

# Community Insight: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Volume: 01 Nomor 01 Juni 2024

## Peningkatan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an dengan Permainan Congklak: Studi Pada SD-IT Nurussalam Pekanbaru

\*Hariza Hasyim<sup>1</sup>, Aras Aira<sup>2</sup>, Zainal Zuhdi<sup>3</sup>, Raegen Harahap<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Negeri Islam Sultan Syarif Kasim Riau

Email:hariza.hasyim@uin-suska.ac.id<sup>1</sup>,Aras.aira@uin-suska.ac.id<sup>2</sup>,zainalzuhdi3@gmail.com<sup>3</sup>,

raegen.harahap@uin-suska.ac.id

### ARTICLE INFO

Disubmit: 23 Mei 2023

Diterima: 21 Juni 2024

Dipublikasi: 30 Juni 2024

### Keywords:

Juz Amma; Congklak;  
Random Cards



This is an open  
access article under  
the CC BY-SA  
license

### Kata Kunci:

Juz Amma; Congklak;  
Kartu Acak

### ABSTRACT

The use of the game "Congklak Pintar Kartu Acak" (Copi Kara) aims to increase the interest of SDIT Nurussalam students in memorizing Juz Amma, while introducing a new way of utilizing the traditional game of congklak as a learning tool. By making congklak as a learning medium, the memorization process becomes easier and more enjoyable for children, and helps them understand the meaning contained in Juz Amma. The implementation method involves learning Qur'anic tajweed with correct and fluent reading, which is then combined with the Copi Kara game to strengthen students' memorization. The game can be played in groups, allowing students to practice their memorization in an interactive and collaborative way. Through this innovation, it is expected that students' interest in memorizing Juz Amma will increase, and the Copi Kara game can be an effective means of integrating cultural heritage with creative learning processes.

### ABSTRAK

Penggunaan permainan "Congklak Pintar Kartu Acak" (Copi Kara) bertujuan untuk meningkatkan minat siswa SDIT Nurussalam dalam menghafal Juz Amma, sekaligus memperkenalkan cara baru memanfaatkan permainan tradisional congklak sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan menjadikan congklak sebagai media belajar, proses menghafal menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi anak-anak, serta membantu mereka memahami makna yang terkandung dalam Juz Amma. Metode pelaksanaannya melibatkan pembelajaran tajwid Al-Qur'an dengan bacaan yang benar dan fasih, yang kemudian dipadukan dengan permainan Copi Kara untuk memperkuat hafalan siswa. Permainan ini dapat dimainkan secara berkelompok, memungkinkan para siswa untuk mempraktikkan hafalan mereka dengan cara yang interaktif dan kolaboratif. Melalui inovasi ini, diharapkan minat siswa dalam menghafal Juz Amma akan meningkat, dan permainan Copi Kara dapat menjadi sarana efektif untuk mengintegrasikan warisan budaya dengan proses belajar yang kreatif.

## 1. PENDAHULUAN

Setiap muslim menginginkan anak yang pandai dan pintar dalam pendidikan umum maupun dalam bidang agama, khususnya kepandaian membaca dan

menghafal Al-Qur'an, bertujuan untuk akhlaq yang mulia, dan keselamatan dunia dan akhirat. Hal ini tidak terlepas dari realita masyarakat Indonesia saat ini, sangat banyak orang yang berpendidikan tinggi, tetapi belum memiliki akhlak mulia. Hal ini merupakan masalah yang serius yang harus segera dibenahi (Ash-Shabuny, 1987). Dengan mempelajari Al-Qur'an dari sejak usia dini diharapkan mampu memperbaiki kualitas pendidikan dan terwujudnya manusia yang berakhlak (Sumpena, Tamam & Rahman, 2021).

