

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Kemampuan Menghafal

1. Pengertian Kemampuan Menghafal

Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang.

Menurut etimologi, kata menghafal berasal dari kata dasar hafal yang dalam bahasa Arab dikatakan al-Hifdz dan memiliki arti ingat. Maka kata menghafal juga dapat diartikan dengan mengingat.

Mengingat, menurut Wasty Soemanto berarti menyerap atau meletakkan pengetahuan dengan jalan pengecaman secara aktif. Dalam terminologi, istilah menghafal mempunyai arti sebagai, tindakan yang berusaha meresapkan ke dalam pikiran agar selalu ingat. Menghafal adalah suatu aktifitas menanamkan suatu materi di dalam ingatan, sehingga nantinya dapat diingat kembali secara harfiah. sesuai dengan materi yang asli. Menghafal merupakan proses mental untuk mencamkan dan menyimpan kesan-kesan. yang suatu waktu dapat diingat kembali ke alam sadar.

Menghafal yang dimaksud penulis, adalah menghafal al-Quran yaitu menghafalkan semua surat dan ayat yang terdapat di dalamnya, untuk dapat mengucapkan dan mengungkapkannya kembali secara lisan pada semua surat dan ayat tersebut, sebagai aplikasi menghafal al-Quran.

Pengertian menghafal atau *tahfidz* merupakan suatu proses mengingat materi yang dihafalkan harus sempurna. karena ilmu tersebut dipelajari untuk dihafalkan. Ingatan berfungsi untuk memproses sebuah informasi yang diterima manusia setiap waktu walaupun sebagian besar. terkadang informasi yang masuk diabaikan begitu saja. Sebab, informasi tersebut dianggap tidak penting. atau bahkan tidak diperlukan. Kegiatan menghafal juga merupakan sebuah proses, mengingat seluruh materi ayat harus dihafal dan diingat secara sempurna.⁵

Kata menghafal juga berasal dari kata *حفظ - يحفظ - حفظ* yang berarti menjaga, memelihara dan melindungi.⁶ Dalam kamus Bahasa Indonesia kata menghafal berasal dari kata hafal yang artinya telah masuk dalam ingatan tentang pelajaran atau dapat mengucapkan di luar kepala tanpa melihat buku atau catatan lain. Kemudian mendapat awalan *me-* menjadi menghafal yang artinya adalah berusaha meresapkan ke dalam pikiran agar selalu ingat.⁷

Kata menghafal dapat disebut juga sebagai memori. Dimana apabila mempelajarinya maka membawa seseorang pada psikologi kognitif. terutama bagi manusia sebagai pengolah informasi. Secara singkat memori melewati tiga proses yaitu perekaman, penyimpanan dan pemanggilan.⁸

Metode hafalan (*makhfudzat*) adalah suatu teknik yang digunakan oleh seorang pendidik dengan menyerukan peserta didiknya untuk

5 Wiwi Alawiyah Wahid, *Cara Cepat Bisa Menghafal Al-Qur'an*. (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 14-15.

6 Zuhairi, *Metodologi Pendidikan Agama*. (Solo: Ramadhani, 1993), 66

7 Mahmud Yunus, *Kamus Arab-Indonesia*, (Jakarta: Mahmud Yunus Wadzuhryah), 1990, 105.

8 Desy anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amelia, 2003), 318.

menghafalkan sejumlah kata-kata (*mufradat*) atau kalimat-kalimat maupun kaidah-kaidah.⁹

Penerapan metode menghafal pada kegiatan belajar mengajar tentu tidak lepas dari aspek kelebihan dan kekurangan dari metode tersebut. Namun, kedua aspek tersebut dapat menjadi acuan sejak awal oleh guru.

Jika dilihat dari sifat maupun bentuknya, metode menghafal bisa dikategorikan sebagai pekerjaan rumah yang sering disebut sebagai metode resitasi, hal ini berdasarkan waktu pelaksanaan menghafal ini dimana siswa menghafalkan di luar jam pengajaran di kelas.

1. Karakteristik Metode Menghafal

Metode menghafal mempunyai beberapa kelebihan. Kelebihan dari metode menghafal adalah:

- a. Menumbuhkan minat baca siswa dan lebih giat dalam belajar.
- b. Pengetahuan yang diperoleh siswa tidak akan mudah hilang karena sudah dihafalnya.
- c. Siswa berkesempatan untuk memupuk perkembangan dan keberanian bertanggung jawab serta mandiri.¹⁰
- d. Membangkitkan rasa percaya diri.
- e. Belajar dengan cara menghafal adalah sederhana dan mudah.
- f. Sebagai solusi ketika terjadi kecemasan atau perasaan tidak mampu menguasai dalam memahami materi pelajaran, dapat mencoba dikuasai dengan menghafalkannya.

