dapat dilaporkan

¹⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi*, hlm. 127.

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang membahas tentang menguraikan kerangka dasar bagi penelitian ini yang berisikan mengenai: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II dalam skripsi ini berisikan gambaran umum mengenai kajian pustaka yang digunakan dalam penelitian ini untuk menunjang kegiatan penelitian meliputi penelitian yang relevan dan kajian teori.

Bab III menguraikan mengenai permasalahan yang diteliti yang berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, waktu penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik penelitian, teknik analisis data, uji keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV berisi uraian hasil penelitian dan pembahasan dari data yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan dalam Bab III.

Bab V berisi tentang temuan pokok atau kesimpulan serta saran-saran mengenai pembahasan penelitian.

Adapun pembagian terakhir dari penelitian ini terdiri dari daftar pustaka, berbagai lampiran yang berkaitan dengan hasil penelitian dan daftar riwayat hidup.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum KB Aisyiyah Puton

Untuk mengetahui gambaran umum KB Aisyiyah Puton diperlukan penjabaran yang cukup luas agar gambaran umum lembaga ini dapat mudah dipahami dengan jelas. Diantara hal-hal yang dapat dijabarkan dari gambaran umum KB Aisyiyah Puton, meliputi sejarah berdirinya, letak geografis, profil lembaga yang visi dan misi KB Aisyiyah Puton, struktur organisasi, keadaan pendidik dan keadaan peserta didik.

1. Sejarah Singkat Berdirinya KB Aisyiyah Puton

Pada tahun 2019 saat pemerintah mengadakan program pencanangan yang mengharuskan setiap dusun ada lembaga Pendidikan untuk Anak Usia Dini yang melayani usia 2-6 tahun, sedangkan pembagian usia beserta lembaga yaitu: usia 2-3 tahun itu di Satuan Paud Sejenis (SPS), usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain (KB), dan usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak (TK). Serta dilandasi juga rasa kepedulian terhadap Pendidikan Anak Usia Dini yang berada di Dusun Puton Desa Trimulyo Kecamatan Jetis Kabupaten Bantul pada khususnya dan masyarakat sekitar pada umumnya yang masih minim akan pendidikan anak usia dini maka

memutuskan untuk mendirikan sebuah lembaga Pendidikan Khusus untuk Anak Usia Dini yang berusia 3-4 tahun. Lembaga KB Aisyiyah berdiri pada tanggal 01 Juli 2009.¹

2. Letak Geografis

Apabila dilihat dari letak geografis KB Aisyiyah Puton di Puton Kelurahan Trimulyo Kecamatan Jetis Kabupaten Bantul. Adapun batasan-batasan dari KB Aisyiyah Puton sebagai berikut:

- a) Sebelah utara berbatasan dengan rumah penduduk
- b) Sebelah barat berbatasan dengan lahan kosong
- c) Sebelah selatan berbatasan dengan masjid
- d) Sebelah timur berbatasan dengan lahan kosong

KB Aisyiyah Puton letaknya strategis untuk sebuah lembaga pendidikan karena letaknya 500 km dari jalan raya. Keberadaannya juga di area perkampungan sehingga membuat lembaga ini terbebas dari kebisingan atau keramaian sepeda motor, dengan keadaan yang tenang proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan baik.

¹ Hasil wawancara peneliti dengan Ibu Dwiati pada tanggal 15 Mei 2019

3. Profil Lembaga

a. Visi KB Aisyiyah Puton

Visi : Menjadikan dunia anak lebih bermakna sehingga terwujud menjadi pribadi yang mandiri, bertaqwa, cerdas dan berakhlaq mulia.

b. Misi KB Aisyiyah Puton

Misi :	1)	Melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada anak.
	2)	Memberikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak
	3)	Melakukan pembimbingan dan pengasuhan yang terbaik agar anak mendapatkan pembelajaran yang terbaik.
	4)	Memberikan pembelajaran dengan harapan akan menjadi anak yang mandiri, bertaqwa, cerdas dan bebrakhlaq mulia.
	5)	Melaksanakan kerja sama dengan pihak lain seperti orang tua, lembaga lain agar dunia anak dimiliki sepenuhnya.

	6)	Melakukan sosialisasi kepada masyarakat agar anak usia dini memperoleh pengasuhan dan pembelajaran yang terbaik.
--	----	--

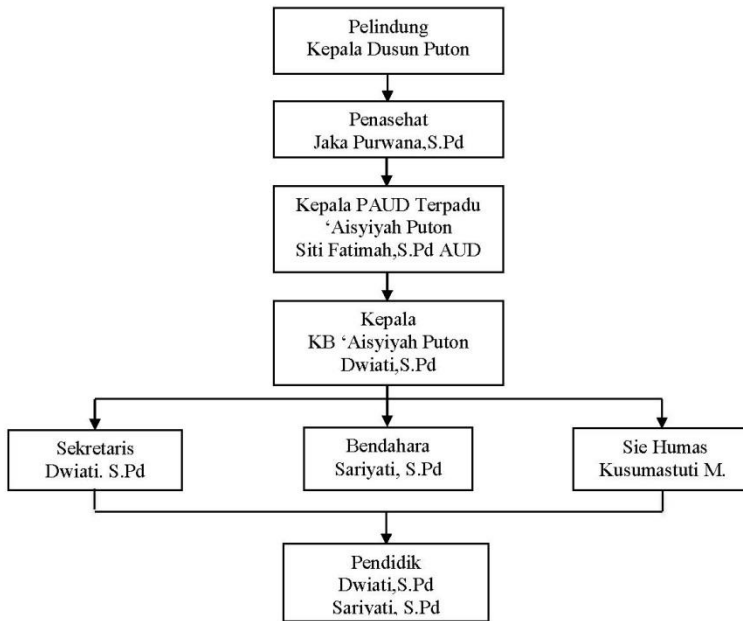
c. Tujuan KB Aisyiyah Puton

Tujuan :	1)	Membekali anak didik dengan nilai-nilai agama dan kemandirian sejak dini agar bisa membentuk pribadi yang islami.
	2)	Membentuk perkembangan anak sesuai dengan tingkat perkembangan anak

4. Struktur Organisasi KB Aisyiyah Puton

Struktur organisasi merupakan suatu komponen yang terdiri dari beberapa unit atau bagian yang masing-masing memiliki tanggung jawab dan wewenang berbeda-beda, tetapi satu sama lain saling ketergantungan. Struktur organisasi berfungsi untuk menyatukan setiap komponen yang mempunyai fungsi dan tugas yang berbeda agar dapat berkoordinasi secara utuh, karena setiap unit atau bagian saling berpengaruh dan dapat mencapai tujuan suatu lembaga.

Bagan 4.1
Struktur Organisasi
Kelompok Bermain (KB) Aisyiyah Puton



5. Keadaan guru KB Aisyiyah Puton

Kelompok Bermain Aisyiyah Puton yang berlokasi di Dusun Puton Desa Trimulyo Kecamatan Jetis ini telah melaksanakan proses belajar mengajar secara baik dengan melibatkan komponen-komponen yang ada di sekolah, mulai dari kepala sekolah, pendidik, peserta didik serta komponen-komponen lainnya yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Maju mundurnya KB Aisyiyah Puton itu sangat erat hubungannya dengan para pendidik dan

pengajar serta masyarakat disekitarnya. KB Aisyiyah Puton memiliki pendidik berjumlah 2 orang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Daftar Nama Pendidik KB Aisyiyah Puton

No	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Dwiati, S.Pd	SI/PAUD	Kepala Sekolah /Guru
2.	Sariyati, S.Pd	SI/PAUD	Guru

6. Keadaan Peserta Didik KB Aisyiyah Puton

Peserta didik di KB Aisyiyah Puton memiliki bermacam-macam karakter, kepribadian, dan keunikan sendiri-sendiri. Dibawah ini merupakan data anak dengan usia 3-4 tahun yang dapat diketahui nama peserta didik, jenis kelamin dan tempat tanggal lahir. Berikut daftar peserta didik di KB Aisyiyah Puton yang disajikan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Daftar Peserta Didik KB Aisyiyah Puton

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	Tempat, Tanggal Lahir
1	Farid Azhar Fahruddin	L	Bantul, 27 Juni 2014
2	Sandy Raditya	L	Bantul, 25 Mei 2014
3	Nafis Arsa	L	Bantul, 22 Januari 2015
4	Nafla Syakira Safanaisa	P	Bantul, 6 September 2014
5	Faza Mutiara Sabila	P	Bantul, 7 Juni 2015
6	Fathan Alvano Fabian	L	Bantul, 8 Desember 2014
7	Desta Dwi Saputra	L	Bantul, 12 Desember 2013
8	Cinta Septiara Slaviona	P	Bantul, 15 September 2014
9	Fajri Al Muttaqin	L	Bantul, 3 Oktober 2013
10	Rifkhi Ilham Pratama	L	Bantul, 5 Agustus 2015
11	Ferry Zulaimah	P	Bantul, 28 Juni 2014

12	Yusuf Adiguna Utomo	L	Bantul, 26 September 2014
13	Muh. Mirza Al Farabi	L	Bantul, 12 April 2014
14	Dzaki Hasan Solihin	L	Yogyakarta, 17 Mei 2014
15	Aqila Jeslyn Maritsa Putri	P	Bantul, 15 Maret 2015
16	Bhevan Arjuna Firjatullah	P	Bantul, 12 September 2014
17	Rike Nur Aisyah Putri	P	Bantul, 29 Agustus 2014
18	David Arka Kusuma	L	Bantul, 17 April 2014
19	Deffanda Arsyah Syaputra	L	Bantul, 20 Maret 2014
20	Dinda Salsabila Dewi	P	Bantul, 31 Agustus 2015

Berdasarkan data di atas jumlah peserta didik di KB Aisyiyah Puton berjumlah 20 anak yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Peserta didik memiliki rentang usia antara 3-4 tahun dengan rata-rata kelahiran tahun 2014 dan ada beberapa yang lahir tahun 2015.

7. Sarana dan Prasarana KB Aisyiyah Puton

KB Aisyiyah Puton dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar tentunya tidak lepas dari sarana dan prasarana yang dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran serta bertujuan agar program pembelajaran yang sudah dirancanf dapat terlaksana sesuai harapan. KB Aisyiyah Puton dibangun dengan kelengkapan sarana dan prasarana sebagai berikut:

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana KB Aisyiyah Puton

No	Jenis Sarana/ Prasarana	Jumlah	Keadaan			
			Baik	Rusak	Diguna kan	Tidak Digunakan
1.	Ruang Kelas	1	✓		✓	
2.	Ruang Kantor/ Kepala KB	1	✓		✓	
3.	Ruang Dapur	1	✓		✓	
4.	Ruang UKS	1	✓		✓	
5.	Kamar Mandi/ WC	2	✓		✓	
6.	Tempat Cuci Tangan	2	✓		✓	
7.	Halaman Sekolah	1	✓		✓	

8.	Tempat Parkir	1	✓		✓	
9.	Gudang	1	✓		✓	
10.	Ruang Perpustakaan	1	✓		✓	

Tabel 4.4 Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah Sarana dan Prasarana Menurut Kondisi	
		Baik	Rusak
1.	Meja siswa	1	
2.	Papan tulis	2	
3.	Lemari di ruang kelas	3	
4.	Rak sepatu	1	
5.	Rak tas	2	
6.	Perosotan	2	
7.	Putaran	1	
8.	Ayunan	2	
9.	Jungkat-jungkit	2	
10.	Angsa goyang	2	
11.	Alat Permainan Edukatif		
	a. Puzzle	10 buah	
	b. Kartu huruf	3 paket	

	c. Leggo	2 paket	
	d. Balok	100	
	e. Bongkar pasang	buah	
	f. Stempel angka	2 paket	
		1 paket	

Tabel 4.5 Sarana Prasarana Pendukung lainnya

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah Sarana dan Prasarana Menurut Kondisi	
		Baik	Rusak
1.	Printer	1	
2.	Meja Guru dan Pegawai	2	
3.	Kursi Guru dan Pegawai	4	
4.	Kotak Obat (P3K)	1	
5.	Soundsystem	1	
6.	TV	1	

8. Kurikulum Sekolah

Untuk memenuhi amanat undang-undang dan guna untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pada umumnya, serta tujuan pendidikan sekolah pada umumnya, KB Aisyiyah Puton sebagai lembaga pendidikan dapat melaksanakan program, pendidikannya sesuai karakteristik, potensi dan

kebutuhan peserta didik. Untuk itu, dalam pengembangannya melibatkan seluruh warga sekolah dengan koordinasi kepada masyarakat sekitar di lingkungan sekitar sekolah. Kegiatan KB Aisyiyah Puton dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang ada dengan ketentuan sebagaimana diuraikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6 Kurikulum

Semester	Tema	Alokasi Waktu
I	1. Aku (Identitasku, anggota tubuhku, panca indra, HUT RI)	4 Minggu
	2. Kebutuhanku (Hari Raya Idul Adha, makanan dan minuman, pakaian, tempat tinggal)	4 Minggu
	3. Lingkunganku (Keluarga dan tetangga, sekolah, pasar)	3 Minggu
	4. Binatang (Ikan, ayam, kambing, kupu-kupu/ ular)	4 Minggu
	5. Tanaman (Padi, bayam, pisang, jahe/ kunyit)	4 Minggu

II	1. Kendaraan (Sepeda, perahu, pesawat, andong)	4 Minggu
	2. Pekerjaan (Petani, guru, dokter, pedagang)	4 Minggu
	3. Air, Api, Udara	3 Minggu
	4. Alat Komunikasi (Radio, TV, HP, koran/ majalah, kentongan, Hari Kartini)	5 Minggu
	5. Negaraku (Nama dan lambang negara, desan kota)	2 Minggu
	6. Alam Semesta (Benda langit, gejala alam)	2 Minggu

B. Implementasi Alat Permainan Edukatif *Jigsaw Puzzle* dalam Menghafal Huruf Hijaiyah di KB Aisyiyah Puton

Implementasi penggunaan APE *Jigsaw Puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah pada anak di KB Aisyiyah Puton merupakan suatu proses sadar dan bertanggung jawab yang dilakukan oleh guru untuk memberikan tindakan nyata kepada anak agar kemampuan dalam menghafal huruf hijaiyah pada anak

dapat diasah sejak usia dini. Pada bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian dan proses yang dilakukan guru selama penelitian berlangsung, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan APE *Jigsaw Puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di KB Aisyiyah Puton.

1. Tahap Perencanaan

Sebelum melakukan proses pembelajaran, seorang guru atau pendidik diwajibkan untuk membuat perencanaan pembelajaran. Perencanaan dimaksudkan untuk mengarahkan pembelajaran supaya dapat berjalan sebagaimana mestinya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, rencana pelaksanaan pembelajaran harus dibuat setiap kali akan melakukan pembelajaran. Tanpa adanya perencanaan, pembelajaran akan berjalan tidak terarah dan akan meluas kemana-mana sehingga akan sulit untuk dipahami peserta didik dan akhirnya tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, ada beberapa pendapat yang menjadi dasar mengapa guru harus membuat perencanaan pembelajaran. Pendapat tentang perencanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Perencanaan pembelajaran dikembangkan berdasarkan tesis yang menyatakan bahwa pengajaran dapat didesain secara lebih sistematis dan berbeda dengan cara yang tradisional.
- Hasil pembelajaran dapat dirumuskan menjadi lebih operasional sehingga dapat diamati dan diukur.
- Tujuan pembelajaran dapat diukur dengan menggunakan instrument atau penilaian acuan patokan, yaitu tes berdasarkan kriteria tertentu yang disebut dengan tujuan pembelajaran khusus.
- Untuk menjamin keefektivan proses pembelajaran, maka paket pembelajaran yang digunakan hendaknya harus valid. Hal tersebut bisa berawal dari alat, media, dan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran maka perlu diujicobakan terlebih dahulu secara empirik.
- Desain pembelajaran berdasarkan teori system. Karena pada hakikatnya desain pembelajaran merupakan penerapan teori sistem terhadap proses pembelajaran dan evaluasinya.

