

Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Juz 30 Santri Tpa Ar-Rahmah Perumahan Royal Sentraland Maros

Andi Muhyiddin^{1*}, Muhammad Irsyad²

¹Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Makassar, Indonesia

²Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Makassar, Indonesia

Article History:

Revised: 15/02/2026

Accepted: 25/03/2026

Available online 12/04, 2026

*Correspondence:

Address:

Royal Sentraland BTP moncongloe
blok D18a no 21

Email:

email andimuji46@gmail.com

Abstract:

Nowadays, the activities of Muslims to memorize the verses of the Qur'an, either in whole or in part, are increasing, at TPA Ar-Rahmah, Royal Sentraland Maros is a place for fostering learning and memorizing the Qur'an, where the memorization process used is still not optimal because it tends to be monotonous so that students are easily bored, lack focus and their memorization is difficult to improve to apply memorizing the Qur'an Juz 30 better, this study examines the use of Puzzle-based teaching materials. Using a qualitative descriptive methodology, this study collected data through documentation, interviews, and observations. Twenty-three children aged seven to twelve years were involved. During the learning process, students were given Puzzle pieces containing verses of the Qur'an, which they had to memorize and arrange in the correct order. The results showed that students' interest, concentration, and involvement in the memorization process increased significantly through Puzzle media. In addition, Puzzle media encourages cooperative learning, reduces boredom, and creates an interesting and dynamic learning environment. The Puzzle approach has been shown to increase accuracy, motivation, and confidence in memorization, although it requires more time and is less effective for long or complex surahs. Therefore, Puzzle-based media should be combined with other learning methods to increase learning effectiveness and cover a wider range of material.

Keywords: Puzzle media, Qur'an memorization, Islamic education, learning methods, TPA

Abstrak:

Pada zaman sekarang kegiatan kaum muslimin untuk menghafalkan ayat-ayat Al-Qur'an, baik itu secara keseluruhan ataupun sebagian semakin meningkat, di TPA Ar-Rahmah, Royal Sentraland Maros merupakan tempat pembinaan belajar dan menghafal Al-Quran, yang dimana proses menghafalan yang digunakan masih belum maksimal karena cenderung monoton sehingga santri mudah bosan kurang fokus dan hafalannya sulit meningkat untuk menerapkan menghafal Al-Qur'an Juz 30 dengan lebih baik, penelitian ini mengkaji penggunaan bahan ajar berbasis teka-teki. Dengan menggunakan metodologi deskriptif kualitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi. Dua puluh tiga anak usia tujuh hingga dua belas tahun dilibatkan. Selama proses pembelajaran, siswa diberikan potongan-potongan teka-teki yang berisi ayat-ayat Al-Qur'an, yang harus mereka hafalkan dan susun dalam urutan yang benar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam proses menghafal meningkat secara signifikan melalui media teka-teki. Selain itu, media teka-teki mendorong pembelajaran kooperatif, mengurangi kebosanan, dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis. Pendekatan teka-teki telah terbukti meningkatkan akurasi, motivasi, dan kepercayaan diri dalam menghafal, meskipun membutuhkan lebih banyak waktu dan kurang efektif untuk surah yang panjang atau rumit. Oleh karena itu, media berbasis teka-teki perlu dilakukan kombinasi dengan metode pembelajaran lain untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencakup materi yang lebih luas.

Kata Kunci: Media *Puzzle*, hafalan Al-Qur'an, pendidikan Islam, metode pembelajaran, TPA

PENDAHULUAN

Menurut Mahbub Junaidi (2006), meskipun Indonesia memiliki penduduk Muslim terbesar di dunia, hanya sebagian kecil saja dari penduduk Muslim bahkan tidak sampai 1% yang telah menghafal Al-Qur'an. Namun, belakangan ini minat menghafal Al-Qur'an mulai meningkat, terlihat dari munculnya program-program seperti Hafidz Indonesia di RCTI yang menampilkan kemampuan anak-anak dalam menghafal Al-Qur'an dan ditayangkan setiap bulan Ramadhan. Rumah tangga harus menjadi lingkungan yang penuh rasa hormat dan memberikan contoh bagaimana berinteraksi dengan Al-Qur'an agar anak-anak dapat mencintainya (Sa'ad Riyadh, 2007). Banyak lembaga pendidikan saat ini berupaya keras untuk membantu siswa mereka agar mampu menghafal Al-Qur'an.

Salah satu upaya yang ditujukan untuk menumbuhkan kapasitas anak agar tumbuh menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa adalah pendidikan anak usia dini. Memperkenalkan dan menjunjung tinggi Al-Qur'an merupakan salah satu pendekatan untuk mewujudkan hal ini (Barudin 2017).