⁹ Abdul Mujib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 2006), 209.

¹⁰ Armei Arif, *Pengantar Ilmu Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Press, 2001), 166.

- g. Selain memiliki kelebihan, metode menghafal juga mempunyai beberapa kelemahan.

Kelemahan tersebut yaitu:

- a. Pola pikir seseorang cenderung statis karena hanya mengetahui apa yang dihafalnya saja.
- b. Tidak dapat berargumentasi menurut pemahamannya sendiri. Karena argumen yang ia sampaikan di sekolahnya hanya dari hasil menghafal materi pelajaran.
- c. Kesulitan menuangkan ide-ide atau gagasan-gagasannya. karena tidak terbiasa.
- d. Terkadang menghafal hanya bersifat sementara di otak. Karena biasanya ingatannya hanya digunakan dan diperlukan ketika akan menghadapi ulangan saja. Setelah itu terabaikan.
- e. Menghafal materi yang sukar dapat mempengaruhi ketenangan mental.¹¹
- f. Kurang tepat diberikan kepada siswa yang mempunyai latar belakang berbeda-beda dan membutuhkan perhatian yang lebih.

Ada tiga tahapan tentang ingatan seseorang, sebagaimana berikut :

- 1) Memasukkan informasi ke dalam ingatan

Memasukkan informasi ke dalam ingatan atau yang disebut *encoding*. *Encoding* ialah suatu proses memasukkan data-datas informasi ke dalam ingatan. Proses ini melalui dua alat indera manusia, yaitu menggunakan pendengaran dan penglihatan.

11 Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003), 190.

2) Penyimpanan informasi atau materi ke dalam memori

Informasi yang masuk disimpan di dalam gudang memori. Gudang memori ini terletak di dalam memori jangka panjang. Gudang memori tersebut menyimpan dan memasukkan semua informasi yang diterima dan tidak akan pernah hilang atau rusak. Proses penyimpanan informasi mempunyai dua metode, sebagaimana berikut :

- a) Bersifat otomatis, yang pada umumnya merupakan pengalaman-pengalaman yang istimewa dan luar biasa, sehingga dikenal dan bisa dengan baik diterima.
- b) Proses penyimpanannya harus diupayakan kesungguhan, karena informasi tersebut telah dianggap penting dan sangat diperlukan pengamatan serius.¹²

3) Pengungkapan Kembali

Hafalan yang telah disimpan ke dalam gudang memori membutuhkan pengulangan kembali. Adakalanya, hal ini dilakukan sekaligus atau langsung ingat, namun terkadang membutuhkan pancingan supaya hafalan teringat kembali. Ketika sedang menghafal QS. Al-Fatihah misalkan, maka urutan-urutan ayat sebelumnya secara otomatis menjadi pancingan terhadap ayat-ayat selanjutnya. Maka dari itu biasanya lebih sulit untuk

12 Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003), 14-15.

mengungkapkan atau menyebutkan ayat-ayat yang terletak sebelumnya ketimbang ayat yang terletak sesudahnya.

Dalam kegiatan menghafal, selalu mengarah pada suatu aktivitas yang mendorong anak untuk mencapai suatu tujuan pengajaran. Menurut Nana Sudjana, yang dikutip oleh Oemar Hamalik prinsip-prinsip belajar mengajar adalah:

- a) Belajar senantiasa bertujuan yang berkenaan dengan pengembangan perilaku siswa.
- b) Belajar didasarkan atas kebutuhan dan situasi tertentu.
- c) Belajar didasarkan atas latihan daya-daya, membentuk hubungan asosiasi, dan melalui penguatan.
- d) Belajar membutuhkan bimbingan, baik secara langsung dari guru maupun tidak langsung, misalnya melalui pengalaman-pengalaman yang lain.
- e) Belajar dipengaruhi oleh faktor individu dan faktor dari luar individu.
- f) Belajar sering dihadapkan pada suatu persoalan yang perlu dipecahkan.¹³

Dari beberapa prinsip belajar di atas dapat diketahui bahwa dengan latihan daya-daya secara teratur serta bimbingan dari guru yang baik, maka akan dapat mencapai tujuan pengajaran yang sesuai dengan harapan.