- Dalam proses perencanaan yang sistematis diharapkan ada langkah-langkah tertentu secara urut tetapi fleksibel.²

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam menghafal huruf hijaiyah dengan alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton dimulai dengan tahap perencanaan oleh guru. Tahap perencanaan yang dilakukan oleh guru yaitu:

a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran adalah suatu rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus.³ Dalam perencanaan pembelajaran paling tidak memiliki dua fungsi utama, yaitu fungsi perencanaan dan fungsi pelaksanaan. Fungsi perencanaan yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran hendaknya dapat mendorong guru lebih siap melakukan kegiatan pembelajaran dengan perencanaan yang matang. Sedangkan

² Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hlm. 134

³ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm 212.

fungsi pelaksanaan yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran harus disusun secara sistematis, utuh, menyeluruh, dengan beberapa kemungkinan penyesuaian dalam situasi pembelajaran yang actual.

Jadi perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang baik ialah perencanaan pembelajaran yang dapat memuat dan merangkum seluruh materi yang akan disampaikan. Mulai dari hal yang teknis sampai pada implementasi. Untuk dapat menyusun perencanaan pelaksanaan pembelajaran diperlukan prinsip-prinsip dalam pengembangannya, yaitu sebagai berikut:

- Kompetensi yang dirumuskan harus jelas, semakin konkret kompetensi maka semakin mudah untuk diamati, dan semakin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut.
- Rencana pelaksanaan pembelajaran harus sederhana dan fleksibel, serta dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik.
- Kegiatan yang disusun dan dikembangkan harus menunjang dan sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diwujudkan.

- Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan harus utuh dan menyeluruh, serta jelas pencapaiannya.
- Harus ada koordinasi antar komponen pelaksana program di sekolah, terutama apabila pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok atau dilaksanakan diluar kelas agar tidak mengganggu jam-jam pelajaran yang lainnya.⁴

Prinsip-prinsip pengembangan tersebut merupakan pedoman dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum tingkat satuan pendidikan. Sedangkan dalam kaitannya dengan pendidikan anak usia dini adalah rencana pelaksanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik anak. Hal tersebut dimaksudkan supaya apa yang akan disampaikan dalam pembelajaran dapat dipahami dan dimengerti oleh anak dengan mudah sekaligus menyenangkan.

Perencanaan pembelajaran di KB Aisyiyah Puton berpedoman pada kurikulum, dengan membuat program pembelajaran seperti program tahunan, program semester, RPPM (Rencana

⁴ *Ibid.*, hlm. 219.

Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). RPPH merupakan suatu bentuk perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh pendidik, dalam kegiatan pembelajarannya mengacu pada program mingguan dan program semester yang sudah dibuat sebelumnya serta sesuai dengan tema yang telah ditetapkan. RPPH memuat berbagai kegiatan pembelajaran, baik yang dilaksanakan secara individual, kelompok maupun klasikal dalam satu hari.

Dalam pembuatan RPPH yang harus dipersiapkan berupa indikator, tema, sub tema, tujuan dan materi pembelajaran, serta kegiatan inti yang akan diberikan kepada anak sesuai kurikulum. Untuk pemilihan APE yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran juga disesuaikan dengan tema, indikator, dan tingkat usia perkembangan anak. (RPPH lihat dilampiran 4)

b. Pijakan lingkungan main

Pijakan lingkungan main adalah pijakan yang digunakan pendidik untuk menata alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran nantinya. Kegiatan ini dilaksanakan

sebelum kegiatan bermain dengan tujuan supaya pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan apa yang diharapkan. Guru menempatkan alat dan bahan bermain yang akan digunakan untuk mencerminkan rencana pembelajaran yang telah dibuat sehingga tujuan anak selama bermain dengan alat tersebut dapat tercapai. Pijakan lingkungan main atau penataan lingkungan main ini dilaksanakan pendidik pagi harinya sebelum anak-anak datang ke sekolah.

Materi dan media pembelajaran di KB Aisyiyah Puton yang disiapkan harus berpedoman pada indikator dan tema yang berlangsung sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Kemudian pemilihan media juga harus memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat usia perkembangan anak. Sedangkan media yang digunakan dalam menghafal huruf hijaiyah adalah APE *jigsaw puzzle* huruf hijaiyah dengan menggunakan metode permainan individu dan permainan kelompok agar melatih anak untuk bekerjasama serta sabar dalam menunggu giliran. Menyiapkan tata ruang sebelum pelaksanaan dan menyiapkan puzzle yang nanti akan digunakan dalam menghafal huruf hijaiyah.

Berdasarkan wawancara dengan guru di KB Aisyiyah Puton *jigsaw puzzle* ini dipilih sebagai alat permainan edukatif yang digunakan dalam menghafal huruf hijaiyah karena anak akan lebih mudah menghafal. Hal ini dipertegas dengan pernyataan Ibu Sariyati sebagai berikut:

*“APE puzzle sudah tepat digunakan dalam menghafal huruf hijaiyah. Karena dengan potongan-potongan puzzle itu anak bisa langsung memegang bentuk hurufnya sehingga akan lebih mudah dalam menghafal huruf hijaiyah. Selain itu bentuk dan warna puzzle menarik perhatian anak sehingga akan fokus mendengarkan penjelasan guru.”*⁵

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti, dapat diketahui bahwa APE *jigsaw puzzle* merupakan media yang tepat digunakan untuk menghafal huruf hijaiyah. Terlihat juga saat pelaksanaan kegiatan bermain puzzle huruf hijaiyah di KB Aisyiyah Puton sangat kondusif, anak-anak terlihat aktif dan antusias ketika guru menjelaskan tentang huruf hijaiyah. Sehingga dengan keadaan kelas yang kondusif akan

⁵ Hasil wawancara peneliti dengan Ibu Sariyati selaku guru kelas pada 20 Mei 2019

memudahkan anak dalam menghafal huruf hijaiyah.

c. Pijakan sebelum main

Pijakan sebelum main adalah suatu pijakan yang dilakukan pendidik untuk menyambut anak dan menata alat maupun bahan yang akan digunakan dalam proses kegiatan. Pijakan sebelum main ini merupakan kegiatan yang dilaksanakan sebelum kegiatan main dimulai. Pendidik bertugas untuk membuka salam dan menanyakan kabar kepada anak-anak serta berdiskusi mengenai tema dan kegiatan yang akan dilaksanakan. Pendidik memberikan aturan main kepada anak seperti mengembalikan alat main ke tempat semula kemudian mempersilahkan anak untuk bermain.

d. Pijakan selama main

Pijakan selama main adalah dengan memberikan kesempatan main kepada anak selama 45-60 menit yang diantaranya, pendidik berkeliling diantara anak yang sedang bermain, memberi contoh cara menggunakan alat main tersebut, memberi dukungan yang positif atau memberikan semangat kepada anak, memancing dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas

cara bermain anak, memberi bantuan kepada anak yang membutuhkan bantuan, mendorong anak untuk mencoba hal yang baru atau dengan cara lain, memperkuat bahasa anak, mencatat perkembangan anak, mengumpulkan hasil kerja anak, dan pendidik memberi tahu kalau waktu bermain sudah hampir habis agar anak dapat mengumpulkan hasil karyanya pada pendidik.

e. Pijakan sesudah main

Pijakan sesudah main dilakukan untuk memberikan penguatan kepada anak mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Pijakan sesudah main dimana guru mengajak anak untuk membereskan alat main yang digunakan, mengembalikan alat main pada tempatnya, duduk melingkar, tanya jawab tentang pengalaman main anak, berdiskusi tentang perilaku yang muncul saat bermain.

f. Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam pembelajaran, evaluasi digunakan untuk melihat keberhasilan peserta didik dan menjelaskan tentang kemampuan peserta didik secara menyeluruh dalam bentuk sistematis yang mudah dipahami oleh orang lain.

Kegiatan pencatatan belajar anak dilakukan setiap pertemuan dengan cara mencatat semua perkembangan anak dengan menganalisis tahap perkembangan yang dialami anak. Mencatat perkembangan anak dengan menggunakan ceklis perkembangan anak, mendokumentasikan hasil karya anak, dan semua hasil karya anak dijadikan sebagai bahan evaluasi dan laporan kegiatan belajar kepada orang tua masing-masing. Jadi evaluasi pembelajaran bisa dikatakan sebagai salah satu bagian dari pembelajaran yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik yang bertujuan untuk melihat perkembangan anak baik itu pada proses maupun hasil dari suatu kegiatan yang sedang ataupun telah berlangsung.

2. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu kegiatan atau proses pembelajaran yang dilakukan. :

a. Penataan lingkungan main

- Sebelum anak-anak datang, pendidik menyiapkan *puzzle jigsaw* huruf hijaiyah serta bahan dan alat main lainnya yang akan digunakan sesuai dengan rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun.

- Guru menempatkan *puzzle jigsaw* huruf hijaiyah serta bahan dan alat main lainnya yang akan digunakan bertujuan untuk mencerminkan rencana pembelajaran yang telah dibuat sehingga tujuan anak selama bermain dengan alat tersebut dapat tercapai
- b. Penyambutan anak

Sambil menyiapkan tempat dan alat main, sebaiknya ada pendidik yang bertugas untuk menyambut kedatangan anak. anak-anak langsung diarahkan meletakkan tas di loker kemudian bermain bebas dulu bersama teman-temannya sambil menunggu kegiatan dimulai atau bel masuk sekolah berbunyi. Kondisi awal yang harus diketahui guru dari anak-anak ketika datang adalah ekspresi emosi yang menunjukkan rasa nyaman berada di sekolah. Jika kondisi ekspresi emosi anak ketika datang menunjukkan kesedihan maka guru perlu menetralisasi terlebih dahulu dengan kegiatan transisi, seperti membaca buku, cerita, bermain leggo, dan permainan.



Gambar 4.1. Kegiatan penyambutan anak

c. Permainan motorik kasar

Setelah bel masuk sekolah berbunyi, dilaksanakan kegiatan main pembukaan di halaman sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan semangat anak sebelum belajar di kelas dan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak. Adapun urutan kegiatan pendahuluan yang dilakukan di KB Aisyiyah Puton adalah sebagai berikut:

- 1) Berbaris di halaman sekolah
- 2) Membaca ikrar anak bustanul athfal
- 3) Pengumuman-pengumuman dari sekolah
- 4) Pemberian pesan singkat kepada anak
- 5) Kegiatan motorik kasar
- 6) Masuk kelas

Kegiatan motorik kasar yang dilaksanakan di KB Aisyiyah Puton seperti berjalan di atas papan titian, berjalan dengan satu kaki (ingkling), memanjat, bergelantung, merangkak, bisa juga dengan permainan tradisional misalnya ular naga yang bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik motorik pada anak. Kalau setiap hari senin digantikan dengan kegiatan upacara bendera yang bertujuan untuk melatih anak-anak mencintai bangsa Indonesia. Sedangkan untuk hari jum'at diganti dengan senam. Setelah itu anak masuk kelas dengan tertib. Sebelum masuk kelas, anak-anak melepas sepatu dan menaruhnya di rak sepatu yang telah disediakan.



Gambar 4.2. Kegiatan motorik kasar

d. Transisi 10 menit

Setelah selesai kegiatan di halaman sekolah, anak-anak diberi waktu untuk istirahat, minum, atau mau kamar kecil.

e. Kegiatan inti

1) Pijakan sebelum main (20 menit)

- Pendidik dan anak-anak duduk melingkar
- Kegiatan berdo'a, hafalan surat-surat pendek dan hadits, absensi



Gambar 4.3. Kegiatan berdo'a di kelas

KB Aisyiyah Puton

- Pendidik memberi salam dan menanyakan kabar anak
- Mengabsen anak-anak dengan cara mengajak anak berhitung sambil memperhatikan teman-temannya
- Diskusi berkaitan dengan tema dengan menggunakan pendekatan saintifik

(pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang oleh guru dengan membangun pemahaman siswa melalui 5 tahap yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan membuat kesimpulan dengan cara mengkomunikasikan)

- Mengajak anak bernyanyi yang berkaitan dengan tema
- Pendidik mengenalkan bahan dan alat yang akan digunakan
- Pendidik menyampaikan kegiatan main anak



Gambar 4. 4. Guru menjelaskan untuk kegiatan main

- Pendidik menjelaskan aturan main bersama
- Pendidik mempersilahkan anak untuk bermain

2) Pijakan selama main (45-60 menit)

- Pendidik berkeliling diantara anak-anak yang sedang bermain
- Pendidik memberikan contoh cara main pada anak yang belum bisa menggunakan alat main
- Memberikan dukungan dan motivasi kepada anak
- Memancing dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas pengetahuan anak
- Memberikan bantuan kepada anak yang membutuhkan
- Mencatat segala hal yang dilakukan anak (jenis main, perkembangan anak)
- Mengumpulkan hasil kerja anak, dengan memberi nama, tanggal, paraf dan juga bintang dilembar kerja anak

3) Pijakan sesudah main (10 menit)

- Ketika waktu bermain habis, pendidik memberitahukan saatnya membereskan
- Anak diikut sertakan dalam kegiatan membereskan alat main
- Pendidik dan anak duduk ,melingkar
- Pendidik melakukan tanya jawab tentang pengalaman main anak

- Diskusi tentang perilaku yang muncul saat bermain

f. Istirahat (15 menit)

Istirahat dilaksanakan setelah kegiatan main selesai dan merupakan kegiatan relaksasi setelah anak menyelesaikan tugasnya. Urutan kegiatan pada saat jam istirahat adalah sebagai berikut:

- 1) Mencuci tangan dengan sabun sebelum makan
- 2) Membaca do'a sebelum makan
- 3) Makan snack PMT yang disediakan sekolah
- 4) Bermain bebas di luar kelas maupun di dalam kelas

Kegiatan pada saat bermain bebas ini diharapkan agar peserta didik dapat berbaur dengan teman-temannya sehingga dapat mendukung aspek sosial anak dalam hal berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Setelah jam istirahat selesai kemudian masuk kelas kemudian membaca do'a sesudah makan dan dilanjutkan dengan kegiatan penutup.

g. Kegiatan penutup (15 menit)

Kegiatan penutup merupakan kegiatan yang dilaksanakan di akhir pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk *recalling* yaitu mengingat

kembali tentang kegiatan yang sudah dilakukan oleh peserta didik. Serta tanya jawab pendidik dan peserta didik tentang perasaannya setelah melakukan kegiatan tersebut. Kegiatan akhir yang dilaksanakan di KB Aisyiyah Puton adalah:

- 1) Recalling tentang kegiatan yang sudah dilakukan
- 2) Refleksi dengan menanyakan perasaan anak pada hari itu
- 3) Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini dan mainan apa yang paling disukai
- 4) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- 5) Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- 6) Membaca do'a sesudah belajar, do'a untuk kedua orang tua, do'a keluar kelas dan do'a naik kendaraan.
- 7) Ucapan permintaan maaf pendidik kepada anak apabila ada salah selama proses belajar mengajar berlangsung, kemudian di jawab peserta didik "ya bu, kami juga minta maaf" secara bersamaan.
- 8) Salam penutup
- 9) Ucapan selamat siang
- 10) Menginformasikan kegiatan esok hari

Kemudian guru menghimbau anak-anak agar duduk rapi dan tenang kemudian memanggil satu persatu untuk mengambil tas, bersalaman dengan pendidik dan bergegas pulang.

3. Tahap evaluasi atau penilaian

Tahap evaluasi merupakan salah satu bagian dari pembelajaran yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik yang bertujuan untuk melihat perkembangan anak, baik itu pada proses maupun hasil dari suatu kegiatan yang sedang ataupun telah berlangsung. Tahap evaluasi di KB Aisyiyah Puton dilaksanakan melalui beberapa teknik penilaian. Sedangkan penilaian itu sendiri adalah proses pengumpulan, pelaporan, penggunaan informasi tentang hasil belajar anak didik dengan menerapkan prinsip-prinsip penilaian, pelaksanaan berkelanjutan, bukti-bukti autentik, akurat, dan konsisten. Adapun prinsip-prinsip penilaian yaitu sistematis, menyeluruh, berkesinambungan, objektif, mendidik, dan bermaknaan.⁶

Sedangkan prosedur penilaian untuk pendidikan anak usia dini harus mengacu pada beberapa hal sebagai berikut:

⁶ Suyadi, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013: Program Pembelajaran Berbasis MultipleIntelligences* (Bandung g: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 112.