Hal ini sebagaimana yang difirmankan Allah SWT dalam ayat 9 QS. Al Hijr:

إِنَّا نَحْنُ نَزَّلْنَا الذِّكْرَ وَإِنَّا لَهُ لَحَفِظُونَ ﴿٩﴾

Terjemahnya:

“Sesungguhnya Kami-lah yang menurunkan Al-Qur'an dan sesungguhnya kami pula yang akan benar-benar memeliharanya” (Kementrian Agama RI 2006)

Menurut Rasyid Ridha, Allah SWT telah berjanji bahwa Al-Qur'an adalah satu-satunya kitab suci yang lafal dan isinya terjaga hingga Hari Kiamat. Menghormati para penghafalnya merupakan salah satu cara untuk menjaga kelestariannya. Sebagaimana yang telah dicontohkan oleh para sahabat, menghafal Al-Qur'an harus diikuti dengan pemahaman dan pengamalan. Ibnu Umar membutuhkan waktu bertahun-tahun, bahkan hingga delapan tahun, untuk menghafal Surat Al-Baqarah, menurut catatan Imam Malik dalam kitab Al-Muwatta. Hal ini menunjukkan betapa seriusnya mereka dalam mempelajari dan mengamalkan Al-Qur'an. (Imam Malik Hadist 30).

Hal ini sebagaimana yang difirmankan Allah SWT dalam QS. Al Qiyamah ayat 16:

لَا تُحَرِّكْ بِهِ لِسَانَكَ لِتَعْجَلَ بِهِ ﴿١٦﴾

Terjemahnya:

“Janganlah engkau (Muhammad) gerakkan lidahmu (untuk membaca Al-Qur'an) karena hendak cepat-cepat (menguasainya).” (Nizhan 2008)

Teka-teki adalah salah satu ide inovatif yang dapat digunakan. Awalnya, teka-teki adalah permainan instruksional yang terdiri dari potongan-potongan teks atau gambar yang

disusun dengan cara tertentu. Dalam pembelajaran Al-Qur'an, *Puzzle* dapat dimodifikasi menjadi potongan ayat atau surat yang harus disusun oleh santri. Proses penyusunan *Puzzle* ini mendorong santri untuk berulang kali membaca, mengenali urutan, dan akhirnya menghafalkan ayat secara lebih alami (Situmorang 2012).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan betapa efektifnya teka-teki dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif seperti pengenalan simbol numerik (Devi 2020) dan kolaborasi (Sintia 2020). Namun, penelitian tentang penerapan teka-teki, khususnya untuk menghafal Al-Qur'an, masih terbatas. Oleh karena itu, dengan mengkaji penggunaan teka-teki untuk meningkatkan hafalan Juz 30 Al-Qur'an santri di Pondok Pesantren Ar-Rahmah Maros, penelitian ini menyajikan sesuatu yang baru.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) menjelaskan bagaimana materi pembelajaran teka-teki digunakan untuk membantu santri di Pondok Pesantren Ar-Rahmah menghafal Al-Qur'an dengan lebih baik; dan (2) menyebutkan manfaat dan kekurangan penggunaan teka-teki untuk belajar Al-Qur'an.

METODE

Metodologi penelitian kualitatif deskriptif digunakan, dan data dikumpulkan melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi. Mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi spesifik dari partisipan, menganalisis data secara induktif, dan menginterpretasikan hasil menggunakan kerangka kerja yang fleksibel merupakan langkah-langkah dalam metodologi penelitian kualitatif, yang digunakan untuk memahami signifikansi peristiwa sosial atau kemanusiaan. Berbagai teori ekonomi, termasuk teori bisnis, makro, dan mikro, dimasukkan ke dalam metodologi ilmiah ini. Sumber data penelitian meliputi data sekunder dari laporan, artikel, dan materi terkait, serta data primer yang dikumpulkan langsung melalui observasi, wawancara, dan pencatatan. Pedoman untuk observasi, wawancara, dan dokumentasi merupakan beberapa alat penelitian yang digunakan untuk menjamin keakuratan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari rumusan masalah dan metode penelitian yang telah dipaparkan maka hasil dan pembahasan yang telah didapatkan sebagai berikut:

1. Penerapan Media *Puzzle* dalam Proses Pembelajaran

Potongan ayat dari surah-surah pendek Juz 30 menjadi bahan teka-teki dalam kajian ini, seperti Surah Al-Fil, Al-‘Asr, dan An-Nasr. Setiap potongan ayat dicetak pada kertas tebal berwarna dengan ukuran yang cukup besar agar mudah dibaca oleh santri. Potongan ayat tersebut kemudian diacak sehingga santri harus menyusunnya kembali sesuai urutan yang benar. Proses menyusun *Puzzle* ini menuntut santri untuk mengulang bacaan ayat berkali-kali, sekaligus melatih daya ingat dan pemahaman urutan ayat.