Para ahli ilmu jiwa daya mengungkapkan bahwa manusia mempunyai daya-daya misalnya mengingat, mengenal, dan sebagainya. Untuk melatih

¹³Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1999), 54.

daya tersebut seseorang harus melakukannya dengan menghafal kata-kata, angka, dan istilah asing. Oleh karena itu, menurut jiwa-jiwa daya adalah berupa daya-daya serta latihan daya-daya. Untuk melatih serta mempertajam daya pikiran tersebut, maka harus melatihnya dengan memecahkan masalah dari yang sederhana sampai yang kompleks.¹⁴

Belajar dengan cara menghafal ini merupakan aktivitas yang menanamkan suatu materi verbal kedalam ingatan, sehingga nantinya dapat diproduksi secara harfiah sesuai dengan materi yang asli dan adanya skema kognitif yang berarti bahwa dalam ingatan orang tersimpan secara baik semacam program informasi yang dapat diputar kembali pada waktu yang dibutuhkan.

Dalam menghafal ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan, yaitu mengenai tujuan, pengertian, dan ingatan. Menghafal tanpa tujuan menjadi tidak terarah, menghafal tanpa pengertian akan menjadi kabur, menghafal tanpa perhatian adalah kacau, dan menghafal tanpa ingatan adalah sia-sia.¹⁵

2. Manfaat Menghafal

a. Mengasah daya ingat

Otak anak terbiasa di latih untuk menyimpan banyak informasi penting dan bermanfaat.

b. Melatih konsentrasi

14 Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 17.

15 Wiwi Alawiyah Wahid, *Cara Cepat Bisa Menghafal Al-Qur'an*. (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 14-15

Agar bisa menghafal dengan baik di butukan konsentrasi yang tinggi. Anak harus bisa memusatkan perhatian pada obyek hafalannya secara tak langsung menghafal mengajari anak agar dia berkonsentrasi dengan baik.

c. Belajar pemahaman

Agar obyek hafalan bisa disimpan dalam waktu lama, anak harus bisa memahami setiap kata dalam hafalannya dengan kata lain, belajar menghafal melatih anak untuk memahami sesuatu. Jika dia mendapatkan informasi maka dia harus mencerna terlebih dahulu sebelum diterima.

d. Menumbuhkan kepercayaan diri

Pengucapan kembali sesuatu yang dihafalkan merupakan prestasi sendiri buat anak, sehingga menimbulkan kebanggaan buatnya. Bahkan, ia tak segan-segan menunjukkan kemampuan dan ketrampilannya kepada orang lain. Semua itu bisa memupuk rasa percaya dirinya.

e. Melatih Kemampuan Berbahasa.

Anak bisa melatih kemampuan berbahasanya. Dia bisa menghafal ribuan kosa kata. Dia juga mengerti bagaimana sebuah kalimat disusun, bagaimana menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kelak, anak terampil menggunakan bahasa yang baik.

3. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Menghail

Menghafal atau mengingat tidak sama dengan belajar. Hafal atau ingat akan sesuatu belum menjamin bahwa dengan demikian orang sudah belajar dalam arti yang sebenarnya. Sebab untuk mengetahui sesuatu tidak cukup hanya dengan menghafal saja, tetapi harus dengan pengertian.¹⁶

Ingatan atau menghafal terhadap bahan-bahan yang telah dipelajari dipengaruhi oleh berbagai faktor:

Menurut Williams dan Knox antara lain menyetengahkan faktor yang dinamis yang mempengaruhi ingatan /menghafal.

- a. Reproduksi ingatan dipengaruhi oleh nama nama obyek
- b. Ingatan mengarah pada simetrisasi dan kesederhanaan, kesempurnaan.
- c. Gambaran-gambaran yang dipengaruhi oleh proses-proses yang terorganisir.¹⁷

Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas menghafal siswa, menurut Issetyadi, berasal dari faktor internal dan eksternal.

- a. Faktor internal antara lain:
 - a. Kondisi emosi.
 - b. Keyakinan (belief),
 - c. Kebiasaan (habit). dan cara memproses stimulus.
- b. Faktor eksternal, antara lain:
 - a. lingkungan belajar. dan
 - b. Nutrisi tubuh.