- a. Dilakukan secara berkala, intensif, bermakna, menyeluruh, dan berkelanjutan.
- b. Pengamatan dilakukan pada saat anak melakukan aktivitas sepanjang hari
- c. Secara berkala guru mengulang catatan perkembangan anak dan berbagai informasi lain termasuk kebutuhan khusus anak yang dikumpulkan dari hasil catatan pengamatan, anekdot, check list, dan portofolio.
- d. Melakukan komunikasi dengan orang tua tentang perkembangan anak, termasuk kebutuhan khusus anak.
- e. Dilakukan secara sistematis, terpercaya, dan konsisten.
- f. Memonitor semua aspek tingkat pencapaian perkembangan anak.
- g. Mengutamakan proses dampak hasil.
- h. Pembelajaran melalui bermain dengan benda konkret.

Selama pembelajaran berlangsung, guru mencatat berbagai hal yang terjadi, baik berkaitan dengan program kegiatan maupun perkembangan peserta didik. Catatan guru digunakan sebagai bahan masukan bagi keperluan penilaian. Setiap semester

hasil laporan perkembangan anak dilaporkan kepada orang tua secara lisan dan tertulis berupa rapor dalam bentuk narasi. Rencana penilaian di KB Aisyiyah Puton adalah catatan anekdot, penilaian ceklis dan penilaian hasil karya. Penilaian harian ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana anak dapat menerima materi yang telah disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Melalui penilaian juga dapat diketahui pencapaian standar keberhasilan yang telah ditentukan dari setiap kegiatan yang telah dilaksanakan.

4. Proses penerapan alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton

Penerapan atau pelaksanaan kegiatan pada anak usia dini dilaksanakan dengan prinsip berorientasi pada anak, belajar melalui bermain, lingkungan yang kondusif, penggunaan media pembelajaran, media dan sumber belajar, dan berorientasi pada perkembangan anak. Prinsip-prinsip pembelajaran pada anak usia dini merupakan salah satu acuan pendidikan yang harus dipahami oleh pendidik dan tenaga kependidikan. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan cara yang menyenangkan untuk anak, sehingga anak tidak

merasakan kebosanan dan kejenuhan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut.

Pelaksanaan kegiatan bisa dilakukan dengan berbagai cara, bisa dengan nyanyian, tebak-tebakan atau bahkan sedikit cerita supaya mengundang rasa imajinasi dan kreativitas anak. Pelaksanaan dilakukan dengan cara tidak adanya unsur paksaan kepada anak, tidak adanya tekanan yang diberikan kepada anak dan juga menyenangkan. Untuk melakukan proses pelaksanaan pembelajaran guru harus memiliki kemampuan untuk menarik perhatian anak sehingga anak dapat fokus dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) harus dilaksanakan dengan guru yang pandai menguasai kelas dan mencuri perhatian anak, serta suara yang jelas supaya saat

Proses pembelajaran huruf hijaiyah dilakukan pada kegiatan inti pada saat sentra Imtaq dengan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle*. Proses pembelajaran dalam menghafal huruf hijaiyah masuk dalam kegiatan RPPM dan RPPH, untuk jadwal, waktu dan hari dengan menggunakan *puzzle* ditentukan oleh guru di Kelompok Bermain. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di KB Aisyiyah Puton, proses penerapan alat permainan

edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah berjalan dengan lancar dengan berbagai metode permainan. Sebelum permainan dimulai guru menjelaskan materi huruf hijaiyah terlebih dahulu dan aturan mainnya. Guru mengenalkan anak pada bentuk huruf hijaiyah dengan meraba dan merasakan tiap-tiap potongan huruf hijaiyah dan dibarengi dengan pelafalan atau pengucapannya, maka anak akan lebih cepat mengenal dan hafal huruf hijaiyah.

Pembelajaran menggunakan metode klasikal dan kelompok dalam penerapan alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah. Pembelajaran klasikal dimulai dengan pembelajaran secara bersama-sama, setelah itu anak dibagi dalam 3 kelompok untuk bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif *jigsaw puzzle*. Adapun langkah-langkah dan aturan main adalah sebagai berikut:

- a) Guru menuangkan isi kotak puzzle yang berupa potongan-potongan di tempat yang telah disediakan
- b) Membalikkan potongan puzzle agar menghadap ke atas semua

- c) Guru menyusun potongan puzzle mulai dari huruf “ ا ” sampai dengan “ ي ” sambil memberi contoh pelafalannya
- d) Guru juga mengenalkan warna yaitu: merah, kuning, hijau, biru yang terdapat di bentuk puzzle huruf hijaiyah alat permainan edukatif *jigsaw puzzle*
- e) Guru menunjuk salah satu potongan puzzle huruf hijaiyah dan melafalkannya kemudian anak disuruh menirukan



Gambar 4.5. Guru menunjuk huruf “alif” dan melafalkannya

- f) Kemudian guru menunjuk anak untuk maju satu persatu secara bergantian untuk mengambil potongan puzzle sesuai dengan yang telah dilafalkan guru dan memasangkannya. Kegiatan

itu berulang-ulang sampai semua peserta didik
kebagian bermain puzzle.



Gambar 4.6. Guru menunjuk salah satu anak
untuk bermain puzzle

Teknik yang digunakan guru dalam menghafal huruf hijaiyah yaitu melalui teknik pembiasaan dan tanya jawab. Teknik pembiasaan ini sering digunakan dalam penerapan alat permainan edukatif terutama dalam menghafal huruf hijaiyah yang dilaksanakan setiap minggu pada sentra Imtaq, karena dengan menggunakan teknik pembiasaan permainan edukatif dapat terlaksana secara baik. Sedangkan teknik tanya jawab juga sering digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada anak. Teknik ini jika diterapkan sangat baik, karena dapat mengasah daya fikir anak, anak berani menyampaikan pendapat, dan guru dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan

anak tentang huruf hijaiyah. Selain itu juga membuat suasana kelas lebih terasa hidup.

C. Dampak Implementasi Alat Permainan Edukatif *Jigsaw Puzzle* dalam Menghafal Huruf Hijaiyah di KB Aisyiyah Puton

Alat permainan edukatif jigsaw puzzle huruf hijaiyah adalah permainan *puzzle* jigsaw dengan model alphabet arab yang berupa kepingan gambar yang digunakan sebagai media permainan edukatif atau APE untuk meningkatkan minat belajar anak terhadap agama terutama dalam menghafal huruf hijaiyah. Upaya dalam menghafal huruf hijaiyah tersebut terlaksana dalam rangkaian alur yang dimulai dari proses perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran ketika pembelajaran telah selesai. Berikut adalah dampak implementasi alat permainan edukatif jigsaw puzzle dalam menghafal huruf hijaiyah terhadap peserta didik.

➤ Dampak bagi peserta didik

Adapun dampak yang terjadi pada peserta didik melalui permainan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah anak dalam menghafal huruf hijaiyah

Guru pada umumnya mengenalkan anak huruf hijaiyah hanya dengan menggunakan buku iqro' saja, tetapi apabila diselingi dengan menggunakan permainan edukatif puzzl maka anak akan lebih mudah mengingat satu persatu huruf hijaiyah.

2) Mampu melatih konsentrasi pada anak

Konsentrasi merupakan suatu kemampuan untuk memfokuskan dan menjaga pikiran terhadap suatu hal dan kegiatan tersebut dilakukan secara sadar tanpa ada paksaan. Ketika anak sedang berkonsentrasi, objek yang difokuskan hanya objek yang menjadi target utama konsentrasi sehingga informasi yang diperoleh hanyalah informasi yang dipilih. Sedangkan dalam proses belajar mengajar yang efektif itu memerlukan konsentrasi belajar dari peserta didik. Konsentrasi belajar merupakan faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Anak sulit berkonsentrasi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu:

- Faktor eksternal yaitu lingkungan, anak akan merasa sulit berkonsentrasi ketika berada di lingkungan yang bising ataupun akan tertarik dengan permainan lainnya yang lebih menarik.
- Faktor internal, yaitu adanya gangguan perkembangan otak dan hormon yang menyebabkan anak memiliki pikiran yang lamban sehingga dalam berkonsentrasi pun juga lamban.
- Faktor psikologis, anak yang tertekan atau sedang memiliki beban pikiran, misalnya habis dimarahi maka akan cenderung mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi.

APE dibuat dengan tujuan untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi dan fokus. Misalnya saat menyusun puzzle, maka anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada didepannya, sehingga anak tidak berlari-larian atau melakukan aktifitas lainnya sehingga konsentrasinya akan dapat

tergali. Tanpa adanya konsentrasi maka hasilnya juga tidak akan memuaskan. Semakin dini usia anak maka semakin terbatas perhatiannya. Oleh karena itu permainan dan pengajaran yang menggunakan alat dan media yang baik akan membantu mempertahankan daya tangkap anak.

3) Menambah daya pengertian dan ingatan

Kemampuan untuk mengingat sangat penting dilatih sejak anak usia dini guna untuk memasuki jenjang pendidikan dasar yang lebih tinggi. Dengan kemampuan mengingat yang baik, anak akan lebih mudah menangkap, memahami, dan menerima pelajaran disekolah nanti. Daya ingat juga berguna untuk membangun kemandirian dan rasa percaya diri anak. Untuk melatih daya ingat yang baik bisa menggunakan beberapa permainan dan stimulus. Alat permainan edukatif dapat membantu peserta didik untuk mengerti lebih baik. Misalnya guru dalam menjelaskan sesuatu jika menggunakan media yang tepat tentu akan lebih mudah dimengerti oleh anak. Melalui indera penglihatan dan pendengaran

anak dapat memahami perbedaan arti, warna, dan bentuk.

4) Membuat proses belajar yang menyenangkan

Proses belajar yang menyenangkan membuat pembelajaran akan berjalan efektif, apabila suasana pembelajaran tersebut menyenangkan, peserta didik akan lebih rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, membangkitkan minat belajar, adanya keterlibatan penuh kepada peserta didik, serta perhatian peserta didik tercurah. Kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat.

Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut. Cara belajar yang monoton juga tentunya akan membosankan bagi anak. tetapi apabila disampaikan dalam bentuk yang berbeda, dengan menggunakan media yang berbeda pula tentunya akan menyenangkan dan mampu membangkitkan motivasi belajar anak.

5) Membangkitkan emosi anak

Emosi merupakan reaksi yang terorganisir terhadap suatu hal yang berhubungan dengan kebutuhan, tujuan, dan ketertarikan atau minat individu. Sedangkan kemampuan anak-anak untuk mengekspresikan emosinya (bahagia, sedih, marah ataupun takut) secara tepat merupakan hal yang penting dalam berinteraksi sosial. Oleh karena itu dengan menggunakan media-media yang menarik tentunya akan lebih berhasil membangkitkan emosi anak dibandingkan hanya dengan menggunakan kata-kata saja.

Pemahaman emosi ini juga berfungsi untuk survival, sebagai contoh wajah anak yang memperlihatkan keadaan bahaya didorong oleh rasa takut akan berarti anak tersebut mencari kenyamanan, keamanan, dan perlindungan dari orang lain. Anak-anak dalam memahami berbagai macam emosi teman sebaya merupakan hal yang penting juga. Karena dengan hal ini anak-anak akan dapat merasakan fungsi komunikasi dan ekspresi atau perasaan orang lain

- 6) Meningkatkan kemampuan berbahasa, kemampuan bersosialisasi dan kemampuan berkomunikasi pada anak

Permainan edukatif akan sangat be efektif jika dibarengi dengan komunikasi yang terarah, misalnya dibarengi dengan dialog, bercerita dan mendongeng untuk anak. Metode ini dapat memberikan manfaat bagi anak, yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa, kemampuan bersosialisasi dan komunikasi anak dengan orang lain.

- Kemampuan berbahasa

Kemampuan anak-anak untuk mengerti bahasa masih sangat terbatas. Dikarenakan pengalaman hidup mereka yang masih pendek dan dangkal sehingga mereka tidak dapat mengerti istilah-istilah tertentu. Selain itu adanya perbedaan kebudayaan juga sering menimbulkan kesalahpahaman diantara mereka, tetapi dengan menggunakan media mampu mengatasi kesalahpahaman terhadap keterbatasan anak-anak untuk mengerti bahasa.

- Kemampuan bersosialisasi

Bersosialisasi dengan teman sebaya adalah hal penting yang perlu dilakukan oleh seorang anak. Melalui bermain menjadikan proses bersosialisasi anak terbangun dengan cara yang wajar dan menyenangkan. Bahkan sering timbul beberapa masalah ketika bermain. Namun mereka dapat belajar untuk menghadapi dan memecahkan permasalahan yang timbul dalam sebuah permainan tersebut secara bersama-sama dengan temannya. Maka disinilah hubungan sosial diantara mereka terbangun.

Permainan edukatif juga tidak boleh melupakan muatan-muatan pendidikan bagi anak usia dini. Dengan model permainan kelompok akan menumbuhkan rasa sosial pada anak. Bermain bersama anak lain merupakan bentuk mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut. Bermain tidak

membedakan suku, ras, keturunan, kaya atau miskin, semua mempunyai kepentingan yang sama, yaitu semua dapat gembira, dan jenis permainan tidak menjadi tolak ukur kegembiraan seorang anak, yang terpenting anak-anak dapat bermain bersama.

- Kemampuan berkomunikasi pada anak

Komunikatif merupakan tindakan yang diperlihatkan dengan rasa senang berbicara, senang bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain atau teman. Anak harus dibiasakan untuk berkomunikasi dengan orang lain, baik teman sebaya, orang tua, guru, maupun orang disekitarnya. Seorang anak memiliki kesempatan berlatih komunikasi melalui sebuah permainan. Mereka belajar mengungkapkan ide-ide serta memberikan pemahaman pada teman-teman sepermainannya tentang aturan dan cara permainan yang akan dilakukannya, sehingga permainan berlangsung berdasarkan dari kesepakatan-kesepakatan yang mereka

buat, melalui penyampaian pesan yang efektif dan dimengerti antar peserta permainan.

Selain itu dengan menggunakan permainan edukatif juga akan merangsang anak untuk berhubungan dan berkomunikasi dengan orang lain. Paling tidak dengan permainan edukatif akan menimbulkan banyak pertanyaan dan imajinasi yang tentunya akan ditanyakan pada guru, orangtua atau dengan teman sebayanya.

- 7) Melatih konsep-konsep dasar dan mengenalkan konsep logika sederhana

Melalui alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* huruf hijaiyah melatih anak untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, mengenal warna, dan mengenal huruf hijaiyah. Seperti halnya hasil wawancara dengan guru KB Aisyiyah Puton Ibu Sariyati, berikut:

“Anak lebih mudah memahami bentuk-bentuk huruf hijaiyah, sehingga anak juga cepat dalam menghafal huruf hijaiyah disamping itu *jigsaw*

puzzle juga dapat membantu anak menghafal warna.”⁷

Anak juga dilatih untuk berfikir logis dengan mengikuti urutan atau aturan sederhana sesuai dengan permainan yang dimainkannya, dimana anak dapat berfikir secara logis untuk menentukan suatu keputusan antara satu konsep dengan konsep lain dari mainannya, misalnya dalam menyusun dalam menyusun puzzle, anak akan berfikir untuk mencari kepingan puzzle yang sama sehingga bisa dimasukkan kedalam boks puzzle.

8) Mengembangkan rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari. Pada dasarnya anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, hanya saja terkadang karena tidak terakomodir oleh orang tua maupun guru, sehingga anak akan kurang percaya diri untuk mencoba hal-hal baru. Anak yang mempunyai rasa ingin tahu tinggi akan merangsang pola pikir anak untuk

⁷ Hasil wawancara peneliti dengan Ibu Sariyati selaku guru kelas pada 20 Mei 2019

menjadi aktif serta mereka akan bertanya dengan hal-hal yang baru yang belum mereka ketahui.

9) Menyalurkan energy sosial emosional yang terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka. Ketegangan seorang anak akan berkurang apabila anak bermain. Aturan-aturan ketat yang harus ditaati di rumah, misalnya anak banyak larangan ketika berada di rumah, seringkali membuat anak merasa terkekang. Jika tidak ada komunikasi yang baik antara anak dan orangtua, maka kondisi ini akan terus membebani sang anak.

Para orangtua dapat memperbaiki kondisi tersebut dengan terus membangun komunikasi yang terbuka dengan anak-anaknya, mendengarkan keluhan-keluhan mereka, bukan menceramahi. Selain itu, anak pun perlu diberikan kesempatan yang cukup untuk beristirahat (bermain) pada waktu yang telah disepakati bersama. Sebab kita sama-

sama mengetahui bahwa terlalu mengekang seorang anak, sama buruknya dengan memberikan kebebasan yang tanpa batas.