Penerapan media *Puzzle* dalam pembelajaran tahfiz di TPA Ar-Rahmah dilaksanakan melalui tiga tahapan pokok, yaitu:

a. Tahap Persiapan

Guru menyiapkan media *Puzzle* yang sesuai dengan target hafalan, papan tempel, serta membagi santri ke dalam kelompok kecil. Pembagian kelompok biasanya didasarkan pada gender (ikhwan dan akhwat) serta kemampuan hafalan, agar prosesnya lebih

terarah. Pada tahap ini, guru juga memberikan motivasi awal dengan menjelaskan tujuan kegiatan, yaitu agar hafalan lebih mudah dan menyenangkan.

b. Tahap Pelaksanaan

Setiap kelompok diberikan satu set *Puzzle* yang berisi potongan ayat dari surah tertentu. Santri diminta untuk menyusun *Puzzle* sambil melafalkan ayat dengan suara keras. Proses penyusunan dilakukan secara berulang, sebab sering kali santri keliru menempatkan potongan ayat. Diskusi antarsantri tampak hidup, masing-masing berusaha mengingat urutan yang benar. Dalam beberapa kesempatan, guru memberikan petunjuk tambahan jika santri terlihat kesulitan. Selain mengajarkan memori, teknik ini menumbuhkan akuntabilitas kelompok, kolaborasi, dan kontak sosial.

c. Tahap Evaluasi

Setelah *Puzzle* berhasil disusun, guru menunjuk salah satu atau beberapa santri untuk melafalkan ayat tanpa melihat *Puzzle*. Kegiatan ini berfungsi untuk mengukur keberhasilan hafalan dan kepercayaan diri santri. Guru kemudian memberikan koreksi jika ada kesalahan dalam tajwid, panjang-pendek bacaan (mad), maupun urutan ayat. Evaluasi ini memperkuat hafalan santri karena dilakukan secara lisan setelah latihan visual dengan *Puzzle*.

2. Dampak dari Penggunaan media *Puzzle*

Berdasarkan hasil wawancara dengan ustadzah dan santri, penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran tahfizul Qur'an di TPA Ar-Rahmah memberikan sejumlah dampak positif yang signifikan. Dampak tersebut tidak hanya berhubungan dengan peningkatan hafalan, tetapi juga mencakup aspek motivasi, keterlibatan, konsentrasi, serta kepercayaan diri santri.

a. Meningkatkan Motivasi

Salah satu komponen kunci dalam pembelajaran Al-Qur'an yang efektif adalah motivasi. Siswa yang termotivasi cenderung lebih mudah menghafal Al-Qur'an secara konsisten dan tekun. Hal ini diperkuat oleh percakapan dengan Ustadzah Azizah:

"Dengan adanya media Puzzle hafalan anak-anak sudah mulai meningkat karena anak lebih fokus untuk menghafal."

Hal serupa diungkapkan oleh Afkar, salah seorang santri:

"Dengan adanya media Puzzle ini saya lebih termotivasi untuk belajar karena membuat hafalan lebih mudah diingat."

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *Puzzle* berperan bukan sekadar alat bantu visual, melainkan juga sebagai stimulus psikologis yang menumbuhkan semangat belajar. *Puzzle* menghadirkan suasana belajar yang menyerupai permainan edukatif, sehingga santri tidak merasa terbebani. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Hamalik (1989), bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan dorongan internal peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

b. Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan

Salah satu kelebihan media *Puzzle* adalah kemampuannya menciptakan pembelajaran yang interaktif. Para siswa berpartisipasi aktif dalam menciptakan

penggalan puisi, alih-alih hanya mendengarkan secara pasif. Menurut wawancara dengan Ustadzah Nur Himayah:

“Metode *Puzzle* membuat suasana belajar menjadi seperti permainan sehingga santri lebih antusias.”

Pengalaman tersebut diperkuat oleh kesaksian Fashbir, seorang santri:

“Dengan *Puzzle* saya bisa tahu urutan ayat dan lebih semangat karena seperti ada tantangan.”

Puzzle menjadikan pembelajaran hafalan Al-Qur'an lebih variatif dan penuh tantangan. Proses diskusi antarsantri saat menentukan potongan ayat memperlihatkan adanya peer learning (belajar dari teman sebaya), di mana santri saling membantu dan mengoreksi. Kondisi ini sesuai dengan teori Vygotsky tentang *sociocultural learning*, bahwa interaksi sosial dalam kelompok dapat mempercepat perkembangan kognitif anak.

c. Meningkatkan Kemampuan Menghafal dan Konsentrasi

Selain aspek motivasi dan interaktivitas, *Puzzle* juga berdampak pada peningkatan kualitas hafalan dan konsentrasi santri. Ustadzah Rahmida menjelaskan:

“Santri dapat menghafal dengan lancar disertai tajwid. *Puzzle* sangat membantu santri dalam menghafal.”