16 M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda karya, 2011), 88

17 Ki Fudyartanta, *Psikologi Umum* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011), 323.

Berdasarkan pendapat Alfi dalam buku Imaluddin, faktor – faktor yang mendukung dan meningkatkan kemampuan menghafal Al-Our'an sebagai berikut:

- a. Motivasi dari menghafal.
- b. Mengetahui dan memahami arti atau makna yang terkandung
- c. Pengaturan dalam menghafal.
- d. Fasilitas yang mendukung,
- e. Otomatisasi hafalan. dan
- f. Pengulangan hafalan.

4. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghafal

Untuk mempelajari sesuatu dibutuhkan kemampuan untuk menghafal. Apabila ia tidak lancar dalam membaca, maka ia akan mengalami kesulitan dalam pekerjaannya atau pelajarannya. Kesukaran itu akan semakin bertambah apabila ia semakin meningkat dalam tahap pelajarannya.¹⁸

Ada 8 tingkatan dalam belajar membaca :

- a. Membaca dengan sekedar membaca huruf-huruf yang ada dalam bacaan.

Membaca pada tingkatan ini adalah seseorang yang sedang membaca hanya melafalkan kalimat-kalimat bacaan tanpa mengerti akan maksudnya.

- b. Membaca satu unit fikir

Untuk meningkatkan kemampuan membaca harus memperhatikan satu unit fikir di dalam menghafal. Artinya di dalam menghafal tidak

¹⁸ Imaluddin Ismail, *Pengembangan Kemampuan Belajar Anak-Anak*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1980), 72.

memperhatikan kata demi kata, akan tetap menangkap beberapa kata yang mempunyai arti khusus. lalu dari kata-kata yang ditangkap tadi yang tidak berurutan sesuai susunan kalimatnya berusaha mengerti isi bacaan tersebut.

c. Menghafal dengan cepat

Membaca dengan cepat akan semakin cepat memahami isi buku yang dibaca. Seseorang yang lambat dalam membaca akan lambat dalam memahami isi buku tersebut. akan tetapi apabila membaca dengan keadaan cepat, maka akan cepat pula seseorang akan dapat memahami isi buku tersebut.¹⁹

B. Pengertian Sifat Mustahil Bagi Allah Swt.

Sebagai umat islam seharusnya mengetahui sifat wajib dan mustahil yang dimiliki oleh Allah Swt , bahwa Allah Swt memiliki segala sifat kesempurnaan dan maha suci dari segala sifat kekurangan. Dari kajian tersebut dapat di ambil pengertian bahwa anak harus mampu menghafal sifat-sifat Allah baik Sifat wajib dan mustahil bagi Allah (Iman Kepada Allah Swt). Sifat mustahil bagi Allah SWT berarti sifat-sifat yang secara akal tidak mungkin dimiliki Allah SWT. Sifat-sifat mustahil merupakan kebalikan dari sifat-sifat wajib bagi Allah SWT. Sifat-sifat mustahil bagi Allah SWT jumlahnya sama dengan sifat-sifat wajib bagi Allah.²⁰

19 Hasbullah Thabrany, *Rahasia Sukses Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), 95-97

20. Ali Mustahib elyas dkk. *Pendidikan Agama Islam* . Pusat kurikulum dan perbukuan kementerian pendidikan nasional 2011.

Dalam arti yang lain sifat Mustahil bagi Allah yaitu sifat yang tidak layak dan tidak mungkin ada pada Allah dan sekiranya terdapat sifat tersebut akan melemahkan derajat Allah.²¹

Wajib pula bagi tiap muslimin dan muslimat mengetahui akan sifat - sifat yang mustahil bagi Allah Swt, yang menjadi lawan dari pada sifat 20 (dua puluh) yang merupakan sifat wajib bagiNya, berikut sifat - sifat yang mustahil bagiNya :

- 1) 'Adam, artinya tiada (bisa mati)
- 2) Huduth. artinya baharu (bisa di perbaharui)
- 3) Fana', artinya binasa (tidak kekal/mati)
- 4) Mumathalatuhi Lilhawadith. artinya menyerupai akan makhlukNya
- 5) Qiyamuhu Bighayrih, artinya berdiri dengan yang lain (ada kerjasama)
- 6) Ta'addud, artinya berbilang – bilang (lebih dari satu)
- 7) 'Ajz. artinya lemah (tidak kuat)
- 8) Karahah, artinya terpaksa (bisa di paksa)
- 9) Jahl. artinya jahil (bodoh)
- 10) Maut, artinya mati (bisa mati)
- 11) Syamam. artinya tuli
- 12) 'Umy, artinya buta
- 13) Bukm. artinya bisu
- 14) Kaunuhu 'Ajizan, artinya lemah (dalam keadaannya)
- 15) Kaunuhu Karihan. artinya terpaksa (dalam keadaannya)

²¹ *sifat-sifat-wajib-mustahil-dan-jaiz* <http://yhanyoung.blogspot.com/> tgl 04-12-2013.

