

## MENGHAFAKANKAN BACAAN SHOLAT SECARA KREATIF MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA

**Khoirunnisa**

Mahasiswa PG-PAUD FKIP UAD Yogyakarta  
email: khoirunnisa0714@gmail.com

### Abstrak

Tahapan perkembangan anak usia dini dibagi menjadi lima aspek perkembangan, yaitu: fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan nilai agama moral (NAM). Khusus pada aspek NAM, pendidik masih kurang memanfaatkan media pembelajaran halnya dalam menanamkan nilai bacaan sholat kepada anak. Kenyataan dilapangan saat ini penanaman NAM pada anak, media yang digunakan masih monoton berupa hafalan melalui buku LKS dan bernyanyi tentang bacaan sholat. Pendidik perlu mengetahui esensi karakteristik anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Hal ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam mengemas media pembelajaran untuk anak. Jika guru tidak kreatif atau monoton dalam belajar mengajar maka anak akan merasa jenuh ataupun bosan sehingga materi tidak akan sampai pada anak. Melalui permainan, anak akan merasa bahwa pembelajaran itu menyenangkan. Setiap kegiatan yang dilakukan didasari dari rasa senang maka tujuan pembelajaran akan mudah tersampaikan. Permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Menurut Sadiman (Yumarlin, 2013). Terkait hal ini maka metode yang tepat untuk membuat anak mudah menghafal bacaan sholat melalui permainan salah satunya permainan ular tangga. Permainan yang dikemas secara kreatif akan membuat anak memiliki antusias yang tinggi dalam memahami materi yang ingin disampaikan pendidik.

**Kata kunci** : paud, permainan ular tangga, hafalan bacaan sholat

### PENDAHULUAN

Dunia anak adalah bermain. Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan. Anak-anak tidak dapat fokus terus-menerus jika pembelajaran di dalam kelas selalu menggunakan metode ceramah dan tidak disertai dengan media yang tepat. Memang pada umumnya anak-anak bermain sambil belajar. Pada kegiatan bermain anak-anak banyak sekali menemukan pengetahuan-pengetahuan yang baru. Misalnya, jika pembelajaran sedang bermain diluar kelas, anak-anak akan mengetahui tentang warna dedaunan, tanah, langit juga berbagai macam bentuk batu, ranting, pohon, dan lain sebagainya. Jika sedang berjalan di sekitar jalan raya, anak akan melihat berapa jumlah

roda sepeda motor, mobil, bus, becak, dan sepeda.

Begitu pula dengan mengenalkan tempat-tempat ibadah. Anak-anak bisa diajak pergi bersama melihat gereja, wihara, pura, klenteng dan masjid. Kegiatan belajar pada mata pelajaran agama Islam, tentu salah satunya pendidik harus mengajarkan kepada anak tentang bagaimana gerakan sholat, menghafal bacaan sholat, dan makna bacaan sholat. Pendidik pada saat ini kurang memanfaatkan media dalam pembelajaran dan pendidik pun tidak menyadari bahwasannya disekitar lingkungan pendidik tersebut banyak yang dapat digunakan untuk media dalam pembelajaran. Sehingga anak-anak merasa bosan lalu bermain sendiri atau

sibuk sendiri. Seperti dalam menghafalkan bacaan sholat, anak didik sulit untuk menghafalkannya.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 Ayat 2, dinyatakan bahwa kewajiban pendidik adalah: (1) menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; (2) mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan (3) memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya (Prasetyawati, dkk. 2011).

Seiring berkembangnya metode pembelajaran, maka sebuah tuntutan pula untuk pengembangan media dalam proses belajar mengajar. Padahal pendidik di Indonesia belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting. Artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit (Anderson, 1993).

Berdasarkan kajian diatas maka penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran anak usia dini mengingat anak usia dini masih berpikir secara konkrit. Jika pendidik menghiraukan hal ini tentu ketika anak diberi materi pembelajaran berfikir anak akan jauh apa yang dari pendidik harapkan.