Contoh konkret adalah santri bernama Imam. Berdasarkan observasi, Imam awalnya dikenal kurang semangat menghafal dan sering terdistraksi. Namun, setelah menggunakan *Puzzle*, ia mulai rajin, fokus, dan hafalannya meningkat. Hal ini membuktikan bahwa *Puzzle* dapat menjadi sarana efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar.

Faktor pengulangan juga sangat menentukan. Saat santri berusaha menyusun *Puzzle*, mereka harus membaca ayat berulang kali, sehingga hafalan menjadi lebih kuat. Proses repetition inilah yang memperkuat daya ingat jangka panjang (long-term memory), sebagaimana dikemukakan oleh Ausubel dalam teori belajar bermakna.

d. Menumbuhkan Rasa Percaya Diri

Dampak lain yang teramati adalah meningkatnya rasa percaya diri. Setelah berhasil menyusun *Puzzle* dan melafalkan ayat dengan benar, santri menunjukkan ekspresi puas dan bangga. Guru juga memberikan apresiasi berupa pujian, yang semakin memperkuat rasa percaya diri mereka. Percaya diri ini penting dalam proses tahfiz, karena santri tidak lagi takut salah ketika diminta menyetorkan hafalan.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle* dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an pada Santri TPA Ar-Rahmah Perumahan Royal Sentraland

Adapun kelebihan media *Puzzle* dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an pada Santri TPA-Ar-Rahmah Royal Sentraland:

a. Kelebihan media *Puzzle*

Aspek positif dan bermanfaat dari suatu hal disebut sebagai kekuatannya. Kekuatan adalah kualitas, sifat, atau bakat yang membedakan suatu hal dari yang lain. Dalam konteks pendidikan, kekuatan dapat berupa teknik atau pendekatan yang bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan siswa, termasuk teka-teki yang dapat menambah kesenangan dan interaksi dalam proses pembelajaran.

Kualitas atau atribut positif seperti berpikir kritis, kreativitas, atau kerja sama tim juga dapat dianggap sebagai kekuatan. Dalam situasi ini, kekuatan siswa dapat membantu mereka mencapai tujuan dan meningkatkan kualitas hidup mereka. Oleh karena itu,

mengenali dan mengembangkan kelebihan dapat menjadi langkah penting dalam mencapai kesuksesan dan meningkatkan kualitas hidup.

1) Meningkatkan Motivasi

Tujuan utama dalam proses pembelajaran adalah meningkatkan motivasi. Orang yang bermotivasi tinggi cenderung lebih bersemangat dan berkomitmen untuk mencapai tujuan mereka. Menggunakan materi pembelajaran yang dinamis dan menarik, seperti teka-teki, merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi. Teka-teki dapat meningkatkan semangat belajar dan mencapai tujuan mereka dengan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang.

Media *Puzzle* dapat meningkatkan motivasi dengan cara menyediakan tantangan yang sesuai dengan kemampuan individu. Ketika individu berhasil menyelesaikan *Puzzle*, mereka dapat merasa puas dan percaya diri, sehingga motivasi mereka untuk belajar meningkat. Selain itu, media teka-teki dapat memberikan orang kesempatan untuk belajar dari kesalahan mereka dan menjadi semakin baik dalam apa yang mereka lakukan.

Berdasarkan hasil wawancara uztadzah Azizah mengatakan bahwa :

Metode *Puzzle* tersebut cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar santri dan membuat santri lebih fokus dalam proses pembelajaran. Selain itu ustadzahnya juga memantau motivasi belajar santri TPA Ar-Rahmah. Dengan mengamati partisipasi mereka dalam proses belajar, dan memberikan umpan balik kepada santri dan evaluasi secara berkala untuk mengetahui kemajuan hafalannya.(Azizah 2025)

Berdasarkan hasil wawancara Afkar selaku santri TPA Ar-Rahmah mengatakan bahwa: Dengan adanya media *Puzzle* ini saya lebih termotivasi untuk belajar karena pada metode pembelajaran ini mampu meningkatkan daya ingat dalam menghafal Al-Qur'an.(Afkar 2025)

Penggunaan teknik teka-teki untuk menghafal Al-Qur'an di TPA Ar-Rahmah terbukti sangat bermanfaat dalam meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar siswa, berdasarkan hasil wawancara dengan Ustadzah Azizah dan siswa Afkar. Ustadzah Azizah menekankan hal ini dengan menjelaskan bagaimana pendekatan teka-teki dapat meningkatkan motivasi dan tingkat keterlibatan siswa terhadap materi. Pendekatan ini tidak hanya membuat belajar lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih berkonsentrasi pada ayat-ayat yang mereka pelajari.