- 16) Kaunuhu Jahilan, artinya jahil (dalam keadaannya)
- 17) Kaunuhu Mayyitan, artinya mati (dalam keadaannya)
- 18) Kaunuhu Asam, artinya tuli (dalam keadaannya)
- 19) Kaunuhu A'ma, artinya buta (dalam keadaannya)
- 20) Kaunuhu Abkam, artinya bisu (dalam keadaannya)

C. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran *Puzzle* Kata

1. Pengertian Tentang Media Pembelajaran

Menurut Heinich, Molenda, dan Russell media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti *perantara*, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).²²

Dalam buku Sri Anitah beberapa ahli yang berpendapat tentang pengertian media diantaranya Menurut Webster Dictionary media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang , atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal.²³

Menurut Briggs, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong anak untuk belajar. Secara lebih utuh media pembelajaran dapat di definisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

²² Badru Zaman, dkk. *Media dan Alat Pembelajaran* (Jakarta :Universitas Terbuka), 2007:1.29.

²³ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pressindo, 2009), 5.

Menurut Fajarwati media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Pada hakikatnya proses belajar-mengajar merupakan suatu bentuk komunikasi dimana siswa tidak hanya terpaku pada penjelasan guru, tetapi siswa juga dapat menggunakan media-media penunjang pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia adalah suatu metode pembelajaran dengan menggunakan perangkat multimedia sebagai sarana utamanya.

Dari berbagai pendapat tersebut di atas bahwa masih terdapat beberapa pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli, antara lain sebagai berikut: (1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, (2) Sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti: buku, film, video, slide, (3) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya.

Dengan mengoptimalkan penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal. Guru dan anak didik sama-sama bisa belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran. Kolaborasi antara materi pelajaran, strategi, anak didik dan guru merupakan syarat penting dalam penerapan media pembelajaran. Sebagus apapun media yang digunakan tanpa didukung metode yang tepat dan guru yang terampil menggunakan media pastilah media tersebut tidak efektif.²⁴

²⁴ Badru Zaman, dkk. *Media dan Alat Pembelajaran* (Jakarta :Universitas Terbuka), 4.4

Untuk itu dalam memilih media perlu dipertimbangkan beberapa aspek kesesuaian, mutu media serta ketrampilan guru dalam menggunakan media tersebut.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Pada kegiatan belajar perlu diketahui bahwa untuk menggunakan media pembelajaran perlu mengetahui terlebih dulu mengetahui macam-macam media pembelajaran antara lain sebagai berikut :

A. Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat di lihat. media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*).

1. Media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*).

Media yang diproyeksikan adalah media yang digunakan sebagai alat proyeksi di sebut dengan proyektor. Sedangkan penggunaannya untuk menayangkan gambar gerak maupun gambar diam dan tulisan yang akan tampak pada layar (screen). Alat ini membutuhkan aliran listrik dan membutuhkan ruangan tertentu yang cukup memadai, baik dari segi ukuran maupun intensitas cahayanya.

2. Media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*).

Media yang tidak dapat diproyeksikan terdiri atas media gambar diam atau mati, media grafis, media model, dan media realia yaitu :

- a. Gambar diam atau gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik atau seperti fotografik.
- b. Media grafis adalah media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengomunikasikan pesan-pesan pembelajaran.
- c. Media model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam mempelajari TK, media ini merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang jauh, objek yang kecil, objek yang terlalu mahal, objek yang jarang ditemukan atau objek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dipelajari wujud aslinya.
- d. Media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak. Realia ini merupakan benda yang sesungguhnya, seperti mata uang, binatang, yang tidak berbahaya.

B. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditik (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio berupa program kaset suara dan program radio.

