

Pendampingan Belajar Santri Usia Dini Rumah Qur'an Sehati (RQS) Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Huruf *Hijaiyyah*

Anisa Nur Izza Fitri^a*, Nabila Uswatun Hasanah, Yora Junifa Ayu K., Fandi Riansyah, Muh. Ilham Shohib,
Vita Dwi Sakundiana, Adenia Dirham, Anggun Rudiana Putri, Eka Oktafaningsih, Abdul Mutholib

KKN 96 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Kelompok 41

Jl. Marsda Adisucipto No 1 Yogyakarta 55281, Indonesia. Tel. +62-274-540971, Fax. +62-274-519739

Email: 15670056@student.uin-suka.ac.id*

Abstrak. Anak identik dengan bermain. Permainan bagi anak dapat melatih kemampuan motorik dan sensorik. Permainan juga dapat melatih kemampuan kognitif, emosional, dan sosial anak. Dalam dunia pendidikan, permainan kerap kali dijadikan sebagai media pembelajaran. Maka tak heran jika dunia pendidikan memiliki alat permainan edukatif yang beragam. Pendampingan selama bermain harus diperlukan agar anak mencapai tujuan pembelajaran. Salahsatu tujuan pembelajaran di RQS adalah anak usia dini harus mampu mengenal huruf *Hijaiyyah*. Adapun permainan edukatif yang disediakan berupa dadu huruf *Hijaiyyah*. Pendampingan difokuskan pada santri tingkatan iqro' jilid 1. Santri mula-mula diberikan pendekatan kemudian diminta untuk membuka halaman terakhir yang dibaca. Santri mengucapkan huruf *Hijaiyyah* yang diketahui. Apabila tidak mengetahui maka santri dikenalkan huruf serupa pada APE. Ketika tingkat keaktifan santri terbilang tinggi dimana santri sudah tidak bisa dikondisikan, ia langsung diminta untuk bermain APE. Dalam bermain, santri menyusun potongan dadu agar terlihat lebih tinggi. Potongan dadu tersebut akan nampak huruf *Hijaiyyah* dari samping. Perlahan-lahan santri dikenalkan dengan huruf *Hijaiyyah* melalui metode pembelajaran tanya-jawab. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu menarik minat santri untuk belajar secara *kontinu*. Santri terlihat tidak bosan dengan adanya APE yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, santri juga mudah mengingat huruf *Hijaiyyah* menggunakan APE.

Kata Kunci: anak usia dini, model pembelajaran, permainan edukatif.

PENDAHULUAN

Anak adalah warga negara yang berada di bawah 12 tahun. Dalam usia tersebut terdapat masa keemasan anak. Masa ini berada di rentang usia 0-8 tahun atau biasa disebut sebagai anak usia dini. Anak berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dimana jaringan otak pada usia 0 – 4 tahun mencapai 50% dan pada usia 8 tahun mencapai 80% (Priyanto Aris, 2014). Sedemikian cepat perkembangan anak, maka perlu diarahkan pada perkembangan fisik, kognitif, kreativitas, bahasa, dan sosioemosional anak. Pengarahan ini dapat dilakukan melalui aktivitas bermain.

Bermain bagi anak merupakan aktivitas primer yang tidak dapat ditinggalkan. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Di berbagai sekolah PAUD dan TK, para guru sudah mengetahui esensi bermain bagi anak. Esensi ini meliputi anak merasakan perasaan senang, demokratis, tidak dipaksa, aktif dan bebas merdeka sesuai dengan jenis permainan anak (Suyanto, 2005). Olehkarenanya fasilitas permainan (baik sarana bermain maupun alat permainan edukatif) sudah tersedia dengan baik.

Pada dasarnya sarana bermain dan alat permainan edukatif merupakan alat bermain anak. Akan tetapi ada perbedaan mendasar dari kedua alat ini. Alat bermain hanya bersifat sebagai sarana hiburan dimana anak akan merasakan sensasi senang dari bermain. Adapun alat permainan edukatif berfungsi tidak hanya

sebagai sarana bermain akan tetapi juga sarana pendidikan (Suyadi, 2010).