Hal yang lain ialah pendidik dalam memberikan pembelajaran dalam menghafalkan bacaan sholat hanya menggunakan cara klasik. Membaca LKS yang sudah disediakan oleh sekolah lalu

dihafalkan oleh anak didik. Setiap pelajaran tentang keagamaan diulang secara bersama-sama lalu dipraktikan. Atau dengan cara metode bernyanyi. Hal ini tentu sangat membosankan jika terus dilakukan oleh anak. Membaca, menghafal, mempraktikannya ditambahkan dengan bernyanyi. Padahal belum tentu anak dapat langsung mudah menghafal bacaan sholat tersebut. Pendidik tidak langsung mengajarkan akademik tetapi melalui media.

Hal ini tentu pendidik harus mempunyai pemikiran yang kreatif agar anak tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Contoh media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga saat ini hanya sebagai permainan yang dimainkan sebatas untuk mengisi waktu saja. Hanya dimainkan sebatas bermain tanpa ada tujuan yang dicapai selain memenangkan permainan ular tangga.

Permainan yang telah di inovasikan ini dibuat dengan berbagai modifikasi dari permainan ular tangga yang sudah ada. Agar anak-anak merasa senang ketika sedang belajar. Ketika anak senang, pembelajaran akan masuk kedalam otak anak dan disimpan dalam memori jangka panjang karena anak tersebut berkesan pada pada permainannya.

## **PEMBAHASAN**

### **A. Permainan**

#### **1. Pengertian Permainan**

Permainan menurut Sadiman (Yumarlin, 2013) merupakan setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.

Esensi permainan adalah adanya interaksi antara individu maupun kelompok dengan adanya aturan-aturan bermain dalam permainan tersebut.

2. Manfaat Bermain

Pentingnya nilai-nilai yang terdapat dalam aktivitas bermain bagi perkembangan anak usia dini belum benar-benar dimengerti oleh para orangtua, guru, dan dunia pendidikan pada umumnya. Pada masa usia dini, bermain dan belajar bukanlah dua hal yang bertolak belakang. Orangtua dan guru yang pernah mengamati mereka bermain tahu akan intensitas konsentrasi dan keseriusan yang mereka curahkan pada permainan mereka (Sugiwati, 2013).

Para orangtua, pendidik dan lingkungan disekitar anak harus menyadari bahwasannya bermain bagi anak itu memperoleh banyak sekali manfaat. Banyak sekali yang di pelajari. Jangan membuat anak untuk berfikir negatif bahwa belajar itu harus mutlak diam mendengarkan guru dikelas. Tentu hal ini sangat membosankan bagi anak didik. Bermain dapat menumbuhkan kreatifitas pada anak.

3. Fungsi Bermain

Menurut Sujiono (2010: 36) Fungsi bermain antara lain :

- a. Memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan.
- b. Mengembangkan keterampilan emosi, percaya diri, kemandirian dan keberanian.
- c. Mengembangkan kemampuan intelektual.
- d. Mengembangkan kemandirian dan menjadi dirinya sendiri.

4. Tujuan Bermain

Menurut Elkonin (dalam Sujiono, 2010 : 35). Tujuan bermain antara lain:

- a. Mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
- b. Kemampuan menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
- c. Menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata lalu menggunakan objek baru yang berbeda.
- d. Kehati-hatian dalam bermain.

**B. Hafalan Bacaan Sholat**

1. Pengertian Hafalan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) hafalan berupa kata yang dasarnya adalah hafal. Maksudnya (1) Telah masuk dalam ingatan (tentang pelajaran). Saya sudah mempelajari dan juga hafal isinya; (2) Dapat mengucapkan di luar kepala (tanpa melihat buku atau catatan lain).

