

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian tentang Kemampuan Menghafal

1. Pengertian Kemampuan Menghafal

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:

1. Belajar senantiasa bertujuan yang berkenaan dengan pengembangan perilaku siswa.
2. Belajar didasarkan atas kebutuhan dan situasi tertentu.
3. Belajar didasarkan atas latihan daya-daya, membentuk hubungan asosiasi, dan melalui penguatan.
4. Belajar membutuhkan bimbingan, baik secara langsung dari guru maupun tidak langsung, misalnya melalui pengalaman-pengalaman yang lain.
5. Belajar dipengaruhi oleh faktor individu dan faktor dari luar individu.
6. Belajar sering dihadapkan pada suatu persoalan yang perlu dipecahkan.¹²

¹²Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1999), 54.

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.¹³

1. Manfaat menghafal

a. Mengasah daya ingat

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

b. Melatih konsentrasi

Agar bisa menghafal dengan baik di butuhkan 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.

¹³ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1999), 18.

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.

2. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Menghafal

Menghafal/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.¹⁴

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

Menurut Williams dan Knox antara lain mengetengahkan 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.¹⁵

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

¹⁴ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosda karya, 2011), 88

¹⁵ Ki Fudyartanta, *Psikologi Umum* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011), 323

Faktor internal antara lain:

- a. Kondisi emosi,
- b. Keyakinan (belief),
- c. Kebiasaan (habit), dan cara memproses stimulus.

Faktor eksternal, antara lain:

- a. lingkungan belajar, dan
- b. nutrisi tubuh.

Berdasarkan pendapat Alfi dalam buku Imaluddin, faktor-faktor yang mendukung dan meningkatkan kemampuan menghafal Al-Qur'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.

3. 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.¹⁶

¹⁶ Imaluddin Ismail, *Pengembangan Kemampuan Belajar Anak-Anak*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1980), 72.

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 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.¹⁷

B. Kajian tentang Huruf Hijaiyah

1. Adapun hafalan huruf hijaiyah yang harus dihafalkan adalah:

Jumlah huruf hijaiyah atau Al-Qur'an dapat dibedakan menjadi tiga:

¹⁷Hasbullah Thabrany, *Rahasia Sukses Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), 95-97

- a. Berdasarkan sebutan nama aslinya= 30 huruf

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف
ق ك ل م ن و ه لا ا ي

- b. Berdasarkan bentuk aslinya= 29 huruf (tidak termasuk لا karena berasal dari ل dan ا)

- c. Berdasarkan bunyi bacaannya=28 huruf (tidak termasuk لا dan ء , jika ada tanda baca maka= laa dan a-i-u=alif.¹⁸

2. Upaya meningkatkan kemampuan menghafal huruf hija'iyah

- 1) Bermain dan belajar merupakan dua kegiatan yang berlangsung secara simultan
- 2) Perubahan tingkah laku pada diri seorang anak yang terjadi melalui kegiatan bermain
- 3) Upaya membantu perubahan tingkah laku pada diri seorang anak dapat dilakukan melalui perlibatan dalam permainan
- 4) Interaksi pembelajaran dengan bermain melibatkan secara serentak tubuh, indera, otak, jiwa, dan bahasa seorang anak.
- 5) Semakin banyak aspek yang dilibatkan dalam pembelajaran semakin banyak jenis kecerdasan yang dirangsang.
- 6) Semakin tinggi intensitas pelibatan maka semakin tinggi intensitas rangsangan kecerdasan.¹⁹

¹⁸KH. M. Basori Alwi Murtadho, *Pokok-pokok Ilmu Tajwid* (Malang: CV. Rahmatikan Singosari, 2001) diakses tanggal 4 Januari 2014.

¹⁹www. Google. com. diakses tanggal 20 Desember 2013.