Menurut arif S.sadiman dkk.' Media audio suatu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan

dituangkan ke dalam lambang-lambang auditik, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa latin) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media dapat kita kelompokkan dalam media ini antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasan.²⁵

C. Media Audiovisual

Media audiovisual ini adalah merupakan media audio dan media visual atau disebut media pandang. Contoh dari media audiovisual ini diantaranya program televisi atau video pendidikan/instruksional, program slide suara, dan sebagainya.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang langka
- b. Membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep konkret
- d. Memberi kesamaan persepsi
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- g. Memberi suasana yang belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik.

Selain fungsi diatas. Livie dan Lentz(1982) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran yaitu:

25 Arif S. Sadiman dkk. *Media Pendidikan* (Jakarta PT. Raja Grafindo persada, 2008), 49

1. fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar akan berkonsentrasi pada isis pelajaran
2. fungsi afeksi maksudnya media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar.
3. fungsi kognitif yaitu mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mendengar informasi
4. fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Dari empat fungsi visual, dapat dikatakan bahwa belajar dari pesan visual memerlukan keterampilan tersendiri. tehnik afektif adalah tehnik untuk memahami tehnik pesan visual. yang terbagi dari beberapa fase seperti dibawah ini:

- a. Fase difrensiasi. yaitu dimana pembelajar mula-mula mengamati, mengidentifikasi dan menganalisis
- b. Fase integrasi yaitu di mana pembelajar menempatkan unsure-unsur visual secara serempak. menghubungkan pesan-pesan visual kepada pengalaman pengalamannya.
- c. Kesimpulan. yaitu dari pengalaman visualisasi untuk kemudian menciptakan konseptualisasi baru dari apa yang mereka pelajari sebelumnya.²⁶

26 Diko Hartan <http://der-traumer.blogspot.com/2012/09/pengertian-tujuan-manfaat-dan-fungsi.htm> 0.40, 30-10-2014

4. Pengertian Tentang Media *Puzzle* Kata

Puzzle merupakan suatu game dengan template berbentuk segi empat yang terdiri dari kumpulan kotak-kotak berwarna hitam putih serta dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Untuk menyelesaikan permainan ini, keseluruhan kotak yang berwarna putih harus terisi dengan kata-kata yang tersedia dalam kumpulan kata yang ada.

Media *puzzle* Menurut Adenan dinyatakan bahwa *puzzle* dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat.

Tarigan menyatakan bahwa pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, *puzzle*, crosswords *puzzle*, anagram dan palindron. *Puzzle* dan permainan untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil. *Puzzle* adalah salah satu cara yang dapat menarik karena cara ini dapat memotivasi siswa untuk menyukai materi sifat mustahil Allah SWT.

Puzzle merupakan alat peraga edukatif yang telah diciptakan Maria Montessori dengan berbagai macam dan jenis *puzzle*. Macam dan jenis *puzzle* ada yang mudah, sedang dan ada yang sulit, *puzzle* yang mudah terdiri dari 1-4 potongan, *puzzle* yang sedang terdiri dari 6-10 potongan dan untuk *puzzle*

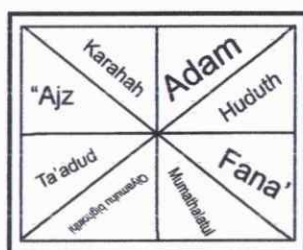
yang sulit terdiri dari 15-30 potongan tergantung macam dan ukuran *puzzle* itu sendiri.²⁷

Kegunaan *puzzle* untuk memudahkan anak mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri, *puzzle* juga dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berupa *puzzle* dapat dijadikan sebagai media menghantarkan pengetahuan anak tentang konsep-konsep bidang kemampuan dasar, jenis dan macam-macam *puzzle* diantaranya :

a. *Puzzle Geometri*

Puzzle geometri merupakan alat peraga edukatif yang berbentuk kepingan-kepingan geometri. Seperti pada gambar dibawah ini ;



b. *Puzzle Binatang*

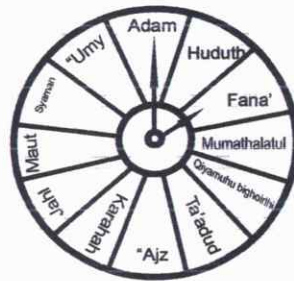
Leg puzzle atau teka-teki ini untuk dimainkan anak usia 5 tahun. Permainan ini dari triplek yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama. Satu bagian di buat lukisan sederhana. misalnya gambar kelinci atau gambar lainnya. Kemudian triplek yang dilukis di potong menjadi 10-12 kepingan dengan tujuan agar anak mengenal bentuk. melatih daya