Anak melakukan aktivitas bermain karena ia merasa senang untuk melakukannya. Pada tahap-tahap awal anak melakukan aktivitas bermain karena ia merasa senang untuk melakukannya. Pada tahap awal pula orangtua merupakan kawan utama dalam bermain. Pergeseran akan terjadi seiring dengan bertambahnya umur anak, terutama setelah memasuki usia sekolah. Di sekolah anak akan mengalami proses sosialisasi bergaul dengan teman sebaya dan dengan gurunya.

Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Anak yang bermain pasti bisa berfikir bagaimana mengorganisir materi sesuai dengan tujuan mereka bermain. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut. Melalui bermain anak belajar menyerap, mengekspresikan dan menguasai perasaan mereka secara positif dan konstruktif.

Bermain membantu anak untuk mengenali diri mereka sendiri, sedangkan mengenali diri sendiri mempunyai implikasi penting bagi hubungan antar manusia. Anak akan belajar sendiri sebagai individu yang terpisah dan unik yang mempunyai pemikiran dan perasaan yang bermacam-macam pula, yang akan direalisasikan melalui pengalaman bermain imajinatif. Selain itu mendorong anak untuk memahami dan menerima emosi mereka sendiri menimbulkan perkembangan diri yang lebih baik, meningkatkan hubungan serta kapasitas mereka untuk menghadapi tekanan dari perubahan.

10) Menyalurkan kebutuhan dan keinginan anak yang terpendam

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat terpenuhi dengan cara lain sering kali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak dapat mencapai peran guru dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan dengan menjadi peran guru dalam mainan. Melalui bermain ini anak akan menyalurkan kebutuhan dan keinginannya dengan penuh kegembiraan.

11) Meningkatkan kreativitas anak

Ketika anak-anak bermain, mereka sering merasakan adanya kejenuhan ataupun rasa bosan. Pada saat seperti inilah mereka biasanya mencoba melakukan sebuah variasi permainan. Disini anak belajar untuk mengembangkan daya kreatifitas dan imajinasinya. Ide-ide spontan yang dikemukakan oleh seorang anak, dan jika kemudian diterima oleh teman sepermainannya, akan menimbulkan adanya rasa penghargaan dari lingkungan serta menjadi motivasi munculnya ide-ide kreatif yang lain. Permainan pun akan kembali terasa menyenangkan.

Melalui percobaan dalam bermain, anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain. Peran alat permainan edukatif dalam meningkatkan kreativitas perkembangan anak melalui keterampilan motorik halus dan wawasan berfikir.

Kreativitas seseorang perlu dipupuk dini agar lebih bermakna dalam hidup dan kehidupan anak karena beberapa alasan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya atau aktualisasi diri. Karena aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam kehidupan manusia.
- Kedua, berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah.
- Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

Dengan demikian adanya permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak terutama dalam hal kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan teman maupun lingkungannya.

12) Mengembangkan ciri kepribadian yang diinginkan

Setiap anak dilahirkan dengan kepribadian yang unik dan berbeda-beda. Namun tempat ia tumbuh memainkan peran besar dalam pembentukan karakternya sebagai anak yang baik di masa depannya. Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

13) Menambah kecerdasan intelegensi, pengetahuan dan wawasan anak

Dengan permainan edukatif wawasan anak akan bertambah seiring dengan kemampuan anak untuk menjelajah aspek-aspek permainan tersebut. Eksplorasi anak terhadap kegiatan main memberikan hasil berupa proses penambahan pengetahuan dan wawasan baik segi bentuk, ruang dan ragam warna. Dalam proses bermain anak juga diperkenalkan dengan perbendaharaan kata, huruf, angka, bahasa, komunikasi timbal balik, maupun mengenal objek-objek tertentu. Misalnya bentuk (besar-kecil), warna (merah, kuning,

hijau, biru) dan rasa (manis, asin, asam, dan pahit).

Permainan puzzle memiliki dampak yang besar dalam kecerdasan intelegensi anak, sebab dengan permainan ini anak benar-benar terpacu kemampuan berfikirnya untuk dapat menyatukan kembali posisi gambar pada tempatnya yang sesuai. Permainan puzzle melibatkan koordinasi mata dan tangan, sehingga cocok bagi anak-anak kecil.

14) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif

Suasana yang menyenangkan pada diri anak, maka anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai dengan yang mereka ingin ketahui. Sehingga kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Pada kegiatan anak memainkan suatu permainan dengan tingkat kesulitan tertentu, misalnya menyusun kepingan-kepingan puzzle menjadi utuh, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan

setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti ini akan dapat mengembangkan rasa percaya diri secara wajar dimana anak-anak merasakan bahwa tidak ada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.

Dari beberapa point diatas dapat disimpulkan bahwa dampak dari permainan ini dapat memberikan pengaruh yang positif, terutama terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Apabila permainan dilakukan dengan baik dan sesuai dengan kriteria tertentu, misalnya intensitas dan frekuensi bermain memadai maka akan banyak dampak positif yang dapat diperoleh dari kegiatan tersebut. Terutama dapat mempengaruhi pada pertumbuhan fisik dan perkembangan mental psikologis anak didik.

a) Pertumbuhan fisik

Pertumbuhan fisik pada masa anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Melalui berbagai macam permainan yang mengutamakan aktivitas fisik akan merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, termasuk fungsi persendian

akan semakin baik, yang pada akhirnya akan merangsang pertumbuhan fisik yang lebih cepat. Hal ini dapat kita amati bagaimana anak yang aktif mengalami perubahan fisik yang pesat bila dibandingkan dengan anak yang mengalami kekurangan gerak.

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh terutama tangan. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang apabila dipendam terus menerus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.⁸ Stimulai untuk melatih motorik halus diperoleh pada saat anak meraih, mengambil mainannya, meraba dan memegang dengan jari-jarinya dan sebagainya. Dengan menggunakan permainan puzzle dapat melatih kemampuan motorik halus anak dengan membedakan besar dan kecil, dan sebagainya.

b) Perkembangan motorik

Perkembangan motorik pada anak-anak juga sangat pesat. Oleh karena itu pada masa anak-anak harus dikembangkan berbagai bentuk

⁸ Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), hlm. 39

permainan yang mengutamakan kegiatan motoric sehingga kemampuan motoriknya dapat berkembang dengan baik. Bentuk-bentuk permainan yang mengutamakan kegiatan motorik adalah: bermain kecepatan, kelenturan, keseimbangan dan sebagainya. Bermain membantu anak dalam menguasai motorik halus, yaitu seperti menjahit, menata puzzle, dan mengecat.

c) Perkembangan fungsional tubuh

Secara fungsional keadaan fisik seorang anak mengalami pertumbuhan yang pesat. Demikian pula fungsi organ tubuh mengalami penyempurnaan yang cepat. Apabila kegiatan bermain lebih banyak dilakukan melalui aktivitas fisik diharapkan anak akan memiliki perkembangan fungsi organ tubuh yang lebih baik sehingga perkembangan fisik semakin baik.

- Kesegaran jasmani

Kesegaran jasmani adalah kemampuan fungsional organ tubuh untuk bekerja dengan baik tanpa mengalami kelelahan. Apabila fisik anak sehat, anak akan mampu melakukan segala aktivitas sehari-hari tanpa mengalami kelelahan

yang berlebihan, dan kelelahan itu akan cepat pulih kembali. Anak yang memiliki sehat akan memiliki daya tahan terhadap penyakit sehingga anak akan dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangannya.

- Fungsi kognitif

Proses dan fungsi kognitif dalam diri anak menunjukkan bagaimana otak anak berfungsi, seperti dalam menangkap informasi, bagaimana menyadari, menyimpan, dan memakainya untuk membangkitkan pola-pola tingkah laku. Proses dan fungsi kognitif sangat berperan dalam proses pembelajaran gerak dan belajar melalui gerak dalam olahraga permainan. Melalui olahraga permainan dapat dikembangkan beberapa fungsi kognitif yang dibutuhkan dalam kehidupan. Beberapa fungsi kognitif diantaranya adalah ingatan dan memori, perhatian, persepsi, konsentrasi, respon, proses pengambilan keputusan dan pemecahan masalah sederhana, waktu reaksi dan sebagainya.

d) Perkembangan bahasa anak

Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan komunikasi. Karena bermain akan menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk saling berinteraksi dengan yang lain. Bermain akan menunjang perkembangan bahasa dan berbahasa anak bahkan bermain memiliki andil yang besar dalam perkembangan kognitif anak, emosi dan sosial anak. bermain akan memotivasi anak memperoleh bahasa kedua, karena masa-masa awal perkembangan anak merupakan waktu yang tepat untuk memperoleh bahasa kedua.

e) Perkembangan mental

Melalui permainan dapat dikembangkan beberapa sifat positif yang akan membangkitkan keinginan anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan tugas perkembangannya. Anak yang memiliki pengalaman bermain melalui permainan dengan aturan yang ada maka anak akan memiliki perkembangan mental yang baik, manaati peraturan, jujur, sportif, memiliki keberanian, sikap positif terhadap yang ada disekitarnya, pandai bergaul, dan memiliki kepercayaan diri yang kuat. Sehingga kelak

dewasa diharapkan mampu dan berhasil dalam mengarungi kehidupan yang sebenarnya dalam masyarakat.

Adapun pengaruh permainan dalam pembentukan sosial psikologis diantaranya adalah:

- Mengakui dan menerima peraturan serta norma bersama.
- Belajar bekerja sama, menerima pimpinan dan dipimpin.
- Belajar bertanggungjawab, berkorban, dan menerima pertolongan.
- Mengembangkan pengakuan terhadap orang lain sebagai diri pribadi dan rasa hidup bermasyarakat.⁹

➤ Dampak bagi sekolah

Setelah adanya implementasi alat permainan edukatif jigsaw puzzle dalam menghafal huruf hijaiyah terhadap peserta didik memberikan dampak yang positif terhadap sekolah, yaitu sekolah akan dipandang mempunyai oleh masyarakat karena sudah mulai mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini

⁹ Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*, (Lampung: Guepedia, 2018), hlm. 69.

yang merupakan salah satu usaha dalam mengembangkan aspek perkembangan nilai agama dan moral pada anak. Masyarakat yang mempunyai anak usia dini juga akan berfikir untuk menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut.

➤ Dampak bagi guru

Guru dapat mengajar dengan cepat serta dengan waktu yang relatif singkat. Bila pelajarannya hanya disampaikan dengan kata-kata saja, mungkin bisa lama dipahami oleh anak. Namun dengan bantuan alat dan media yang baik, guru bisa menjelaskan dalam waktu yang cepat, mudah dipahami anak dan mencapai indikator keberhasilan belajar lebih cepat. Begitu juga ketika anak-anak semangat dan antusias dengan permainan puzzle, guru juga akan lebih semangat dalam mengajar anak-anak. Keadaan anak-anak yang antusias mempermudah guru dalam menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran di kelas melalui bermain tersebut.

Sebagai contoh apabila guru ingin mengenalkan huruf hijaiyah dan menjelaskan warna-warna dasar seperti: merah, kuning, biru, dan lain sebagainya, jika guru menyampaikan

kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan saja, maka anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata bagaimana yang dimaksud dengan warna-warna tersebut. Tetapi akan sangat berbeda jika guru memanfaatkan alat permainan edukatif misalnya dengan puzzle huruf hijaiyah.

➤ Dampak bagi orang tua

Orang tua tentunya akan merasa senang jika di sekolahan anaknya sudah mulai di kenalkan dengan huruf hijaiyah apalagi jika anak sudah mulai hafal dengan huruf hijaiyah. Orang tua merasa semakin yakin dan tidak menyesal menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut. Terlebih lagi apabila orangtua juga memfasilitasi anak permainan *puzzle* huruf hijaiyah di rumah, maka anak lebih cepat menghafal.

D. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Alat Permainan Edukatif *Jigsaw Puzzle* dalam Menghafal Huruf Hijaiyah di KB Aisyiyah Puton

Selama proses pembelajaran dalam menghafal huruf hijaiyah dengan *jigsaw puzzle* tentu tidak lepas dari kenyataan adanya faktor-faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya

kegiatan proses pembelajaran. Beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi APE *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di KB Aisyiyah Puton sebagai berikut:

1. Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam setiap kegiatan merupakan suatu kekuatan dalam melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan.

Faktor yang mendukung dalam implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah adalah sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal meliputi:

1) Kondisi kesehatan

Kesehatan anak sangat mempengaruhi keaktifan anak dalam bermain.¹⁰ Semakin anak sehat semakin banyak pula energinya untuk bermain dan semakin aktif dalam mengikuti kegiatan. Alhamdulillah pada hari itu semua anak sehat dan aktif mengikuti kegiatan bermain *puzzle*, sehingga

¹⁰ M. Fadlilah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: KENCANA, 2014), hlm. 38

pembelajaran yang diterangkan oleh guru mudah ditangkap oleh anak.

2) Minat dan keaktifan anak

Seorang yang tidak berminat dalam mempelajari atau melakukan sesuatu maka hasilnya juga tidak akan maksimal, tetapi kalau seseorang memiliki minat terhadap suatu objek masalah maka nanti akan mendapatkan hasil baik. Tidak semua pendidik selektif dalam menentukan atau memilih masalah atau materi pelajaran yang menarik siswa. Karena itu pendidik perlu mengenali karakteristik siswa untuk membuat materi pelajaran yang menarik, misalnya latar belakang sosial ekonomi, keyakinan, kemampuan, dan lain-lain. Selaras dengan pernyataan tersebut, Ibu Sariyati juga menyatakan hal yang sama bahwa:

*“Faktor pendukungnya adalah minat dan keaktifan anak serta keadaan kelas yang kondusif karena anak yang berminat ketika baru saja melihat medianya anak akan memperhatikan dan akan aktif bertanya ketika anak mendengar hal-hal yang baru”.*¹¹

¹¹ Hasil wawancara peneliti dengan Ibu Sariyati selaku guru kelas pada 20 Mei 2019

Permainan *puzzle* huruf hijaiyah yang digunakan juga menimbulkan respon anak terhadap pembelajaran sangat antusias dan sebagian besar aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan ketika anak ingin segera bermain *puzzle* huruf hijaiyah sampai berebut.

3) Jenis kelamin

Perbedaan jenis kelamin juga mempengaruhi permainan anak. Anak laki-laki bermain lebih kasar dibanding dengan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang menantang, sedangkan anak perempuan lebih pada hal-hal yang sederhana dan mengandung unsur kelembutan. Di KB Aisyiyah Puton lebih banyak anak laki-lakinya sehingga mempermudah guru dalam mengajarkan anak dalam menghafal huruf hijaiyah melalui permainan *puzzle*.

4) Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang ada pada diri anak untuk melakukan sesuatu tindakan. Besar kecilnya motivasi dipengaruhi oleh kebutuhan individu yang ingin dipenuhi. Ada dua macam motivasi

yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang ditimbulkan dari dalam diri orang yang bersangkutan. Sedangkan, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul oleh rangsangan dari luar atau motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, misalnya angka, ijazah, tingkatan, hadiah, persaingan, pertentangan, sindiran, cemoohan dan hukuman. Motivasi ini tetap diperlukan di sekolah karena tidak semua pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

Seperti halnya di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton dimana pendidiknya selalu aktif untuk memberikan motivasi kepada anak didiknya dengan menggunakan memberikan reward.

5) Kondisi kejiwaan

Kondisi kejiwaan anak secara tidak langsung dapat mempengaruhi pertumbuhan anak. bagi anak yang kondisi kejiwaannya tenang dan nyaman akan jauh lebih cepat dalam pertumbuhan dan dalam menangkap penjelasan dari guru.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal meliputi:

1) Asupan makanan dan gizi pada anak

Makanan memegang peranan penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa pertumbuhan dan perkembangan, terdapat kebutuhan zat gizi yang diperlukan seorang anak, seperti :protein, karbohidrat, lemak, mineral, vitamin, dan air. Seorang anak yang kebutuhan zat gizinya kurang atau tidak terpenuhi, maka dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangannya. Makanan yang baik akan dapat memberikan dampak positif pada pertumbuhan anak. Makanan yang baik ialah makanan yang memiliki kandungan gizi yang cukup untuk pertumbuhan anak. Seorang anak yang diberikan Makanan yang bergizi dan menyehatkan maka pertumbuhannya juga akan lebih cepat dan optimal.