C. Kajian tentang Media *Puzzle*

1. Pengertian Media

Dalam Hamdani kata Media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Selain itu kata media juga berasal dari bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dari pengertian di atas adalah perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan.²⁰

Menurut Briggs dan Leslie (1979) dalam Hamdani media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide(gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.²¹

Menurut Gerlach dan Ely (1971) dalam Hamdani mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.²²

Menurut Wijaya dan Rusyan "media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas

²⁰Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV PustakaSetia, 2011), 243.

²¹Ibid, 244.

²²Ibid, 245.

makna/pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan sempurna".²³

Menurut Sudjana, penggunaan media pembelajaran dalam setiap proses belajar mengajar mempunyai manfaat antara lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa
- b. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.²⁴

Menurut Sudjana dalam memilih media sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran.
- b. Dukungannya terhadap isi bahan pelajaran.
- c. Kemudahan memperoleh media.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa.²⁵

Menurut Margareth dalam Hamdani ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk penggunaan media, yaitu :

²³Rusyanwijaya, *Kemampuan Dasar Guru Dalam PBM* (Bandung: Remaja Roesda karya, 1992), 137.

²⁴Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 1990), 2.

²⁵Ibid., 4.

- a. Ciri fiksatif, yaitu menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan suatu peristiwa atau objek tanpa mengenal waktu (dapat di putar kapan pun sesuai kebutuhan).
- b. Ciri manipulasi, media harus mampu memanipulasi atau mengubah suatu objek yakni kejadian dapat di percepat dan di perlambat dengan cara mengedit hasil rekaman sehingga dapat menghemat waktu saat pembelajaran di kelas.
- c. Ciri distributif, media dapat ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan dan kejadian tersebut di sajikan kepada sejumlah besar siswa.²⁶

Dari beberapa definisi para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide(gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer yang berisi kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan sempurna.

²⁶Hamdani, *Strategi Belajar mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 254.

2. Media *Puzzle*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *puzzle* adalah teka-teki. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 atau 4-6 potong yang terbuat dari potongan kayu atau lempeng karton. Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dalam menyusun *puzzle* harus dengan sabar, tekun, dan teliti yang dilakukan oleh anak sehingga mendapatkan kepuasan tersendiri bagi anak yang dapat menyusun dengan tepat. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi bagi anak untuk menemukan hal-hal yang baru.²⁷

Berikut ini terdapat beberapa manfaat Media *puzzle* yang antara lain:

1. Meningkatkan keterampilan kognitif, maksudnya adalah kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.
2. Meningkatkan keterampilan motorik halus. Dalam proses pembelajaran anak akan terampil menggunakan jari-jari tangannya untuk memasang *puzzle*.
3. Melatih kemampuan nalar. *Puzzle* akan melatih nalar anak contohnya yaitu bagaimana memasang tangan dan kaki pada *puzzle* manusia.

²⁷www.kafegalita.com. Diakses tanggal 23 Desember 2013.

4. Melatih kesabaran.

Tingkat kesabaran anak akan meningkat karena membutuhkan waktu yang cukup lama bagi anak balita.

5. Pengetahuan melalui *puzzle*. Anak akan belajar mengenai banyak hal seperti warna, jenis hewan dsb.

6. Meningkatkan keterampilan sosial. *Puzzle* dapat dimainkan lebih dari satu anak. Sehingga dalam kelompok anak akan belajar saling membantu dan berinteraksi dengan teman.²⁸

3. Langkah-langkah Media *Puzzle*

Media *puzzle* memiliki langkah pembelajaran yang dapat diterapkan dikelas.

Langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1. Merangkai *puzzle* dengan jumlah potongan yang sesuai dengan usia anak

- a. Anak pada usia 2-3 tahun, potongan *puzzlenya* tidak lebih dari 4 biji.
- b. Anak pada usia 3-4 tahun, potongan *puzzlenya* tidak lebih dari 5 biji.
- c. Anak pada usia 4-5 tahun, potongan *puzzlenya* tidak lebih dari 6 biji.²⁹

²⁸http://repository.upi.edu/operator/upload/s_paud_0702475_chapter2.pdf. diakses tanggal 20 Desember 2013

²⁹Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD* (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), 313.