²⁷ Badru Zaman, dkk. *Media dan Alat Pembelajaran* (Jakarta :Universitas Terbuka), 6.

pengamatan dan daya konsentrasi anak, serta melatih ketrampilan jari-jari anak. Cara kerjanya adalah keping-keping diambil, kemudian dicoba dikembalikan menurut bentuk semula.

c. *Puzzle Jam*

Puzzle ini dibuat dari tripleks ukuran 30 x 20 cm, sesuai untuk usia 5-6 tahun. Papan terbuat dari bahan yang sama, diberi gambar sebuah jam lengkap dengan jarum penunjuk. Potongan yang diberi angka dapat dilepas pasang. Tujuan permainan ini adalah agar anak dapat mengenal waktu dan mengenal lambang bilangan, mengatur dengan arah jarum jam. Cara kerjanya adalah keping-keping diambil, kemudian anak diminta menyusun kembali angka-angka sesuai dengan arah jarum jam, seperti dalam gambar dibawah ini :



5. *Pengertian Kata*

Penggunaan arti kata menurut kajian fonologi kata adalah bentuk yang mempunyai susunan fonologi yang tetap atau stabil. Dan menurut kajian morfologi kata adalah satuan terbesar dalam kajian morfologi yang terbentuk atau dibentuk melalui salah satu proses pembentukan kata.²⁸

²⁸ Chaer, A. *Leksikologi&Leksikografi Indonesia*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), 9-10.

Sedangkan menurut *Sumadi* mengatakan kata adalah satuan terkecil yang sudah dapat berdiri sendiri atau berdiri sendiri bebas secara morfologis.²⁹

Dari segi konsep umum kata dari berbagai ilmu linguistik, bahwa kata merupakan bentuk yang, kedalam mempunyai susunan fonologi yang stabil dan tidak berubah, dan keluar mempunyai kemungkinan mobilitas di dalam kalimat.³⁰

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *puzzle* kata adalah pola gambar tertentu yang dibuat dari tripleks atau bahan yang lain kemudian dilukisi gambar/media tertentu yang kemudian dipotong-potong menjadi kepingan-kepingan dan dapat disusun kembali menjadi bentuk semula dan bisa di beri angka atau lambang bilangan sesuai dengan jumlah potongan yang dikehendaknya pada lukisan atau media tersebut.

6. Fungsi atau kegunaan *puzzle* kata

Nani, mengemukakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi permainan *puzzle* ini berfungsi untuk:

- a. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar.
- c. Memperkuat daya ingat.
- d. Mengenalkan anak pada konsep hubungan.

²⁹ Sumadi. *Morfologi Bahasa Indonesia*. (Malang: Universitas Negeri Malang, 2010), 19.

³⁰ Chaer, A. *Morfologi Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 9-10.

e. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri).³¹

7. Langkah-Langkah Penerapan Media *Puzzle* Kata

Guru memberi materi tentang sifat mustahil bagi Allah SWT. Kemudian guru menjelaskan sifat mustahil bagi Allah SWT, anak-anak diajak menggunakan media *puzzle* kata dalam mengenal dan menghafal sifat mustahil bagi Allah SWT, setelah itu guru mendemonstrasikan bagaimana menggunakan media *puzzle* kata kepada siswa. Selanjutnya anak dikelompokkan menjadi tiga atau empat masing-masing terdiri dari lima anak. masing kelompok bertugas menyusun kembali potongan-potongan *puzzle* yang telah ada, kemudian masing-masing kelompok mendiskusikan sifat mustahil bagi Allah SWT yang ada dalam *puzzle* kata. pada masing-masing kelompok tersebut.

Jadi, agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera.

Adapun cara membuat *puzzle* kata adalah terlebih dahulu guru hendaknya menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti pola *puzzle*, kertas HVS, penggaris, pensil, ballpoint, spidol, dan penghapus.

Adapun prosedur pelaksanaan kegiatannya sebagai berikut :

a. Menulis kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.

³¹ Hani Epeni, *Pengertian Puzzle* <http://kuliah.itb.ac.id/22/12/2013>.