Indonesia sebagai negara muslim terbanyak di dunia, memiliki 40.000 orang penghafal Al-Qur'an, pada tahun 2016. Namun bila dibandingkan dengan Pakistan sebagai negara muslim terbanyak ke dua memiliki 7 juta penghafal Al-Qur'an, Indonesia masih jauh tertinggal. Lebih mencengangkan adalah data di negara-negara konflik seperti Israel-Palestina, terdapat 70.000 lebih penghafal Al-Qur'an. Sedangkan itu, berdasarkan data Kementerian Wakaf Mesir, pada tahun 2014 ada 12, 3 juta masyarakat negeri 1000 menara atau sekitar 18, 5 % dari total 67 juta jiwa penduduk, Mesir adalah penghafal Al-Qur'an (Nu.or.id, 2010).

Tingginya apresiasi masyarakat Indonesia, terhadap para penghafal Al-Qur'an, diperkirakan pada masa yang akan datang akan banyak lahir hafiz dan hafizah. Keyakinan dari masyarakat yang sudah mulai muncul, bahwa dengan menjadi hafiz/ hafizah ada banyak kemudahan-kemudahan yang akan diperoleh, diantaranya dalam melanjutkan pendidikan tinggi, dengan pemberian beasiswa (Beasiswa-id.net, 2020). Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya inovasi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran yang di maksudkan agar dapat membantu proses pendidikan dalam mencapai tujuan (Rohmah, 2021). Disamping itu, pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan-gagasan, sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara (Akhmar, Lestari & Ismail, 2021).

Indonesia adalah negara yang kaya akan keragaman budaya daerah, dengan segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal budi (pikiran) manusia dengan tujuan untuk mengolah tanah atau tempat tinggalnya, atau dapat pula diartikan segala usaha manusia untuk dapat melangsungkan dan mempertahankan hidupnya di dalam lingkungannya (Dove, 1985). Budaya-budaya tersebut dapat berupa bangunan, tarian, permainan dan lain-lain. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki kebudayaan mereka sendiri, yang disebabkan memiliki cara hidup yang berbeda serta lingkungan alam yang berbeda pula (Ayu et al., 2022). Budaya tradisional di Indonesia sebenarnya lebih kreatif dan tidak bersifat meniru (Mulyani, 2016) sebagai contoh, salah satu permainan tradisional yang dahulu populer adalah congklak atau dikenal juga dengan nama dakon, yaitu permainan tradisional menggunakan papan yang dinamakan papan Congklak (Sumarsono, 2022). Pada papan Congklak, terdapat

16 buah lubang yang terdiri atas 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan 2 lubang besar di kedua sisinya. Setiap 7 lubang kecil di sisi pemain dan lubang besar di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain. Pada permainan ini setiap lubang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Dalam permainan ini tertanam berbagai nilai kehidupan, diantaranya nilai 7 adalah jumlah hari dalam satu minggu. Jumlah biji yang ada pada lubang kecilpun sama. Artinya, setiap orang mempunyai jatah waktu yang sama dalam seminggu, yaitu 7 hari. Ketika biji diambil dari satu lubang, ia mengisi lubang yang lain, termasuk lubang induknya. Pelajaran dari fase ini adalah, setiap hari yang kita jalani, akan mempengaruhi hari-hari kita selanjutnya, dan juga hari-hari orang lain. Apa yang kita lakukan hari ini menentukan apa yang akan terjadi pada masa depan kita. Apa yang kita lakukan hari ini bisa jadi sangat bermakna pula bagi orang lain. Biji yang diambil disebar pada setiap lubang secara urut, setelah biji terakhir di letakkan kemudian pemain mengambil lagi, berarti bahwa hidup itu harus memberi dan menerima.