Pemilihan APE sebagai sarana pembelajaran harus bersifat multifungsi, menarik, dan mengandung unsur pembelajaran. Unsur tersebut dapat meliputi tujuan pembelajaran. Permasalahan umum yang terjadi adalah selama dalam proses bermain seringkali anak tidak tahu sisi pembelajaran. Hal ini dapat menghambat tujuan pembelajaran suatu lembaga pendidikan, salahsatunya di Rumah Qur'an Sehati. Olehkarenanya dalam bermain, diperlukan seorang pendamping untuk turut serta menjadi fasilitator pembelajaran. Menurut Huighes dalam Anggani Sudono (2010), setidaknya hal-hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua, guru maupun pendamping, diantaranya: (1) Adanya partisipasi aktif, partisipasi aktif dari orang tua, guru, dan pendamping sangat diperlukan. Ketika anak berperan menjadi penjual misalnya, maka pendamping harus berperan sebagai pembeli. (2) Adanya peran fasilitator, orang tua maupun pendamping yang berperan sebagai fasilitator harus mampu memerankan memainkan peran agar anak terpenuhi kebutuhan bermainnya. Sebagai contoh ketika orang tua berperan sebagai penjual, maka hal yang harus dilakukan oleh orang tua adalah berpura-pura sebagai layaknya penjual sungguhan. Tentu diperlukan komunikasi agar fasilitator dapat terpenuhi. Proses komunikasi pada anak usia dini cenderung ke arah komunikasi primer yakni bahasa lisan dan non lisan. Anak usia dini perlu diajak berkomunikasi menggunakan bahasa yang jelas dan benar dengan cara memberikan contoh secara langsung (Alia Tesa, 2018). Dalam bermain, hal yang bisa

dilakukan oleh orang tua sebagai fasilitator dapat berupa menanyakan harga, variasi menu, maupun ketersediaan produk. (3) Untuk menghadapi anak yang berperilaku kurang baik diperlukan intonasi yang lembut dan kesabaran. Kelembutan tidak berarti mengikuti kemauan anak, akan tetapi kelembutan berarti mengutarakan kesalahan anak dengan penuh kelembutan dan kesabaran. Harapannya, dengan kelembutan dan kesabaran anak mampu memperbaiki kesalahannya sendiri tanpa ada paksaan. Selain itu, anak juga akan terstimulus untuk mengungkapkan perasaannya. Dengan demikian akan terjalin komunikasi dua arah antara guru dan anak dalam mengatasi masalah. Anak tidak merasa dipojokkan begitu pula orang tua yang tidak terkesan menggurui.

Model pembelajaran adalah desain atau rancangan dimana guru menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan agar anak berinteraksi dalam pembelajaran. Dengan demikian akan terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak (Hijriyati, 2017).

Menurut Hijriyati (2017), model Pembelajaran pada anak usia dini terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya: (1) Model pembelajaran klasikal adalah pola pembelajaran di mana dalam waktu yang sama, kegiatan dilakukan oleh seluruh anak sama dalam satu kelas. Guru memberikan materi pembelajaran sedangkan siswa mendengarkan materi pembelajaran. Model pembelajaran ini berfokus pada guru, sedangkan siswa hanya mengikuti instruksi guru. (2) Model Pembelajaran Kelompok atau Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah strategi pembelajaran dimana siswa berpartisipasi dalam satu kelompok kecil melalui interaksi. Interaksi antar siswa dan guru dengan siswa akan terjalin karena adanya komunikasi yang intens. Bahkan siswa dapat menjadi tutor sebaya bagi siswa lainnya. (3) Model pembelajaran berdasarkan Area (Minat), yaitu guru lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. Pembelajarannya dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keberagaman budaya dan menekankan prinsip, individualisasi pengalaman bagi setiap anak, membantu anak untuk pilihan-pilihan melalui kegiatan dan pusat-pusat kegiatan serta peran serta keluarga dalam proses pembelajaran. (4) Model Pembelajaran BCCT (*Beyond Centre and Circle Time*) dimana guru berusaha merangsang anak untuk bermain secara aktif di sentra-sentra permainan. Guru dalam pendekatan ini bersifat pasif, adapun anak didik bersifat aktif.

Pembelajaran ini terbagi menjadi beberapa pijakan, yaitu: (a) Pijakan lingkungan bermain (persiapan). Pada pijakan ini, guru lebih aktif daripada anak didik. Guru harus mempersiapkan lingkungan tempat anak bermain sebelum anak memasuki area bermain. (b) Pijakan sebelum bermain. Pijakan ini berisi berbagai kegiatan awal, seperti salam pembuka, mengabsen, doa, penjelasan tema materi atau pelajaran, mengawali

dengan bernyanyi atau cerita, menyampaikan aturan bermain, dan lain sebagainya. (c) Pijakan selama bermain. Di sinilah tugas guru yang pasif dimana guru hanya bertindak untuk mendampingi dan memfasilitasi peserta didik. (d) Pijakan setelah bermain. Pijakan ini menanamkan sikap tanggung jawab anak didik, di mana setiap anak harus mengembalikan permainan yang diambalnya ke tempatnya semula.

