

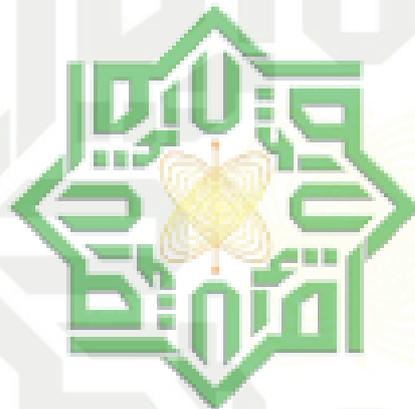
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGARUH MEDIA *JIGSAW PUZZLE* TERHADAP
KEMAMPUAN MENGHAFAL HURUF HIJAIYAH
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ANGKASA
PEKANBARU**

SKRIPSI



UIN SUSKA RIAU

OLEH :

ALIFIAH BRYAN CHANDRA DEVI

11661200325

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM
PEKANBARU**

2020

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN**PENGARUH MEDIA JIGSAW PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN
MENGHAFAL HURUF HIJAIYAH ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
ANGKASA PEKANBARU****SKRIPSI**

Telah diterima dan disetujui untuk diseminarkan pada Ujian Munaqasyah
Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

ALIFIAH BRYAN CHANDRA DEVI
11661200325

Pekanbaru, 20 April 2021
Pembimbing

Dr. Yulita Kurniawaty Asra, M.Psi., Psikolog
NIP. 19780720 200710 2 003



PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh :

Nama Mahasiswa : ALIFIAH BRYAN C. DEVI
 NIM : 11661200325
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Anak Usia 5-6 Tahun di TK Angkasa Pekanbaru.

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan disetujui untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Psikologi. Diuji pada :

Hari / Tanggal : Senin / 07 June 2021
 Bertepatan dengan : Senin / 26 Syawal 1442

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. H. Yasmaruddin Bardansyah, Lc. MA
 NIP. 196907132003121004

Sekretaris,

Yulita Kurniawaty Asra, M.Psi., Psikolog
 NIP. 197807202007102003

Penguji I,

Eka Fitriyani, M. Psi., Psikolog
 NIP. 198407212015032002

Penguji II,

Hirmaningsih, M.Psi., Psikolog
 NIP. 197303152007102003

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 © 2011
 Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini kupersembahkan kepada Ayahanda Agung Prajitno dan Ibunda Sri Hastutik. Orang tua yang telah memberikan kasih sayang yang tak terhingga kepada penulis dari lahir hingga saat ini dan tak pernah berhenti berdoa untuk segala hal yan terbaik bagi penulis.

Dan tak lupa pula Adik-Adik penulis Aeronika Melati Anggraeni dan Airlin Nurul Eriani yang selalu memberikan dukungan kepada penulis selama proses pembuatan karya tulis ini.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

“Maka sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan” (Q.S. Al-Insyirah; 5-6).

“Ilmu bukan sekedar duduk di bangku, mengangguk pada setiap pembahasan dosen, ikut ujian dan lulus. Ilmu juga butuh makna. Ilmu juga butuh praktik. Jangan dipetik kalau buahnya belum matang. Lulus bukan soal waktu saja, sebagaimana hendak memetik buah kita perlu melihat warna kulitnya, warna didekat lekukan batangnya, rasanya dan kelembutannya. Sehingga kita perlu kematangan ilmu sebelum dilempar ke tahap hidup berikutnya” (Syahrin, 2019).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Angkasa Pekanbaru”**. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari kemuliaan hati berbagai pihak yang memberikan peneliti motivasi, semangat, bimbingan, tenaga, kemudahan, pemikiran dan kekuatan yang dalam hal ini mendorong peneliti untuk mampu menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Kusnadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. H. Yasmaruddin Bardansyah, Lc., MA selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Zulhiddah, M.Pd selaku Wakil Dekan II dan Ibu Dra. Nurhasnawati,

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

M.Pd selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

4. Ibu Anggia Kargenti Evanurul Maretih, M.Si selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA), terima kasih atas bimbingan, dukungan, perhatian, kesabaran kepada peneliti selama peneliti kuliah di Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau.

5. Ibu Dr. Yulita Kurniawaty Asra, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan dukungan, perhatian, kepercayaan, dan kesabaran dalam membimbing peneliti menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Eka Fitriyani, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Penguji I dan Ibu Hirmaningsih, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Penguji II, terimakasih atas bimbingan, masukan dengan penuh ketelitian dan kesabaran demi kesempurnaan skripsi ini.

7. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi. Terima kasih atas ilmu yang telah diberikan, semoga menjadi bekal dan berkah bagi peneliti dalam menjalani kehidupan.

8. Seluruh Staff Akademik Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah banyak membantu dalam pengurusan administrasi selama perkuliahan.

9. Ayahanda Purn. Agung Prajitno dan Ibunda Sri Hastutik, S.Pd tercinta yang selalu berjuang untuk peneliti. Terimakasih atas segala pengorbanan, dukungan, do'a, semangat, dan tuntunan yang diberikan dengan tulus kepada

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

peneliti dari buaian hingga saat ini. Ayah dan Ibu adalah sosok terbaik dalam hidupku.

11. Adik-Adikku Aeronika Melati Anggraeni dan Airlin Nurul Eriani terimakasih atas semua do'a, dukungan semangat, dan bantuannya selama ini.

12. Kepada seluruh pihak Fakultas di UIN Suska Riau atas izin dan keramahannya kepada peneliti, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

13. Terimakasih kepada seluruh pihak di TK Angkasa Pekanbaru yang telah memberikan izin, bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi eksperimenter dan subjek dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu

13. Kepada sahabatku Niza Atriana, S.Psi, Nisrina Safira Putri A, Putri Astari, S.Psi, kak Yana Silvi Aulia Mawaddah, S.Psi, kak Novita Sari, S.Psi, Kak Tika Julianing, S.Psi., mbak Ajeng Ryanda Pratika Suhanda, S. Kom., Dek Al-Yasir, Adilla Herman, Nada Adilla, mas Dolly Sundriyo, mas Abdul Rokhim, S.P, mas Satriya Priyambodo, S.E, dek Chandika Wiranda. Terimakasih atas dukungan, bantuan, kebersamaan, semangat dan waktu yang kita jalani selama ini.

14. Kepada teman-teman di kelas B angkatan 2016. Terima kasih atas kebersamaannya selama menempuh perkuliahan di Fakultas Psikologi UIN Suska Riau. Semoga kita menjadi sarjana psikologi yang sukses, aamiin.

Sesungguhnya hanya Allah Yang Maha Penyempurna, oleh karena itu meskipun skripsi ini dibuat dengan segenap daya dan usaha, tentu masih ada

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kekurangan yang menyertainya. Maka peneliti dengan penuh kelapangan hati menerima adanya kemungkinan kritik dan saran dari pembaca. Harapan peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti sendiri dan umumnya bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pekanbaru, 21 April 2020

Peneliti,

Alifiah Bryan Chandra Devi
NIM. 11661200325

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

HALAMN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PENGESAHAN PENGUJI	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Keaslian Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Kemampuan Menghafal	13
1. Pengertian Kemampuan Menghafal	13
2. Prinsip-Prinsip dalam Menghafal	17
3. Indikator Kemampuan Menghafal	20
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Menghafal	21
5. Teknik-Teknik Menghafal	22
B. Huruf Hijaiyah	25
1. Sejarah Huruf Hijaiyah.....	25
2. Pengertian Huruf Hijaiyah	26
3. Pengertian Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah	26
4. Cara Membaca Huruf Hijaiyah.....	27
5. Perbedaan Dua Huruf yang Sering Tertukar.....	29
C. <i>Jigsaw Puzzle</i>	32
1. Pengertian <i>Jigsaw Puzzle</i>	32
2. Manfaat <i>Jigsaw Puzzle</i>	33
3. Kelebihan <i>Jisaw Puzzle</i>	34
4. Cara Menggunakan <i>Jigsaw Puzzle</i>	35
D. Kerangka Berpikir	36
E. Hipotesis	39

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Desain Penelitian	40
B. Identifikasi Variabel Penelitian	41
C. Definisi Operasional	42
1. Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah	42
2. <i>Jigsaw Puzzle</i> Huruf Hijaiyah	42
D. Subjek Penelitian dan Teknik Sampling	43
1. Subjek Penelitian.....	43
2. Teknik Sampling	44
E. Prosedur Penelitian	44
1. Persiapan Eksperimen	44
2. Tahap Pelaksanaan Eksperimen	47
F. Metode Pengumpulan Data	52
1. Dokumen	52
2. Lembar Observasi	52
3. <i>Screening</i>	53
4. Skala Kemampuan Menghafal	53
G. Validitas	54
H. Reliabilitas	57
I. Analisis Data	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Pelaksanaan	59
1. Persiapan Penelitian	59
2. Pelaksanaan Penelitian	62
B. Hasil Penelitian	63
1. Deskripsi Data	63
2. Uji Hipotesis	66
3. Deskripsi Hasil Observasi Pelaksanaan Perlakuan Eksperimen	67
4. Deskripsi Hasil Observasi Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	77
C. Pembahasan	82
D. Kelebihan dan Kekurangan Penelitian	89
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Limitasi	91
C. Saran	92
D.	
DAFTAR PUSTAKA	94

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Huruf Hijaiyah (Arab dan Latin)	3
Tabel 3.1. Desain Penelitian Eksperimen	41
Tabel 3.2. Konsep Pelaksanaan Eksperimen	49
Tabel 3.3. <i>Blue Print</i> Kemampuan Menghafal	53
Tabel 4.1 Deskripsi Data Kelompok Eksperimen	64
Tabel 4.5 Signifikansi <i>Wilcoxon Sign Rank Test</i>	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Poster Huruf Hijaiyah	50
Gambar 3.2. Hasil <i>Screenshot</i> Video Menyanyi Huruf Hijaiyah	50
Gambar 3.3. <i>Jigsaw Puzzle</i> Huruf Hijaiyah	51



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Perbedaan Skor Kemampuan Menghafal *Pretest* dan *Posttest* 64



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	: Analisis Data Pra Penelitian
Lampiran B	: Analisis Data Try Out
Lampiran C	: <i>Screening</i>
Lampiran D	: Lembar Observasi <i>Pre Test</i>
Lampiran E	: Lembar Observasi <i>Post Test</i>
Lampiran F	: Analisis Deskriptif
Lampiran G	: Uji Hipotesis
Lampiran H	: Rekapitulasi Data <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelompok Eksperimen
Lampiran I	: Hasil Analisis Data Wawancara Pasca Penelitian
Lampiran J	: Lembar Validasi Alat Ukur
Lampiran K	: Modul dan Soal <i>Pre-Test Post-Test</i>
Lampiran L	: Lembar Observasi Anekdote
Lampiran M	: Surat-Surat Penelitian
Lampiran N	: Foto Dokumentasi Selama Penelitian

PENGARUH MEDIA *JIGSAW PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAKAL HURUF HIJAIYAH ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ANGKASA PEKANBARU

Oleh
Alifiah Bryan Chandra Devi
alifiahbryan19@gmail.com
Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri
Sultan Syarif Kasim Riau

Abstrak

Bahasa sebagai salah satu aspek yang perlu dipelajari dan dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun, sehingga nantinya anak memiliki kemampuan bahasa yang baik dimasa depannya. Salah satu kemampuan bahasa yang perlu dipelajari anak yaitu bahasa arab atau bahasa Al-Qur'an, karena Al-Quran merupakan pedoman hidup manusia. Bahasa Al-Qur'an dapat dimulai dengan mengajarkan huruf-huruf hijaiyah pada anak usia dini. Pada masa ini pemberian bimbingan belajar secara tepat sangat dibutuhkan demi tercapainya kemampuan anak dalam menghafal huruf hijaiyah. Media *jigsaw puzzle* sebagai salah satu sarana bimbingan belajar bagi anak yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah anak TK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media *jigsaw puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Angkasa Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimen (*one-group pre-test post-test design*) yang dilakukan pada anak TK Angkasa Pekanbaru kelompok B berjumlah 8 anak sebagai sampel yang diperoleh secara *purposive sampling*. Teknik analisis data dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Perhitungan ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 25 for windows. Hasil analisis data dari teknik analisa *Wilcoxon Sign Rank Test* pada kelompok eksperimen dengan taraf signifikansi $p= 0,012$ ($p<0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa, "Hipotesis Diterima". Artinya, "ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *jigsaw puzzle* huruf hijaiyah terhadap peningkatan kemampuan menghafal pada anak usia 5-6 tahun di TK Angkasa Pekanbaru".

Kata Kunci : Kemampuan Menghafal, *Jigsaw Puzzle*, Anak TK

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

THE EFFECT OF JIGSAW PUZZLE MEDIA TO MEMORIZATION ABILITY OF HIJAIYAH LETTERS FOR CHILDREN AGE 5-6 YEARS OLD IN ANGKASA KINDERGARTEN OF PEKANBARU

By

Alifiah Bryan Chandra Devi

alifiabhryan19@gmail.com

Faculty of Psychology, State Islamic University
Sultan Syarif Kasim Riau

Abstract

Language as one aspect that needs to be learned and developed in children aged 5-6 years, so that later children have good language skills in the future. One of the language skills that children need to learn is Arabic or the language of the Qur'an, because the Qur'an is a guide for human life. The language of the Qur'an can be started by teaching the hijaiyah letters to early childhood. At this time the provision of appropriate tutoring is very much needed in order to achieve the child's ability to memorize hijaiyah letters. Media jigsaw puzzle as a means of tutoring for children that can be done in improving the ability to memorize hijaiyah letters of kindergarten children. This study aims to determine whether or not there is the influence of jigsaw puzzle media in improving the ability to memorize hijaiyah letters for children aged 5-6 years at TK Angkasa Pekanbaru. This research is a pre-experimental study (one-group pre-test post-test design) which was conducted on the children of TK Angkasa Pekanbaru, group B totaling 8 children as samples obtained by purposive sampling. Data analysis techniques using the Wilcoxon Signed Rank Test. This calculation is done with the help of the SPSS 25 for windows program. The results of data analysis from the Wilcoxon Sign Rank Test analysis technique in the experimental group with a significance level of $p = 0.012$ ($p < 0.05$). So it can be concluded that, "Accepted Hypothesis". This means, "there is a significant influence in the use of the hijaiyah letter jigsaw puzzle media to increase the ability to memorize children aged 5-6 years in TK Angkasa Pekanbaru".