Ustadzah Azizah juga menekankan pentingnya pemantauan motivasi belajar santri secara berkala. Pemantauan dilakukan dengan mengamati partisipasi santri dalam proses belajar, memberikan umpan balik, serta melakukan evaluasi secara teratur. Melalui pendekatan ini, kemajuan hafalan santri dapat dipantau dengan lebih baik, dan santri yang mengalami kesulitan dapat segera diberikan bimbingan tambahan.

Sementara itu, dari wawancara dengan Afkar sebagai salah satu santri TPA Ar-Rahmah, diketahui bahwa media *Puzzle* memiliki dampak positif bagi motivasi belajarnya. Afkar menyatakan bahwa metode ini meningkatkan daya ingatnya dalam menghafal Al-Qur'an. Dengan adanya media *Puzzle*, proses hafalan menjadi lebih

menarik, dan santri merasa lebih semangat untuk terus mengulang dan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an.

Secara keseluruhan, penggunaan pendekatan teka-teki dalam pembelajaran menghafal Al-Qur'an di TPA Ar-Rahmah telah meningkatkan motivasi dan daya ingat siswa. Pendekatan ini tidak hanya menyenangkan untuk belajar, tetapi juga efektif untuk meningkatkan kualitas daya ingat siswa.

2) Pembelajaran interaktif dan menyenangkan

Cara belajar yang menyenangkan dan menarik adalah dengan menggunakan teka-teki untuk membantu Anda menghafal Al-Qur'an. Siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran tidak hanya dengan membaca atau mendengarkan, tetapi juga dengan menyusun potongan-potongan teka-teki dikatakan interaktif.

Saat belajar menghafal Al-Qur'an, teka-teki biasanya berisi ayat-ayat yang dibagi menjadi beberapa bagian. Ayat-ayat tersebut harus disusun dengan benar oleh siswa. Proses ini menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan karena santri merasa seperti sedang bermain, bukan hanya menghafal secara konvensional.

Berdasarkan hasil wawancara oleh Ustadzah Nurhimaya mengatakan bahwa:

“Metode *Puzzle* termasuk dari segi pembelajaran menarik yang dengan membuat suasana belajar menjadi seperti permainan sehingga santri TPA Ar-Rahmah lebih antusias dalam belajar dan menghafal Al-Qur'an. Selain itu media *Puzzle* ini juga mampu mempermudah pemahaman santri TPA Ar-Rahmah, Dengan demikian santri secara tidak langsung mampu memahami makna dan susunan ayat pada media *Puzzle* tersebut.(Nurhimaya 2025)”

Berdasarkan hasil wawancara Fashbir selaku Santri TPA Ar-Rahmah mengatakan bahwa:

“Dengan adanya media *Puzzle* ini saya bisa mengetahui urutan-urutan ayat yang akan saya hafal dan media *Puzzle* juga ini merupakan tantangan bagi saya untuk lebih fokus dan giat dalam menghafal Al-Qur'an.(Fashbir 2025)”

Berdasarkan wawancara dengan Ustadzah Nurhimaya dan Fashbir menunjukkan bahwa:

“teka-teki secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa TPA Ar-Rahmah dalam mempelajari Al-Qur'an, khususnya Juz 30.”

Ustadzah Nurhimaya menyatakan bahwa pendekatan teka-teki tergolong metode pembelajaran yang menarik karena menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, layaknya permainan. Hasilnya, siswa TPA Ar-Rahmah lebih bersemangat dan terdorong untuk belajar dan menghafal Al-Qur'an. Melalui penggunaan teka-teki, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, memungkinkan siswa untuk terlibat aktif menyusun ayat-ayat selain menghafalnya secara lisan. Pemahaman siswa terhadap urutan dan konteks ayat diperkuat oleh strategi ini, yang juga memungkinkan mereka untuk menyimpulkan makna dan struktur ayat yang mereka pelajari.

Fashbir, seorang siswa di TPA Ar-Rahmah, juga mengungkapkan bahwa pembelajaran Al-Qur'an sangat terbantu dengan penggunaan teka-teki. Fashbir merasa lebih mudah memahami rangkaian ayat yang harus dihafal ketika ia memecahkan teka-teki. Selain itu, teka-teki menawarkan tingkat kesulitan yang meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar. Selain meningkatkan hafalan ayat, media teka-teki ini memberikan rasa pencapaian kepada siswa ketika mereka menyelesaikan soal, yang meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menghafal Al-Qur'an.