Umumnya masyarakat masa kini kurang mempertahankan jati diri bangsa. Sebagai contoh sederhana, permainan tradisional di Indonesia mulai terabaikan, individual dan tidak mau tahu dengan budayanya sendiri. Terlihat beberapa pergeseran budaya pada permainan anak, anak yang lebih suka menyendiri dan memainkan game elektronik atau permainan modern adalah salah satu contoh, bahkan terkadang mereka tidak mengenal permainan tradisional yang ada di daerahnya. Prinsip bela negara dalam agama Islam juga di terapkan, dengan membaca Al-Qur'an serta memahami maknanya seseorang akan sadar pentingnya menjaga budaya dan moral bangsa (Al-Kandahlawi, 2006). Anak yang beragama Islam perlu di ajarkan sejak dini untuk membaca Al-Qur'an dan di harapkan dapat juga menghafal surat-surat pendek dalam Juz Amma (Ash-Shiddiqi, 1989), sebagai syarat kesempurnaan dalam melaksanakan sholat (Meygamandhayanti & Saepudin, 2022). Juz Amma adalah bagian dari Al-Qur'an yang terdapat pada Juz ke 30, yang terdiri dari surah pendek dengan bahasa yang indah (Norhan & Sanjaya, 2016). Seperti dalam hadits yang diriwayatkan oleh Ibnu Abbas "Orang yang tidak mempunyai hafalan Al Qur'an sedikit pun adalah seperti rumah kumuh yang mau runtuh" (HR. Tirmidzi). Untuk memunculkan dan menguatkan niat anak untuk menghafal perlu ada arahan motivasi yang terus disampaikan kepada anak disetiap waktu dan keadaan (Zen & Umam, 1988).

SDIT Nurusalam yang terletak di Labuh Baru Timur, memiliki jumlah anak didik sekitar 69 orang. Dengan Rincian Kelas 1, 2, dan 3 masing-masing satu kelas dengan satu kelas sebanyak 23 orang. Sebagai sekolah yang baru berdiri dalam 3 tahun terakhir, dengan minat terhadap pelajaran agama cukup baik, maka dibutuhkan sebuah upaya pengabdian masyarakat dengan memberikan fasilitas atau perangkat belajar yang dapat memberdayakan siswa untuk menghafal Juz Amma. *Copi Kara* (Congklak Pintar Kartu Acak) adalah alat pembelajaran yang dapat di kembangkan menjadi salahsatu cara untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada SDIT Nurussalam Pekanbaru. Oleh karena itu, tulisan ini bertujau

untuk menjelaskan tentang 2 pertanyaan, 1) bagaimana pemberdayaan siswa SDIT Nurussalam dalam menghafal Juz Amma melalui permainan *Copi Kara (Congklak Pintar Kartu Acak)*?; 2) bagaimana memanfaatkan dan melestarikan budaya permainan congklak sebagai alat pembelajaran dalam menghafal Juz Amma di SDIT Nurussalam Pekanbaru?

## 2. METODE

Pelaksanaan pengabdian ini, dilakukan mengingat usia anak-anak pada sekolah dasar adalah masa yang masih identik dengan permainan. Permainan yang dilakukan ini diharapkan dapat meningkatkan semangat anak-anak sekolah dasar dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak juga dimaksudkan untuk memupuk kembali jiwa sosial dan peduli lingkungan mereka. Disaat anak-anak disibukkan dengan permainan/ game di layar hp/komputer, kegiatan ini diharapkan membawa pengaruh positif terhadap 'psikologi mereka. Selain tentunya yang paling utama adalah mendekatkan anak-anak kepada kegiatan mengaji Al-Qur'an.

Skema 1. Ilustrasi Metode



Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan memberikan pembinaan kepada siswa dalam menerapkan prosedur permainan *Copi Kara (Congklak Pintar Kartu Acak)* untuk mencapai tujuan yang di harapkan, hal itu diwujudkan dengan cara mengatur permainan sedemikian rupa demi maksimalnya permainan sebagai metode belajar dan menghafal Juz Amma. Beberapa tahapan dalam teknik pembelajaran yang perlu diperhatikan dalam belajar dan menghafal Juz Amma.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengawali permainan *Copi Kara* terlebih dahulu siswa membaca dan memahami surat-surat yang ada dalam Juz Amma, dengan demikian diharapkan akan tercipta suasana yang menyenangkan ketika menghafal Juz Amma (Ri, 2012). Dalam modul pembelajaran Juz Amma terbagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap pertama, tahap kedua, dan tahap ketiga. Pembagian materi tersebut berguna sebagai cara untuk mempermudah siswa dalam menghafal dan pembimbing untuk mengukur sejauh mana kemampuan yang dimiliki siswa dalam menghafal juz amma. Pada tahap pertama terdapat 12 surat yang mudah dalam menghafalkan, pada tahap kedua terdapat 12 surat yang cukup sulit dalam menghafalkan, dan pada tahap ketiga terdapat 13 surat yang sulit dalam penghafalannya.