2) Stimulasi

Perkembangan memerlukan rangsangan atau stimulasi, misalnya: penyediaan alat mainan, sosialisasi anak, keterlibatan ibu dan anggota keluarga lain

terhadap kegiatan anak, perlakuan ibu terhadap perilaku anak serta perlakuan pendidik di sekolah. Anak yang mendapatkan stimulasi terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang atau tidak mendapat stimulasi dari siapapun. Maka dari itu untuk menstimulasi anak dalam menghafal huruf hijaiyah, pendidik menyediakan alat permainan edukatif *puzzle* di sekolah.

3) Lingkungan keluarga

Keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya mengembangkan pribadi anak. Perawatan atau pola asuh orang tua yang penuh dengan kasih sayang dan pendidikan tentang nilai-nilai kehidupan, baik agama maupun sosial budaya yang diberikannya merupakan faktor yang kondusif untuk mempersiapkan anak menjadi pribadi dan anggota masyarakat yang sehat. Keluarga yang bahagia merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan emosi anak.

Kebahagiaan diperoleh apabila keluarga dapat memerankan fungsinya secara baik.¹² Fungsi dasar keluarga adalah memberikan rasa memiliki, rasa aman, kasih sayang, dan mengembangkan hubungan yang baik diantara anggota keluarga. Hubungan cinta kasih dalam keluarga tidak sebatas perasaan tetapi juga menyangkut pemeliharaan, rasa tanggung jawab, perhatian, pemahaman, respek dan keinginan untuk menumbuhkembangkan anak yang dicintainya.

Beberapa faktor dalam keluarga yang mempengaruhi perkembangan seorang anak adalah:

- Pengetahuan ibu

Pengetahuan seorang ibu merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku ibu dalam perkembangan anak. Ibu yang mempunyai pengetahuan kurang, maka tidak akan memberikan stimulasi pada perkembangan anaknya sehingga

¹² Syamsu Yusuf, Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 38.

perkembangan anak akan terhambat, sedangkan ibu yang mempunyai pengetahuan baik maka akan memberikan stimulasi pada perkembangan anaknya. Banyaknya ibu-ibu muda di Kelompok Bermain Aisyah Puton yang mempunyai pengetahuan lebih membuat anak berkembang lebih maksimal.

- Status ekonomi

Kelas sosial dan status ekonomi keluarga juga mempengaruhi perkembangan anak. Anak yang terlahir dari keluarga menengah keatas maka orang tua cenderung lebih memberikan pengawasan dan perhatiannya sebagai orangtua, lebih memanfaatkan waktu luangnya untuk kegiatan-kegiatan tertentu. Para ibunya merasa bertanggung jawab terhadap tingkah laku anak-anaknya dan menerapkan control yang lebih halus. Anak yang terlahir dari status sosial ekonomi tinggi, pemenuhan kebutuhan gizinya sangat

baik dibandingkan dengan anak yang status ekonominya rendah.

4) Lingkungan fisik sekolah

Keadaan lingkungan yang kurang baik, kurangnya sinar matahari, mempunyai dampak yang negatif terhadap pertumbuhan anak. Kebersihan lingkungan maupun kebersihan perorangan memegang peranan penting dalam timbulnya penyakit. Demikian pula dengan populasi udara baik yang berasal dari pabrik, asap rokok atau asap kendaraan dapat menyebabkan timbulnya penyakit. Anak sering sakit, maka tumbuh kembangnya akan terganggu. Sedangkan di KB Aisyiyah Puton mendapatkan sinar matahari yang cukup serta polusi udara yang baik yang jauh dari lingkungan pabrik menyebabkan lancarnya proses belajar mengajar disekolah.

5) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mampu

mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial. Sekolah juga merupakan faktor penentu bagi perkembangan kepribadian anak, baik dalam cara berfikir, bersikap maupun cara berperilaku.

Dalam lingkungan sekolah terdapat beberapa faktor pendukung dalam implementasi APE *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah, yaitu sebagai berikut:

- Guru

Kelengkapan jumlah guru, cara mengajar, kemampuan, kedisiplinan yang dimiliki oleh setiap guru dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar bagi anak. Guru yang profesional akan mengembangkan kemampuannya melalui pendekatan. Pendekatan akan mampu menciptakan suasana aktif sehingga tujuan yang direncanakan dapat tercapai. Kualitas para guru, baik yang menyangkut karakteristik pribadi maupun kompetensi guru juga sangat

berpengaruh terhadap kualitas iklim kelas, proses pembelajaran di kelas, atau hubungan guru dengan siswa di kelas yang pada akhirnya akan berpengaruh juga pada keberhasilan belajar siswa.

Perilaku guru yang efektif akan menciptakan lingkungan perkembangan yang kondusif bagi proses pembelajaran siswa atau upaya memfasilitasi siswa dalam menuntaskan tugas-tugas perkembangannya.

- Teman sebaya

Kelompok teman sebaya sebagai lingkungan sosial bagi siswa mempunyai peranan yang cukup penting bagi perkembangan kepribadiannya. Peranan kelompok teman sebaya adalah memberi kesempatan untuk belajar tentang berinteraksi dengan orang lain, mengontrol tingkah laku sosial, mengembangkan keterampilan dan minat yang relevan dengan usianya.

- Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana pembelajaran disekolah mempunyai kegiatan bermain yang dapat menunjang tercapainya belajar anak yaitu dengan adanya alat permainan edukatif. Keadaan gedung dan tempat belajar, penerangan, ventilasi, tempat duduk dapat mempengaruhi keberhasilan belajar. Sarana yang memadai juga akan membuat iklim yang kondusif untuk belajar Sarana dan prasarana bermain harus ditata sedemikian rupa, sehingga tidak membahayakan anak-anak. Serta sarana dan prasarana sekolah yang memadai dan cukup maka akan memperlancar proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

- Kurikulum yang terstruktur

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahampelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan

pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum dapat dipandang sebagai strategi dan cara yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum yang baik hendaknya mengikuti 6 aspek perkembangan, yaitu: nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni. Kurikulum sama dengan cita-cita, karena cita-cita itu butuh dikemangkan dan disusun atau dirancang secara matang dan terperinci. Kurikulum yang terstruktur dalam sekolah maka akan membantu pendidik dalam menyiapkan kegiatan permainan puzzle.

- Program sekolah

Program sekolah dapat diartikan sebagai proses perencanaan terhadap semua hal yang berhubungan dengan penyelenggaraan pendidikan di sekolah untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Penyusunan program sekolah harus

disesuaikan dengan kondisi sekolah, potensi daerah sekitar, kondisi sosial budaya masyarakat sekitar dan juga kebutuhan peserta didik. Jadi penyusunan program sekolah yang benar tidak boleh mengimpang dan harus relevan dengan visi, misi, serta tujuan penyelenggaraan pendidikan pada sekolah yang bersangkutan. Program sekolah yang jelas tujuannya, sasarannya, dan waktunya mudah dilaksanakan, akan dapat membantu proses belajar.

- Metode pembelajaran

Metode pembelajaran melalui permainan memberikan dampak positif terhadap kecerdasan anak. proses pembelajaran melalui permainan dalam mengoptimalkan kecerdasan anak perlu dikelola sebaik-baiknya. Permainan *jigsaw puzzle* yang disediakan sekolah sangat membantu guru dalam mengenalkan huruf huruf hijaiyah pada anak. Cara penggunaannya juga mudah bagi guru

mengajar ataupun bagi anak untuk bermain *puzzle* huruf hijaiyah.

- Lingkungan belajar yang kondusif

Belajar membutuhkan lingkungan yang kondusif untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Lingkungan kelas yang kondusif bisa dilakukan dengan membuat ruang kelas menjadi bersih, rapi, indah, dan penyusunan peralatan bermain yang teratur. Jadi pada intinya untuk membuat suasana kelas yang kondusif, ruang kelas yang digunakan untuk belajar juga harus dibuat senyaman mungkin untuk para peserta didik.

Suasana kelas yang kondusif juga akan mendukung anak-anak dalam memperhatikan guru. Ketika proses pembelajaran berlangsung anak-anak sangat senang, sehingga hal ini menjadikan anak lebih fokus dalam memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Seperti halnya yang dilakukan di Kelompok Bermain

Aisyiyah Puton bahwa setiap pagi kelas dibersihkan kemudian setelah menggunakan permainan langsung dikembalikan ditempat semula dan ditata dengan rapi.

2. Faktor Penghambat

Faktor penghambat berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sariyati selaku guru kelas di KB Aisyiyah Puton adalah

“Faktor yang menghambat dalam pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif puzzle dalam menghafal huruf hijaiyah yaitu keterbatasan puzzle yang dimiliki sekolah mengakibatkan anak-anak suka berebut saat menggunakan puzzle b) karena puzzle yang dimiliki sekolah tidak begitu banyak yaitu cuma tiga, sehingga pada saat penggunaan media APE anak-anak harus dikelompokkan, c) sebagian anak masih suka main-main dan tidak fokus dikarenakan media yang digunakan itu tidak dipegang anak satu per satu.”¹³

¹³ Hasil wawancara peneliti dengan Ibu Sariyati selaku guru kelas pada 20 Mei 2019

Faktor-faktor yang menghambat dalam pelaksanaan kegiatan berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara antara lain :

a. Faktor Internal

Faktor internal meliputi:

1) Kondisi Kesehatan

Kondisi kesehatan setiap anak itu berbeda-beda. Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energy. Anak yang sakit atau kurang sehat akan cenderung sering murung dan diam saja tidak mau ikut bermain. Kebanyakan anak yang sedang terserang penyakit membuat nafsu makannya menjadi berkurang sehingga tidak bisa memenuhi asupan gizi yang dibutuhkan oleh tubuh. Sehingga menimbulkan anak tidak bersemangat ketika di sekolah. Terutama untuk anak yang berkebutuhan khusus membutuhkan pengaturan lingkungan secara khusus pula.

2) Anak kurang percaya diri

Rasa percaya diri pada anak yang tinggi mampu menjadi jembatan terbaik untuk menunjang keberhasilan mereka. Namun, tidak semua anak tumbuh dengan sifat tersebut. Seperti halnya di KB Aisyiyah Puton yang masih banyak melihat anak-anak yang minder, takut berlebihan, hingga akhirnya sepenuhnya menjadi pribadi yang tertutup pada siapapun. Membangun rasa percaya diri pada anak memang bukan perkara mudah.

Ada beberapa cara yang bisa dilakukan dalam membangun dan meningkatkan kepercayaan diri pada anak, yaitu:

- Melatih keberanian anak

Anak yang mempunyai keberanian yang tinggi maka akan membuat anak itu menjadi percaya diri

- Memberikan kepercayaan pada anak

Kepercayaan dapat ditunjukkan dengan cara memberikan komentar dan dorongan yang positif pada anak setiap ingin mengutarakan masalah mereka dan membiarkan anak untuk mengambil keputusan

- Memberikan semangat dan motivasi
Semangat dan motivasi menjadi hal yang penting yang sangat dibutuhkan anak ketika mereka akan melakukan sesuatu. Dengan semangat dan motivasi tentunya akan membangkitkan keberanian dan rasa percaya diri pada anak.
- Memberikan nasihat jika anak melakukan kesalahan
Ketika anak melakukan kesalahan jangan memberikan bentakkan kepada anak. Tetapi, berikan anak nasihat dengan lembut. Karena dengan bentakan dan amarah akan membuat anak takut dan akhirnya rasa takut itu akan terbawa hingga dewasa.
- Memberikan penghargaan dan apresiasi
Ketika anak berhasil menunjukkan keberanian mereka dalam melakukan sesuatu hal yang positif, maka berikanlah mereka apresiasi yang positif juga. Bisa dengan memberikan mereka suatu penghargaan berupa hadiah. Dengan adanya apresiasi yang positif tersebut,

anak akan semakin termotivasi dan percaya diri dalam menghadapi segala hal.

3) Intelegensi

Anak yang memiliki inteligensi yang baik (pandai/cerdas) cenderung akan menyukai baik kegiatan bermain aktif maupun pasif. Karena biasanya anak yang pandai akan lebih aktif daripada anak yang tidak pandai dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Anak yang pandai juga akan lebih kreatif dan penuh rasa ingin tahu, sehingga mereka suka dengan permainan yang membutuhkan kemampuan problem solving (misalnya puzzle) melibatkan daya fantasi dan imajinasi (drama), permainan konstruktif (leggo, balok) juga permainan membaca buku, dan musik.

Pada setiap bertambahnya usia anak-anak lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Intelegensi seorang anak itu berbeda-beda, demikian juga dengan daya tangkap anak dalam memahami penjelasan guru juga berbeda-beda.

4) Karakter anak

Karakter merupakan sifat bawaan yang biasanya diturunkan dari kedua orangtua. Karakter ini terkadang bisa membuat orang yang ada disekitarnya merasa senang, tetapi ada beberapa juga yang membuat orang disekitarnya kesulitan dalam mengatasinya. Setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda, tingkat keaktifan, daya tangkap dan pemahaman anak dalam mengenal huruf hijaiyah dengan *puzzle* huruf hijaiyah juga berbeda-beda. Sehingga guru harus berulang kali menjelaskan agar semua anak paham dengan huruf hijaiyah.

5) Konsentrasi anak yang mudah berubah-ubah

Konsentrasi adalah kemampuan untuk fokus pada tugas tertentu dengan jangka waktu yang wajar. Anak disetiap thapannya mempunyai rentang perhatian yang berbeda yang menentukan sejauh manaia bisa berkonsentrasi dalam beraktivitas termasuk saat bermain. Untuk anak usia 3-6 tahun, anak mulai mampu berkonsentrasi dan menyelesaikan tugas sampai selesai. Sebagian besar aktivitas anak usia prasekolah gerak

fisik dan bermain. Itulah alasannya mengapa anak agak sukar kalau harus duduk diam dalam waktu lama dan berkonsentrasi. Pada umumnya anak usia ini dapat berkonsentrasi selama 12 menit sampai 14 menit.

6) Kondisi kejiwaan

Kondisi kejiwaan setiap anak berbeda-beda. Bahkan ada anak yang mengalami gangguan mental atau kejiwaannya. Misalnya anak yang selalu cemas, tertekan, anak dengan IQ yang kurang, anak hiperaktif, anak autis itu sebenarnya termasuk dalam gangguan jiwa juga, karena perilakunya yang berbeda dari anak-anak lainnya. Cara mereka berkomunikasi dengan teman sebayanya pun juga berbeda. Jadi, kondisi anak yang selalu tertekan pikiran maupun emosinya, akan sulit menangkap mengalami pertumbuhan dan juga akan sulit menerima penjelasan dari guru.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang menghambat dalam permainan edukatif adalah:

1) Asupan makanan

Seorang anak yang kurang mendapatkan asupan gizi dari orang tuanya akan mengalami

kelambatan dalam pertumbuhan dan belajarnya. Misalnya, orang tua yang memberikan anak makanan apa saja tanpa memperhatikan kandungan gizi dalam makanan tersebut.

2) Lingkungan keluarga

Keluarga yang hubungan antar anggota keluarganya tidak harmonis, penuh konflik, atau *gap communication* dapat mengembangkan masalah-masalah kesehatan mental bagi anak. lingkungan keluarga meliputi: Kelas sosial dan status ekonomi keluarga yang berada di kelas bawah cenderung lebih keras dalam “*toilet training*” dan lebih sering menggunakan hukuman fisik dibandingkan dengan kelas menengah. Anak-anak dari kelas bawah cenderung lebih agresif, independen, dan lebih awal dalam pengalaman seksual.

3) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap kelancaran dari proses pembelajaran di sekolah. Dalam lingkungan sekolah terdapat

beberapa faktor penghambat dalam implementasi APE *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah, yaitu sebagai berikut:

a) Guru

Guru merupakan pahlawan yang dijadikan panutan peserta didik, kelebihan dan keterbatasan yang dimiliki guru akan berdampak pula pada peserta didik. Guru yang sejatinya penyabar dan dituntut untuk menjaga kewibawaannya bertujuan agar peserta didik mencontohnya. Meskipun disebut guru, bukan berarti guru tidak memiliki kekurangan dan keterbatasan dalam mengajar. Kebanyakan kekurangan guru dalam pembelajaran yang kurang disadari adalah dengan mengandalkan satu metode yaitu metode ceramah.