METODE PENELITIAN

Kegiatan diawali dengan model pembelajaran klasikal dimana seluruh santri dikumpulkan menjadi satu ruangan dan dipandu oleh pembina RQS. Pembina mengawali proses pembelajaran dengan pembukaan. Pembukaan ini meliputi pengkoordinasian santri, salam, menanyakan kabar, dan pembacaan do'a. Santri yang sudah terkondisikan kemudian diminta untuk menempati tingkatan masing-masing. Tingkatan pembelajaran pada lembaga keagamaan ini terdiri dari Iqro dan Al-Qur'an.

Tingkatan iqro dimulai dari *iqro'* jilid 1 hingga *iqro'* jilid 6. Akan tetapi fokus pendampingan ini hanya pada *iqro'* jilid 1. Metode pembelajaran yang digunakan pada tahap ini berupa BCCT. Santri *iqro'* jilid 1 mula-mula dikondisikan kembali untuk menempati lokasi antrian yang telah disediakan. Santri kemudian duduk berbaris memanjang sambil menunggu giliran. Saat santri berada pada giliran, pembimbing akan menanyakan kabar santri dan meminta santri untuk menceritakan kembali terkait dengan keseharian mereka, baik di rumah maupun di sekolah. Perlakuan ini merupakan tahap pendekatan antara santri dan pembimbing. Santri kemudian diminta untuk membuka halaman terakhir yang telah dibaca. Dari sini biasanya akan terlihat tingkat keaktifan santri.

Santri akan diminta untuk melanjutkan halaman terakhir yang dibaca. Setelah itu santri akan diminta untuk mengucapkan huruf *Hijaiyyah* yang ditunjuk. Apabila santri mampu mengucapkan huruf *Hijaiyyah* sebanyak satu halaman iqro', maka santri dapat langsung menyelesaikan proses pembelajaran. Santri kemudian dipersilahkan bermain bersama santri lain menggunakan APE. Adapun apabila terdapat beberapa huruf yang tidak diketahui, maka santri akan dikenalkan dengan huruf serupa yang ada pada APE. Jika ia berhasil mengucapkan semua huruf yang ada *iqro'* dengan bantuan APE, maka ia juga dipersilahkan untuk bergabung dengan santri lain yang sedang bermain APE.

Pendampingan belajar santri usia dini menggunakan APE dilakukan secara *intens* saat santri dalam proses bermain. Santri diberikan kebebasan untuk menyusun bentuk dadu sedemikian rupa. Ketika susunan dadu dirasa sudah cukup dijadikan media belajar, maka santri dikenalkan huruf *Hijaiyyah* menggunakan metode tebak huruf dan tanya-jawab. *Reward* berupa pujian diperlukan agar santri mempunyai kepercayaan

diri dan minat belajar huruf *Hijaiyyah*. Di akhir, pembimbing menutup pembelajaran dengan do'a.

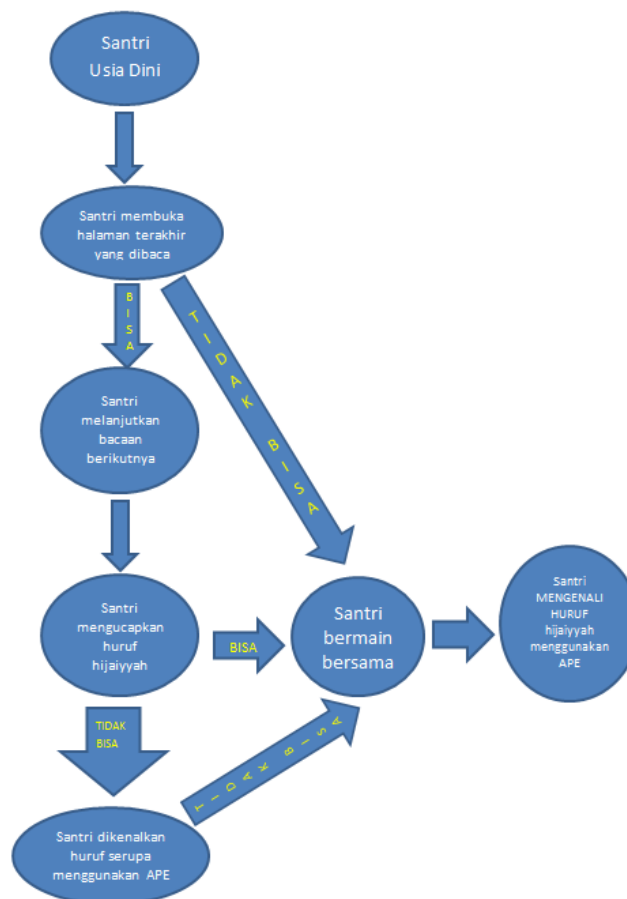


Gambar 1 Huruf *Qaf* pada *Iqra'*



Gambar 2 Huruf *Qaf* pada dadu

Hasil yang diharapkan berupa: (a) Meningkatkan minat belajar santri terhadap huruf *Hijaiyyah* dan (b) Membantu santri dalam mencapai tujuan pembelajaran di RQS.