Pada prinsipnya cara bermain *Copi Kara* sama dengan congklak pada umumnya. Bedanya terdapat pada kartu acak yang diambil ketika biji congklak terakhir di letakkan pada lubang, kemudian pemain membaca perintah yang ada pada kartu acak untuk melanjutkan permainan. Apabila tidak dapat melaksanakan perintah pemain tidak dapat melanjutkan permainannya. Berikut adalah tata cara dalam memainkan *Copi Kara* secara terperinci:

1. Permainan dilakukan 2 orang pemain yang berada pada tingkatan hafalan sama.
2. Bagi biji kesetiap lubang berisi 7 biji dan setiap peserta memiliki 49 biji yang tersebar di 7 lubang yang ada di hadapannya.
3. Setiap pemain diberi sejumlah kartu acak sesuai kategori pemain /tingkat hafalan.
4. Pemain di perkenankan suit atau mengundi untuk menentukan siapakah yang memulai permainan terlebih dahulu.
5. Pemain yang menang suit / undian berhak mengambil biji dan memulai permainan.
6. Permainan dimulai dengan mengambil seluruh biji di satu lubang dan menyebarkannya satu per satu di lubang lain secara urut searah jarum jam.
7. Setelah biji yang di genggam disebar, pemain diperkenankan mengambil kartu setelah biji terakhir di letakkan dalam lubang.
8. Pemain yang mengambil kartu diperkenankan melaksanakan perintah yang ada pada kartu untuk melanjutkan permainan.
9. Bila pemain dapat melaksanakan perintah yang ada pada kartu, maka pemain dapat mengambil biji pada lubang yang berada ketika meletakkan biji terakhir, kemudian melanjutkan permainan.

Kaderisasi di bentuk tanpa ada paksaan yaitu terdiri dari tenaga pengajar yang mengerti dan memahami permainan *Copi Kara (Congklak Pintar Kartu Acak)*, Kaderisasi di bentuk dengan cara melakukan ajakan kepada tenaga pengajar yang ada di SDIT Nurussalam untuk mempelajari dan memahami proses dari metode pembelajaran yang ada dalam permainan *Copi Kara (Congklak Pintar Kartu Acak)*.





Tahapan dalam rancangan evaluasi menghafal Juz Amma, adalah Pembagian materi yang digunakan untuk membedakan kemampuan menghafal dan banyaknya ayat pada surat-surat Juz Amma selama rentang pelatihan, yaitu tahap pertama terdapat 12 surat yang mudah dalam menghafalkan, tahap kedua terdapat 12 surat yang cukup sulit dalam menghafalkan, dan tahap ketiga terdapat 13 surat yang sulit dalam menghafalan. Pada sesi terakhir akan ada dimumkan pemenang dari kegiatan menghafal alquran dengan etode copi cara.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Kemampuan menghafal Al-Qur'an dengan Permainan Congklak pada Sdit Nurussalam Pekanbaru bertujuan untuk meningkatkan minat siswa SD-IT Nurussalam dalam menghafal Juz Amma dan memberikan pengetahuan baru tentang pemanfaatan permainan tradisional permainan Congklak sebagai alat bantu pembelajaran menghafal Juz Amma. Melalui pemanfaatan permainan tradisional Congklak diharapkan minat siswa dalam menghafal Juz Amma dapat tumbuh dan terealisasikan. Para murid SD-IT melakukan kegiatan menghafal Alquran dengan semangat dan gembira. Sehingga target menghafal alquran bisa tercapai dengan baik.