Menggunakan metode ceramah membuat peserta didik yang mempunyai kesulitan belajar tidak dapat menangkap materi dengan sempurna dan hanya memusatkan pada gurubukan pada peserta didik. Sehingga peserta didik cepat bosan

jika hanya diam mendengarkan saja. Perilaku guru yang tidak efektif akan membuat anak tidak suka dan takut kepada guru. Sehingga akan menyebabkan anak sulit dalam menangkap pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru. Bahkan bisa menimbulkan anak mempunyai rasa benci terhadap guru.

b) Sarana dan prasarana

Keadaan ruang kelas harus lebih lebar agar anak mempunyai kawasan bebas gerak, tidak berebut mainan dan alat permainan yang ada di kelas tersebut berbagai ragam bentuk dari pada banyak tetapi hanya satu bentuk permainan saja. Desain yang digunakan di dalam kelas tidak hanya digunakan untuk memperindah dan mempercantik kelas saja tetapi desain tersebut harus bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Halaman sekolah yang sempit dan ruang kelas yang terbatas akan membuat anak tidak leluasa dalam bermain

sehingga menyebabkan perkembangan anak tidak akan berkembang secara maksimal. Serta keterbatasan jumlah APE *puzzle* huruf hijaiyah yang dimiliki sekolah membuat anak-anak harus bergantian dalam bermain *puzzle* huruf hijaiyah.

c) Keterbatasan waktu pembelajaran

Waktu anak-anak untuk bermain terbatas karena waktu anak berada disekolah hanya beberapa jam. Waktu pelaksanaan yang digunakan guru untuk menyampaikan materi huruf hijaiyah dengan *puzzle* huruf hijaiyah juga terbatas karena harus dibagi dengan kegiatan inti lainnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Implementasi alat permainan *jigsaw puzzle* di KB Aisyiyah Puton sudah berjalan dengan baik dan memberikan pengaruh yang baik pada anak, karena dengan menggunakan APE *jigsaw puzzle* anak lebih aktif, semangat, antusias sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan adanya lingkungan yang kondusif membuat anak juga lebih mudah memahami huruf hijaiyah. Pembelajaran APE *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah dilaksanakan seminggu sekali pada sentra imtaq. Teknik yang digunakan guru dalam menghafal huruf hijaiyah adalah teknik tanya jawab dan pembiasaan. Teknik tanya jawab digunakan guru untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak tentang huruf hijaiyah.
2. Dampak dari implementasi alat permainan *jigsaw puzzle* dapat memberikan pengaruh yang positif, terutama dalam menghafal huruf hijaiyah pada anak, melatih konsentrasi anak, menambah daya pengertian dan ingatan anak, membangkitkan emosi anak, mengatasi keterbatasan bahasa, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, bermasyarakat dan

berkomunikasi pada anak, melatih konsep-konsep dasar dan mengenalkan konsep logika sederhana, mengembangkan rasa ingin tahu, menyalurkan energy sosial emosional yang terpendam, menyalurkan kebutuhan anak yang terpendam, meningkatkan kreativitas anak, serta menambah intelegensi pada anak.

3. Faktor pendukung dan penghambat dalam menghafal huruf hijaiyah dengan menggunakan alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* di KB Aisyiyah Puton meliputi faktor internal dan faktor eksternal pada anak. Faktor internal yang mendukung pada anak adalah kondisi kesehatan anak yang baik, minat dan keaktifan anak, motivasi yang cukup dan kondisi kejiwaan yang sehat serta lingkungan sekitar yang memfasilitasi baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah. Faktor eksternal yang mendukung pada anak meliputi asupan makanan yang cukup, stimulasi dari orang lain, lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah yang nyaman bagi anak. Sedangkan, faktor penghambat pada anak adalah kurangnya rasa percaya diri, karakter anak yang berbeda-beda serta konsentrasi anak yang mudah berubah-ubah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan juga pembahasan peneliti mengenai implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah di KB Aisyiyah Puton maka peneliti mencoba memberikan saran-saran untuk dapat dijadikan sumabangan sebagai berikut:

1. Untuk kepala sekolah sebaiknya menambah jumlah alat permainan edukatif karena sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama alat permainan edukatif puzzle huruf hijaiyah yang berguna untuk mempermudah anak dalam menghafal huruf hijaiyah.
2. Adanya pembelajaran khusus atau seperti *quality time* untuk anak yang memiliki keterbatasan daya tangkap dalam memahami penjelasan guru tentang huruf hijaiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, Suci. 2019. "Implementasi Metode Bermain Kartu dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah pada Peserta Didik Kelompok B4 di TK Timuran Yogyakarta". *Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Arikunto, Suharsimi. 1992. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Melton Putra
- Adi, Wicaksono. 2010. *Rubik Gede Siapa Takut*. Jakarta: Gradien Mediatama
- Astini, Baik Nilawati. dkk. 2017. "Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini". (Nusa Tenggara Barat: Universitas Mataram). *Jurnal Pendidikan Anak*, (Online), 3(1): 19-20, (<http://journal.uny.ac.id>), diakses 8 Februari 2019
- Darmadi. 2018. *Asyikya Belajar Sambil Bermain*. Lampung: Guepedia
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Fadlilah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media

- Herwibowo, Yudhi & Tono Hendroyono. 2004. *Internet for Kids: Panduan Mengajarkan Internet pada Anak*. Yogyakarta: ANDI
- Hijriati. 2017. "Peranan dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini". (Banda Aceh: FKIP Unsyiah Banda Aceh). *Jurnal*, (Online), 3(2), (<http://jurnal.ar-raniry.ac.id>), diakses 8 Februari 2019
- Huda, Miftahul. 2013. "Game Santri Story untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode MCRN-Generation", (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim). *Skripsi*, (Online) (<http://etheses.uin.malang.ac.id>), diakses 6 Maret 2019,
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana
- Jalaluddin. 2002. *Psikologi Agama*. Jakarta: Raja Grafinda Persada
- Jannah, Rina Roudhotul. 2016. "Internalisasi Nilai Agama pada Anak Usia Dini Melalui Redesain Masjid Besar Jatinom Klaten", (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga). *Jurnal Pendidikan Anak*, (Online), 2 (1): 19, (<http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal>), diakses 8 Februari 2019

- Joshi, Vijay. 2015. *Mastering jQuery UI: Community Experience Distilled*. Mumbai: Pact Publishing
- Maghfiroh, Layla. 2010. “Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak di TK Terpadu Tarbiyatul Athfal Jepara”. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga
- Mansur. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Martuti, A. 2008. *Pengelola PAUD: Memahami 36 Sifat Pendidik yang Menghambat Pembelajaran*. Yogyakarta: Kreasi Kencana
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muafifah, Rima. 2016. “Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok Bermain Ma’arif Winduaji Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes Tahun Pelajaran 2015/2016”. (Purwokerto: IAIN Purwokerto). *Skripsi*, (Online), (<http://repository.iainpurwokerto.ac.id>), diakses 8 Februari 2019
- Muda, Ahmad A.K. 2006. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia

- Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak
- Roqib, Moh. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam: Penembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*. Yogyakarta: LKiS Printing Cemerlang
- Rosyanafi, Rofik Jalal. dkk. 2018. "Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini". (Surabaya: UIN Narotama dan Universitas Negeri Surabaya). *Journal of Arabic Learning*, (Online), 1(1), (<http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/ijazarabi>), diakses 6 Maret 2019
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sunarto & B. Agung Hartono. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta

- Susanti, Erni. 2011. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Huruf Hijaiyah pada Siswa Kelas A di BA ‘Aisyiyah Sudimoro I Srumbung Magelang’”. *Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Suyadi. 2017. *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013: Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tanzeh, Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Triyono, Budi. 2015. “Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Dini di PAUD Bani Malik Kecamatan Kembaran Banyumas”. (Purwokerto: IAIN Purwokerto). *Skripsi*, (Online), (<http://repository.iainpurwokerto.ac.id>), diakses 8 Februari 2019
- Wardani, Naniek Sulistya. 2012. *Pengaruh Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik*. Salatiga: Universitas Kristen Satyawacana.

- Wiyani, Novan Ardy & Barnawi. 2014. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Yuliyanti, Amin. 2011. “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Hafalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Media Kartu di TK Pamardisiwi Greges”, *Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN 1: PEDOMAN PENGAMBILAN DATA

PEDOMAN PENGAMBILAN DATA

No	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Instrumen Wawancara	Instrumen Observasi	Instrumen Dokumentasi
1.	Bagaimana implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?	Alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah	Alasan menggunakan alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana gambaran umum sekolah Kelompok Bermain (KB) Aisyiyah Puton? 2. Bagaimana kurikulum yang diterapkan di KB Aisyiyah Puton? 3. Apakah dalam implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> 	Observasi lingkungan internal dan eksternal sekolah (KB Aisyiyah Puton)	Dokumentasi tertulis, foto, surat-surat

				alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah? 7. Apa kelebihan dari alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?			
2.	Bagaimana dampak dari implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal	Dampak dari implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf	Dampak yang terjadi pada anak	1. Bagaimana respon anak terhadap alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah? 2. Bagaimana	Lingkungan internal dan eksternal sekolah (KB Aisyiyah Puton)	Dokumentasi tertulis, foto, surat-surat	

	huruf hijaiyah?	hijaiyah		<p>bentuk keaktifan peserta didik dalam menghafal huruf hijaiyah dengan menggunakan alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i>?</p> <p>3. Apakah ada target pemahaman huruf hijaiyah pada anak?</p> <p>4. Bagaimana dampak yang terjadi pada anak setelah adanya implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw</i></p>		
--	-----------------	----------	--	---	--	--

			<p>Dampak yang terjadi pada pendidik</p>	<p><i>puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?</p> <p>1. Bagaimana tanggapan pendidik dengan adanya implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?</p> <p>2. Bagaimana dampak yang terjadi pada pendidik setelah adanya implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw</i></p>	<p>Lingkungan internal dan eksternal sekolah (KB Aisyiyah Puton)</p>	<p>Dokumentasi tertulis, foto, surat-surat</p>
--	--	--	--	---	--	--

3.	Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?	Faktor pendukung dan faktor penghambat	Pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah	<p>1. Apa saja hal-hal yang perlu disiapkan dalam mengajarkan hafalan huruf hijaiyah dengan menggunakan alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i>?</p> <p>2. Bagaimana langkah dalam menggunakan alat permainan edukatif <i>jigsaw</i></p>	Kegiatan pembelajaran dan lingkungan sekolah	Foto, dokumen-dokumen terkait dalam pembelajaran dan kegiatan	

			<p><i>puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?</p> <p>3. Apa manfaat yang didapat dengan menggunakan alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?</p> <p>4. Strategi apa yang digunakan dalam menggunakan alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i>?</p> <p>5. Bagaimana cara guru dalam menghadapi</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--

LAMPIRAN 2: HASIL WAWANCARA

HASIL WAWANCARA

Wawancara Kepala Sekolah

No	Subjek	Pertanyaan/Jawaban
1.	Peneliti	Bagaimana gambaran umum sekolah Kelompok Bermain (KB) Aisyiyah Puton?
	Narasumber	KB Aisyiyah Puton merupakan sekolah yang berbasis Aisyiyah yang melayani pendidikan anak usia dini mulai usia 3 sampai 4 tahun.
	Peneliti	Kalau ada orang tua yang ingin mendaftarkan anaknya sekolah disini sedangkan usianya masih kurang dari 3 tahun bagaimana bu?
	Narasumber	Yang kami terima paling kecil itu usia 2,5 tahun mba
2.	Peneliti	Kapan awal berdirinya KB Aisyiyah Puton?
	Narasumber	Pada tahun 2009 saat pemerintah mengadakan program pencanangan yang mengharuskan setiap desa ada PAUD dengan pembagian usia 2-6 tahun, dengan 2-3 itu di SPS, 3-4 tahun di KB, 4-6 di TK. Karena di desa baru ada TK yang

		melayani usia 4-6 tahun, sedangkan yang melayani anak usia 3-4 tahun belum ada kemudian mendirikan KB yaitu KB Aisyiyah Puton.
	Peneliti	Apakah pada tahun 2009 itu di dusun sudah ada TK dan SPS?
	Narasumber	Kalau TK sudah sedangkan untuk SPS juga belum
3.	Peneliti	Bagaimana kurikulum yang diterapkan di KB Aisyiyah Puton?
	Narasumber	Kurikulum 2013 sama kurikulum Aisyiyah yang berbasis integrasi.
	Peneliti	Adakah perbedaan antara kurikulum 2013 dengan kurikulum dari Aisyiyah
	Narasumber	Antara kurikulum 2013 dengan kurikulum sebenarnya sama. Hanya dalam kurikulum Aisyiyah itu merupakan pengembangan dari kurikulum 2013 PAUD terintegrasi dengan Al Islam, Ke'aisyiyahan/ Kemuhammadiyah.
	Peneliti	Apa saja yang dikembangkan di dalam kurikulum Aisyiyah bu?
	Narasumber	Misalnya dalam KD: 3.7 dikembangkan dengan mengenalkan tokoh-tokoh dalam Muhammadiyah

		KD: 4.1 dengan menambahkan ayat-ayat pilihan yaitu ayat yang mendasari berdirinya amal usaha Muhammadiyah dan 'Aisyiyah, seperti: surat Al Ma'un, surat Al Imron ayat 104 tentang turunnya Al Qur'an, Surat Al Alaq 1-5, dan surat Al Maidah ayat 3
	Peneliti	Untuk anak Kelompok Bermain dengan kisaran usia 3-4 tahun apakah mampu untuk menghafal beberapa surat tersebut bu?
	Narasumber	Kalau anak Kelompok Bermain belum, untuk anak usia 3-4 tahun hanya surat Al Ma'un saja, sedangkan yang lainnya nanti diajarkan di TK
4.	Peneliti	Bagaimana keadaan sarana yang disediakan dalam membantu pelaksanaan kegiatan di KB Aisyiyah Puton dalam menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Sudah cukup memadai, ya walaupun masih terbatas mbak karena kami hanya mempunyai puzzle huruf hijaiyah 3.
	Peneliti	Dengan adanya puzzle yang hanya 3 apakah nanti tidak menyebabkan anak berebutan bu?

	Narasumber	Tentu saja berebut mba, tapi guru harus pintar dalam mencari strategi untuk menghindari anak berebut mainan
5.	Peneliti	Sejak kapan menggunakan alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Kalau menggunakan APE <i>puzzle</i> itu sudah lama sejak tahun 2014.
	Peneliti	Sebelum tahun 2014 ibu menggunakan media apa mengenalkan huruf hijaiyah pada anak?
	Narasumber	Hanya menggunakan buku iqra' saja
6.	Peneliti	Apakah dalam implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> disesuaikan tema yang terkait?
	Narasumber	Kalau <i>puzzle</i> yang bertemakan huruf hijaiyah itu hanya digunakan saat sentra imtaq saja dan tidak terpancang dengan tema.
	Peneliti	Di sini terdapat berapa sentra bu?
	Narasumber	Ada 5, mulai dari sentra imtaq, sentra persiapan, sentra balok, sentra seni, dan sentra bahan alam
7.	Peneliti	Mengapa memilih menggunakan alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam

		menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Karena dengan potongan-potongan puzzle itu anak bisa langsung memegang bentuk hurufnya sehingga akan lebih mudah dalam menghafal huruf hijaiyah.
8	Peneliti	Apakah ada target pemahaman huruf hijaiyah pada anak?
	Narasumber	Anak-anak di target paham sampai huruf ﻻ
	Peneliti	Apakah ada tindakan selanjutnya bu untuk anak yang belum bisa mencapai target?
	Narasumber	Tidak ada mba, karena memaklumi adanya perbedaan intelegensi setiap anak jadi untuk anak yang IQ nya bawah rata-rata akan membutuhkan waktu lama dalam menghafal huruf hijaiyah.
9	Peneliti	Apa kelebihan dari alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Dengan menggunakan puzzle anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan mudah memahami huruf hijaiyah.
10	Peneliti	Apa kekurangan dari alat permainan

		edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Karena <i>jigsaw puzzle</i> itu bentuknya potong-potongan jadi potongannya sering mudah hilang kalau tidak disimpan dengan rapi dan hati-hati.
11.	Peneliti	Bagaimana tanggapan sekolah/lembaga dengan adanya implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Sekolah sangat mendukung karena dengan adanya implementasi alat permainan edukatif dalam menghafal huruf hijaiyah ini dapat menjadi nilai plus untuk sekolah.
12.	Peneliti	Bagaimana dampak yang terjadi pada sekolah/lembaga setelah adanya implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Semakin banyak anak didik yang mendaftarkan sekolah di KB Aisyiyah Puton, hal itu ditunjukkan dari jumlah pendaftar yang setiap tahun ajaran baru selalu meningkat.