Keywords: Memorization Ability, Jigsaw Puzzle, Kindergarten Children

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki penduduk muslim terbanyak di dunia. Sudah seyogyanya kita mengimani rukun iman salah satunya iman kepada kitab (Al-Qur'an) karena Al-Qur'an merupakan pedoman hidup umat muslim saat di dunia dan penerang saat di akhirat. Al-Qur'an itu sendiri merupakan kitab suci umat Islam yang berisi kumpulan wahyu dan diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW (Agustin, 2010). Agar kita bisa memahami dan mengamalkan kandungan dalam Al-Qur'an, tentu kita harus bisa membacanya dengan baik dan benar. Membaca Al-Qur'an tidaklah mudah. Perlu proses belajar dan latihan yang bisa dimulai dengan mengetahui huruf-huruf hijaiyah secara urut dan benar.

Usia dini sebagai usia yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya hingga periode akhir perkembangannya. Kertamuda (2015) mengemukakan bahwa salah satu hal yang menjadi ciri masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan. Pada periode ini, otak dan fisik anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai pembentukan, terutama pada kecerdasan (kognitif). Anak-anak mulai mengeksplorasi hal-hal baru dan memperoleh banyak pengalaman tentang apapun. Hal ini akan tertanam kuat pada alam bawah sadar yang akan diingat anak sampai dewasa. Masa ini merupakan masa yang paling penting untuk membentuk karakter anak yaitu dimulai dari umur 0 – 6 tahun (Hurlock, 1980).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berbagai macam proses belajar bagi anak usia dini didapatkan dengan mengenyam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). TK Angkasa Pekanbaru termasuk ke dalam kategori PAUD berdasarkan Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pasal 2 ayat 1 point C. Pasal ini menyatakan bahwa “Layanan PAUD untuk usia 4 (empat) sampai dengan 6 (enam) tahun terdiri atas Taman Kanak-Kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA) dan yang sederajat”.

TK Angkasa Pekanbaru memiliki berbagai program pembelajaran yang menumbuh kembangkan kemampuan anak. Salah satunya yaitu pendidikan Al-Qur’an. Meskipun TK Angkasa merupakan TK umum untuk seluruh anak dari berbagai agama, namun sejak berdirinya hingga saat ini anak-anak yang belajar di TK tersebut didominasi oleh anak yang beragama Islam. Sehingga pendidikan Al-Qur’an menjadi salah satu program penting bagi anak-anak, khususnya bagi yang beragama Islam demi menumbuh kembangkan karakter islami.

Ibnu Khaldun mengemukakan bahwa pendidikan Al-Qur’an itu penting danamkan pada anak-anak karena Al-Qur’an merupakan fondasi seluruh kurikulum pendidikan di dunia Islam. Selain itu, Al-Qur’an juga sebagai syiar agama yang mampu menguatkan akidah dan mengkokohkan keimanan (Musfiroh, 2009). Al-Qur-an juga merupakan petunjuk hidup bagi orang-orang yang bertakwa. Artinya, segala gerak-gerik kehidupan manusia di dunia sudah dijelaskan oleh Allah dalam Al-Qur’an. Petunjuk itu adalah pedoman manusia bertakwa (Lopa, 1999). Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Quran surat Al-Baqarah ayat 2 yang artinya berbunyi, “Kitab Al-Qur’an ini tidak ada keraguan

isinya petunjuk bagi orang yang bertakwa”. Dengan menanamkan kecintaan anak terhadap Al-Qur’an sejak dini, maka kecintaan itu akan bersemi pada masa dewasanya kelak yang akan mengalahkan kecintaan anak terhadap hal lain. Masa kanak-kanak inilah masa pembentukan watak yang utama. Oleh karena itu, usia ini juga disebut usia kritis, karena jika orang tua salah dalam menanamkan nilai, ilmu, dan sebagainya akan terbawa hingga ke masa dewasanya. Salah satu penanaman nilai yang bisa dilakukan di usia ini adalah menanamkan kecintaan Al-Qur’an yang dimulai dengan mengetahui huruf-huruf hijaiyah.

Huruf hijaiyah secara lebih rinci berjumlah 29 huruf dan 1 huruf lam alif yang urutannya dimulai dari huruf “alif” sampai huruf “ya” dan termaktub dalam keseluruhan isi Al-Qur’an dan dikenal hingga masa sekarang. Adapun huruf-huruf hijaiyah tersebut terdapat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.1
Huruf hijaiyah (Arab dan Latin)

No	Arab	Latin	No	Arab	Latin
1	ا	Alif	16	ط	Tho
2	ب	Ba	17	ظ	Dhlo
3	ت	Ta	18	ع	‘Ain
4	ث	Tsa	19	غ	Ghoim
5	ج	Jim	20	ف	Fa
6	ح	Kha	21	ق	Qof
7	خ	Kho	22	ك	Kaf
8	د	Dal	23	ل	Lam
9	ذ	Dzal	24	م	Mim
10	ر	Ra	25	ن	Nun
11	ز	Zai	26	و	Wawu
12	س	Sin	27	ه	Ha
13	ش	Syin	28	لا	Lam Alif
14	ص	Shod	29	ء	Hamzah
15	ض	Dhod	30	ي	Ya

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Agar anak nantinya mahir dalam membaca Al-Qur'an, sudah seyogyanya anak mampu mengingat huruf-huruf hijaiyah secara urut dan melafadzkannya dengan *makhraj* yang tepat. Kemampuan menghafal anak perlu dilatih. Susanto (2011) mengemukakan bahwa kemampuan merupakan daya atau keinginan untuk melakukan sesuatu sebagai hasil pembawaan atau latihan. Pada kamus besar bahasa Indonesia sendiri, kemampuan merupakan kesanggupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu yang dimilikinya. Selanjutnya menghafal adalah kemampuan untuk memindahkan bahan bacaan atau objek ke dalam ingatan (*encoding*), menyimpan di dalam memori (*storage*), dan pengungkapan kembali pokok bahasan yang ada dalam memori (*retrival*) (Sa'dullah, 2008). Dari definisi di atas maka dapat disimpulkan kemampuan menghafal adalah kesanggupan seseorang dalam menguasai suatu keahlian yang digunakan untuk mengerjakan berbagai macam tugas dalam suatu pekerjaan dan diucapkan diluar kepala tanpa melihat buku atau catatan dari pembelajaran tersebut.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2015 menyebutkan ada sekitar 54 % dari total populasi umat Islam di Indonesia yang tidak bisa membaca Al-Qur'an (Safutra, 2016). Pada tahun 2018 masyarakat muslim buta aksara Al-Qur'an di Indonesia mengalami peningkatan menjadi 65% (Muhyiddin, 2018). Jumlah tersebut tentu sangat memprihatinkan dan menyedihkan mengingat Indonesia merupakan negara Islam terbesar di dunia dimana Al-Qur'an menjadi sumber yang paling utama dalam mempelajari dan memahami kehidupan sehari-hari (Saddang, 2018).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Oleh karena itu, jika hal tersebut dibiarkan tanpa adanya penanganan dalam mengatasinya maka selain angka buta aksara yang makin tinggi, kasus-kasus lainnya terhadap Al-Qur'an juga akan semakin banyak karena manusia tidak dapat memahami pedoman hidupnya. Dari hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah TK Angkasa Pekanbaru pada hari Senin, 27 Juli 2020 mengenai kemampuan menghafal huruf hijaiyah pada anak menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar di TK Angkasa masih banyak yang tingkat kemampuan menghafalnya rendah. Pembelajaran huruf hijaiyah biasanya hanya mengandalkan buku Iqra saja. Hal tersebut membuat anak enggan dan kurang tertantang untuk menghafal huruf hijaiyah dan hanya beberapa anak saja yang mampu menghafalnya dan masih lupa urutan hurufnya. Ditambah lagi kondisi pandemi *Covid-19* saat ini yang tidak memungkinkan anak mampu belajar tatap muka secara intens dengan gurunya di sekolah, membuat pembelajaran menjadi tidak efektif karena dilakukan via *online*. Ketidakefektifan itu membuat pihak sekolah berusaha untuk memaksimalkan pembelajaran dan akhirnya terbentuklah pembelajaran *offline* meskipun terjadwal bagi setiap anak untuk hadir ke sekolah. Tiap anak mendapat jatah sekali dalam seminggu untuk pembelajaran secara *offline*.

TK Angkasa Pekanbaru memiliki visi berupa Tri Abdi, yaitu menghasilkan abdi yang beragama, berbangsa dan bernegara, serta berilmu demi kejayaan nusaantara. Salah satu misinya yang sejalan dengan penelitian ini adalah menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran agama guna menghasilkan lulusan yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

mulia. Dari visi misi tersebut terbentuklah RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) yang salah satunya mengajarkan huruf hijaiyah kepada anak, dimana indikator yang harus dicapai yaitu, mampu menyebutkan dan menunjukkan huruf-huruf hijaiyah berharakat dengan benar. Hal ini sejalan dengan penelitian peneliti yang memfokuskan kepada hafalan huruf hijaiyah anak TK atau anak usia 5-6 tahun.

Anak usia 5-6 tahun dipilih karena pada usia ini merupakan masa kritis dalam perkembangan siklus hidup seseorang. Menurut Erickson (dalam Soetjiningsih, 2012), anak usia 5-6 tahun berada pada tahap *initiative vs guilt* yang sedang berkembang ke arah *industry vs inferiority*. Pada tahap ini anak mengalami perkembangan positif dalam kreativitas, memiliki banyak ide dan imajinasi, berani mencoba, beranimengambil resiko, dan mudah bergaul. Sudaryanti (2012) menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun memiliki perkembangan fisik, motorik, intelektual dan sosial yang sangat pesat dan menjadi landasan awal bagi tumbuh dan kembang anak. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini yang tentunya membutuhkan stimulasi yang baik dari lingkungan di sekitarnya. Apabila masa ini anak tidak diberikan pengasuhan yang baik salah satunya penanaman nilai agama, maka dimungkinkan akan terjadi permasalahan pada perkembangan anak di masa mendatang.

Anak usia 5-6 tahun memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan otak manusia mengalami lompatan dan perkembangan yang pesat yaitu 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun, oleh karena itu untuk mengoptimalkan perkembangan anak perlu diberikan stimulasi yang tepat pada

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aspek kognitifnya terutama pada aspek kemampuan menghafal (Gardner dalam Mulyasa, 2012). Kemampuan menghafal dapat meningkat dan dapat juga menurun sesuai faktor-faktor yang mempengaruhinya. Salah satu cara meningkatkan kemampuan menghafal ialah dengan penggunaan media *jigsaw puzzle*, yang mana penggunaan *jigsaw puzzle* mampu mengasah otak anak dan meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir serta belajar berkonsentrasi (Chandra, 2019). Kemampuan menghafal anak TK di sini dilaksanakan berdasarkan teori Higbee (2003) dengan menggunakan tiga indikatornya, antara lain *recall*, *recognition* dan *relearning*. Pada penelitian ini, peneliti mencoba meningkatkan kemampuan menghafal anak dengan menggunakan suatu media yang membantu proses menghafal. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Herlina, dkk (2018) yaitu meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah anak dengan menggunakan media kartu huruf. Kemudian penelitian oleh Muyasharah (2017) dalam meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah anak melalui APE (Alat Permainan Edukatif) jemuran baju. Selanjutnya penelitian oleh Istiyansih (2011) meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah melalui metode *reading aloud*. Maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah.

Ramadhan (dalam Yulianti, dkk., 2011) berpendapat bahwa *jigsaw puzzle* adalah jenis permainan teka-teki menyusun potongan-potongan gambar. *Jigsaw puzzle* merupakan teka-teki yang dibuat dari sebuah gambar yang dipotong-potong dengan desain khusus dan dapat disambung-sambung kembali membentuk gambar yang utuh (Meliala, 2012). *Jigsaw puzzle* sendiri sebagai salah satu jenis

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

puzzle yang dapat dijadikan pilihan alternatif sebagai media belajar anak termasuk dalam membantu meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah. *Jigsaw puzzle* modifikasi huruf hijaiyah ini juga sebagai alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan menghafal anak dikarenakan cara mengaplikasiannya dengan menyusun kepingan *puzzle* secara urut sesuai urutan huruf hijaiyah. Bermain *jigsaw puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya (Chandra, 2019).

Adapun peneliti menggunakan *jigsaw puzzle* pada penelitian ini karena *jigsaw puzzle* sendiri sebagai media belajar yang sering dijumpai pada anak-anak dan dapat disusun secara berurutan, ditambah lagi mempelajari huruf hijaiyah harus berurutan hurufnya dari awal sampai akhir sehingga cocok dilakukan dengan menggunakan *jigsaw puzzle*. Penelitian ini diharapkan berpengaruh terhadap kemampuan menghafal huruf hijaiyah pada anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh media *jigsaw puzzle* terhadap kemampuan menghafal huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Angkasa Pekanbaru”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah penggunaan media *jigsaw puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan menghafal huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun?”

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *jigsaw puzzle* terhadap kemampuan menghafal huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media *jigsaw puzzle* adalah penelitian yang pernah dilakukan Findayani & Lisnawati (2019) yang menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengetahui kemampuan menghafal ayat Al-Qur'an pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII di MTs Miftahussalam Kota Bogor. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan media *puzzle* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII di MTs Miftahussalam Kota Bogor berpengaruh terhadap kemampuan menghafal ayat Al-Qur'an. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Findayani & Lisnawati (2019) menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengetahui kemampuan menghafal ayat Al-Qur'an dan menggunakan subjek anak kelas VIII MTs, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengetahui kemampuan menghafal huruf hijaiyah.