Gambar 3 Alur metode pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilakukan setiap hari senin-kamis bertempat di Rumah Qur'an Sehati (RQS) Desa Sanggrahan, Kecamatan Maguwoharjo, Kabupaten Sleman. Lembaga pendidikan keagamaan Rumah Qur'an Sehati (RQS) memiliki jumlah santri sebanyak 113 orang. Jumlah ini terbagi menjadi santri dewasa yang merupakan orang tua, santri remaja yang umumnya anak-anak yang duduk di bangku SMP dan SMA, serta santri anak-anak yang duduk di bangku PAUD dan SD. Karena kesibukan orang tua dan siswa SMP serta SMA, maka beberapa santri terpaksa harus menjalani proses pendidikan di malam hari selepas sholat Maghrib. Pendidikan ini diampuh oleh pengajar yang berbeda dengan kemampuannya masing-masing. Adapun bagi santri yang duduk di bangku SD, PAUD, dan TK, kegiatan dilakukan selepas sholat *Ashar* pukul 14.00 WIB. Berdasarkan tingkatannya, santri RQS terbagi menjadi beberapa tingkatan. Secara umum tingkatan ini meliputi tingkat *iqro'* dan Al-Qur'an. Tingkat *iqro'* diperuntukan bagi santri yang belum mampu membaca huruf Al-Qur'an dengan lancar. Santri yang berada di tingkat ini harus melewati *iqro'* jilid 1 hingga *iqro'* Jilid 6 sesuai dengan tingkat kesulitan masing-masing.

Pendampingan proses belajar difokuskan pada santri dengan tingkatan *iqro'* jilid 1. Santri pada tingkat ini didominasi oleh siswa PAUD dan TK dengan rentang umur antara 4-6 tahun. Jumlah santri di tingkat ini berkisar 30 anak. Pendampingan perlu dilakukan agar santri dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh RQS. Santri pemula harus mampu mengenali huruf *Hijaiyyah* sebelum akhirnya dapat melanjutkan pembelajaran ke tingkat yang lebih tinggi.

Kegiatan diawali dengan pembukaan yang meliputi salam yang dipimpin langsung oleh pembina RQS. Salam bertujuan untuk menginformasikan kepada santri bahwa proses pembelajaran akan dimulai. Kegiatan dilanjutkan dengan menanyakan kabar santri secara umum agar terjalin hubungan personal antara santri dan pembina. Santri kemudian membaca do'a pembuka dan dilanjutkan dengan mengulang hafalan surat pendek. Hafalan ini sejalan dengan visi dan misi RQS dimana pembina berusaha untuk mendidik santri dengan Al-Qur'an, salahsatunya membiasakan santri untuk menghafal bacaan surat pendek.

Santri kemudian dikondisikan berdasarkan tingkatan mengaji. Tahap ini merupakan pijakan persiapan dalam BCCT. Santri dengan tingkatan *iqro'* jilid 1 ditempatkan di tempat yang terpisah – jauh dari santri dari tingkatan lain. Hal ini bertujuan untuk menjaga santri agar tidak mengganggu kegiatan mengingat anak usia dini sangat identik dengan bermain. Santri kemudian berbaris menunggu antrian guna menanamkan kebiasaan mengantri sejak dini. Selain itu, mengantri juga dapat mengasah kemampuan anak untuk menghormati hak orang lain. Jika ia ingin

mendapat giliran lebih dulu, maka ia harus lekas mengantri terlebih dahulu.

Santri yang mendapat giliran mula-mula ditanyakan kabar. Tahap ini merupakan pijakan sebelum bermain dalam BCCT. Pertanyaan diberikan untuk menjalin kedekatan secara personal antara santri dan pembimbing. Pertanyaan dapat berubah sesuai dengan kondisi santri. Setidaknya santri diberi kesempatan untuk bercerita selama kurang lebih dua menit. Setelah itu, santri akan diminta untuk mengingat pembelajaran di hari sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menguji daya ingat santri. Selain itu, pembimbing juga melatih kedisiplinan diri santri. Santri yang disiplin cenderung mengetahui sejauh mana pembelajaran yang dilakukan. Biasanya santri akan membuat batas berupa lipatan kertas *iqro'* untuk menentukan halaman terakhir yang dijadikan sebagai pembelajaran.