Adapun diharapkan kegiatan menghafal Al-Qur'an dengan metode COPI-CARA tetap dilanjutkan dan diharapkan kreatifitas model belajar menghafal Al-Qur'an dengan mengadopsi permainan tradisional. Sehingga menghafal Al-Qur'an menjadi kegiatan yang menyenangkan. Didalam meningkatkan minat menghafal Al-Qur'an bagi anak anak diharapkan tehnik tehnik baru yang memanfaatkan kearifan lokal baik dalam bentuk permainan atau kegiatan lain yang membuat anak anak usia sekolah dasar menjadi lebih dekat dengan alquran

#### **REFERENSI**

Akhmar, I. A., Lestari, H., & Ismail, Z. (2021). Metode efektif menghafal Al-Qur'an bagi siswa madrasah ibtidaiyah. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1-20.

Al-Kandahlawi, M. M. Z. (2006). Himpunan Fadhilah Amal. *Yogyakarta: Ash-Shaff*.

- Ash-Shabuny, M. A. (1987). Pengantar Study Al-qur'an (At-Tibyan). *Terjemahan oleh Muhammad Chaddari Umar, dkk. Bandung: AL-Ma'arif.*
- Ash-Shiddiqi, M. H. (1989). Sejarah dan Pengantar Ilmu Tafsir Al-Qur'an. *Semarang: Toha Putra.*
- Ayu, M. R., SH, L. M., Alexander, P. D. H., SH, M., & LL M Wina Puspitasari, S. H. (2022). *Hukum sumber daya genetik, pengetahuan tradisional dan ekspresi budaya tradisional di Indonesia.* Penerbit Alumni.
- Beasiswa-id.net. (2020). Beasiswa Hafidz Qur'an. Diakses melalui <http://beasiswa-id.net/beasiswa-hafidz-al-quran/>
- Dove, M. R. (1985). Peranan kebudayaan tradisional Indonesia dalam modernisasi.
- Meygamandhayanti, J. A., & Saepudin, A. (2022). Implementasi Metode Talaqqi melalui Pembelajaran Hybrid pada Mata Pelajaran Tahfidz Al-Qur'an. *Jurnal riset pendidikan agama islam*, 73-80.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia.* Diva Press.
- Norhan, L., & Sanjaya, L. (2016). Aplikasi Pembelajaran Menyusun Ayat Sebagai Metode Menghafal Al-Qur'an (Juz 30). *Jurnal Online Informatika*, 1(2), 87-91.
- Nu.or.id. (2010). Jumlah Penghafal Al-Qur'an Indonesia Terbanyak di Dunia. Diakses melalui <https://www.nu.or.id/warta/jumlah-penghafal-al-qur039an-indonesia-terbanyak-di-dunia-Wg0XS>
- Ri, D. A. (2012). Al-Qur'an dan Terjemahnya. PT. Mizan.
- Rohmah, U. (2021). STRATEGI PENGEMBANGAN PROGRAM TAHFIDZ DALAM MENINGKATKAN DAYA SAING DI MADRASAH DINIYAH (Studi Kasus di Madrasah Diniyah Al-Bazariyyah Tempursari Wungu Madiun). *Excelencia: Journal of Islamic Education & Management*, 1(01), 187-198.
- Sumarsono, R. N. (2022). *Permainan Tradisional Nusantara.* uwais inspirasi indonesia.
- Sumpena, M., Tamam, A. M., & Rahman, I. K. (2021). Metode Efektif Menghafal Al-Qur'an Bagi Pegawai. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 56-72.
- Zen, H. M., & Umam, H. C. (1988). *Tata cara/problematika menghafal al-Qur'an dan petunjuk-petunjuknya.* Penerbit Pustaka Al-Husna.