Secara keseluruhan, pendekatan teka-teki telah berhasil meningkatkan hafalan Al-Qur'an siswa di TPA Ar-Rahmah dalam hal motivasi dan pemahaman belajar. Alat ini meningkatkan pemahaman, partisipasi aktif, dan fokus siswa di kelas, serta membuat hafalan lebih menyenangkan.

3) Meningkatkan kemampuan menghafal

Salah satu komponen kunci dalam mempelajari Al-Qur'an adalah menghafal. Kemampuan mengingat yang kuat memudahkan seseorang untuk memahami dan mengasimilasi ayat-ayat Al-Qur'an. Selain itu, menghafal informasi dapat membantu mereka membaca dan menulis Al-Qur'an dengan lebih akurat dan lancar.

Strategi yang efektif, seperti teka-teki, dapat meningkatkan kemampuan mengingat dalam pembelajaran Al-Qur'an sekaligus meningkatkan kenikmatan dan interaktivitas proses pembelajaran. Dengan cara ini, seseorang dapat meningkatkan kemampuan menghafal dan lebih mudah memahami serta mengasimilasi ayat-ayat Al-Qur'an.

Menurut wawancara Ustadzah Rahmida, siswa di TPA Ar-Rahmah telah mengalami peningkatan kemampuan menghafal Al-Qur'an yang signifikan. Para siswa dapat melakukan tajwid dan mengingat Al-Qur'an dengan mudah. Hal ini merupakan hasil dari teknik-teknik efisien yang kami terapkan untuk meningkatkan kemampuan menghafal mereka.

Dalam hal menghafal Al-Qur'an, salah satu teknik ini metode teka-teki cukup bermanfaat (Rahmida 2025). Dalam sebuah wawancara, Afkar, seorang santri di Pondok Pesantren AR-RAHMAH (TPA AR-RAHMAH), menyatakan: "Alhamdulillah, kemampuan menghafal saya meningkat pesat." Soal-soalnya sangat menyenangkan, yang meningkatkan semangat belajar saya. Soal-soal ini juga memungkinkan saya belajar sambil bermain, yang meningkatkan ketekunan saya dalam muraja'ah (mengaji). (Afkar, 2025)

Berdasarkan wawancara Ustadzah Rahmida dan Nur Hidayah, siswa-siswi TPA Ar-Rahmah telah mencapai kemajuan yang signifikan dalam kemampuan menghafal Al-Qur'an. Para siswa mampu menghafal Al-Qur'an dengan mudah dan dengan tajwid (tajwid) yang baik berkat penerapan teknik-teknik yang efisien seperti metode teka-teki.

Afkar dan siswa lainnya berpendapat bahwa pendekatan teka-teki meningkatkan semangat belajar dan ketekunan mereka dalam bermuraja'ah (mengulang). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendekatan teka-teki telah meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal Al-Qur'an di TPA Ar-Rahmah, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan menyenangkan.

b. Kekurangan media *Puzzle*

Media *Puzzle* memiliki keterbatasan dalam mencakup materi yang lebih luas, seperti tafsir Al-Qur'an. Hal ini membuat media *Puzzle* kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi yang lebih kompleks dan mendalam.

Oleh karena itu, perlu dilakukan kombinasi dengan metode pembelajaran lain untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencakup materi yang lebih luas. Dengan demikian, media *Puzzle* dapat digunakan secara optimal dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami Al-Qur'an dan materi lainnya.

1) Keterbatasan materi

Keterbatasan materi merupakan salah satu kekurangan media *Puzzle* yang perlu dipertimbangkan. Media *Puzzle* mungkin hanya dapat digunakan untuk materi tertentu, sehingga tidak dapat mencakup semua aspek pembelajaran. Hal ini dapat membatasi kapasitas media teka-teki untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten yang lebih umum.

Berdasarkan hasil wawancara uztadzah Rahmida mengatakan bahwa :

“Kami mencoba mengkombinasikan media *Puzzle* dengan metode pembelajaran lain, sehingga dapat mencakup materi yang lebih luas. Selain itu, kami juga berusaha untuk membuat media *Puzzle* yang lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran”(Rahmida 2025)

Berdasarkan hasil wawancara Afkar selaku santri mengatakan bahwa :

“Saya suka menggunakan media *Puzzle* dalam belajar Al-Qur'an karena membuat saya lebih bersemangat. Namun, saya merasa bahwa media *Puzzle* ini hanya cocok untuk materi tertentu saja, seperti menghafal surat-surat pendek. Misalnya, saya ingin belajar tentang memahami artiz Al-Qur'an, tapi media *Puzzle* tidak dapat membantu saya dalam hal itu”(Afkar 2025)