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media *jigsaw puzzle* adalah penelitian yang pernah dilakukan Safitri, dkk (2014) yang menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk meningkatkan daya ingat anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan yang sangat baik dari pemberian permainan *puzzle* terhadap kemampuan daya ingat. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Safitri, dkk menggunakan media

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jigsaw puzzle untuk mengetahui daya ingat anak pada objek *puzzle* sendiri, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengetahui kemampuan menghafal huruf hijaiyah.

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media *jigsaw puzzle* adalah penelitian yang pernah dilakukan Oktariani, dkk (2018) yang menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengetahui pengaruhnya pada daya ingat anak retardasi mental di SLBN-Gianyar. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa ada efek pada terapi bermain *puzzle* pada anak-anak retardasi mental di SLBN-Gianyar. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Oktariani, dkk menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengetahui daya ingat anak retardasi mental pada objek *puzzle* sendiri, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengetahui kemampuan menghafal anak usia 5-6 tahun mengenai huruf hijaiyah.

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media *jigsaw puzzle* adalah penelitian yang pernah dilakukan Nuraini (2019) yang menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pemberian alat permainan edukatif *puzzle* mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Nuraini menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak pada objek *puzzle* sendiri, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengetahui kemampuan menghafal huruf hijaiyah.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media *jigsaw puzzle* adalah penelitian yang pernah dilakukan Ismawati (2016) yang menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengetahui pengaruhnya dalam kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa semua anak mengalami peningkatan dalam mengenal bilangan. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Ismawati menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengetahui kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengetahui kemampuan menghafal huruf hijaiyah.

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media *jigsaw puzzle* adalah penelitian yang pernah dilakukan Astuti, dkk (2014) yang menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak kelompok B3 semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di TK Santa Maria Singaraja. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk dengan penerapan metode bermain *puzzle* berbantuan *brain gym*. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Astuti, dkk menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak kelompok B3 semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di TK Santa Maria Singaraja, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengetahui kemampuan menghafal huruf hijaiyah.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Ilmiah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan data dan informasi serta sebagai salah satu acuan teoritis kepada berbagai pihak yang berkompeten dalam penelitian kemampuan menghafal pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan *jigsaw puzzle*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi kepada orang tua dan lembaga pendidikan terkait untuk menerapkan *jigsaw puzzle* sebagai salah satu media dalam membantu meningkatkan kemampuan menghafal anak usia 5-6 tahun atau tepatnya anak TK.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kemampuan Menghafal

1. Pengertian Kemampuan Menghafal

Kemampuan berasal dari kata mampu yang memiliki imbuhan ke- dan -an. Kemampuan merupakan daya atau keinginan untuk melakukan sesuatu sebagai hasil pembawaan atau latihan (Susanto, 2011). Menurut Robbin,dkk (2014) kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan merupakan kesanggupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu yang dimilikinya (Agustin, 2010). Kemampuan juga merupakan potensi yang ada pada dalam diri seseorang, dimana potensi itu akan berkembang jika dilakukan latihan. Sedangkan menurut Kamus Lengkap Psikologi, kemampuan (*ability*) adalah tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. Kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktik. Kemampuan dibedakan dari *aptitude* (kecerdasan), karena menunjukkan suatu kegiatan yang dapat dilakukan sekarang; sedangkan *aptitude* menunjuk perlunya ada latihan atau pendidikan sebelum suatu perbuatan dapat dilakukan pada waktu-waktu mendatang. Kapasitas (*capacity*) sering dipakai sebagai sinonim bagi kemampuan (*ability*), biasanya menyangkut satu kemampuan yang sepenuhnya bisa dikembangkan di masa mendatang asalkan disertai pengkondisian latihan secara optimal (J.P Chaplin, 2014).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Woodworth dan Marquis (dalam Suryabarata, 2015) mengungkapkan definisi *ability* (kemampuan) pada tiga arti, yaitu :

- a. *Achievement* yang merupakan potensial *ability*, yang dapat diukur langsung dengan alat atau tes tertentu.
- b. *Capacity* yang merupakan potensial *ability*, yang dapat diukur secara tidak langsung dengan melalui pengukuran kecakapan individu.
- c. *Aptitude* yaitu kualitas yang hanya dapat diungkapkn atau diukur dengan tes khusus yang sengaja dibuat untuk mengukurnya.

Dari definisi di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan merupakan kesanggupan dan potensi yang dimiliki seseorang sejak lahir untuk melakukan sesuatu, namun dalam menggali potensi tersebut perlu banyak latihan.

Selanjutnya menghafal pada dasarnya merupakan bagian dari proses mengingat yang mempunyai pengertian menyerap atau melekatkan pengetahuan dengan jalan pengecaman secara aktif (Sagala, 2003). Menghafal adalah sebuah usaha yang aktif agar dapat memasukkan informasi ke dalam otak (Syarif, 2010). Menurut Kuswana (2012) menghafal adalah mendapat kembali pengetahuan yang relevan dan tersimpan di memori jangka panjang. Menurut De Porter (2007) menghafal adalah proses menyimpan data ke memori otak, kemampuan manias dalam berfikir, berimajinasi dan menyimpan informasi, serta mengeluarkan atau memanggil informasi kembali.

Menurut Higbee (2003) menghafal merupakan suatu keterampilan memperkuat memori dalam kognitif manusia dengan mempelajari teknik-

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tekniknya, lalu melatih diri melalui penerapannya. Menghafal atau mengingat sebagai proses kejiwaan yang umum terjadi pada semua orang. Kemampuan menghafal banyak ditentukan oleh teknik-teknik yang masing-masing individu pakai. Dengan demikian, menyempurnakan teknik-tekniknya berarti menyempurnakan daya ingat .

Menghafal juga dapat dikatakan suatu kegiatan menyerap informasi ke dalam otak yang dapat digunakan dalam jangka panjang. Dalam proses menghafal, anak dihadapkan pada materi yang biasanya disajikan dalam bentuk verbal (bentuk bahasa) yang memiliki arti. Misalnya huruf abjad, bahasa, kata dan bilangan serta termasuk huruf hijaiyah. Menghafal berarti menyerap atau melekatkan pengetahuan dengan jalan pengecaman secara aktif, atau ingatan (memori) adalah kekuatan jiwa untuk menerima, menyimpan dan mereproduksi kesan- kesan (Suryabrata, 2015).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menghafal adalah kesanggupan individu dalam menguasai suatu keahlian melalui proses latihan yang konsisten dengan teknik-teknik tertentu, yang dapat digunakan dalam mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan dan diucapkan diluar kepala tanpa melihat buku atau catatan dari pembelajaran tersebut.

Kemampuan menghafal merupakan bagian dari kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif itu sendiri akan terus berkembang sesuai perjalanan usia setiap individu. Menurut Piaget (dalam Sarwono, 2000) menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun termasuk dalam fase pra-operasional, dimana terjadi

pembentukan simbol-simbol untuk memungkinkan anak itu berpikir, sifat anak pada usia ini masih terpusat pada diri sendiri.

Proses berpikir atau menghafal menurut Atkinson dan Shiffrin (dalam King, 2013) memformulasikan teori awal tentang ingatan yang mengenali adanya rentang hidup ingatan yang berbeda. Teori Atkinson-Shiffrin (*Atkinson-Shiffrin Theory*) menyatakan bahwa penyimpanan ingatan melibatkan tiga sistem yang berbeda yaitu :

- a. Ingatan sensoris, menyimpan informasi dari dunia dalam bentuk sensoris aslinya dalam sekejap. Tidak lebih lama dari waktu yang singkat pada saat informasi itu sampai pada indera penglihatan, pendengaran, atau indra lainnya. Ingatan sensoris sangat kaya dan detail, tetapi informasi ini akan hilang dengan cepat kecuali kita menggunakan strategi tertentu untuk menyalurkannya ke ingatan jangka pendek atau jangka panjang.
- b. Ingatan jangka pendek adalah sistem ingatan dengan kapasitas terbatas saat informasi dipertahankan selama sekitar 30 detik, kecuali ada strategi tertentu untuk mempertahankannya lebih lama. Dibandingkan dengan ingatan sensoris, ingatan jangka pendek terbatas dalam hal kapasitasnya, tetapi dapat menyimpan informasi untuk jangka waktu lebih lama. Terdapat dua cara untuk meningkatkan ingatan jangka pendek adalah dengan melakukan pengelompokan dan pengulangan. Pengelompokan adalah mengelompokan atau memaketkan informasi yang melampaui rentang ingatan 7 ± 2 menjadi unit yang lebih tinggi yang dapat diingat sebagai satu unit tunggal. Pada intinya, pengelompokan adalah bentuk *encoding* ingatan: khususnya

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

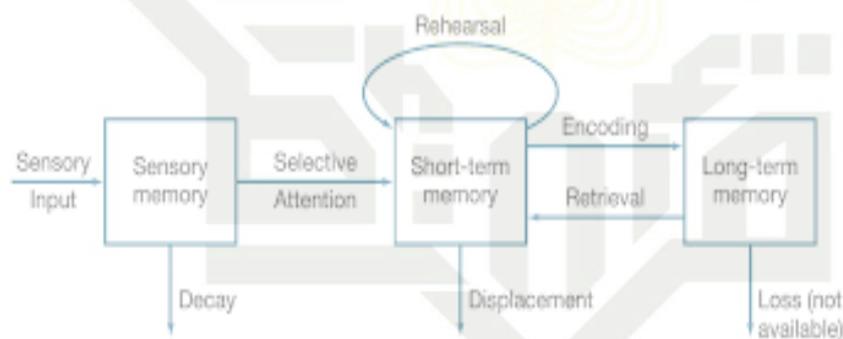
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

elaborasi. Hal ini berlaku dengan cara membuat informasi dalam jumlah besar menjadi lebih mudah diatur. Cara lain untuk meningkatkan ingatan jangka pendek adalah dengan pengulangan. Informasi yang disimpan dalam ingatan jangka pendek bertahan sekitar setengah atau kurang tanpa pengulangan. Meskipun begitu, jika proses pengulangan tidak diganggu, informasi dapat dipertahankan sampai waktu tak terbatas.

- c. Ingatan jangka panjang adalah jenis ingatan yang relatif permanen yang menyimpan jumlah informasi yang luar biasa besar untuk jangka waktu yang lama dan merupakan hasil dari ingatan jangka pendek yang mengalami pengelompokan dan pengulangan.

Gambar 2.1.
Model Teori Kognitif Atkinson-Shiffrin



2. Prinsip-Prinsip dalam Menghafal

Menurut Higbee (2003) prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan kemampuan menghafal adalah sebagai berikut :

- a. Kebermaknaan

Salah satu hal yang menentukan sulit tidaknya suatu materi dipelajari, adalah besarnya makna materi tersebut bagi orang yang mempelajarinya. Jika materi itu tidak masuk di akal, ia sulit untuk dipelajari. Semakin

besar makna/arti materi itu bagi seseorang, semakin mudah orang itu mempelajarinya. Kata-kata yang bermakna, lebih mudah diingat daripada sekumpulan kata-kata yang tidak bermakna. Biasanya kata konkret lebih mudah diingat daripada kata abstrak.

b. Organisasi

Mengorganisasikan seluruh informasi yang didapat kemudian disimpan, akan lebih mudah dicari kembali. Berbagai informasi atau materi yang terorganisasi biasanya akan disimpan dalam memori jangka panjang.

c. Asosiasi

Asosiasi terjadi bila menghubungkan materi yang dipelajari dengan sesuatu hal yang sudah diketahui. Ini dapat dilakukan dengan analogi, metafora, contoh, mencari persamaan atau mengkontraskannya. Misalnya dalam menghafalkan suatu bilangan, itu dapat mencoba mengasosiasikannya dengan bilangan-bilangan atau tanggal-tanggal atau peristiwa-peristiwa yang telah diketahui sebelumnya.

d. Visualiasi

Visualisasi atau penggambaran sesuatu dalam khayalan merupakan salah satu kegunaan khayalan dalam mengingat. Ingatan menjadi sangat kuat jika dibubuhi dengan gambar-gambar. Begitu pula gambaran dalam khayalan sangat efektif untuk mengingat materi verbal. Mengenai ingatan, disebutkan bahwa kata-kata yang menimbulkan gambaran mental dicatat dalam ingatan secara ganda, yakni secara verbal maupun visual. Itulah sebabnya ingatan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

semacam ini lebih kuat. Apapun alasan ilmiahnya, yang penting bagi kita adalah bahwa gambaran dalam khayalan dapat membantu ingatan.

e. Perhatian

Kegagalan untuk mencurahkan perhatian, merupakan alasan umum terjadinya “kelupaan” atas nama-nama orang yang pernah kita temui. Seringkali pada saat kita diperkenalkan kepada seseorang kita tidak pernah melakukan suatu usaha khusus untuk memusatkan perhatian pada nama tersebut.

Absent minded adalah kondisi pada saat pikiran kita “kosong”. Kondisi semacam ini juga menjadi penyebab gagalnya seseorang menaruh perhatian pada sesuatu. Salah satu cara untuk mengurangi kondisi *absent minded* adalah dengan mencurahkan perhatian pada apa saja yang sedang dikerjakan.

f. Minat

Perhatian seseorang dipengaruhi oleh minat. Kita menaruh perhatian pada hal-hal yang paling menarik minat kita, dengan demikian hal-hal tersebutlah yang paling kita ingat. Minat atau *interest* membantu memori dalam 2 hal, diantaranya : 1) membantu kita mencurahkan perhatian, dan 2) minat memberi motivasi kepada kita untuk berusaha mengingat.

g. Umpan Balik

Umpan balik sangat diperlukan dalam proses mengingat, karena ketika mengingat kita memiliki sebuah pencapaian yang bisa diukur, semakin sering diukur kita akan memahami seberapa banyak kita mengingat. Umpan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

balik dalam proses belajar juga menjalankan dua fungsi. Pertama, mengetahui bagaimana membuat kemajuan dalam mempelajari sesuatu akan membantu memelihara minat dalam kegiatan itu. Jika terus menerus belajar dan tidak pernah mengetahui apakah sudah memahami dan mengingatnya atau belum, maka kita akan segera bosan dan kehilangan minat terhadap umpan balik tentang berapa banyak yang dapat kita ingat, kita akan dapat mencari cara-cara yang sesuai untuk meningkatkan daya ingat. Kita akan dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam mengingat dan akan lebih mencurahkan tenaga untuk bagian-bagian yang belum dapat kita ingat.