Wawancara Guru Kelas

No	Subjek	Pertanyaan/Jawaban
1.	Peneliti	Bagaimana respon anak terhadap alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Anak-anak merasa senang, antusias, lebih memperhatikan bahkan sampai berebut.
	Peneliti	Bagaimana cara ibu dalam menghadapi anak yang berebut mainan itu bu?
	Narasumber	Anak dikasih pengertian kalau nantinya semua akan kebagian untuk bermain, dan Alhamdulillah anak paham mba dan nurut sama guru.
2.	Peneliti	Bagaimana bentuk keaktifan peserta didik dalam menghafal huruf hijaiyah dengan menggunakan alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> ?
	Narasumber	Terlihat ketika baru menerangkan anak-anak sudah fokus memperhatikan dan ingin segera bermain puzzle.
3.	Peneliti	Bagaimana dampak yang terjadi pada anak setelah adanya implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Anak lebih mudah memahami bentuk-

		bentuk huruf hijaiyah, sehingga anak juga cepat dalam menghafal huruf hijaiyah disamping itu <i>jigsaw puzzle</i> juga dapat membantu anak menghafal warna.
4.	Peneliti	Bagaimana tanggapan pendidik dengan adanya implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Bagus, sangat menarik, dan anak sangat antusias. Guru juga lebih mudah dalam mengajar.
5.	Peneliti	Bagaimana dampak yang terjadi pada pendidik setelah adanya implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Lebih bersemangat dalam mengajar anak-anak ketika melihat keaktifan anak dalam bermain puzzle huruf hijaiyah.
6.	Peneliti	Apa saja hal-hal yang perlu disiapkan dalam mengajarkan hafalan huruf hijaiyah dengan menggunakan alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> ?
	Narasumber	Yang pertama itu disiapkan medianya terlebih dahulu kemudian metode dan strategi untuk mengajar di dalam kelas

		dengan menggunakan APE puzzle.
7.	Peneliti	Bagaimana langkah dalam menggunakan alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Guru menerangkan aturan mainnya
8.	Peneliti	Apa manfaat yang didapat dengan menggunakan alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Meningkatkan kognitif anak dalam hafalan huruf hijaiyah selain itu juga meningkatkan motorik halus anak saat meraba potongan bentuk huruf hijaiyah. Terutama dalam melatih daya ingat anak.
9.	Peneliti	Strategi apa yang digunakan dalam menggunakan alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> ?
	Narasumber	Menggunakan strategi individu dan kelompok, karena keterbatasan APE puzzle maka cara bermainnya dengan bergantian.
	Peneliti	Kapan waktunya ibu menggunakan strategi individu dan strategi kelompok tersebut bu?
	Narasumber	Strategi individu digunakan ketika

		kegiatan yang tujuannya untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman anak tentang huruf hijaiyah, sedangkan kalau kelompok digunakan sebagai kegiatan transisi.
10.	Peneliti	Bagaimana cara guru dalam menghadapi keanekaragaman kemampuan yang dimiliki peserta didik saat menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Memberi peringatan kepada anak yang masih rame dan tidak mendengarkan, kemudian untuk anak yang masih kurang paham nanti penjelasannya diulang sampai anak bisa memahaminya.
11.	Peneliti	Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan menghafal huruf hijaiyah dengan menggunakan alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> ?
	Narasumber	Faktor pendukungnya itu minat dan keaktifan anak serta keadaan kelas yang kondusif, sedangkan faktor penghambatnya adalah karakter anak yang berbeda-beda, keterbatasan puzzle huruf hijaiyah dan waktu pembelajaran

		yang terbatas.
12.	Peneliti	Kendala apa saja yang dihadapi pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran?
	Narasumber	Karena adanya keanekaragaman kemampuan dan karakter anak sehingga harus mengulang beberapa kali dalam menjelaskan, belum lagi kalau ada anak yang asyik bermain sendiri dan bercanda dengan teman maka harus lebih kreatif dalam menarik perhatian anak.
	Peneliti	Kalau ada yang asyik bercanda dengan temannya bagaimana cara guru dalam menarik perhatian anak tersebut bu?
	Narasumber	Pertama ditegur dengan halus mba, dengan dipanggil namanya kalau masih diulangi lagi kemudian guru menghampirinya dan memisah kedua anak tersebut.
13.	Peneliti	Apa saja kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Kalau kelebihannya itu memudahkan guru dalam menyampaikan materi apalagi berkaitan dengan menghafal huruf

		hijaiyah, sedangkan kekurangannya itu karena puzzle itu berupa potongan-potongan jadi kadang mudah hilang.
14.	Peneliti	Apakah ada evaluasi/penilaian yang digunakan dalam menghafal huruf hijaiyah?
	Narasumber	Ada, penilaian dilaksanakan mulai anak datang ke sekolah sampai anak pulang sekolah
	Peneliti	Teknik penilaian yang digunakan apa bu?
	Narasumber	Di sini menggunakan penilaian ceklis, anekdot sama hasil karya
15.	Peneliti	Bagaimana tanggapan orang tua dengan adanya implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah di sekolah?
	Narasumber	Orang tua merasa senang karena anaknya belajar huruf hijaiyah dengan menggunakan APE puzzle yang sesuai dengan perkembangan anak.
16.	Peneliti	Bagaimana dampak yang terjadi pada orang tua setelah adanya implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah di sekolah?

	Narasumber	Orang tua lebih mantap dalam menyekolahkan anaknya di KB Aisyiyah Puton
17.	Peneliti	Bagaimana tanggapan masyarakat dengan adanya implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah di sekolah?
	Narasumber	Tanggapan masyarakat baik sih mb, masyarakat mendukung. Hal itu terlihat dari warga masyarakat sekitar tetap menyekolahkan anaknya di KB Aisyiyah Puton padahal sekolah lainnya yang lebih bagus banyak.
	Peneliti	Apakah ada wujud nyata dukungan dari masyarakat sekitar tersebut bu?
	Narasumber	Ada, setiap bulan masyarakat selalu memberi donator kepada sekolah untuk membantu kemajuan sekolah ini. Uang tersebut diambilkan dari uang khas ibu-ibu PKK
18.	Peneliti	Bagaimana dampak terhadap masyarakat sekitar setelah adanya implementasi alat permainan edukatif <i>jigsaw puzzle</i> dalam menghafal huruf hijaiyah sekolah?
	Narasumber	Masyarakat lebih mantap serta yakin

		<p>menyekolahkan anaknya KB Aisyiyah Puton, karena hanya satu dua orang tua yang menyekolahkan anaknya di sekolah lain sedangkan kebanyakan orang tua menyekolahkan anaknya KB Aisyiyah Puton. Bahkan dari luar desa juga ada yang menyekolahkan anaknya di sini.</p>
--	--	---

LAMPIRAN 3: CATATAN LAPANGAN

Catatan Lapangan 1

Metode pengumpulan data observasi dan dokumentasi

Hari, : Jum'at, 22 Maret 2019

Tanggal

Waktu : 07.30 - 10.00 WIB

Lokasi : Ruang Kelas

Sumber : Proses Pembelajaran dalam menghafal huruf

Data hijaiyah

Deskripsi Data:

Kegiatan awal pembelajaran

Kegiatan awal dimulai dengan senam pagi, guru yang bertugas memimpin senam menyiapkan semua keperluan yang akan digunakan. Setelah selesai senam dilanjutkan dengan minum dan masuk kelas.

Kegiatan awal pembelajaran selanjutnya dimulai dengan guru mengkondisikan anak agar duduk melingkar dan berdoa, dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Setelah itu dilanjutkan dengan mengabsen anak dengan nyanyian lalu bercakap-cakap dan tanya jawab tentang pengalaman anak dari bangun tidur sampai berangkat sekolah.

Berhubung hari ini di sentra imtaq maka kegiatannya juga yang berhubungan dengan nilai keagamaan seperti menghafal huruf hijaiyah. Sedangkan kegiatan selanjutnya

merupakan pemaparan tentang kegiatan inti yang akan dilaksanakan. Guru menjelaskan aturan main dan memberi contoh kegiatannya.

Kegiatan inti pembelajaran

Kegiatan inti pembelajaran di sentra imtaq terdapat 4 kegiatan main, yaitu: diawali dengan membaca iqra', menyusun puzzle huruf hijaiyah, menjahit pola jilbab, dan setting mushola. Kegiatan inti ditutup dengan kegiatan beres-beres bersama sebagai wujud tanggung jawab.

Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir ditutup dengan evaluasi, tanya jawab berkaitan dengan kegiatan yang sudah dilakukan dari pagi. Selanjutnya ditutup dengan berdo'a sebelum pulang.

Interpretasi:

Berkaitan dengan penelitian mengenai implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah, observasi ini menekankan pada kegiatan menyusun puzzle huruf hijaiyah. Pada pelaksanaannya, guru mengenalkan anak pada bentuk huruf hijaiyah dengan meraba dan merasakan tiap-tiap potongan huruf hijaiyah dan dibarengi dengan pelafalan atau pengucapannya, maka anak akan lebih cepat mengenal dan hafal huruf hijaiyah. Pembelajaran yang digunakan juga menggunakan metode yang tepat yaitu metode tanya jawab dan pembiasaan.

Catatan Lapangan 2

Metode observasi dan dokumentasi

Hari, : Jum'at, 29 Maret 2019

Tanggal

Waktu : 07.30 - 10.00 WIB

Lokasi : Ruang Kelas

Kegiatan : Guru dan anak didik

Deskripsi Data:

Kegiatan awal pembelajaran

Kegiatan awal dimulai dengan senam pagi, guru yang bertugas memimpin senam menyiapkan semua keperluan yang akan digunakan. Setelah selesai senam dilanjutkan dengan minum dan masuk kelas.

Kegiatan awal pembelajaran selanjutnya dimulai dengan guru mengkondisikan anak agar duduk melingkar dan berdoa, dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Setelah itu dilanjutkan dengan mengabsen anak dengan nyanyian lalu bercakap-cakap dan tanya jawab tentang pengalaman anak dari bangun tidur sampai berangkat sekolah.

Berhubung hari ini di sentra imtaq maka kegiatannya juga yang berhubungan dengan nilai keagamaan seperti menghafal huruf hijaiyah. Sedangkan kegiatan selanjutnya bercakap-cakap tentang tema kebetulan hari ini temanya TV, maka guru bertanya tentang gunanya Televisi. Dilanjutkan

dengan pemaparan tentang kegiatan inti lainnya yang akan dilaksanakan. Guru juga menjelaskan aturan main dan memberi contoh kegiatannya.

Kegiatan inti pembelajaran

Kegiatan inti pembelajaran di sentra imtaq terdapat 4 kegiatan main, yaitu: diawali dengan membaca iqra', menggantung gambar TV, bermain puzzle huruf hijaiyah, dan bermain maket gerakan sholat.

Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir ditutup dengan evaluasi, tanya jawab berkaitan dengan kegiatan yang sudah dilakukan dari pagi. Selanjutnya ditutup dengan berdo'a sebelum pulang.

Interpretasi:

Kegiatan di sekolah disesuaikan dengan sop yang sudah berjalan. Kegiatan pagi di hari jum'at yaitu senam, kegiatan ini dilakukan seminggu sekali sebagai kegiatan fisik. Kegiatan ini dilakukan oleh semua anak dan pendidik di sekolah. Pembelajaran dalam menghafal huruf hijaiyah juga tetap berlangsung dan setelah selesai pembelajaran guru selalu melakukan penilaian.

Catatan Lapangan 3

Metode observasi dan dokumentasi

Hari, : Senin, 15 April 2019

Tanggal

Waktu : 10.30 – 11.30 WIB

Lokasi : Ruang Guru

Sumber Data : Dokumen Sekolah

Deskripsi Data:

Pengumpulan data dokumen mengenai profil sekolah. Mencari dokumen-dokumen dan mengambil data berkaitan dengan sejarah visi misi, data guru, data siswa, dan sarana prasarana. Dokumen berupa surat-surat keputusan, kurikulum sekolah, dokumen struktur organisasi dan foto-foto tentang sekolah.

Interpretasi:

Dokumen-dokumen ini berkaitan dengan profil dan kondisi sekolah yang digunakan untuk tempat penelitian. Data-data dokumen, surat-surat dan visi misi menjadi bagian dari kajian berupa dokumen tertulis dalam penelitian ini.

Catatan Lapangan 4

Metode pengumpulan data dokumen

Hari, : Senin, 13 Mei 2019

Tanggal

Waktu : 07.00 – 10.00 WIB

Lokasi : Ruang Kelas

Sumber Data : Guru dan anak didik

Deskripsi Data:

Kegiatan awal pembelajaran

Pada hari senin sebagai awal kegiatannya diawali dengan kegiatan upacara bendera dengan anak TK. Anak-anak dan guru bertugas menyiapkan dan melaksanakan upacara dengan tertib.

Kegiatan awal pembelajaran selanjutnya dimulai dengan guru mengkondisikan anak agar duduk melingkar dan berdoa, dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek. Setelah itu dilanjutkan dengan mengabsen anak dengan nyanyian lalu bercakap-cakap dan tanya jawab tentang pengalaman anak dari bangun tidur sampai berangkat sekolah.

Berhubung hari ini di sentra imtaq maka kegiatannya juga yang berhubungan dengan nilai keagamaan seperti menghafal huruf hijaiyah. Sedangkan kegiatan selanjutnya merupakan pemaparan tentang kegiatan inti yang akan

dilaksanakan. Guru menjelaskan aturan main dan memberi contoh kegiatannya.

Kegiatan inti pembelajaran

Kegiatan inti pembelajaran di sentra imtaq terdapat 5 kegiatan main, yaitu: diawali dengan membaca iqra', menjiplak huruf hijaiyah ﻯ , mengurutkan huruf hijaiyah ﻯ., mewarnai gambar bulan bintang dan bermain puzzle huruf hijaiyah. Kegiatan inti ditutup dengan kegiatan beres-beres bersama sebagai wujud tanggung jawab.

Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir ditutup dengan evaluasi, tanya jawab berkaitan dengan kegiatan yang sudah dilakukan dari pagi. Selanjutnya ditutup dengan berdo'a sebelum pulang.

Interpretasi:

Pada setiap hari senin di KB Aisyiyah Puton dibiasakan untuk cinta tanah air yaitu dengan mengadakan upacara bendera. Kegiatan ini dilakukan bersama-sama dengan anak TK. Anak-anak dilatih untuk menjadi pemimpin upacara, ini juga dapat melatih keberanian anak. proses berlangsungnya kegiatan di kelas masih sama ketika di sentra imtaq, yaitu melaksanakan pembelajaran menghafal huruf hijaiyah dengan menggunakan alat permainan edukatif jigsaw puzzle.

Catatan Lapangan 5

Metode wawancara

Hari, : Rabu, 15 Mei 2019

Tanggal

Waktu : 11.00 – 12.00 WIB

Lokasi : Kantor Guru

Sumber Data : Ibu Dwiati, S.Pd.

Deskripsi Data:

Pengambilan data wawancara yang dilakukan berkaitan dengan metode keabsahan data yang digunakan peneliti. Pelaksanaan kegiatan wawancara ini guna mencari data berkaitan dengan alasan menggunakan alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah.

Interpretasi:

Dasar dan latar belakang menggunakan alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah dengan memahami alasan dari penggunaannya, maka akan dapat mengetahui mengapa sekolah menggunakan media tersebut.

Catatan Lapangan 6

Metode wawancara

Hari, : Senin, 20 Mei 2019

Tanggal

Waktu : 10.30 – 11.30 WIB

Lokasi : Kantor Guru

Sumber Data : Ibu Sariyati, S.Pd.

Deskripsi Data:

Pengambilan data wawancara yang dilakukan berkaitan dengan faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan implementasi alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* dalam menghafal huruf hijaiyah. Pelaksanaan kegiatan wawancara dengan Ibu Sariyati, S.Pd untuk mengetahui perencanaan sampai penilaian proses pembelajaran.