- b. Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata – kata yang telah dipilih dan hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- c. Membuat pertanyaan – pertanyaan yang jawabannya adalah kata – kata yang telah dibuat atau yang mengarah pada kata-kata tersebut.
- d. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- e. Memberikan batas waktu untuk menyusun puzzle tersebut.
- f. Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok membacakan hasilnya secara bergantian.
- g. Mengoreksi hasil kerja kelompok dan memberi reward kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.³²

Permainan *puzzle* sangat menarik bila dikaitkan dengan materi sifat mustahil Allah. Selain itu peserta didik juga tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran, karena mereka dapat belajar sambil bermain. Dengan strategi kerja kelompok maka media *puzzle* kata mudah dilakukan oleh peserta didik. Permainan *puzzle* kata yang berupa tulisan tersebut diperlihatkan dalam pembelajaran materi sifat mustahil Allah bertujuan untuk melatih daya ingat tentang materi yang telah diajarkan. Permainan ini dapat menimbulkan semangat kerjasama dan kreativitas siswa serta melatih mereka untuk berfikir sistematis.

Dari uraian diatas menyatakan bahwa media *puzzle* kata merupakan media pembelajaran yang cocok dan tepat dalam membantu peserta didik belajar aktif serta membuat peserta didik berfikir mandiri sehingga peserta didik dapat mencapai prestasi belajar pada materi sifat mustahil bagi Allah.

³² Melvin L. Silberman. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa, 2010), 238-239.

Dengan demikian penggunaan media *puzzle* kata dapat mengarahkan perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru sehingga tidak menutup kemungkinan peserta didik memperoleh dan mengingat materi pelajaran semakin besar dan pada akhirnya akan mengantarkan peserta didik pada penguasaan penuh.

8. Manfaat Media *Puzzle* Kata Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Menghafal Sifat Mustahl Bagi Allah

Salah satu diantara masalah dalam bidang pendidikan adalah pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru. Guru lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik.

Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, untuk mengembangkan kemampuan berfikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif dan logis, serta kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individu dan klasikal.

Permainan yang digunakan dalam kerja kelompok ini adalah dengan media *Puzzle*. *Puzzle* kata merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu menyusun kepingan-kepingan puzzle menjadi bentuk utuh, sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk.

Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar peserta didik, karena dengan penggunaan media ini melibatkan peserta didik aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya, sehingga memberikan kontribusi pada prestasi belajar siswa. Untuk mencapai prestasi belajar peserta didik sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan

beberapa faktor yang mempengaruhinya, kenyataan di lapangan masih banyak ditemui bahwa guru menguasai materi pelajaran dengan baik tetapi tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, selain itu media *puzzle* kata mempunyai manfaat sebagai berikut :

- a. Merangsang kreativitas peserta didik dalam menemukan jawaban dengan berfikir kritis melalui ketrampilan belajarnya. Proses belajar berlangsung menyenangkan, serius tapi santai sehingga menambah wawasan dan mengasah kemampuan otak.
- b. Mengembangkan sikap menghargai pendapat dari sesama peserta didik, toleransi bila argumen antara peserta didik satu dengan yang lainnya berbeda, bertanggung jawab dan disiplin dalam mengerjakan tugas.
- c. Merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara individual maksudnya peserta didik harus memahami betul materi yang diajarkan agar dalam kerja kelompok dan tes akan mendapatkan nilai yang sempurna.
- d. Setiap pengajaran yang dilaksanakan dengan media *puzzle* kata akan membangkitkan motivasi belajar yang ada pada diri peserta didik sehingga mencapai penguasaan penuh.
- e. Dalam proses belajar mengajar materi sifat mustahil bagi Allah dengan menggunakan media *puzzle* kata memberikan kesempatan dan menuntut peserta didik terlibat aktif di dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian diatas menyatakan bahwa media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang cocok dan tepat dalam membantu peserta didik belajar

aktif serta membuat peserta didik berfikir mandiri sehingga peserta didik dapat mencapai prestasi belajar pada materi sifat mustahil Allah.

Dengan demikian penggunaan media *puzzle* dapat mengarahkan perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru sehingga tidak menutup kemungkinan peserta didik memperoleh dan mengingat materi pelajaran semakin besar dan pada akhirnya akan mengantarkan peserta didik pada penguasaan penuh.

Berdasarkan penalaran penulis diatas, maka dapat disimpulkan sementara bahwa media *puzzle* kata dapat meningkatkan prestasi belajar sifat mustahil bagi Allah yang disampaikan.