3. Indikator Kemampuan Menghafal

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir termasuk di dalamnya kemampuan menghafal. Tingkatan hafalan mencakup kemampuan menghafal verbal, materi pembelajaran berupa fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Menurut Higbee (2003) cara untuk mengukur kemampuan menghafal sebagai berikut :

- a. *Recall*, merupakan upaya untuk mengingatkan kembali apa yang diingatnya. Contoh : menceritakan kembali apa yang dihafalkan.
- b. *Recognition*, merupakan upaya untuk mengenali kembali apa yang pernah dipelajari. Contoh : meminta anak untuk menyebutkan aitem-aitem yang di hafalkan.

- c. *Relearning*, merupakan upaya untuk mempelajari kembali suatu materi untuk kesekian kalinya. Contoh : kita dapat mencoba, mudah tidaknya ia mempelajari materi tersebut untuk kedua kalinya.

Menurut Kunandar (2014) indikator dalam menghafal yaitu mengemukakan arti, memberi nama, membuat daftar, menentukan lokasi tempat, mendeskripsikan sesuatu, menceritakan sesuatu yang terjadi, menguraikan sesuatu yang terjadi.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Menghafal

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan menghafal seseorang (Suryabrata, 2015) yaitu sebagai berikut :

a. Menyuarakan

Proses menghafal dilakukan dengan cara mengeraskan bacaan. Dengan mengeraskan bacaan maka anak akan lebih mudah mengingat objek yang dihafalkan. Menyuarakan bacaan yang dihafalkan biasanya sebuah rumus yang dihafalkan secara tepat, ejaan–ejaan dan nama asing atau hal yang sukar.

b. Pembagian Waktu

Proses menghafal memerlukan pembagian waktu yang tepat, sehingga obyek yang dihafal mudah diingat. Waktu yang digunakan seharusnya beruntut dan dilakukan secara intens.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Penggunaan Strategi yang Tepat

Pemilihan strategi yang sangat tepat menentukan keberhasilan proses menghafal. Pemilihan strategi juga disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan usia anak.

Menurut Piaget (dalam Ardini & Lestarinigrum, 2018) Anak usia 5-6 tahun masuk ke dalam tahap perkembangan bermain simbolik atau *make believe play*. Pada tahapan ini kognitif anak sudah masuk pada masa pra-operasional konkret, yaitu tahap pemahaman informasi melalui benda-benda konkret. Pada tahapan ini pula kemampuan anak berimajinasi berkembang dengan pesat, sehingga pemberian *jigsaw puzzle* sebagai benda konkret untuk diaplikasikan dalam menghafal huruf hijaiyah yang merupakan kajian ilmu menggunakan daya kognitif dengan diimajinasikan menjadi satu padan yang cocok.

5. Teknik-Teknik Menghafal

Dalam proses menghafal ada tiga cara menghafal yang dapat digunakan, yaitu (Ahmadi & Supriyono, 1991) :

- a. Cara G (*Ganzlern methode*) metode keseluruhan, yaitu menghafal dengan cara mengulang-ulang dari awal sampai akhir.
- b. Cara T (*Teillern method*), yaitu menghafal sebagian demi sebagian. Masing-masing dihafal sampai bisa baru pindah ke bagian lain.
- c. Cara V (*Vermittelendelern method*), merupakan metode gabungan antara keseluruhan dan bagian-bagian. Anak menghafal bagian yang sukar terlebih dahulu baru mempelajari secara keseluruhan.

Adapun penelitian ini menghafal menggunakan cara G sebagai metode yang paling baik dikarenakan proses menghafal huruf hijaiyah yang terdiri dari huruf-huruf yang secara runtut dan sesuai abjad Arab, sehingga dengan mengulangnya dari awal sampai akhir akan membantu anak benar-benar mengenali huruf yang dimaksud dan sesuai urutannya.

Menurut Higbee (2003) tahap-tahap menghafal yaitu :

a. *Encoding*

Encoding adalah suatu proses memasukan data-data informasi kedalam ingatan. Proses ini melalui dua alat indra manusia, yaitu penglihatan dan pendengaran. Kedua alat indra yaitu mata dan telinga, memegang peranan penting dalam penerimaan informasi sebagaimana banyak dijelaskan dalam ayat-ayat Al-qur'an, dimana penyebutan mata dan telinga selalu beriringan (as-sama' wal abshar). Itulah sebabnya, sangat dianjurkan untuk mendengarkan suara sendiri (sekedarnya didengar sendiri) pada saat menghafal huruf-huruf hijaiyah agar kedua alat sensorik ini bekerja dengan baik.

b. *Storage*

Proses lanjut setelah *encoding* adalah penyimpanan informasi yang masuk didalam gudang memori (*storage*). Gudang memori terletak didalam memori jangka panjang (*long term memory*) semua informasi yang dimasukkan dan disimpan didalam gudang memori itu tidak akan pernah hilang. Apa yang disebut lupa sebenarnya hanya kita tidak berhasil menemukan kembali informasi tersebut di dalam gudang memori. Lemahnya proses saat

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemetaannya, sehingga sulit ditemukan kembali. Padahal, sesungguhnya masih ada di dalam gudang memori.

Perjalanan informasi dari awal diterima oleh indra hingga ke memori jangka pendek, bahkan ke memori jangka panjang ada yang bersifat otomatis (*automatic processing*) dan ada pula yang harus diupayakan (*offortful processing*). Keduanya dialami dalam kehidupan sehari-hari. Proses penyimpanan yang bersifat otomatis pada umumnya merupakan pengalaman-pengalaman yang istimewa.

Sementara itu pengalaman-pengalaman yang umum dialami sehari-hari harus diupayakan penyimpanannya kalau memang hal itu dikehendaki atau diperlukan. Demikian pula informasi-informasi yang diterima dan hal itu dianggap penting untuk disimpan tentu diperlukan pengamatan yang serius. Penghafal huruf-huruf hijaiyah termasuk pada kategori yang kedua ini, jadi harus diupayakan secara sungguh-sungguh agar tersimpan baik didalam gudang memori. Salah satu upaya agar informasi-informasi yang masuk ke memori jangka pendek dapat langsung ke memori jangka panjang adalah dengan pengulangan.

c. Retrieval

Retrieval yaitu pengungkapan kembali (reproduksi) informasi yang telah disimpan didalam gudang memori adakalanya serta merta dan ada kalanya perlu pancingan. Dalam proses menghafal huruf hijaiyah, urutan-urutan huruf sebelumnya secara otomatis menjadi pancingan terhadap huruf-huruf selanjutnya. Karena itu, biasanya lebih sulit menyebutkan huruf yang terletak

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebelumnya dari pada yang terletak sesudahnya. Atau mungkin akan menemukan masalah ketika akan mengingat huruf yang terletak diawal, karena waktu menghafalnya telah terantari oleh berbagai informasi dengan yang akhir.

Adapun tahapan-tahapan menghafal ini digunakan dalam penelitian sebagai tahapan perlakuan penelitian.

B. Huruf Hijaiyah

1. Sejarah Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah merupakan huruf asli dari bangsa Arab. Para sejarawan Arab sependapat bahwa tulisan Arab dikenal di Mekah melalui seorang bernama Harb bin Umayyah bin Abu Al-Syams, dan Harb belajar kepada Bisyr bin Abdul Al-Malik, Saudara Ukaidir tokoh Daumatu Al-Jandal. Sampai Islam datang, telah banyak penduduk Mekah yang menguasai tulisan yang dibawa Harb ini, sekalipun tak sedikit pula yang masih buta huruf, termasuk diantaranya Rasulullah saw. sebagai penerima wahyu Al-Qur'an, justru merupakan sesuatu yang positif. Kalau saja orang yang mengemban wahyu ini mampu membaca dan menulis, tentu para pembangkangnya mempunyai alasan untuk mengatakan bahwa Al-Qur'an itu adalah karangan Rasulullah saw. (Ash-Shiddieqy, 2013).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2 Pengertian Huruf Hijaiyah

Menurut Kastolani (2021) huruf hijaiyah berasal dari kata “*yuhajuu hijaa an*” yang berarti ejaan. Huruf hijaiyah berarti ejaan huruf Arab yang terdapat dalam Alqur’an sebagai ilmu dasar dalam membaca Al-Qur’an.

Menurut Surasman (2002) mengemukakan bahwa huruf hijaiyah merupakan kunci dasar mampu membaca Al-Qur’an. Huruf hijaiyah merupakan alfabet Arab yang disebut dengan huruf *al hija (iyah)* dan huruf *al tahajji* artinya huruf ejaan. Ahli gramatika Arab menamakannya huruf *al ‘Arabiyah* atau huruf *al lugahal’Arabiyah* maksudnya huruf bahasa Arab atau huruf yang bertanda baca atau bertitik (huruf *al mu’jam*) baik dalam bentuk terpisah-pisah yang belum dipahami sehingga menjadi sebuah rangkaian kata ataupun karena beberapa bagian darinya atau seluruhnya ditambahi tanda baca. (Otory Surasman, 2002:52). Dapat disimpulkan bahwa huruf hijaiyah adalah huruf-huruf dasar ejaan Arab yang digunakan dalam pembentukan kata serta kalimat Arab yang keseluruhannya digunakan dalam bahasa Al-Qur’an, ditulis dari kanan ke kiri dengan gaya kursif dan terdapat kemiripan beberapa kumpulan hurufnya dengan tanda baca dan titik tertentu sebagai pembedanya.

3 Pengertian Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah

Dari pengertian kemampuan menghafal dan pengertian huruf hijaiyah di atas, dapat diambil definisi kemampuan menghafal huruf hijaiyah secara terang-kum. Pada penelitian ini kemampuan menghafal huruf hijaiyah adalah kesanggupan yang dimiliki individu (anak) dalam memahami dan

mencamkan objek huruf-huruf ejaan Arab (hijaiyah) yang prosesnya diulang-ulang sehingga tersimpan di memori anak untuk jangka panjang dan objek huruf Arab (hijaiyah) tersebut dapat diungkapkan kembali secara keseluruhan, berurutan, serta sesuai makhrajnya.

4. Cara Membaca Huruf Hijaiyah

Membaca huruf hijaiyah sesungguhnya boleh dikatakan sesuatu hal yang sangat mudah, tetapi yang lebih sulit adalah bagaimana mengajarkan kemudian diaplikasikan kepada anak yang diajar, sehingga nantinya akan menghasilkan kualitas bacaan anak yang sesuai dengan kaidah-kaidah Al-Qur'an. Yang perlu diingat oleh guru bahwa kesalahan sebutan huruf dalam membaca Al-Qur'an merupakan suatu kesalahan yang sangat fatal. Salah satu dasar penting untuk memperkenalkan cara membaca huruf hijaiyah adalah bagaimana seseorang dapat membedakan huruf dengan jelas. Inilah yang disebut dengan istilah makhraj huruf.

Huruf hijaiyah memiliki 30 huruf yang bentuknya hampir mirip dan sama, namun yang membedakan adalah bunyi dan pelafalannya. Huruf hijaiyah bentuknya yang hampir terlihat mirip menjadikan anak bingung untuk melafalkan hurufnya. Dalam 30 huruf hijaiyah terdapat beberapa huruf yang memiliki bentukhuruf sama dan pelafalannya berbeda. Diantara huruf tersebut adalah huruf ب (Ba), ت (Ta), ث (Tsa), ن (Nun), ي (Ya) biasanya anak bingung membedakan titiknya, ج (Jim), ح (Kha), خ (Kho) anak juga sering terbalik-balik karena perbedaan titiknya, د (Dal), ذ (Dzal) biasanya juga membuat anak sering salah melafalkan bunyinya, ر (Ro), ز (Zai), س (Sin), ش

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Syin), ص (Sho), ض (Dhlo), ط (Tho), ظ (Zho), ع (‘Ain), غ (Ghoin), ف (Fa), ق (Qof) dari beberapa huruf tersebut yang membedakan bunyinya adalah terletak pada titiknya (Soenarto, 1988).

Berdasarkan 22 huruf tersebut penting bagi guru untuk mengajarkan makhrijul huruf kepada anak agar nantinya anak tidak salah dalam melafalkannya. Di dalam membaca Al-Qur’an harus membunyikan huruf sesuai dengan makhrajnya. Karena jika terjadi suatu kesalahan dalam pelafalan huruf, itu bisa menimbulkan arti baru (Sirojuddin, 2000).

Dalam hal ini jika dilakukan dengan sengaja akan menimbulkan kekafiran. Maka dari itu belajar makhrijul huruf ini sangat penting diajarkan sejak dini agar tidak terjadi kesalahan ketika anak membaca Al-Qur’an. Diperlukan kaidah yang benar untuk membaca huruf hijaiyah agar tidak salah dalam mengucapkan hurufnya. Adapun cara membaca huruf hijaiyah berdasarkan makhrijul huruf sebagai berikut:

1. Huruf (و - ب - م) (Wawu – Ba – Mim) keluar dari kedua bibir kalau Wawu bibirnya terbuka sedang Ba dan Mim bibirnya rapat.
2. Huruf ف (Fa) keluar dari bibir sebelah dalam bawah dan ujung gigi depan.
3. Huruf ك (Kaf) keluar dari pangkal lidah, tetapi dibawah makhraj Kaf.
4. Huruf ق (Qof) keluar dari pangkal lidah.
5. Huruf ض (Dhlo) keluar dari samping lidah dan geraham kanan dan kiri.
6. Huruf (ي - ش - ج) (Jim – Syin – Ya) keluar dari tengah lidah dan tengahnya langit-langit sebelah atas.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Huruf (ت - د - ط) (Tho – Dal – Ta) keluar dari ujung lidah dan pangkal gigi depan sebelah atas.
8. Huruf (ث - ذ - ظ) (Zho – Dzal – Tsa) keluar dari ujung lidah dan ujung gigi depan sebelah atas serta terbuka.
9. Huruf (س - ز - ض) (Dhlo – Zai – Sin) keluar dari ujung lidah di atas gigi depan atas dan bawah.
10. Huruf (خ - غ) (Kho – Ghoin) keluar dari ujung tenggorokan.
11. Huruf (ع - ح) (Kha – ‘Ain) keluar dari tengah tenggorokan.
12. Huruf (ه - ء) (Hamzah – Ha) keluar dari pangkal tenggorokan.
13. Huruf ل (Lam) keluar dari antara lidah samping kanan atau kiri dagu disebelah atas depan.
14. Huruf ن (Nun) keluar dari ujung lidah dibawah makhraj La.
15. Huruf ر (Ro) keluar dari ujung lidah agak ke depan dan agak masuk ke punggung lidah. (Soenarto, 1988) mengemukakan bahwa huruf-huruf yang keluar dari hidung yaitu huruf-huruf yang gunnah (mendengung).