Ketika santri membuka bacaan *iqro'*, maka akan terlihat santri tingkat keaktifan santri. Santri dengan keaktifan yang baik biasanya mudah dikendalikan dan diajak untuk fokus pada satu titik, yaitu bacaan *iqro'*. Mereka mudah mengikuti instruksi yang diberikan oleh pembimbing. Santri akan diminta untuk mengucapkan huruf yang diketahui. Ketika ia tidak tahu huruf tersebut maka pembimbing akan menstimulus huruf serupa yang ada pada APE. Pembimbing mengenalkan bentuk dan kesamaan huruf baru kemudian mengenalkan huruf tersebut dan diikuti oleh santri. Penyuguhan huruf dengan bantuan APE dimaksudkan agar santri mampu mengenali huruf *Hijaiyyah* pada media yang berbeda, yaitu APE dan *iqro'*. Jika santri sudah selesai menghabiskan satu halaman *iqro'* maka pembimbing mempersilahkan santri untuk bermain menggunakan APE.

Pendampingan santri saat dalam proses permainan dilakukan secara *intens*. Di tahap ini, pembimbing lebih terlihat pasif, sedangkan santri terlihat aktif. Pijakan ini merupakan pijakan selama bermain dalam BCCT. Biasanya santri membuat APE yang berupa dadu agar terlihat lebih tinggi. Ketika dadu sudah seluruhnya tersusun, akan terlihat huruf *Hijaiyyah* yang dapat dilihat dari samping. Di sinilah bentuk komunikasi antara pendamping dan santri diperlukan. Pendamping akan mengkomunikasikan bentuk dan karakteristik Huruf *Hijaiyyah*. Kemudian pendamping melafalkan huruf *Hijaiyyah* dan diikuti oleh santri. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih daya ingat santri agar santri mengingat Huruf *Hijaiyyah* yang dimaksud.

Kegiatan diakhiri dengan pijakan setelah bermain. Santri diminta untuk membereskan APE dan mengucapkan salam sebelum pulang. Hal ini dimaksudkan untuk membiasakan diri agar melakukan hal serupa pada lingkungan keluarga.

Secara umum semua santri melalui tahap pembelajaran yang sama. Hanya saja, beberapa santri sulit untuk dikondisikan. Santri jenis ini memiliki keaktifan yang tinggi dimana cenderung lebih senang bermain daripada harus berfokus pada *iqro'*. Meskipun demikian, usaha pembimbing untuk mengenalkan santri

secara langsung pada *iqro'* tetap dilakukan. Akan tetapi ketika santri sudah tidak bisa dikondisikan maka santri bisa langsung bermain tanpa harus belajar secara kontekstual.

Selama melakukan pendampingan, santri terlihat menunjukkan minat belajar huruf *Hijaiyyah*. Selain itu, santri juga mudah mengingat huruf *Hijaiyyah* menggunakan APE. Pendampingan ini tentu sesuai dengan tujuan pembelajaran di RQS dimana santri usia dini harus mampu mengenal huruf *Hijaiyyah*. Permainan edukatif juga menarik minat santri untuk belajar secara *kontinu*. Santri terlihat tidak bosan dengan adanya APE yang digunakan dalam proses pembelajaran. Model pendampingan santri menggunakan APE juga dapat melatih kemampuan bersosialisasi. Hal ini terlihat bahwa santri mengenal teman sebaya yang sebelumnya belum dikenal.



Gambar 4 (kiri) Bentuk bermain santri dengan permainan edukatif.
Gambar 5 (kanan) Santri berhasil menyusun potongan dadu setinggi mungkin.

KESIMPULAN

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu menarik minat santri untuk belajar secara kontinu. Santri terlihat tidak bosan dengan adanya APE yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, santri juga mudah mengingat huruf *Hijaiyyah* menggunakan APE. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran di RQS dimana santri usia dini harus mampu mengenal huruf *Hijaiyyah*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia Tesa. 2018. Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*. 14 (1).
- Priyanto Aris. 2014. Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*. (2).
- Hijriati. 2017. Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *UIN Ar-Rainy Banda Aceh*. 3 (2).
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suyanto, S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

THIS PAGE INTENTIONALLY LEFT BLANK