Berdasarkan hasil wawancara Uztadzah Rahmida dan Santri Afkar dapat disimpulkan bahwa, Meskipun siswa Afkar percaya bahwa teka-teki sangat meningkatkan motivasi mereka untuk menghafal Al-Qur'an, mereka tidak mampu mempelajari mata pelajaran yang lebih umum seperti tafsir Al-Qur'an. Akibatnya, mereka mencari strategi pengajaran alternatif yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Menurut Uztadzah Rahmida, untuk mengatasi kekurangan teka-teki, mereka mencoba mengintegrasikannya dengan strategi pengajaran lain agar mencakup materi yang lebih luas. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Al-Qur'an, mereka juga berupaya menciptakan teka-teki yang lebih adaptif dan fleksibel terhadap kebutuhan pembelajaran.

2) Memerlukan Waktu yang Lama

Media teka-teki juga mempunyai kekurangan yaitu memakan waktu yang lama, hal ini perlu diperhatikan ketika belajar menghafal Al-Qur'an karena mengharuskan murid untuk menyusun potongan-potongan teka-teki menjadi satu ayat utuh sebelum mereka mulai menghafal, yang berarti waktu yang tersedia untuk proses hafalan menjadi berkurang secara signifikan. Proses penyusunan *Puzzle* yang membutuhkan ketelitian dan konsentrasi

tinggi, terutama jika *Puzzle* memiliki banyak potongan atau potongan yang kecil, Hal ini dapat mengalihkan perhatian siswa dari tugas utama mereka, yaitu menghafal ayat-ayat Al-Qur'an. Hal ini khususnya sulit bagi anak-anak yang memiliki keterbatasan motorik halus, sehingga mereka lebih banyak menghabiskan waktu memecahkan teka-teki daripada menghafal ayat atau memahami makna terdalamnya, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi efektivitas metode pembelajaran dan pencapaian tujuan hafalan.

Berdasarkan hasil wawancara ustadzah Azizah mengatakan bahwa:

Salah satu tantangan utamanya adalah memerlukan waktu yang cukup lama. Misalnya, untuk satu potongan *Puzzle* ayat, santri harus benar-benar memahami makna dan urutannya. ini tidak bisa cepat. kadang satu ayat saja bisa memakan hamper 5 menit kalau santri belum familiar dengan surah tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara ustadzah Rahmida mengatakan bahwa:

Penerapan media pembelajaran *Puzzle* ini menuntut anak untuk berpikir aktif dan menyesuaikan urutan ayat dengan potongan-potongan *Puzzle*, mereka harus benar-benar focus. Waktu yang lama ini sering jadi kendala saat jadwal menghafal cukup padat atau saat santri sudah lelah.

Berdasarkan hasil wawancara ustadzah Azizah dan Rahmida dapat di simpulkan bahwa: media pembelajaran *Puzzle* memiliki tantangan utama pada durasi waktu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Menurut Ustadzah Azizah, satu potongan *Puzzle* ayat bisa memakan waktu cukup lama, terutama jika santri belum familiar dengan surah tersebut, bahkan satu ayat saja dapat memakan waktu sekitar lima menit. Hal ini disebabkan karena santri harus benar-benar memahami makna dan urutan ayat yang dipelajari. Senada dengan hal tersebut, Ustadzah Rahmida juga menyampaikan bahwa metode *Puzzle* menuntut santri untuk berpikir aktif dan fokus tinggi dalam menyusun potongan-potongan ayat secara tepat. Kondisi ini menjadi tantangan ketika waktu menghafal terbatas atau ketika santri dalam keadaan lelah.

Dengan demikian, meskipun metode *Puzzle* memberikan pendekatan menarik dan edukatif, penerapannya membutuhkan pengelolaan waktu yang baik serta kondisi fisik dan mental santri yang mendukung.

PENUTUP

Media *Puzzle* terbukti efektif meningkatkan hafalan Al-Qur'an Juz 30 pada santri TPA Ar-Rahmah. *Puzzle* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi santri, serta meningkatkan konsentrasi dan kepercayaan diri. Meski demikian, media ini memiliki keterbatasan, terutama pada durasi waktu dan kesesuaian untuk surah panjang.

DAFTAR RUJUKAN

Al-Azizy, *Ragam Latihan Khusus Asah Kerajinan Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*, (Jogjakarta: Diva Press, 2010).

Alwi, Hasan *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008).