2. Pengertian Bacaan Sholat

Menurut Al-Quran dan Hadits bacaan yang diucapkan ketika ibadah sholat, yaitu:

- a. Niat  
Contoh niat sholat subuh:  
“*Ushollii Fardlolsh Shubhi Rok'ataini Mustaqbilal Qiblati Adaa-An (Imaaman/Ma'muuman) Lillaahi Ta'aalaa*”.
- b. Takbiratul Ikhram  
“*Allaahu Akbar*”.
- c. Bacaan Do'a Iftitah  
“*Allahu Akbar, Kabiiraw Walhamdulillahi Katsira.*”

- Wasubhanallahi Bukrataw Wa-Ashila. Wajjahtu Wajhia Lilladzi Fatharas Samawati Wal Ardla Hanifan Muslimawwama Anaminal Musyrikin. Inna Shalati Wanusuki Wamahyaya Wamamati Lillahi Rabbil’alamin. Lasyarakika Lahu Wabidzalika Umirtu Wa Ana Minal Muslimiin”.*
- d. Bacaan Al-Fatihah  
*“Bismilla-Hirrahma Nirrahim. Alhamdu Lillahi-Robbil ‘Alamin. Arrahma Nirrahim. Maliki Yaumiddin. Iyyaka Na’budu Waiyya-Kanasta’in Ihdinash-Shira-Thal Mustaqim, Shirathalladzina An’amtal’alaih Ghairil Maghhubi ‘Alaih. Waladl Dlaallin, Amin”.*
- e. Bacaan Surat Quran Pendek
- f. Rukuk  
*“Subhaana Rabbiyal Adziimi Wabihamdihii” ( 3 kali) .*
- g. I’tidal  
*“Sami’allaahu Liman Hamidah Rabbana Wa Lakal Hamdu”.*
- h. Sujud  
*“Subhaana Rabbiyal A’laa Wabihamdihii” (3 kali).*
- i. Duduk diantara dua sujud  
*“Rabbighfirlilii Warhamnii Wajburnii Warfa’nii Warzuqnii Wahdinii Wa’aafini Wa’fuannii”.*
- j. Tahiyat awal  
*“Attahiyatul Mubarakaatush Sholawaatuth Thayyibatu Lillaah, Assalaamu’alaika Ayyuhan Nabiyyu Warahmatullaahi Wabarakaatuh, Assalaamu’alaina Wa’alaa*
- ‘Ibaadillaahish Shoolihiin. Asyhadu Allaa Ilaaha Illallaah, Waasyhadu Anna Muhammadan Rasuulullaah. Allahumma Sholli ‘Alaa Saidina Muhammad Wa ‘Ala Aalihi Saidina Muhammad”.*
- k. Tahiyat akhir  
*“Attahiyatul Mubarakaatush Sholawaatuth Thayyibatu Lillaah, Assalaamu’alaika Ayyuhan Nabiyyu Warahmatullaahi Wabarakaatuh, Assalaamu’alaina Wa’alaa ‘Ibaadillaahish Shoolihiin. Asyhadu Allaa Ilaaha Illallaah, Waasyhadu Anna Muhammadan Rasuulullaah. Allahumma Sholli ‘Alaa Saidina Muhammad Wa ‘Ala Aalihi Saidina Muhammad Kamaa Sholaita ‘Ala Saidina Ibrahiim Wa ‘Ala Aalihi Saidina Ibrahiim, Wa Baarik ‘Ala Saidina Muhammad Wa ‘Ala Aalihi Saidina Muhammad, Kamaa Baarakta ‘Ala Saidina Ibrahiim Wa ‘Ala Aalihi Saidina Ibrahiim, Fil Alamina Innaka Hamiidum Majiid”.*
- l. Salam  
*“Assalaamu”alaikum Wa Rohmatullahi Wa Barakatuh”.*
- m. Tertib
- C. Permainan Ular Tangga**
1. Pengertian Permainan Ular Tangga  
 Permainan ular tangga adalah permainan adanya kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan – aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Para pemain

meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga yang bertuliskan kata “Start” selanjutnya tiap pemain mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan. Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar.

Setelah berhenti di salah satu kotak, pemain dapat langsung menebak nama bilangan, langkah permainan diatas dilakukan oleh pemain secara bergantian hingga berakhir di kotak yang bertuliskan kata “Finish” (Sugiwati, 2013).

## 2. Manfaat Permainan Ular Tangga

Sebagai alat bermain yang bersifat edukatif, permainan ular tangga membuat anak-anak senang bermain sekaligus mengembangkan kemampuan, mengasah logika dan meningkatkan ketrampilan mereka juga melatih anak untuk berkonsentrasi, teliti dan sabar menunggu giliran.