5 Perbedaan Dua Huruf yang Sering Tertukar

1. Membedakan huruf (ء) Hamzah dan huruf (ع) ‘Ain
 - a. Huruf (ء) Hamzah termasuk dalam huruf *aqshal halq* yaitu keluarnya huruf dari tenggorokan bagian bawah.
 - b. Huruf (ع) ‘Ain termasuk dalam huruf *wasathul halq* yaitu keluarnya huruf dari tenggorokan bagian tengah.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Membedakan huruf (هـ) Ha dan huruf (خ) Kha
 - a. Huruf (هـ) Ha termasuk kedalam huruf *aqshal halq* yaitu keluaranya huruf dari tenggorokan bagian bawah.
 - b. Huruf (خ) Kha termasuk kedalam huruf *wasathul halq* yaitu keluaranya huruf dari tenggorokan bagian tengah.
3. Membedakan huruf (ذ) Dzal dan huruf (ز) Zai
 - a. Huruf (ذ) Dzal termasuk kedalam huruf *al-lisaan* yaitu keluaranya huruf dari ujung lidah dari arah punggungnya dan menempel pada ujung dua gigi seri atas.
 - b. Huruf (ز) Zai termasuk huruf *al-lisaan*, yaitu keluaranya huruf dengan meletakkan ujung lidah, paling depan pada dinding dua gigi seri bawah sehingga suara keluar diantara gigi seri atas dan gigi seri bawah
4. Membedakan huruf (ز) Zai dan huruf (ج) Jim
 - a. Huruf (ز) Zai termasuk huruf *al-lisaan*, yaitu keluaranya huruf dengan meletakkan ujung lidah, paling depan pada dinding dua gigi seri bawah sehingga suara keluar diantara gigi seri atas dan gigi seri bawah.
 - b. Huruf (ج) Jim termasuk dalam huruf *al-lisaan*, yaitu terbentuknya huruf dengan cara tengah lidah menempel pada langit-langit, sehingga makhrajnya betul-betul tertutup dengan sempurna.
5. Membedakan huruf (ث) Tsa dan Huruf (س) Sin
 - a. Huruf (ث) Tsa termasuk dalam huruf *al-lisaan*, yaitu keluaranya huruf dari ujung lidah dari arah punggungnya dan menempel pada ujung dua gigi seri

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Huruf (س) Sin termasuk dalam huruf *al-lisaan*, yaitu keluarnya huruf dengan meletakkan ujung lidah yang paling depan pada dinding dua gigi seri bawah sehingga sehingga suara keluar diantara gigi seri atas dan gigi seri bawah.
6. Membedakan huruf (س) Sin dan huruf (ش) Syin
 - a. Huruf (س) Sin termasuk dalam huruf *al-lisaan*, yaitu keluarnya huruf dengan meletakkan ujung lidah yang paling depan pada dinding dua gigi seri bawah sehingga sehingga suara keluar diantara gigi seri atas dan gigi seri bawah.
 - b. Huruf (ش) Syin termasuk dalam huruf *al-lisaan*, yaitu terbentuknya huruf dengan cara tengah lidah tidak menempel pada langit-langit, sehingga makhraj tidak tertutup.
 7. Membedakan huruf (ش) Syin dan huruf (ص) Sho
 - a. Huruf (ش) Syin termasuk dalam huruf *al-lisaan*, yaitu terbentuknya huruf dengan cara tengah lidah tidak menempel pada langit-langit, sehingga makhraj tidak tertutup.
 - b. Huruf (ص) Sho termasuk dalam huruf *al-lisaan*, yaitu keluarnya huruf dengan meletakkan ujung lidah paling depan pada dinding dua gigi seri bawah sehingga suara keluar diantara gigi seri atas dan gigi seri bawah.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Membedaan huruf (ق) Qof dan (ك) Kaf
 - a. Huruf (ق) Qof termasuk kedalam huruf *al-lisan*, yaitu keluarnya huruf dari pangkal lisan menempel pada bagian daging dari langit-langit (bagian yang lunak).
 - b. Huruf (ك) Kaf termasuk dalam huruf *al-lisaan*, yaitu keluarnya huruf dari pangkal lisan menempel pada bagian daging dan tulang (bagian yang keras) dari langit-langit secara bersamaan, berada di bawah makhraj huruf Qof sedikit.
9. Membedakan huruf (ض) Dhlo dan huruf (ظ) Zho
 - a. Huruf (ض) Dhlo termasuk ke dalam huruf *al-lisaan*, yaitu keluarnya huruf dari salah satu tepi lidah atau dari kedua-duanya secara bersamaan menempel pada dinding dalam gigi geraham atas.
 - b. Huruf (ظ) Zho termasuk ke dalam huruf *al-lisaan*, yaitu keluarnya huruf dari ujung lidah dari arah punggungnya dan menempel pada ujung dua gigi seri atas.

C. Jigsaw Puzzle**1. Pengertian Jigsaw Puzzle**

Media pembelajaran *jigsaw puzzle* merupakan media pembelajaran bentuk permainan yang menantang minat belajar dan ingatan anak (kemampuan menghafal). Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk berpikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kognitif anak.

Jigsaw puzzle merupakan alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang menggunakan *puzzle* dalam proses pembelajaran. Menurut Ramadhan (2008) *jigsaw puzzle* adalah jenis permainan teka-teki menyusun potongan-potongan gambar (Yulianto dkk, 2010). Soebachman (2012) menyatakan bahwa *jigsaw puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi. Selain itu, *Jigsaw puzzle* merupakan teka-teki yang dibuat dari sebuah gambar yang dipotong-potong dengan desain khusus dan dapat disambung-sambung kembali membentuk gambar yang utuh (Meliala, 2012).

Menurut Chandra (2019) *jigsaw puzzle* adalah alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Dalam penelitian ini *jigsaw puzzle* yang digunakan ialah *jigsaw puzzle* yang ada pada umumnya dari bahan karton tebal dan padat dengan memiliki 36 potongan *jigsaw* yang mana dimodifikasi dengan huruf hijaiyah berserta nomor urutnya di papan *puzzle* agar sesuai untuk penelitian yang dimaksud peneliti.

2. Manfaat *Jigsaw Puzzle*

Chandra (2019) menjelaskan bahwa bermain *jigsaw puzzle* memiliki manfaat diantaranya :

- a. Mengasah otak. Dengan bermain *jigsaw puzzle*, kecerdasan otak anak akan terlatih. Karena permainan ini melatih otak untuk memecahkan masalah.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Melatih koordinasi mata dan tangan. Karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *jigsaw puzzle* dan menyusunnya menjadi bentuk yang utuh.
- c. Meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir dan belajar berkonsentrasi. Saat bermain *jigsaw puzzle*, anak bisa melatih sel otaknya, mengembangkan kemampuan berpikirnya, dan berkonsentrasi menyelesaikan potongan-potongan atau kepingan gambar *jigsaw puzzle*.
- d. Melatih kesabaran. Dengan bermain *jigsaw puzzle* kesabaran akan terlatih. Karena saat bermain *jigsaw puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permainan.
- e. Belajar bersosialisasi. Permainan *jigsaw puzzle* yang dilakukan oleh anak-anak secara berkelompok bisa meningkatkan interaksi sosial. Mereka dapat belajar menghargai dan saling membantu satu sama lain.

Oleh karena itu, berdasarkan manfaat *jigsaw puzzle* poin a dan c, media ini menjadi salah satu sarana yang dapat dikembangkan dalam melatih meningkatkan kemampuan menghafal anak.

3. Kelebihan *Jigsaw Puzzle*

Jigsaw puzzle memiliki kelebihan dari media pembelajaran yang lain dimana dalam penelitian ini *jigsaw puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang familiar di kalangan anak-anak terutama usia 5-6 tahun sebagai sarana belajar. Selain itu permainan ini lebih menarik dan menyenangkan bagi anak karena bentuknya yang konstruktif dan terstruktur. Didesain dengan gambar-gambar yang menyenangkan dan sesuai dengan usia anak. Kelebihan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

selanjutnya dalam permainan *puzzle* membutuhkan ketelitian dan ketepatan sehingga anak dilatih untuk memusatkan pikiran, harus berkonsentrasi saat menyusun kepingan *puzzle* (Chandra, 2019). Oleh karenanya, *jigsaw puzzle* sangat cocok digunakan di penelitian ini dalam meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah karena ketika menghafal huruf hijaiyah sendiri dibutuhkan media terstruktur, menarik, dan mampu memusatkan konsentrasi dalam menghafal.

Kelebihan lainnya *jigsaw puzzle* mudah didapatkan karena banyak dijual di pasaran dengan harga yang terjangkau. Selain itu, media ini juga telah banyak digunakan dalam penelitian sebelumnya dan berdampak positif pada variabel yang diukur. Berikut dampak positif *jigsaw puzzle* dalam pengukuran penelitian-penelitian sebelumnya :

1. Mampu meningkatkan minat belajar anak (Rosyanafi, 2018)
2. Mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak (Oktaviyani & Suri, 2019)
3. Mampu meningkatkan perkembangan motorik halus anak (Pramunda, 2016)
4. Mampu meningkatkan hasil belajar anak (Maviro, 2017)
5. Mampu meningkatkan kemampuan menghafal anak (Anna, 2020)
6. Mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak (Sari, 2018)

4. Cara Menggunakan *Jigsaw Puzzle*

Permainan dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya adalah meningkatkan minat belajar dan kemampuan konsentrasi anak. Dan permainan juga bisa membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

permainan tersebut. Kegiatan yang aktif, menyenangkan juga meningkatkan aktivitas sel otaknya dan juga merupakan masukan-masukan pengamatan atau ingatan yang selanjutnya akan meningkatkan proses pembelajaran menggunakan seluruh panca inderanya secara aktif. Berikut cara memainkan *jigsaw puzzle* :

- a. Sebelum bermain *jigsaw puzzle*, guru menjelaskan tata cara menggunakan media *jigsaw puzzle*.
- b. Anak diminta untuk melihat gambar *jigsaw puzzle* yang akan dibongkar.
- c. Anak diminta untuk membongkar kepingan-kepingan *jigsaw puzzle* dan mengacaknya.
- d. Mintalah anak untuk memasang kepingan *jigsaw puzzle* secara bersamaan.

D. Kerangka Berpikir

Anak usia 5-6 tahun yang termasuk dalam usia *golden age*, dimana terjadi perkembangan secara pesat dalam berbagai hal di diri anak terutama perkembangan kognitifnya. Hal ini sangat tepat untuk ditanamkan nilai-nilai agama sejak dini, terutama nilai Al-Qur'an yang merupakan pedoman hidup manusia. Pembelajaran Al-Qur'an di usia ini dapat dimulai dengan mengajarkan huruf-huruf hijaiyah karena huruf hijaiyah merupakan huruf asli Al-Qur'an. Agar anak mengenal lebih dalam huruf-huruf hijaiyah dapat dilakukan dengan menghafal huruf-hurufnya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jika potensi yang dimiliki anak dalam perkembangan kognitifnya ini tidak dilatih sejak dini untuk menghafal, hal tersebut akan menyulitkan anak menerima dasar-dasar pengetahuan dan akan mudah lupa, sehingga kedepannya anak akan sulit dalam berfikir terutama memahami perkembangan ilmu. Seperti kata pepatah “jam pisau karena diasah”, maka orang yang sering belajar dan berusaha akan cepat pandai. Sebelum nantinya anak mampu menghafal (hafidz Qur’an), terlebih dahulu anak diajarkan menghafal huruf hijaiyah.

Menurut Piaget (dalam Ardini & Lestarinigrum, 2018) Anak usia 5-6 tahun masuk ke dalam tahap perkembangan bermain simbolik atau *make believe play*. Pada tahapan ini kognitif anak sudah masuk pada masa pra-operasional konkret, yaitu tahap pemahaman informasi melalui benda-benda konkret. Pada tahapan ini pula kemampuan anak berimajinasi berkembang dengan pesat, sehingga pemberian *jigsaw puzzle* sebagai benda konkret untuk diaplikasikan dalam menghafal huruf hijaiyah yang merupakan kajian ilmu menggunakan daya kognitif dengan diimajinasikan menjadi satu padan yang cocok.

Kemampuan menghafal huruf hijaiyah dalam penelitian ini dilatih dengan tahap menghafal dari Higbee (2003) mulai dari tahap *encoding* yaitu proses memasukan data-data informasi ke dalam ingatan, *storage* yaitu proses lanjutan yang masuk ke dalam gudang memori agar huruf hijaiyah tersimpan lama dalam proses kognitif dan terakhir *relearning* untuk mengetahui anak nantinya mampu atau tidak mengulang semua informasi yang dimasukkan dan disimpan tidak hilang, dan *retrieval* yaitu pengungkapan kembali informasi yang

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak disimpan di dalam gudang memori. Adakalanya perlu pancigan untuk menginterpretasikan hasil hafalan anak yang sebelumnya.

Salah satu cara agar anak mampu menginterpretasikan hasil hafalan huruf hijaiyah, dalam penelitian ini digunakan media *jigsaw puzzle*. *Jigsaw puzzle* disini berupa *jigsaw puzzle* pada umumnya yang dimodifikasi khusus untuk penelitian ini yaitu dengan menempelkan huruf-huruf hijaiyah pada setiap kepingan *puzzle* secara berurut dan menuliskan bagian-bagian tempat meletakkan kepingan *puzzle* dengan nomor urut yang sesuai agar dapat digunakan dalam menghafal huruf hijaiyah. Anak yang mengikuti penelitian *jigsaw puzzle* ini akan diminta membongkar kepingan dan mengacaknya di sebuah meja, kemudian anak diminta menyusunnya kembali sesuai urutan huruf dan nomor urutnya di papan *puzzle* agar membentuk gambar susunan seperti semula.

Jigsaw puzzle memiliki kelebihan dari media pembelajaran yang lain dimana dalam penelitian ini *jigsaw puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang familiar di kalangan anak-anak terutama usia 5-6 tahun sebagai sarana belajar. Selain itu permainan ini lebih menarik dan menyenangkan bagi anak karena bentuknya yang konstruktif dan terstruktur. Didesain dengan gambar-gambar yang menyenangkan dan sesuai dengan usia anak. Kelebihan selanjutnya dalam permainan *puzzle* membutuhkan ketelitian dan ketepatan sehingga anak dilatih untuk memusatkan pikiran, harus berkonsentrasi saat menyusun kepingan *puzzle* (Chandra, 2019). Oleh karenanya, *jigsaw puzzle* sangat cocok digunakan di penelitian ini terhadap kemampuan menghafal huruf hijaiyah karena ketika menghafal huruf hijaiyah sendiri dibutuhkan media terstruktur, menarik, dan

mampu memusatkan konsentrasi dalam menghafal. Kelebihan lainnya *jigsaw puzzle* mudah didapatkan karena banyak dijual di pasaran dengan harga yang terjangkau. Selain itu, media ini juga telah banyak digunakan dalam penelitian sebelumnya dan memberikan dampak positif pada variabel yang diukur.

Untuk mengukur kemampuan menghafal huruf hijaiyah dalam penelitian ini digunakan teori kemampuan menghafal dari L. Higbee (2003) yang direlevankan dengan materi huruf hijaiyah, antara lain: *recall* yaitu anak nantinya mampu atau tidak dalam melafazkan huruf hijaiyah sesuai makrajnya, *recognition* dimana mengetahui anak nantinya mampu atau tidak dalam menyebutkan secara urut huruf hu tidak menyebutkan secara cepat huruf hijaiyah yang telah dihafalnya.

E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah **“Ada Pengaruh *Jigsaw Puzzle* terhadap Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Anak Usia 5-6 Tahun”**.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2013) metodologi penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Artinya melalui penggunaan metode serta pemilihan sebuah metode yang tepat maka akan membantu jalannya sebuah penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan.

Membedakan dengan penelitian eksperimental dalam psikologi disebut eksperimen psikologis (*psychological experiment*). Eksperimen psikologi adalah observasi yang obyektif terhadap suatu fenomena yang dibuat agar terjadi dalam suatu kondisi yang terkontrol ketat, dimana satu atau lebih faktor divariasikan dan faktor lain dibuat konstan (Zimney dalam Seniati, Yulianto, & Setiadi, 2015).

Penelitian ini menggunakan pendekatan pra-eksperimen yaitu salah satu pendekatan penelitian eksperimen yang memanipulasi variabel bebas ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat (Susanti & Fitriyani, 2015). Adapun desainnya yaitu dengan desain perlakuan ulang (*one group pretest posttest design*). *One group pretest posttest design* merupakan desain eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok subjek (kasus tunggal), Selain itu, dalam desain ini dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

subjek. Perbedaan kedua hasil pengukuran tersebut dianggap sebagai efek perlakuan. Secara skematis, desain perlakuan tunggal dapat dirumuskan sebagai berikut :

Tabel 3.1
Desain Penelitian Eksperimen

Grup	Pretest	Treatment	Posttest
KE	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

O₁ : Pengukuran kemampuan menghafal anak sebelum pemberian *jigsaw puzzle*

X : Pemberian perlakuan berupa *jigsaw puzzle*

O₂ : Pengukuran kemampuan menghafal anak setelah pemberian *jigsaw puzzle*

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek, yang memiliki variasi antara satu orang dengan orang lain, antara satu objek dengan objek lain. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (VB) atau *independent variable* adalah variabel yang dimanipulasi dalam penelitian. Sedangkan variabel terikat (VY) atau *dependent variabel* adalah respon subjek penelitian yang diukur sebagai pengaruh dari variabel bebas. Adapun yang menjadi kedua variabel tersebut adalah :

Variabel bebas (X) : *Jigsaw Puzzle*

Variabel terikat (Y) : Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah

B. Definisi Operasional

Setelah mengidentifikasi variabel penelitian, langkah selanjutnya adalah merumuskan definisi operasional dari variabel penelitian untuk membahas ruang lingkup yang hendak diteliti sebagai berikut :

1. Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah

Kemampuan menghafal huruf hijaiyah dalam penelitian ini dapat dioperasionalkan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki anak dalam mengingat huruf-huruf hijaiyah baik dari bentuknya, jumlah hurufnya, urutannya, pelafalan yang benar dan makhrajnya.

2. *Jigsaw Puzzle*

Pemberian media *jigsaw puzzle* huruf hijaiyah dalam penelitian ini dapat dioperasionalkan sebagai suatu bentuk modifikasi kognitif yang dirancang dalam mempengaruhi kemampuan menghafal anak TK Angkasa Pekanbaru dengan memodifikasi *jigsaw puzzle* pada umumnya yaitu dengan menempelkan huruf-huruf hijaiyah pada setiap kepingan *puzzle* secara berurut dan menuliskan bagian-bagian tempat meletakkan kepingan *puzzle* dengan nomor urut yang sesuai agar dapat digunakan dalam menghafal huruf hijaiyah. Individu yang menjalani proses *jigsaw puzzle* akan diminta membongkar kepingan dan mengacaknya di sebuah meja, kemudian individu diminta menyusunnya kembali sesuai urutan huruf dan nomor urutnya di papan *puzzle* agar membentuk gambar susunan seperti semula.

Pada penelitian ini, aktivitas media *jigsaw puzzle* dilaksanakan di sekolah pada hari Senin sampai dengan hari Kamis setiap minggunya, dan disesuaikan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jadwal anak masuk. Setiap anak masuk ke sekolah seminggu sekali. Jumlah sesi perlakuan yang dapat dilakukan yaitu 3 sesi dengan 3 kali pengulangan di setiap sesinya, satu sesi dilakukan sehari dengan durasi waktu lebih kurang 40 menit per subjek selama 3 minggu dan dibimbing oleh seorang eksperimenter yaitu guru yang mengajar. Hal ini sesuai dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti pada penelitian Aryanto (2017) yang menggunakan 3 sesi *puzzle* dengan 3 kali pengulangan disetiap sesinya. Selanjutnya durasi waktu disesuaikan berdasarkan penelitian dari Aral (2012) tentang penggunaan *puzzle* yang diberikan pada area perkembangan anak prasekolah selama 2 hari dalam seminggu, dan setiap sesi sehari diberikan sekitar 40 menit selama 5 minggu.

C. Subjek Penelitian dan Teknik Sampling

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sesuatu yang sangat penting kedudukannya di dalam penelitian, dimana subjek penelitian tersebut harus ditata sebelum peneliti mengumpulkan data (Arikunto, 2007). Populasi adalah kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian (Azwar, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Angkasa Pekanbaru yang terdiri dari 38 orang. Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi. Karena ia merupakan bagian dari populasi maka ia harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki populasinya. Sampel yang diambil haruslah representatif, artinya sampel harus mencerminkan dan memiliki sifat populasi (Azwar, 2013). Sampel dalam penelitian ini 8 anak sebagai kelompok eksperimen.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2 Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini untuk pengambilan sampel adalah menggunakan teknik non-probabilitas yaitu nonrandom dengan menggunakan sampling purposif (*purposive sampling*) (Latipun, 2010).

Adapun beberapa pertimbangan yang dilakukan dalam pemilihan subjek dalam penelitian ini yaitu :

- a. Subjek dipilih berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan yaitu anak yang berusia 5-6 tahun.
- b. Subjek sebelumnya tidak pernah mendapatkan perlakuan dengan media *jigsaw puzzle* huruf hijaiyah.
- c. Masuk dalam kategori anak yang memiliki kemampuan menghafal huruf hijaiyah rendah dalam hasil tes *screening* (nilai <5).

D. Prosedur Penelitian

1 Persiapan Eksperimen

- a. Persiapan administrasi (Perizinan)

Persiapan administrasi (perizinan) dilakukan kepada pihak-pihak yang berwenang, yaitu mengurus surat pra riset di bagian umum Fakultas Psikologi UIN SUSKA RIAU, kemudian meminta izin kepada pihak kepala sekolah TK Angkasa Pekanbaru untuk melaksanakan penelitian.

- b. Persiapan alat ukur *screening*

Persiapan alat ukur *screening* dalam penelitian ini yaitu berupa lembar soal *screening* huruf hijaiyah beserta skor penialaian *screening*. Lembar soal

tersebut diujikan kepada anak secara bergantian oleh guru sebagai eksperimenter untuk menentukan anak yang mendapat nilai <5. Dalam penelitian ini didapat 8 anak yang memiliki nilai *screening* rendah.

c. Persiapan observer

Persiapan observer adalah dengan menentukan 2 orang observer. Setiap observer diberikan lembaran observasi yang telah disusun berdasarkan teori Higbee (2003). Tugas observer adalah mengamati kegiatan subjek selama penelitian dengan berdasarkan format observasi yang mengacu pada guide observasi. Observer mengamati setiap kemampuan menghafal yang muncul pada subjek selama penelitian. Observer pada penelitian ini memiliki kriteria sebagai berikut: Yaitu mahasiswa jurusan psikologi yang telah mengambil mata kuliah Metode Observasi dan mendapat nilai minimal (B+) dan mampu membaca Al-Qur'an dengan makhraj yang benar. Hal ini menjadi pertimbangan karena mahasiswa psikologi dianggap lebih tahu mengenai penggunaan alat ukur dalam penelitian dan supaya mudah untuk menyamakan persepsi mengenai perilaku yang diamati. Ini dinamakan reliabilitas inter rater. Selain itu, kemampuan membaca Al-Qur'an berguna untuk membantu observer agar lebih mudah menginterpretasi kemampuan menghafal anak melalui huruf yang dilafalkannya sesuai atau belum makhrajnya.

d. Persiapan alat ukur eksperimen

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penjabaran dari aspek kemampuan menghafal Higbee (2003) yang terdiri dari *recall*,

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

recognition, dan *relearning* yang digunakan untuk mengukur kemampuan menghafal huruf hijaiyah. Media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan menghafal yang akan diberikan adalah media *jigsaw puzzle* dan mempersiapkan modul yang akan digunakan, serta menentukan eksperimenter yang akan memberikan perlakuan pada sampel penelitian.

Pada penelitian ini uji modul dilakukan oleh professional judgement dan guru TK Angkasa yang bersangkutan selaku eksperimenter.

e. Persiapan eksperimenter (pelaksana program/ tutor)

Eksperimenter yang akan melaksanakan program penelitian adalah guru TK Angkasa. Hal ini menjadi pertimbangan karena guru dan anak sudah saling mengenal sehingga *rapport* sudah terjalin dengan baik. Dengan demikian, komunikasi yang terjalin antara dan subjek penelitian akan efektif. Sebelum dilakukan penelitian, peneliti memberitahu tata cara melakukan eksperimen atau memberikan *coaching* sehingga eksperimenter mengerti tentang alat ukur penelitian ini.

f. Persiapan alat dan bahan eksperimen

Adapun alat dan bahan yang akan perlu dipersiapkan pada saat perlakuan eksperimen adalah : laptop, speaker, *jigsaw puzzle* huruf hijaiyah, poster huruf hijaiyah, lembar observasi pretest dan posttest, pena, dan lembaran lan seperti *informed concent*.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2 Tahap Pelaksanaan Eksperimen

a. *Screening*

Screening (penyaringan subjek) dalam penelitian ini yaitu berupa lembar berisi huruf-huruf hijaiyah yang diambil dari huruf-huruf qalqalah (ق ط د ج ب), huruf idgham bigunnah (ي و ن م) dan salah satu huruf ikhfa (س), sehingga total huruf pada lembar tes *screening* berjumlah 10 huruf.

Lembar soal tersebut diujikan kepada anak secara bergantian oleh guru sebagai eksperimenter. Dalam penelitian ini *screening* dilakukan secara *offline* di kelas. Pemberian skor pada penyaringan huruf adalah 1 (satu) untuk setiap huruf yang mampu disebutkan dengan benar, dan 0 (nol) untuk sebaliknya. Penyaringan huruf ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak sekaligus menjadi dasar dalam penentuan subjek yang memiliki kemampuan menghafal yang rendah. Anak yang mendapat nilai <5 maka mengikuti penelitian ini hingga selanjutnya.

b. *Informed Consent*

Informed Consent merupakan hal penting dalam penelitian eksperimen, karena hal ini berkaitan dengan persetujuan pada setiap individu yang terlibat dalam penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat tiga informed consent yaitu *informed consent* subjek penelitian, *informed consent* eksperimenter dan *informed consent* observer. *Informed consent* pada subjek diwakilkan oleh orang tua subjek, karena subjek belum mengerti dengan maksud dan tujuan penelitian.

c. *Pretest*

Pretest dilakukan pada awal penelitian untuk mengetahui kemampuan menghafal anak sebelum diberi perlakuan. Jumlah subjek yang mengikuti *pretest* berjumlah 8 orang anak. Pelaksanaan *pretest* dilakukan dengan mengobservasi kemampuan subjek dalam menghafal huruf-huruf hijaiyah yang mana skor hafalan *pretest* juga terdapat dalam lembar observasi. *Pretest* ini dilakukan dengan memberikan lembar observasi kepada observer lembar observasi ini berisi 90 pernyataan. Pada saat melakukan *pretest*, subjek diminta menjawab soal *pretest* huruf hijaiyah yang telah disediakan peneliti dan dilakukan dengan guru sebagai eksperimenter.

Pemberian skor *pretest* disesuaikan berdasarkan aitem dalam observasi. Yang mana jika anak mampu menyebutkan satu huruf dengan benar mendapat poin “1” dan salah mendapat poin “0”. Nilai maksimal yang dapat diperoleh ketika subjek mampu menjawab seluruh urutan huruf hijaiyah dengan benar adalah 90 (sembilan puluh), dengan nilai standar yang harus dipenuhi anak adalah 45 (empat puluh lima).

 d. *Perlakuan*

Perlakuan dilakukan secara individual kepada subjek. Setiap subjek diberikan masing-masing sesi serta pengulangannya dan jumlah waktu yang sama. Adapun prosedur pelaksanaan sesi tersebut seperti yang tertuang di tabel berikut ini :

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.4.
Tabel Konsep Pelaksanaan Eksperimen *Jigsaw Puzzle*

Sesi Perlakuan	Kegiatan Per Sesi	Waktu Per Subjek	Pengulangan Kegiatan Per Sesi
I	Pemberian <i>jigsaw puzzle</i> diawali dan dibantu dengan proses menghafal huruf hijaiyah melalui poster bersama guru dengan menunjuk dan menyebutkan satu persatu huruf hijaiyah di poster, dilakukan sebanyak 3 kali kemudian diberikan <i>puzzle</i> untuk disusun	40 menit	3 kali setiap sesi per subjek
II	Pemberian <i>jigsaw puzzle</i> diawali dan dibantu dengan proses menyanyikan lagu huruf hijaiyah sebanyak 3 kali kemudian diberikan <i>puzzle</i> untuk disusun	40 menit	3 kali setiap sesi per subjek
III	Pemberian <i>jigsaw puzzle</i> tanpa bantuan apapun, murni diberikan <i>puzzle</i> sebanyak 3 kali dengan gambar yang berbeda pada setiap kali penyusunan	40 menit	3 kali setiap sesi per subjek

1. Pertama, subjek diberi sesi poster dengan pengenalan huruf hijaiyah melalui poster huruf hijaiyah. Eksperimenter menyebutkan sambil menunjukkan satu persatu kepada subjek nama huruf dan bentuknya. Eksperimenter meminta kepada subjek menyebutkan huruf yang baru siap dikatakan eksperimenter. Pengenalan tersebut dilakukan sebanyak 3 kali hingga subjek benar-benar mengetahui huruf-huruf hijaiyah. Setelah subjek mengetahui huruf-huruf tersebut, eksperimenter menunjuk secara acak huruf pada poster untuk ditanyakan kepada subjek hingga subjek bisa menjawabnya. Dan terakhir, guru memberikan *puzzle* untuk disusun anak berdasarkan huruf hijaiyah yang tertera pada potongan *puzzle*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 3.1.
Poster yang digunakan di sesi perlakuan



2. Selanjutnya, pada sesi ke dua subjek diajak bernyanyi huruf hijaiyah melalui video lagu huruf hijaiyah yang sudah disiapkan oleh peneliti. Bernyanyi dilakukan sebanyak kira-kira 3 kali hingga subjek benar-benar hafal dengan lagu dan bentuk hurufnya. Dan terakhir, guru memberikan puzzle untuk disusun anak berdasarkan huruf hijaiyah yang tertera pada potongan puzzle

Gambar 3.2
Hasil capture video yang dilakukan di sesi perlakuan



3. Kemudian, sesi ke tiga subjek diberi pilihan memilih 1 dari 6 *jigsaw puzzle* yang telah dimodifikasi peneliti. Eksperimenter memberikan instruksi pengerjaan sesuai modul yang telah dibuat oleh peneliti. Perlakuan sesi *jigsaw puzzle* dilakukan pengulangan sebanyak 3 kali dengan gambar *puzzle* yang boleh berbeda boleh sama sesuai keinginan subjek.

Gambar 3.2
Jigsaw Puzzle Huruf Hijaiyah



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. *Posttest*

Pelaksanaan *Posttest* menggunakan alat ukur dan cara pelaksanaan yang sama dengan pelaksanaan *pretest*. Yang perlu diperhatikan dalam desain ini adalah alat tes dalam *pretest* dan *posttest* haruslah alat tes yang sama, agar hasilnya dapat dibandingkan, namun alat tes pada *posttest* harus dimodifikasi, agar tidak menimbulkan efek *testing* (Susanti & Fitriyani, 2015). Pada tahap *posttest*, alat ukur *posttest* diberikan dengan mengosongkan lebih banyak huruf pada alat *posttest*. Misalnya jika huruf “alif” ada dalam alat ukur *posttest*, maka huruf “ba” hanya titik-titik, selanjutnya huruf “ta” ditulis, maka huruf “tsa” hanya titik-titik. Begitu seterusnya hingga huruf terakhir huruf hijaiyah.

f. *Follow up*

Follow up bertujuan untuk melihat sejauh mana kemampuan menghafal huruf hijaiyah anak setelah diberikan media *jigsaw puzzle* huruf hijaiyah. *Follow up* berupa observasi kembali kemampuan menghafal huruf hijaiyah anak, untuk melihat kestabilan hafalan, apakah meningkat, berkurang atau menetap setelah diberikan perlakuan. *Follow up* dilakukan beberapa minggu setelah pemberian media *jigsaw puzzle* huruf hijaiyah dilakukan.

E. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan alat ukur yang diperlukan dalam melaksanakan suatu penelitian. Teknik pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara (Sugiyono, 2013). Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dokumen

Dokumen adalah surat penting atau berharga yang sifatnya tertulis atau tercetak yang berfungsi sebagai bukti ataupun keterangan. Dokumen yang didapatkan dalam penelitian ini berupa foto dokumentasi selama proses penelitian, serta hasil *pretest* dan *posttest* pada semua subjek penelitian.

2. Lembar Observasi.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah ialah observer tidak berperan atau tidak terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

Observer hanya fokus bagaimana mengamati, merekam, memotret, mempelajari, dan mencatat tingkah laku atau kejadian yang diamati di dalam

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti telah memberi lembaran observasi kepada observer yang kemudian diisi oleh observer saat seluruh proses penelitian berlangsung (tahap *pretest*, perlakuan dan *posttest*). Untuk mendapatkan hasil observasi yang optimal selama pandemi *Covid-19*,

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

observasi dilakukan secara personal kepada setiap anak yang masuk setiap minggunya ke sekolah dan mengikuti penelitian peneliti.

3. Screening

Screening dilakukan dengan :

a. Laporan dari wali kelas

Meminta laporan dari wali kelas dengan cara mewawancarai guru wali kelas berdasarkan indikator kemampuan menghafal.

b. Observasi penelitian

Peneliti melakukan observasi berdasarkan guide observasi.

4. Skala Kemampuan Menghafal

Skala kemampuan menghafal ini merupakan skala Guttmen yang memberikan respon yang tegas. Terdiri dari dua alternatif “ya” dan “tidak” yang disusun berdasarkan indikator kemampuan menghafal Higbee (2003).

Tabel 3.2
Blueprint Skala Kemampuan Menghafal

No	Aspek	Indikator	Aitem	Total
			<i>Favorable</i>	
1	<i>Recall</i>	Anak mengucapkan atau melafadzkan huruf-huruf hijaiyah dengan benar dan sesuai makhrajnya.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	30
2	<i>Recognition</i>	Anak menyebutkan satu persatu huruf-huruf hijayah secara berurutan	31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60	30
3	<i>Relearning</i>	Anak mampu dengan cepat menyebutkan huruf-huruf hijaiyah secara berurutan serta sesuai makhrajnya.	61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90	30
TOTAL			90	90

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Validitas

Untuk mengetahui apakah alat ukur mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan ukurnya, diperlukan suatu proses pengujian validitas atau validasi. Validitas merupakan hal terpenting dalam mengevaluasi kualitas tes sebagai instrument ukur. Konsep validitas mengacu pada kelayakan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan inferensi tertentu yang dibuat berdasarkan skor hasil tes yang bersangkutan (Azwar,2012). Validitas bertujuan untuk meningkatkan akurasi dan kegunaan temuan dengan menghilangkan atau mengendalikan banyak pengganggu variabel mungkin, yang memungkinkan untuk kepercayaan yang lebih besar dalam temuan sebuah studi yang diberikan. Validitas berkaitan dengan tiga unsur; alat ukur, metode ukuran, dan pengukur (peneliti). Validitas ukur adalah suatu keadaan dimana alat ukur yang digunakan untuk mengukur karakteristik seperti yang diinginkan oleh peneliti untuk diukur (Susanti & Fitriyani, 2015).

Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas isi (*content validity*). Azwar (2012) mengungkapkan bahwa validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis secara rasional atau melalui *professional judgement*. Validitas isi memiliki pengertian sejauh mana aitem yang terdapat pada alat ukur mewakili seluruh kawasan yang hendak diukur.

1. Validitas Internal

Validitas internal berkaitan dengan sejauhmana hubungan sebab-akibat antara VB dan VT (Seniati, 2006). Validitas internal dipengaruhi oleh faktor-

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

faktor : *proactive history, retroactive history, maturation, testing, statistical regression, experimental mortality, interaction effect, instrumentation effect, experimenter effect, dan participant sophistication.*

Adapun validitas internal dalam penelitian ini dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut, antara lain :

a. Sejarah (*History*)

Peristiwa yang terjadi pada waktu yang lalu yang kadang-kadang dapat berpengaruh terhadap variabel terikat. Oleh karena itu terjadinya perubahan variabel terikat, kemungkinan bukan sepenuhnya karena perlakuan atau eksperimen. Tetapi juga dipengaruhi oleh faktor sejarah atau pengalaman subjek penelitian, dimana kemungkinan dalam penelitian ini subjek telah mendapat materi mengenai huruf hijaiyah yang diberikan orang lain sebelum dilakukan penelitian eksperimen ini.

b. *Experimental Mortality*

Pada penelitian eksperimental yang melibatkan *pretest-posttest* dalam jangka waktu cukup lama ataupun dalam penelitian *within subject*, seringkali jumlah subjek pada akhir penelitian berkurang dibandingkan dengan ketika awal penelitian. Hal ini mungkin saja disebabkan ada subjek yang meninggal, menderita sakit, mengalami kecelakaan, atau tidak bersedia mengikuti penelitian hingga selesai. Hal ini menyebabkan penurunan jumlah subjek, sehingga berpengaruh pada analisis statistik yang dilakukan. Validitas internal penelitian menjadi rendah seiring semakin berkurangnya subjek yang digunakan, karena memperkecil kemungkinan signifikansi hasil

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian. Dalam penelitian ini mungkin saja terjadi mortal saat penelitian, karena adanya pandemi *Covid-19* yang memungkinkan subjek tidak hadir ke sekolah sesuai jadwal dalam penelitiannya yang telah di tentukan.

c. Bias Eksperimenter

Bias eksperimenter ini disebut juga sebagai *experimenter effect*. Seringkali perilaku ataupun karakteristik yang ada pada eksperimenter dapat menimbulkan bias, sehingga dapat mempengaruhi hasil penelitian. Ada dua bentuk bias yang dipengaruhi eksperimenter, yaitu atribut eksperimenter dan harapan eksperimenter.

Dalam penelitian ini guru selaku eksperimenter berharap program pembelajaran huruf hijaiyah yang selaras dengan penelitian dapat dikuasai dan dihafal oleh setiap subjek. Hal ini juga berkaitan dengan kondisi pandemi *Covid-19* yang mana tidak stabilnya kehadiran tiap siswa perminggunya.

Dalam penelitian eksperimental, validitas internal lebih dipentingkan daripada validitas eksternal karena penelitian eksperimental lebih melihat pengaruh VB terhadap VT dengan melakukan kontrol yang ketat terhadap VS sehingga hasil penelitian dapat dengan mudah digeneralisasikan. Validator merupakan dosen pembimbing yaitu Dr. Yulita Kurniawaty Asra, M.Psi. Psikolog.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G. Reliabilitas

Salah satu ciri instrumen ukur yang berkualitas baik adalah reliabel, yaitu mampu menghasilkan skor yang cermat dengan eror pengukuran yang kecil. Pengertian reliabilitas mengacu kepada keterpercayaan atau konsistensi hasil ukur, yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran. Pengukuran dikatakan tidak cermat bila eror pengukurannya terjadi secara random. Antara skor individu yang satu dengan yang lain terjadi eror yang tidak konsisten dan bervariasi sehingga perbedaan skor yang diperoleh lebih banyak ditentukan oleh eror, bukan oleh perbedaan yang sebenarnya.

Reliabilitas mampu menghasilkan data yang reliabel dan suatu proses pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2012). Adapun reliabilitas dalam penelitian ini adalah kesepakatan antara observer dalam menilai hasil amatan agar menjamin hasil observasi yang akan dilakukan konsisten. Hal ini dilakukan agar tidak merusak reliabilitas hasil observasi. Sebelum melakukan observasi, observer terlebih dahulu diminta untuk menyamakan persepsi pada perilaku yang mungkin akan muncul selama perlakuan, dan setelah melaksanakan observasi akan diadakan *crosscheck* guna menyamakan kembali persepsi apabila ada kesalahan pada saat mencatat perilaku yang muncul pada subjek penelitian. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator kemampuan menghafal milik Higbee (2003) sebelum digunakan untuk setiap kali pengukuran. Alat ukur ini didiskusikan terlebih dahulu dengan *professional judgement* untuk menentukan sejauh mana item-item dalam alat ukur dapat dipercaya sehingga menghasilkan skor terbaik.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

H. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah sumber data terkumpul (Sugiyono, 2013). Analisis data dapat digunakan untuk menjawab dan menguji hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan dalam mengukur penelitian ini adalah Uji *Wilcoxon Sign Rank*. Uji ini berguna untuk menguji dua sampel berpasangan yakni menganalisis data pada kelompok yang berkaitan, termasuk kasus sebelum dan sesudah dimana subjek yang sama diamati pada dua kondisi berbeda (Sunjoyo, dkk. 2013). Pengolahan data penelitian ini dilakukan secara komputasi dengan menggunakan program *Statistical Packages for Social Science (SPSS) 25.00 for windows*.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

Merujuk kepada hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana diuraikan pada bab IV, maka dapat penulis mengambil kesimpulan, limitasi, dan rekomendasi saran sebagai berikut :

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana diuraikan sebelumnya, kesimpulan umum yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian ini adalah *jigsaw puzzle* berpengaruh positif terhadap kemampuan menghafal pada anak usia 5-6 tahun di TK Angkasa Pekanbaru. *Jigsaw puzzle* berperan dalam memberikan penguatan untuk mengungkapkan kembali materi yang telah dihafal oleh anak-anak yang disajikan dengan apa yang disenangi anak pada usianya. Percobaan yang dilakukan secara berulang pada setiap proses yang berbeda-beda saat anak menghafal menjadi penguat anak mampu menghafal materi huruf haisyah.

B. Limitasi

Limitasi atau kelemahan pada penelitian ini terletak pada proses penelitian. Peneliti menyadari bahwa dalam suatu penelitian pasti terjadi banyak kendala dan hambatan. Salah satu faktor yang menjadi kendala dan hambatan dalam penelitian ini adalah waktu dan kondisi saat penelitian. Kondisi pandemi Covid-19 menjadi kendala karena anak tidak masuk sekolah setiap harinya melainkan seminggu sekali, sehingga berdampak pada waktu penelitian yang lebih lama bahkan kurang terkontrol, mengingat terdapat anak yang tidak masuk

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hari yang dijadwalkan per masing-masing anak. Hal ini akan berdampak pada proses penelitian dimana kurang efektifnya proses menghafal yang dilakukan anak jika seminggu hanya sekali. Padahal menurut Higbee (2003) menghafal menjadi maksimal jika sering dilatih dan teknik yang tepat.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, dapat disampaikan beberapa rekomendasi berkaitan dengan pengaruh media *jigsaw puzzle* terhadap kemampuan menghafal anak usia 5-6 tahun. Saran ini ditujukan kepada pihak yang berkepentingan dalam pendidikan, yaitu : guru atau pengajar, anak-anak, dan para peneliti selanjutnya. Beberapa rekomendasi tersebut sebagai berikut :

1. Guru atau Pengajar

Disarankan kepada guru yang mengajar di sekolah yang memiliki kesulitan membantu anak didiknya dalam meningkatkan kemampuan menghafal dalam materi apapun agar dapat mempertimbangkan media *jigsaw puzzle* yang dimodifikasi materi tertentu, sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan menghafal anak dengan melakukan beberapa kali percobaan atau latihan.

2. Anak-Anak

Bagi anak-anak yang mengikuti proses penelitian ini, diharapkan mampu mempertahankan hafalan yang telah diterimanya, dan terus berusaha menggali ilmu yang lebih dalam sehingga memperkaya wawasan anak-anak sekalian dalam hal apapun.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3 Para Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian yang dilakukan ini ruang lingkungnya masih terbatas. Oleh karena itu, masih terbuka untuk dilakukan penelitian dengan mengambil sampel dari ruang lingkup lainnya baik itu di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, perkuliahan, perkantoran dan sebagainya. Selain itu untuk peneliti selanjutnya yang akan meneliti media *jigsaw puzzle* dalam mengukur kemampuan menghafal dapat melakukan penelitiannya dengan memberikan materi lain seperti menghafal huruf alfabet, angka dan berhitung, warna dan sebagainya. Selain itu, peneliti selanjutnya yang menggunakan media *jigsaw puzzle* untuk mengukur kemampuan menghafal perlu memperhatikan bahwa dengan media ini perlu banyak persiapan khususnya saat penerapan perlakuan, maka diperlukan perencanaan dan pengelolaan waktu yang baik sehingga menghasilkan karya penelitian yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. (2010). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Penerbit Serba Jaya.
- Al-Qur'an Al-Karim.
- Anna, E. (2020). Implementasi Alat Permainan Edukatif *Jigsaw Puzzle* dalam Menghafal Huruf Hijaiyah di Kelompok Bermain Aisyiyah Puton, bantul, Yogyakarta Tahun Pelajaran 2018-2019. *Skripsi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Asal, N. (2012). An Investigation of the Effect of Puzzles as Instructional Materials on Preschoolers' Developmental Areas According to Their Mothers Evaluation. *Ankara University: Barcelona European Academic Conference*.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryanto, Santi Nurul (2017). Terapi Bermain Menyusun *Puzzle* Bergambar Untuk Meningkatkan Memori Jangka Pendek Pada Anak ADHD. *Skripsi*.
- Ash-Shiddieqy, Hasbi. (2013). *Sejarah dan Pengantar Al-Qur'an/ Tafsir*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Atuty, Ni Made Ary, dkk. (2014). Penerapan Metode Bermain *Puzzle* berbantuan Brain Gym untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini. Vol. 2. No. 1. *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi. Edisi 2 Cetakan 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1).
- Caplin, J.P. (2014). *Kamus Lengkap Psikologi. Edisi 1*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daradjat, Z. (1995). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam Edisi 2. Cetakan 1*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Haradjat, Z. (2001). *Metodologi Pengajaran Agama Islam Cetakan 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Porter, B. (2010). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan Edisi.1 Cetakan 28*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2013). *Pedoman Pengembangan Kurikulum PAUD*.
- Damarah, S. B. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Findayani, H., & Lisnawati, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Kemampuan Menghafal Ayat Al-Qur'an pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VIII Di MTs Miftahussalam Kota Bogor. *Jurnal Aksara Public*, 3 (2).
- Fitriyani, E., & Susanti, R. (2015). *Psikologi Eksperimen Cetakan 1*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press.
- Gelfo, F., Mandolesi, L., Serra, L., Sorrentino, G., and Caltagirone, C. (2018). The neuroprotective effects of experience on cognitive functions: evidence from animal studies on the neurobiological bases of brain reserve. *Neuroscience* 370, 218–235. doi: 10.1016/j.neuroscience.2017.07.065
- Harlina, M. N., dkk. (2018). Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Kartu Huruf (Penelitian Tindakan pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Assa'dah Serang-Banten). *JPP PAUD UNTIRTA*, 5 (1).
- Higbee, Kenneth L. (2003). *YOUR MEMORY: Mengasah Daya Ingat Riset Mutakhir untuk Merekam Memori Anda*. Cet: 1. Semarang: Penerbit Dahara Prize. ISBN: 979-501-406-4
- Harlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Penerbit Erlangga: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Lisnawati, Putri. (2016). Penggunaan APE “Puzzle Jam” terhadap Kemampuan Kognitif “Mengenal Lambang Bilangan”. Vol, 1. No, 2. *Jurnal Program Studi PGRA*.
- Isyaningsih. (2011) Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Melalui Metode Reading Aloud di Kelas I MI Gubug Cepogo

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah: Institut Agama Islam Negeri Waisongo Semarang.

Kastolani. (2021).
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.inews.id/amp/lifestyle/muslim/huruf-hijaiyah&ved=2ahUKEwjSoZSzxYHwAhWP4XMBHW_kBkQQFjAAegQIBBAC&usg=AOvVaw1JtulncGhXf3kiR3Ahbi6I&pcf=1 diakses tanggal 15 April 2021.

Kemdikbud. (2015). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Kertamuda, M. A., (2015). *Golden Age : Strategi Sukses Membentuk Karakter Emas pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Khairi, Z. dkk. (2017). *Pedoman Penulisan Skripsi Program Sarjana Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau..* Pekanbaru: UIN Suska Riau.

Khardi, Syarifuddin. (2017). Pengelolaan Pembelajaran Menghafal Ayat Al-Qur'an Secara Cepat dengan Strategi Permainan *Crossword Puzzle*. Vol, 3. No, 2. Tarbawi. ISSN 2442-8809.

King, L. A. (2013). *Psikologi Umum: Sebuah Pandangan Apresiatif Jilid 2*. Jakarta: Salemba Humanika.

Kanandar. (2014). *Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013. Edisi Revisi Cetakan 1*. Jakarta: Rajawali Pers.

Kusdiyati, S., & Fahmi, I., (2017). *Observasi Psikologi Cetakan 3*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Kuswana, W. S. (2012). *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir Cetakan.1*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Kuswardono, S., & Zukhaira. (2014). Pengembangan Karakter Masyarakat (*Development of Character Community*) Melalui Penuntasan Buta Aksara Al-Qur'an dengan Metode Yanbu'a.

Lestipun. (2010). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.

Lopa, B. (1999). *Al-Qur'an dan Hak-Hak Asasi Manusia. Cetakan 2*. Yogyakarta: PT. Dana Bhakti Prima Yasa.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Maviro, A. L. T. (2017). Penggunaan Media *Jigsaw Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar. *Skripsi*. UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Masruri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Siswa Kelas VIII pada SMPIT An-Nawawi Al-Bantani Gunung Sindur Bogor. *Jurnal Pendidikan Islam*. 1 (3).
- Meliala, A. (2012). Manfaat *Jigsaw Puzzle* Bagi Anak, Diunduh dari <https://www.kompasiana.com/andydameliala/55109718813311583bbc676c/manfaat-jigsaw-puzzle-bagi-anak-anak#> diakses pada tanggal 5 September 2020.
- Muhyiddin. (2018). "Buta Aksara Al-Qur'an Masih Tinggi". Diunduh dari <http://khazanah.republika.co.id/berita/dunia-islam/islam-nusantara/18/01/09/p2a36z335-buta-aksara-alquran-masih-tinggi> diakses pada tanggal 5 September 2020.
- Muloke, I. C. dkk. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *e-Journal Keperawatan(e-Kp)*, 5 (1).
- Musfiroh, T. (2009). *Menumbuh Kembangkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Muyasharah, A. (2017). Meningkatkan Hafalan Huruf Hijaiyah melalui Alat Permainan Edukatif Jemuran Baju Kelompok A di RA Az Zahra Jombor Kecamatan Tuntang Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Nuraini. (2019). Penerapan APE Puzzle untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar lampung. *Skripsi*.
- Oktariani, Ni Putu, dkk. (2018). Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Daya Ingat Pada Anak Retardasi Mental. Vol. 6, No. 2. P-ISSN 2303-1298. *Community of Publishing in Nursing Journal*
- Staviviyani, R. D., & Suri, O. I. (2019). Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah. *E-journal STIKES Prima Nusantara*, 10 (2).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Pamunda, P. F. (2016). Pengaruh Bermain *Jigsaw Puzzle* Terhadap Tingkat Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Desa Klapagada Kecamatan Maos kabupaten Cilacap. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Puswokerto: Fakultas Ilmu Kesehatan.
- Robbin, S. P., & Judge, T. A. (2014). *Perilaku Organisasi Edisi 16*. Jakarta Selatan: Penerbit Salemba Empat.
- Rosyanafi, dkk. (2018). Pengaruh Media *Jigsaw Puzzle* Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini. *Journal of Arabic Learning*, 1 (1).
- Saadullah. (2008). *Cara Cepat Menghafal Al-Qur'an*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Saddang, M. (2018). Implementasi Metode Dirosa dalam Pembelajaran Al-Qur'an Dewan Pimpinan Daerah Wahdah Islamiyah Makassar, *Jurnal Diskursus Islam*, 6 (3).
- Safitri, dkk. (2014). Peningkatan Kemampuan Daya Ingat melalui Permainan *Puzzle* pada Anak Usia 5-6 Tahun. 3 (6). PG-PAUD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak. e-ISSN : 2715-2723
- Safutra, I. (2016). 54 Persen Muslim Indonesia Buta Aksara Al-Qur'an. Diunduh dari <http://www.jawapos.com/read/2016/06/07/032704/54-persen-muslim-indonesia-buta-aksara-alquran> diakses pada tanggal 5 September 2020.
- Sgala, Syaiful. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfa Beta.
- Sri, Yessi Ratna, dkk. (2018). Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. Vol, 14. No, 1. Jurnal Pendidikan Anak PG-PAUD FKIP Universitas Lampung.
- Sarwono, Sarlito W. (2000). Berkenalan dengan Aliran-Aliran dan Tokoh-Tokoh Psikologi. Edisi ketiga. Jakarta: PT. Bulan Bintang.
- Shiati, L. Y. A., & Setiadi, B. N. (2006). *Psikologi Eksperimen Cetakan 2*. Klaten: PT. Intan Sejati.
- Srojuddin, Didin. (2000). Seni Kaligrafi Islam. Cetakan ke-4. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soebachman, A. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar Edisi.1*. Yogyakarta: IN Azna Books.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Senarto, Ahmad. (1988). *Tinjauan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah*. Jakarta: Bintang Terang.
- Setjiningsih. (2012). *Konsep Bermain Pada Anak dalam Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Sdaryanti. (2012). Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini. Vol, 1. No, 1. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sunjoyo, dkk. (2013) *Aplikasi SPSS Untuk SMART Riset (Program IBM SPSS 21.0)*. Cetakan 2. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sarasman, Otory. (2002). *Metode Insani Kunci Praktis Membaca Al-Qur'an Baik dan Benar*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Surur, I. L. (2019). Pengaruh Metode Takrir Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Quran Surat-Surat Pendek Kelas VI MIT Hidayatul Qur'an Gerning Pesawaran. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Suryabrata, S. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Edisi. 5 Cetakan 22. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanti, R. dkk. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Statistik Cetakan 1*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press.
- Sisanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi 1*. Cetakan 4. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Susianti, C. (2016). Efektivitas Metode Talaqqi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Quran Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 2 (1).
- Sarif, C. (2010). *Menjadi Pintar dengan Otak Tengah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Konsentrasi dan Daya Ingat terhadap Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Siswa di MTsN 04 Madiun. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo.
- Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Yulianti D, Dkk. (2011). Penerapan *Jigsaw Puzzle Competition* dalam Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6.

Yulianto A, dkk. (2012). Penerapan *Jigsaw Puzzle Competition* dalam Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6 (2).

Zanuri, Fitri Praditia. (2020). Mengembangkan Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Melalui Media *Puzzle* di Raudhatul Athfal Nurul Islam Kota Jambi. (Skripsi).

Zulfikri. (2016). *2011 Buta Aksara Al-Quran 40%, Sekarang Tinggal 3%*. Pekanbaru: Gilangnews.com