- Brata. Abel *Kitab Sakti Master Rubik*, (Jakarta: Kawah Media, 2010).
- Baharudin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2017).
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: Duta Ilmu, 2006).
- Fajriyatul, Lara Fridani & Asep Supena, “Konsep Pendidikan Hafidz Qur'an pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 3 Issue 1 (2019) pages 30-38*, <http://obsesi.or.id> diakses pada 11 Januari 2024.
- Fadillah, M *Bermain dan Permainan*, (Jakarta: Kencana, 2017).
- Hijriati, “Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini”, *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Volume III. Nomor 2. Juli-Desember 2017*, <http://jurnal.ar-raniry.ac.id> diakses pada 11 Januari 2024.
- Imam Bukhari, *Kitab Shahih Al-Bukhari Jilid 6 Bab No. Hadist 4707*.
- Imam Malik, *Kitab Al-Muwatta Bab 6 No. Hadist 30*.
- Immarwan Muhammad Arif, “Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di Tk Se-Kecamatan Wonosari Gunungkidul”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8 Tahun ke-5 (Tahun 2016)*.
- Irsyad, Mohammad & Nurul Qomariah, “Strategi Menghafal Al-Qur'an Sejak Usia Dini”, *The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education Volume 2, August 2017 (135-148)*, <http://ejournal.uin.suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece2> diakses pada 11 Januari 2024.
- Irsyad, Mohammad & Nurul Qomariah, “Strategi Menghafal Al-Qur'an Sejak Usia Dini”, *The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education Volume 2, August 2017 (135-148)*.
- Jhon W. Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Gelora Aksara Pratama).
- Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi Tesis Desertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012).
- Junaidi, Mahbub *Menghafal Al-Qur'an itu Mudah*, (Solo: CV. Angkasa Solo, 2006).
- Kesowo, Bambang, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*.

- Martuti Am. “Mengelola PAUD Dengan Meraih Kecerdasan Majemuk”, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008.
- Nugiantoro, burhan *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPEE, 1988).
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Rokhmat, Joni “*Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan di TK dan SD*”, *Jurnal Dinamika Pendidikan* Vol. 2 (tahun 2006).
- Sunan At-Tirmidzi, *Hadist Riwayat Ibnu Maja dari Sayidina Ali No. 2914 Juz V Bab Fadl Al-Qur’an*.
- Syaifuddin, Ahmad *Mendidik Anak, Membaca, Menulis, dan Mencintai Al-Qur’an*, (Jakarta: Gema Insni, 2004).
- Situmorang, Mulkam Andika, “*Meningtkkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle*”, *Jurnal Bahasa*, Vol 1. Nomor 1 (2012)
- Syah, Muhibn *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010).
- Syaitibi AH, M *Potret Lembaga Tahfiz Al-Qur’an di Indonesia: Studi Tradisi Pembelajaran Tahfiz*”.
- Wilyanita, Nopa “*Analisis Pemilihan Medi Pembelajaran Sentra IMTAQ di TK Negeri Pembina 3 ac.id/index.php/KINDERGARTEN* diakses pada 13 Maret 2021.
- Mukhtar, Nurkamelia “*Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini*”, *SELLING: Jurnal Program Studi PGRA Volume 4 Nomor 2 Juli 2018*, diakses pada 11 Januari 2024.
- Rumakhit, Nur “*Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017*”, *Simki-Pedagogia* Vol. 01 No. 02 Tahun 2017, <https://simki.unkediri.ac.id> dikases pada 11 Januari 2024.
- Rahmanelli, “*Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*”, *Jurnal Pelangi Pendidikan* Vol. 2 (1) (tahun 2007).
- Riyadh, Sa,ad *Agar Anak Mencintai Dan Hafal Al-Qur’an*, (Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2007).

- Shofiatun A. Rahmat, *Alat Permainan Edukatif untuk Program PAUD*, (Tadulako University Press, Palu, 2010).
- Syafitri, Syukri (2014) *Peningkatan kemampuan daya ingat pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanan-Kanak Pertiwi Kendawangan, Pontianak*.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2014).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002).
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Trimantara, Herman Neni Mulya, *Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle*, *Jurnal Al-Athfal* Vol. 2 No. 1, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Uhbiyati, Nur *Ilmu Pendidikan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012).
- Wartini, Atik & Muhammad Askar, “*Al-Qur’an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif pada Anak Usia Dini*”, *Jurnal Al-Afkar* Vol. III, No. 1, Januari 2024 <https://ejournal.fiaiunisi.ac.id> diakses pada 06 April 2021.
- Yudrik jahja. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Premadia Group. 2011).
- Yuniati, Erni *Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi*, *Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate* Volume 11 Nomor 1 Tahun 2018, <http://ejournal.poltekkesternate.ac.id> diakses pada 11 Maret 2024.
- Zaman Badru, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008).