Permainan ini cocok untuk anak – anak usia TK dan SD. Dengan bermain permainan ular tangga para anak-anak dapat meningkatkan kecerdasan dan memperkenalkan ketrampilan berhitung untuk anak usia TK. Melalui permainan ular tangga dapat membuat anak-anak meyakini bahwa belajar itu hal yang menyenangkan tidak membosankan dan kemampuan perkembangan anak dapat berkembang dengan baik (Sugiwati, 2013).

Pada permainan ular tangga ini tidak hanya memperkenalkan ketrampilan berhitung saja bisa juga memperkenalkan huruf alphabet, huruf hijaiyah, macam-macam hewan, dan lain-lain.

## D. Media untuk Menghafal Bacaan Sholat

Menghafal bacaan sholat merupakan kegiatan yang berusaha meresapkan ke dalam pikiran agar bacaan-bacaan sholat selalu diingat. Untuk itu dalam menghafal bacaan sholat diperlukan daya ingat yang kuat. Hasil penelitian Afdrikah (2010) membuktikan secara signifikan bahwa media audiovisual dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi menghafal surat pendek Al-Qur’an, dan meningkatkan aktivitas dan kreatifitas. Media audiovisual yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang sifatnya verbal misalnya dalam bentuk kata-kata atau bahasa lisan seperti cara melafalkan bacaan Al-Qur’an. Selain itu menggunakan indera penglihatannya untuk melihat langsung melalui gambar di proyektor. Selanjutnya dalam penelitian Waluyandari dan Arthana (2011) ditemukan hasil bahwa 3 kemampuan menghafal huruf hijaiyah pada anak usia dini dapat ditingkatkan secara signifikan melalui pemanfaatan media Flashcard Hijaiyah dengan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time. Dari penemuan ini pendidik bisa mencoba dengan media tersebut. Berpijak dari teori belajar sosial Albert Bandura dalam Novianti (2012) bahwa perilaku siswa dapat dipengaruhi lingkungannya serta proses mengamati dan meniru perilaku dan sikap orang lain sebagai model merupakan tindakan belajar. Adapun media lain yang dapat digunakan yaitu: kartu saku bacaan sholat, poster bergambar sholat yang disertai bacaan sholat, buku panduan sholat bergambar (Sumiyati, 2014).

Berdasarkan kajian di atas media audiovisual, media flashcard hijaiyah dan proses meniru perilaku dan sikap

orang lain merupakan sebagian media yang juga berpengaruh pada proses penghafalan pada anak.

#### **E. Kesulitan Anak Menghafal Bacaan Sholat**

Menurut Putra dan Issetyadi (dalam Saptadi, 2012) kualitas menghafal bacaan al-quran dikarenakan dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu: kondisi emosi, keyakinan, kebiasaan dan cara memperoleh stimulus. Faktor eksternal yaitu: lingkungan belajar dan nutrisi tubuh.

Berdasarkan kajian diatas jika anak dikarenakan tidak mempunyai salah satunya sifat sabar (emosi) maka anak akan sulit menghafal bacaan al-quran karena anak tidak fokus ingin lekas selesai. Lingkungan keluarga, orangtua tidak membiasakan anak tersebut untuk belajar bacaan sholat. Ketika waktu sholat, orangtua membimbing anak untuk beribadah secara benar ketika anak tidak lancar orangtua mengoreksi lalu membenarkan bacaan sholat tersebut. Gizi juga sangat diperlukan dalam menghafal karena anak juga membutuhkan energi. Jika semua hal itu tidak bisa dipenuhi anak, anak akan sulit untuk menghafal bacaan sholat dan hafalannya pun tidak berkualitas.

#### **F. Implementasi Permainan Ular Tangga untuk Menghafal Bacaan Sholat**

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang dapat di aplikasikan sebagai salah satu media yang dapat digunakan pendidik. Banyak fungsi yang dapat diperoleh melalui permainan ular tangga. Seperti mengenalkan huruf alphabet, huruf hijaiyah, macam-macam warna, macam-macam buah, macam-macam tumbuhan,

macam-macam binatang dan lain sebagainya. Fungsi lain yang dapat diperoleh melalui permainan ini adalah membantu dalam menghafalkan bacaan sholat.