Interpretasi:

Pencarian data dengan sumber Ibu Sariyati, S.Pd, guna untuk mencari data tentang proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi tentang proses pembelajaran yang berkaitan dengan hafalan huruf hijaiyah. Pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif *jigsaw puzzle* hanya dilakukan seminggu sekali dan ketika sentra imtaq saja.

6. Penutup

Menanyakan perasaan selama bermain hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, menginformasikan kegiatan untuk esok hari. berdoa setelah belajar

7. Rencana Penilaian

Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
NAM	2.13	Anak dapat mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan
	3.1 - 4.1	Anak dapat mengenal hari-hari besar agama
FM	3.3 - 4.3	- Anak dapat melakukan berbagai kegiatan untuk melatih motorik kasar dalam koordinasi tubuh - Anak dapat menunjukkan keterampilan motorik halus untuk melatih kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan
KOGNITIF	2.2	Anak dapat bertanya
	3.6 - 4.6	Anak dapat mengurutkan benda berdasarkan seriasi
SOSEM	2.5	Anak dapat menyampaikan keinginan dengan santun
	2.11	Anak dapat menghadapi situasi yang berbeda
	3.13 - 4.13	Anak dapat terbiasa mengendalikan emosi secara wajar
BAHASA	3.10 - 4.10	Anak dapat melakukan sesuai dengan yang diminta dengan beberapa perintah
	3.12 - 4.12	Anak dapat menjiplak huruf
SENI	2.4	Anak terbiasa menghargai hasil karya dalam bentuk gambar, lukisan, pahat, gerak, atau bentuk senilainya
	3.15 - 4.15	Anak dapat membuat berbagai hasil karya dan aktivitas karya tangan

Teknik penilaian yang digunakan

- Checklist
- Anekdote
- Hasil karya



Puton, 13 Mei 2019...

Pendidik


Sarriyati, S.Pd.

LAMPIRAN 5: TEKNIK PENILAIAN

CEKLIS PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK KB AISIYIAH PUTON

Nama Anak : *Nafila*

Hari/ tanggal : *Senin, 13 Mei 2019*

PP & KD	Indikator	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM 2.13 3.1 - 4.1	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan Anak dapat mengenal hari-hari besar agama 			✓	
FM 3.3 - 4.3	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat melakukan berbagai kegiatan untuk melatih motorik kasar dalam koordinasi tubuh Anak dapat menunjukkan keterampilan motorik halus untuk melatih kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan 			✓	
Kognitif 2.2 3.6 - 4.6	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat bertanya Anak dapat mengurutkan benda berdasarkan seriasi 			✓	✓
Sosem 2.5 2.11 3.13 - 4.13	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menyampaikan keinginan dengan santun Anak dapat menghadapi situasi yang berbeda Anak dapat mengendalikan emosi secara wajar 			✓	
Bahasa 3.10 - 4.10 3.12 - 4.12	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat melakukan sesuai dengan yang diminta dengan beberapa perintah Anak dapat menjiplak huruf 			✓	✓
Seni 2.4 3.15 - 4.15	<ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa menghargai hasil karya dalam bentuk gambar, lukisan, pahat, gerak, atau bentuk senilainya Anak dapat membuat berbagai hasil karya dan aktivitas karya tangan 			✓	

Mengetahui
Kepala KB Aisyiah Puton
Dwanti, S.Pd



Guru Kelas

Sariyati, S.Pd

CATATAN ANEKDOT
KB AISYIYAH PUTON
Tanggal : ..13 Mei 2019.....

Usia : 3-4 tahun

Nama Guru : ..Sariyati, S.Pd

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/ Perilaku	Capaian Perkembangan
Napla	Ruang kelas	08.30	Ketika guru bercerita tentang bulan dan bintang Napla diam mendengarkan kemudian guru memberi pertanyaan "Siapa yang menciptakan bulan dan bintang." Napla menjawab, "Allah bu."	NAMA : 2.13 Mengenal ciptaan- ciptaan Tuhan : BSH

Puton, ..13 Mei 2019.....

Guru Kelas



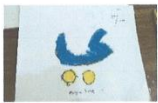
.....Sariyati, S.Pd




PENILAIAN HASIL KARYA
KB AISYIYAH PUTON

Nama : Napla.....

Tema/ Sub Tema : Alam Semesta / Benda Langit.....

Hari/tgl	Hasil Karya	Pengamatan	KD-Indikator	Capaian Akhir
Senin 13/2019 /5		<ul style="list-style-type: none"> • Napla menjiplak huruf <u>S</u> tanpa bantuan dari guru • Napla dapat menggambar huruf <u>S</u> tanpa harus dibimbing oleh guru • Mewarnai hasil karya dengan rapi 	<ul style="list-style-type: none"> * Bahasa : 3.12-4.12 Anak dapat menjiplak huruf * FM : 3.3-4.3 Anak dapat menunjukkan keterampilan motorik halus untuk melatih kekuatan dan ketahanan jari-jari tangan * Seni : 2.4 Terbiasa menghargai hasil karya 	<p>BSH</p> <p>BSH</p> <p>BSH</p>

Guru Kelas


Sariyati, S.Pd.

LAMPIRAN 6: FOTO DOKUMENTASI

DOKUMENTASI



Gambar 1. Kegiatan baris di depan kelas



Gambar 2. Pembiasaan sholat dhuha



Gambar 3. Kegiatan bermain puzzle



Gambar 4. Kegiatan senam



Gambar 5. Kegiatan pembelajaran di dalam dan di luar kelas

LAMPIRAN 7: SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto Tejo. 513056, 7103871, Fax. (0274) 519734 <http://tarbiyah.uin-suka.ac.id/>
E-mail : fk@uin-suka.ac.id YOGYAKARTA 55281

Nomor : B-4116 /Un.02/DT.1/PN.01.1/11/2019
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

08 November 2019

Kepada
Yth : Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kabupaten Bantul
Di Bantul

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan skripsi dengan Judul: "IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF JIGSAW PUZZLE DALAM MENGHAFAL HURUF HIJAIYAH DI KELOMPOK BERMAIN AISIYIAH PUTON TAHUN PELAJARAN 2018-2019", diperlukan penelitian.

Oleh karena itu kami mengharap dapat kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin kepada mahasiswa kami :

Nama : Endry Anna
NIM : 15430045
Semester : IX (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Sindet Wukirsari Imogiri Bantul Yogyakarta
untuk mengadakan penelitian di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton, Trimulyo, Jetis Bantul, Yogyakarta.

dengan metode pengumpulan data Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.

Adapun waktunya

dimulai tanggal :

Mei

2019- Selesai

Demikian atas perkenan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.



Wakil Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

Tembusan :

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Kaprodi PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)
4. Arsip

LAMPIRAN 8: BUKTI SEMINAR PROPOSAL



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621, 512474, Fax. (0274) 586117
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>, Email: ftk@uin-suka.ac.id YOGYAKARTA 55281

BUKTI SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Endry Anna
Nomor Induk : 15430045
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester : VIII AP
Tahun Akademik : 2018/2019

Telah Mengikuti Seminar Proposal Riset Tanggal : 10 Mei 2019

Judul Skripsi :

IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF JIGSAW PUZZLE
DALAM MENGHAFAL HURUF HIJAIYAH DI KELOMPOK
BERMAIN AISYIYAH PUTON TAHUN PELAJARAN 2018-2019

Selanjutnya kepada mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbingnya berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan proposal yang telah diseminarkan.

Yogyakarta, 10 Mei 2019

Ketua Prodi PIAUD

Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M.
NIP. 19570918 199303 2 002

LAMPIRAN 9: SURAT PENUNJUKKAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621, 512474, Fax. (0274) 586117
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>, Email: ftk@uin-suka.ac.id YOGYAKARTA 55281

Nomor : B-0269/UN.02/KP/PP.00.9/ 10 /2018 Yogyakarta, 15/10/2018

Lamp. : Proposal Skripsi

Hal : Penunjukan Pembimbing
Skripsi

Kepada :

Bapak/Ibu Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M.
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum, Wr.Wb.

Berdasarkan hasil Rapat Pimpinan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan ketua jurusan dan ketua Prodi pada tanggal : 02 September 2017 perihal pengajuan proposal Skripsi Mahasiswa program SKS tahun akademik : 2017/2018 setelah proposal tersebut dapat disetujui Fakultas, maka Bapak/Ibu telah ditetapkan sebagai Pembimbing Skripsi Saudara:

Nama : Endry Anna

NIM : 15430045

Jurusan : PIAUD

Dengan Judul :

IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS
AGAMA ISLAM DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI
AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI

Demikian agar menjadi maklum dan dapat Bapak/Ibu laksanakan dengan sebaik-baiknya.

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb

a.n. Dekan

Ketua Program Studi PGRA



Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M.

NIP. 19570918 199303 2 002

Tembusan :

1. TU Jurusan,
2. Penasehat Akademik ybs.
3. Mahasiswa yang bersangkutan.

LAMPIRAN 10: KARTU BIMBINGAN



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/RO

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Endry Anna
NIM : 15430045
PRODI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Implementasi Alat Permainan Edukatif *Jigsaw Puzzle* Dalam Menghafal Huruf Hijaiyah Di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton Tahun Pelajaran 2018-2019
Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M

No	Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	15 Januari 2019	Konsultasi Judul Skripsi	
2	13 Maret 2019	Revisi Proposal Skripsi	
3	4 April 2019	Revisi Daftar Pustaka	
4	10 Mei 2019	Seminar Proposal	
5	24 Oktober 2019	Bab I - V dan Lampiran	
6	28 Oktober 2019	Revisi Bab I - V	
7	8 Januari 2020	Revisi Lampiran	
8	30 Januari 2020	ACC Munaqasyah	

Yogyakarta, 2 Februari 2020

Pembimbing

Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M.
NIP. 19570918 199303 2 002

LAMPIRAN 11: SERTIFIKAT TOEFL



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.43.16.1/2019

This is to certify that:

Name : **Endry Anna**
Date of Birth : **April 20, 1995**
Sex : **Female**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC)
held on **January 24, 2019** by Center for Language Development of State
Islamic University Sunan Kalijaga:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	44
Structure & Written Expression	36
Reading Comprehension	43
Total Score	410

Validity: 2 years since the certificate's issued



Yogyakarta, January 24, 2019
Director,



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19680915 199803 1 005



LAMPIRAN 12: SERTIFIKAT IKLA

شهادة إختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: JIN.02/L4/PM.03.2/6.43.5.104/2019

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Endry Anna
تاريخ الميلاد : ٢٠ أبريل ١٩٩٥

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ١٥ نوفمبر ٢٠١٩، وحصلت على درجة :

٤٧	فهم المسموع
٣٧	التراكيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٣٨	فهم المقروء
٤٠٧	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوا كجارتا، ١٥ نوفمبر ٢٠١٩

المدير





Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.

رقم التوظيف : ١٩٦٨.٩١٥١٩٩٨.٣١٠٠٥



LAMPIRAN 13: SERTIFIKAT ICT

UJIAN SERTIFIKASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Nama : Endry Anna diberikan kepada
 NIM : 15430045
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Dengan Nilai :

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	95	A
2.	Microsoft Excel	45	D
3.	Microsoft Power Point	85	B
4.	Internet	100	A
5.	Total Nilai	81,25	B
Predikat Kelulusan		Memuaskan	



PTIPD
 19820511 200604 2 002

4 Juli 2019

Shohwatul Uyun, S.T., M.Kom.

4 Juli 2019



Standar Nilai:

Angka	Huruf	Predikat
86 - 100	A	Sangat Memuaskan
71 - 85	B	Memuaskan
56 - 70	C	Cukup
41 - 55	D	Kurang
0 - 40	E	Sangat Kurang

LAMPIRAN 14: SERTIFIKAT PKTQ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Sertifikat

Nomor : 443 /B-2/PKTQ/FITK/IV/2016

Menerangkan bahwa :

ENDRY ANNA
telah dinyatakan lulus dalam :

SERTIFIKASI AL-QUR'AN
dengan nilai **87 (A/B)**

yang diselenggarakan oleh PKTQ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta
pada tanggal 24 April 2016
Yogyakarta, 24 April 2016

a.n Dekan
Wakil Dekan III
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Ketua PKTQ
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dr. Muqowim, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19730310 199803 1 002

Afiq Fikri Almas
NIM . 13490077



LAMPIRAN 15: SERTIFIKAT SOSPEM

Nomor: UIN.02/R.3/PM.03.2/4397/2015


UIN
IAI SUNAN UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA**

Sertifikat

diberikan kepada:

Nama : ENDRY ANNA
NIM : 15430045
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Raudhotul Athfal
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Sebagai Peserta

atas keberhasilannya mengikuti seluruh kegiatan
SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI
Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2015/2016
Tanggal 24 s.d. 26 Agustus 2015 (24 jam pelajaran)

Yogyakarta, 1 September 2015

Rektor
Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama


Dr. Siti Rubajini Dzuhayatin, M.A.
NIP. 19630517 199003 2 002



LAMPIRAN 16: SERTIFIKAT OPAK



LAMPIRAN 17: SERTIFIKAT MAGANG II

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621, 512474, Fax. (0274) 586117
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>, Email: ftk@uin-suka.ac.id YOGYAKARTA 55281

Sertifikat

Nomor : B-2451/Un.02/DT.1/PP.02/06/2018

Diberikan kepada:

Nama : ENDRY ANNA
NIM : 15430045
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Nama DPL : Dra. Nadlifah, M.Pd.

yang telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan/Magang II tanggal 26 Februari s.d 18 Mei 2018 dengan nilai:

90,97 (A-)

Sertifikat ini diberikan sebagai bukti lulus Magang II sekaligus sebagai syarat untuk mengikuti Magang III.

Yogyakarta, 7 Juni 2018

a.n Wakil Dekan Bidang Akademik
Ketua Laboratorium Pendidikan,



Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I.
NIP. 19840217 200801 1 004

LAMPIRAN 18: SERTIFIKAT MAGANG III

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, Fax. (0274) 586117
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>. Email: ftk@uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

Sertifikat

Nomor: B.5088.a/Un.02/WD.T/PP.02/12/2018

Diberikan kepada:

Nama : ENDRY ANNA
NIM : 15430045
Jurusan/Pogram Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

yang telah melaksanakan kegiatan Magang III mulai tanggal 8 Oktober sampai dengan 23 November 2018 di TK Mutiara dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I. dan dinyatakan lulus dengan nilai 92,71 (A-).

Yogyakarta, 27 Desember 2018

an Wakil Dekan I,
Ketua Laboratorium Pendidikan



Fery Irganto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I.
NIP. 19840217 200801 1 004

LAMPIRAN 19: SERTIFIKAT KKN

39



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)**

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SERTIFIKAT

Nomor: B-350.3/Un.02/L.3/PM.03.2/PP3.1629/10/2018

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UIN Sunan Kalijaga memberikan sertifikat kepada:

Nama	: Endry Anna
Tempat, dan Tanggal Lahir	: Bantul, 20 April 1995
Nomor Induk Mahasiswa	: 16430045
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

yang telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integrasi-Interkoneksi Semester Pendek, Tahun Akademik 2017/2018 (Angkatan ke-96), di:

Lokasi	: Kriyan, Hargorejo
Kecamatan	: Kokap
Kabupaten/Kota	: Kab. Kulonprogo
Propinsi	: D.I. Yogyakarta

dari tanggal 04 Juli s.d. 31 Agustus 2018 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 96,45 (A). Sertifikat ini diberikan sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan status mata kuliah intra kurikuler dan sebagai syarat untuk dapat mengikuti ujian Munaqasyah Skripsi.



Yogyakarta, 02 Oktober 2018
Ketua



Prof. Dr. Phil. H. M. Amin, S.Ag., M.A.
NIP. : 195701012001121002

LAMPIRAN 20: CURRICULUM VITAE

CURRICULUM VITAE

Biodata Diri

Nama : Endry Anna
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Bantul, 20 April 1995
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat Lengkap : Sindet RT 03 Wukirsari
Imogiri Bantul Yogyakarta
No. HP/Email : 089677848130 /
aendryanna04@gmail.com

Orang Tua

Ayah : Haryono
Ibu : Sarjiyem

Riwayat Pendidikan

2000-2001 TK PKK 96 Sindet
2001-2007 SD Wukirsari
2007-2010 SMP N 1 Imogiri
2010-2013 SMA Muhammadiyah 1 Sleman
2015-Sekarang UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta