

Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Alif Lam Qamariah dan Alif Lam Syamsiah pada Anak Gampong Paya Bujuk Seulemak

Intan Mutia¹

¹IAIN Langsa, Indonesia

*Corresponding Author: e-mail: mutia5050@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received : 21 November 2022

Revised : 25 November 2022

Accepted : 30 November 2022

KEYWORDS

Al-Qarsyam, games, Ability to read the Koran

Kata Kunci

Al-Qarsyam, permainan, Kemampuan baca Al-Quran

ABSTRAK

Sikap memperbaiki bacaan Al-Qur'an dengan mengeluarkan bunyi huruf sesuai dengan tempatnya merupakan suatu ibadah. Permainan agar saat ini sangat membantu sekali siswa-siswa untuk memahami Alif lam syamsiah dan Alif lam Qomariah. Setelah siswa bermain dengan permainan akan siswa bisa membedakan Alif lam syamsiah dan Alif lam Qomariah. Dengan menggunakan permainan al-qarsyam ini sangat meningkatkan pemahaman siswa, juga bisa meningkatkan daya ingat siswa tentang alif lam Qomariah dan Alif lam syamsiah. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di kampung paya bujuk seulemak. Waktu pelaksanaan penelitiannya itu dilaksanakan pada bulan September, selama kurang lebih yaitu tiga kali pertemuan. Dengan menggunakan permainan al-qarsyam anak-anak semakin paham dan semakin menggunakan mudah untuk mengerti materi Alif lam syamsiah dan Alif lam Qomariah, juga bisa membedakan Bagaimana huruf-huruf Alif lam Qomariah dan huruf-huruf alif lam syamsiah sudah dibuktikan di saat anak-anak mengikuti ujian tes.

ABSTRACT

A form of worship is the attitude of improving the recitation of the Qur'an by changing the sound of the letters according to the location. Games, so that at this time it is very helpful for students to understand Alif lam Syamsiah and Alif lam Qomariah. After students play the game, they will be able to distinguish between Alif lam Syamsiah and Alif lam Qomariah. Using the al-Qarsyam game greatly increases students' understanding and can also improve students' memory about Alif lam Qomariah and Alif lam Syamsiah. The type of research conducted in this study is qualitative. This research was conducted in Paya Persuade Seulemak Village. The research was carried out over the course of three meetings in September. By using the al-Qarsyam game, children understand more and more easily the material in Alif lam Syamsiah and Alif lam Qomariah and can also distinguish between When they were children, the letters Alif lam Qomariah and Alif lam Syamsiah were proven.

PENDAHULUAN

Membaca Al-Qur'an termasuk ibadah, tetapi membacanya harus sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Sikap memperbaiki bacaan Al-Qur'an dengan mengeluarkan bunyi huruf sesuai dengan tempatnya merupakan suatu ibadah (AD, 2014), tujuan ilmu tajwid adalah memelihara bacaan Al-Quran dari kesalahan dan perbuatan serta memelihara lisan dari kesalahan membaca. Salah satu daripada ilmu yang dipelajari di dalam ilmu tajwid adalah bacaan alif lam, dimana bacaan alif lam ini terbagi atas dua yakni alif lam syamsiyah dan alif lam qamariah (AD, 2014). Setiap muslim wajib mempelajari, memahami dan mengamalkan Al-Qur'an. Langkah awal untuk mempelajari dengan baik dan benar. Membaca Al-Qur'an harus tartil, berdasarkan firman Allah SWT QS. Al-Muzammil ayat 4 yaitu "Dan bacalah Al-Qur'an dengan tartil". tartil menurut bahasa berarti jelas, dan teratur, sedangkan menurut istilah yang dikemukakan ahli qiroat tartil maksudnya adalah bacaan yang perlahan-lahan, tenang dan melafazkan setiap huruf dari pada makhrojnya yang tepat serta menurut rukun-rukun bacaan tajwid dengan sempurna, merenung maknanya, hukum dan pengajaran dari pada ayat yang dibaca (M Rizki, Astuti, 2021).

Media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media

pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Hambali et al., 2021). Dengan menggunakan model pembelajaran diharapkan bisa memecahkan masalah siswa, sehingga dapat mengatasi permasalahan yang ada, hal ini juga diharapkan mampu menginspirasi siswa belajar lebih aktif, lebih giat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran melalui indikator fungsional semua organ vital siswa yang dapat digunakan dalam memahami materi yang diberikan guru (Partono et al., 2020). Fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat peraga akan mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru (Rahmah & Fa'atin, 2019).

Setiap manusia memiliki kemampuan mengingat, namun pada masing-masing individu akan mempunyai kemampuan ingatan yang berbeda-beda (*individual differences*). Dalam proses tersebut stimulasi yang masuk disimpan dalam ingatan, tetapi tidak semua stimulus yang masuk di simpan dalam ingatan. Hal ini tentunya tergantung pada seberapa besar perhatian seseorang terhadap stimulus yang diterima oleh individu (Partono et al., 2020). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Setiawan, 2019). Media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Kisma et al., 2020). Pengelolaan pembelajaran sangat dibutuhkan dalam rangka mengefektifkan pembelajaran, keaktifan anak didik dalam pembelajaran yang sedang berlangsung, sangat diperlukan selama penerapan proses pembelajaran (Afandi & Zuraidah, 2020). Khususnya pada pembelajaran tajwid, karena pembelajaran tajwid memerlukan pemahaman yang dalam, perlu dihafalkan dan dihayati agar mudah dipahami oleh siswa yang mempelajarinya. Begitu pula dengan pengelolaan kelas sangat dibutuhkan dalam upaya menciptakan dan mempertahankan kondisi kelas agar tetap kondusif dan efektif, sehingga proses belajar mengajar di kelas dapat berjalan dengan baik (Joni et al., 2020; Kisma et al., 2020; Raharjo, 2012; Vuspa, 2017) (Kisma et al., 2020).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat dipahami bahwa apabila siswa memiliki pemahaman tentang materi alif lam syamsiyah dan alif lam qamariyah yang berisi penjelasan tentang materi alif lam syamsiyah dan alif lam qamariyah, hukum alif lam syamsiyah dan qamariyah, serta huruf-huruf samsiyah dan qamariyah, maka besar kemungkinan ia mampu menerapkan bacaan alif lam syamsiyah dan alif lam qamariyah dalam surat-surat Al-Qur'an dengan benar sebagai bukti pengalaman dari apa yang ia ketahui. Dalam proses pembelajaran, sikap pengalaman siswa tersebut dapat dilihat dalam bentuk aktivitas belajarnya. Permainan agar saat ini sangat membantu sekali siswa-siswa untuk memahami Alif lam syamsiah dan Alif lam Qomariah. Setelah siswa bermain dengan permainan akan siswa bisa membedakan Alif lam syamsiah dan Alif lam Qomariah. Dengan menggunakan permainan al-qarsyam ini sangat meningkatkan pemahaman siswa, juga bisa meningkatkan daya ingat siswa tentang alif lam Qomariah dan Alif lam syamsiah. Dengan mereka menggunakan permainan tersebut bisa memudahkan mereka untuk mengerti materi tersebut, juga sangat membantu sekali mereka untuk mudah mengerti tentang Alif lam Qomariah dan alif lam syamsiah.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu jenis pendekatan penelitian dalam ilmu sosial yang menggunakan paradigma alamiah, berdasarkan teori fenomenologis (dan sejenisnya) untuk meneliti masalah sosial dalam suatu kawasan dari segi latar dan cara pandang obyek yang diteliti secara holistic. Penelitian ini dilaksanakan di kampung paya bujuk seulemak. Waktu pelaksanaan penelitiannya itu dilaksanakan pada bulan September, selama kurang lebih yaitu tiga kali pertemuan. Kampung tersebut terpilih sebagai tempat penelitian karena untuk efisiensi waktu, tenaga, dan biaya di mana kampung tersebut merupakan tempat tinggal saya. Adapun yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah siswa selevel SD sebanyak 5 orang di Gampong paya bujuk seulemak. Dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk mengajukan data kualitatif mengenai media penerapan permainan Al qarsyam untuk meningkatkan pemahaman tentang ilmu tajwid terutama tentang alif lam Qomariah dan alif lam syamsiah di Gampong Paya Bujok Seulemak. Penerapan permainan Al qarsyam untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran tajwid pada anak-anak selevel SD di Gampong Paya Bujok Seulemak. Peneliti secara langsung terjun ke lapangan, untuk mengajarkan anak-anak selevel SD di Gampong Paya Bujok Seulemak belajar mengenai ilmu tajwid yang benar dan peneliti menggunakan suatu permainan yaitu permainan Al qarsyam. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti melakukan pendekatan seperti menanyakan anak Seputar pengetahuannya dalam pembahasan Alif lam syamsiah dan Alif lam Qomariah. Dengan demikian tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebuah Pendekatan yang dilakukan peneliti berfungsi untuk membantu anak-anak dalam memahami pembelajaran tajwid.

Sebelum melakukan proses mengajar disini peneliti ingin mendengar satu-persatu bacaan Al-qur'an anak-anak, setelah mendengar hasil bacaan Ayat-ayat Al-qur'an anak-anak selevel SD di Gampong Paya Bujok Seulemak, peneliti masih banyak mendengar bacaan tajwidnya masih tidak sesuai. Bisa dibilang bacaannya masih berantakan. Maka dari itu peneliti disini akan mengajarkan anak-anak untuk belajar ilmu tajwid terutama tentang alif lam Qomariah dan alif lam syamsiah dengan baik dan benar.

Adapun alur proses pembelajaran dengan menerapkan permainan Al qarsyam untuk meningkatkan pembelajaran ilmu tajwid pada anak selevel SD dikampung Paya Bujok Seulemak dan dibuktikan dengan foto dokumetsasi berikut ini:

Tahap pertama pada hari Senin, 19 September 2022, pukul 14:30-16:00 (a) Pembukaan di buka dengan salam dan do'a belajar.(b) Peneliti menyuruh anak-anak untuk memperhatikan dengan seksama apa yang akan dijelaskan peneliti didepan anak-anak nanti. (c) Kemudian peneliti menjelaskan prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan. (d) Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin diajarkan kepada anak-anak; (e) Peneliti mengajarkan kedepan tentang alif lam Qomariah dan alif lam syamsiah; (f) Kemudian peneliti menjelaskan contoh-contoh Alif lam Qomariah dan Alif lam syamsiah didepan anak-anak, yang dimana peneliti juga sudah menulis contoh Alif lam Qomariah dan alif lam syamsiah dan juga anak anak bisa membedakan Alif lam Qomariah dan alif lam syamsiah.



Peneliti menjelaskan materi Alif lam Qomariah dan alif lam syamsiah

Setelah peneliti lihat hampir semua anak yang kurang mengerti tentang alif lam Qomariah dan alif lam syamsiah, disaat penelitian memberikan contoh anak-anak juga masih tidak bisa membedakan alif lam Qomariah dan alif lam syamsiah. Oleh karna itu, kemudian peneliti memberikan metode permainan Al qarsyam yaitu permainan untuk mempermudah anak-anak untuk memahami Alif lam Qomariah dan alif lam syamsiah. Kemudian peneliti mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a kafaratul majelis.

Tahap kedua pada hari Selasa, 20 Oktober 2022, pukul 14:30-16:00 Sama seperti kemarin peneliti memulai pembelajaran dengan salam dan membaca do'a belajar terlebih dahulu. Kemudian peneliti melanjutkan pembelajaran pada hari Selasa dengan menggunakan permainan Al qarsyam. Setelah peneliti melakukan pembelajaran menggunakan permainan al-qarsyam. Peneliti juga memberitahukan bahwasannya besok pada jam yang sama anak-anak akan kembali lagi ketempat lokasi belajar mengajar untuk melakukan ujian tes. Dan disaat itu peneliti juga memberitahu anak-anak bahwa tes ini nanti akan dinilai melalui skor, anak yang mendapat skor terbanyak akan mendapatkan reward atau Hadiah. Maka dari itu peneliti menyuruh anak-anak, ketika sebelum melakukan ujian tes ini, banyak-banyaklah membaca dan mengulang. Kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan salam dan do'a kafaratul majelis.



Belajar menggunakan permainan Al qarsyam

Tahap terakhir di hari Rabu, 21 Oktober 2022, pukul 14:30 sampai selesai Sama seperti tadi pagi peneliti memulai pembelajaran dengan salam dan membaca do'a belajar terlebih dahulu. Kemudian peneliti membagikan kertas lembar ujian kepada anak-anak untu melakaukan tes sampai selesai.



Mengikuti ujian tes

Sebagaimana telah dijelaskan bahwa peneliti akan menghitung skor ujian tes anak-anak selevel SD di Gampong Paya Bujok Seulemak dengan menggunakan tabel rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel. 1 Hasil Skor Pemahaman Siswa

No.	Nama	Poin	Keterangan Poin
1.	LA	95	Karena siswa benar menjawab 14 soal pilihan ganda dan essay
2.	AH	90	Karena siswa benar menjawab 13 soal pilihan ganda dan essay
3.	PA	84	Karena siswa benar menjawab 12 soal dari pilihan ganda dan essay
4.	SU	76	Karena siswa benar menjawab 11 soal pilihan ganda dan essay
5.	JU	53	Karena siswa benar menjawab 7 soal pilihan ganda dan essay

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di Gampong Paya Bujok Seulemak berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran ilmu tajwid anak-anak selevel SD memperhatikan apa yang telah disampaikan oleh peneliti saat mengajar. Dengan menggunakan permainan al-qarsyam anak-anak semakin paham dan semakin menggunakan mudah untuk mengerti materi Alif lam syamsiah dan Alif lam Qomariah, juga bisa membedakan bagaimana huruf-huruf Alif lam Qomariah dan huruf-huruf alif lam syamsiah sudah dibuktikan di saat anak-anak mengikuti ujian tes ada beberapa anak yang memiliki nilai yang bagus dan ada juga satu orang anak memiliki nilai kurang bagus.

Setelah peneliti melakukan tes tersebut, peneliti dapat melihat kemampuan anak-anak dalam memahami alif lam qomariah dan alif lam syamsiah menjadi meningkat dari sebelumnya, Alhamdulillah, mudah-mudahan anak dapat lebih lagi meningkatkan kemampuannya melalui permainan al-qarsyam.

Kesimpulan

Penerapan permainan Al qarsyam dalam rangka mempelajari Alif lam Qomariah dan alif lam syamsiah anak-anak selevel SD di Gampong Paya Bujok Seulemak supaya proses pembelajaran berjalan menyenangkan dan mudah difahami oleh anak-anak selevel SD Gampong Paya Bujok Seulemak. Seperti dilakukannya ujian tes. Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di Gampong Paya Bujok Seulemak berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran ilmu tajwid anak-anak selevel SD memperhatikan apa yang telah disampaikan oleh peneliti saat mengajar. Dengan menggunakan permainan al-qarsyam anak-anak semakin paham dan semakin menggunakan mudah untuk mengerti materi Alif lam syamsiah dan Alif lam Qomariah, juga bisa membedakan Bagaimana huruf-huruf Alif lam Qomariah dan huruf-huruf alif lam syamsiah sudah dibuktikan di saat anak-anak mengikuti ujian tes.

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan tersebut, maka penerapan ilmu tajwid terutama tentang alif lam syamsiah dan Alif lam Qomariah dengan menggunakan metode permainan al-qarsyam di Gampong Paya Bujok Seulemak diperbaiki dan diasah kembali kemampuan anak-anak. Orang tua juga harus lebih memperhatikan anak-anaknya, kenapa anak-anaknya malas dalam belajar ilmu tajwid, jadi kita sebagai orang tua harus membimbing anak dengan sebaik-baiknya, Jangan sampai warga masyarakat hanya mengandalkan lembaga saja dalam mendidik anak, tetapi harus ada kerjasama antara orang tua maupun lembaga dalam hal mendidik contohnya seperti lembaga TPA.

Referensi

- AD, G. G. (2014). Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Huruf al-Qur`an Melalui Metode Tamam Pada Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung. *Istek Journal*, VIII(1), 142–158.
- Afandi, M., & Zuraidah, Z. (2020). Kesiapan, Gaya Belajar dan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Bangkinang Kota. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2),

221. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i2.1551>
- Hambali, H., Rozi, F., & Farida, N. (2021). Pengelolaan Pembelajaran Ilmu Tajwid Melalui Media Audio Visual. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 872–881. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1180>
- Joni, R., Rahman, A., & Yanuarti, E. (2020). Strategi Guru Agama Desa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'a Warga Desa. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(1), 59–74. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i1.1289>
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 635–642. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.861>
- M Rizki, Astuti, and I. N. (2021). Kajian Literatur Tentang Hubungan Pengelolaan Kelas dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 5(1), 267–271.
- Partono, P., Hamengkubuwono, H., & Fransiska, J. (2020). Model Example Non Example Dalam Pembelajaran Tajwid. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 23. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1336>
- Raharjo, T. (2012). Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Anak Slow Learner Melalui Terapi Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Budaya*, 5(1), 34–41. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/sosbud/article/view/371>
- Rahmah, F. N., & Fa'atin, S. (2019). Pengembangan Kualitas Media Pembelajaran Tajwid Di Mi Nu Raudlatul Wildan Desa Ngembalrejo Kudus. *Quality*, 7(1), 29–49. <https://doi.org/10.21043/quality.v7i1.5181>
- Setiawan, A. (2019). Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Kemasyarakatan*, 10(2), 223–240. <https://ejournal.stitdukotabaru.ac.id/index.php/darululum/article/view/39>
- Vuspa, L. S. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Mts Patra Mandiri Plaju Palembang*. 17. <http://eprints.radenfatah.ac.id/id/eprint/936>