Cara permainan ular tangga dalam menghafalkan bacaan sholat kepada anak ini sebagai berikut :

1. Kumpulkan anak didik di sebuah ruangan yang cukup di gunakan untuk bermain anak didik. Dapat digunakan ruangan yang luasnya 5 x 5 m<sup>2</sup>. Dengan ukuran karpet 2 x 0,5 m<sup>2</sup>. Kotak dalam permainan ular tangga ini ± 50 x 50 cm<sup>2</sup> dengan warna yang cerah agar anak memiliki pengetahuan tentang macam-macam warna.
2. Mengulang materi yang sudah di ajarkan oleh pendidik berupa hafalan bacaan sholat sebelum memulai permainan ular tangga tersebut. Hal ini dilakukan sebagai pemanasan sebelum memulai permainan.
3. Memulai permainan ular tangga sesuai urutan yang sudah ditentukan antara pendidik dan anak didik.
4. Setiap individu wajib melemparkan dadu yang terbuat dari bahan seterofoam yang diwarnai dengan warna yang cerah. Agar anak lebih tertarik mengikuti permainan. Ketika anak didik sudah melemparkan dadu lalu contohnya mendapatkan angka 7, pendidik membimbing anak tersebut untuk melihat bahwa itu angka 7 lalu mendampingi anak untuk menghitung kotak sampai nomor 7. Anak melihat gambar apa yang didapat. Misalkan anak mendapat gambar i'tidal. Pendidik lalu membimbing anak tersebut untuk mengucapkan bacaan sholat i'tidal.

5. Jika anak didik mendapatkan tangga naik, anak didik naik sembari mengucapkan bacaan tahmid. Hal ini mengingat anak tentang dzikir seusai sholat.
6. Jika anak didik mendapatkan tangga turun, anak didik sembari mengucapkan bacaan istighfar. Hal ini mengingat anak tentang dzikir seusai sholat.
7. Jika anak telah melampaui finish anak akan diberi apresiasi berupa pujian atau hadiah karena telah menyelesaikan permainan tersebut.

## PENUTUP

### Simpulan

Pendidik kurang memanfaatkan dan menggunakan media yang unik, menarik, dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Contohnya dalam pembelajaran hafalan bacaan sholat. Salah satu media yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran tersebut adalah dengan cara menerapkan permainan ular tangga yang telah di inovasikan, karena penggunaan media dalam kegiatan belajar sangat mempengaruhi minat belajar anak. Media pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan kesan pada anak bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan tidak membosankan.

## DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an dan Hadits.

Anderson, Ronald H. 1993. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka dan PT Raja Grafindo Persada.

KBBI. <http://kamuskbbi.web.id/arti-kata-hafal-menurut-kamus-besar-bahasa-indonesia-kbbi.html>. diunduh tanggal 19 Oktober 2015.

Prasetyawati, dkk. 2011. *Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)*. Jurnal Penelitian PAUDIA. I (1). hlm 59-74.

Saptadi. 2012. *Faktor-Faktor Pendukung Kemampuan Menghafal Al-Quran Dan Implikasinya Dalam Bimbingan Dan Konesling*. Jurnal Bimbingan Konseling. I (2). hlm 117- 121.

Sugiwati, 2013. *Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A Di Tk. Ria Baruk Utara Viii/35 Rungkut – Surabaya*.  
<http://ejournal.unesa.ac.id/article/3392/19/article.pdf>. diunduh tanggal 19 Oktober 2015.

Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

Sumiyati, 2014. *Penggunaan Media Karaoke Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Bacaan Shalat Pada Siswa Tunagrahita Ringan*.  
[http://repository.upi.edu/.../T\\_PKKH\\_1204694\\_Abstract.pdf](http://repository.upi.edu/.../T_PKKH_1204694_Abstract.pdf). diunduh tanggal 19 Oktober 2015.

Yumarlin, 2013. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jurnal Teknik. III (1). hlm 75-84.