

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* DAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH

A. Media Pembelajaran *Flash Card*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin '*medius*' yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'¹. Menurut Bovee yang dikutip Ena (2001), media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan². Selain itu beberapa ahli mengemukakan bahwa media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dari berbagai pendapat di atas, jelaslah bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memosisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran. Keberadaan media dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Bila media adalah sumber belajar, secara luas dapat diartikan bahwa manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan

¹ Azhar, Arsyad, *Media pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Press, 2002), hlm. 1

² Ena, Ouda Teda. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. (Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intensive Course Universitas Sanata Dharma, 2001),

anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dapat disebut sebagai media. Beberapa tujuan media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain³.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

³ Sudjana dan Rivai. *Media pengajaran*. (Bandung:Sinar Baru, 2009).hlm. 2

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.

- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

Dengan media, tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin.

- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh.

- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.

- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif⁴

Dari manfaat media ini tentu menjadi pertimbangan guru dalam memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar karena dengan menggunakan media pesan yang ingin disampaikan akan jadi lebih mudah tersalurkan.

2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran antara lain⁵:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir
- 2) Memperbesar perhatian siswa

⁴ Aristo Rahadi,. *Media Pembelajaran*. (Jakarta; Direktorat Tenaga kependidikan Direktorat Jendral Pendidikan dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional. 2003) hlm.15

⁵ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung; Alimim, 1986), hlm. 27

- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Apa yang diuraikan di atas adalah keuntungan bila memilih media dalam proses belajar mengajar di kelas karena pesan yang tadinya abstrak jika ditampilkan melalui media maka akan terlihat lebih jelas dan mudah dipahami.

Adapun fungsi media pembelajaran khususnya media visual menurut Levie dan Lentz antara lain⁶:

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran

⁶ Azhar Arsyad, *Op.Cit*, hlm. 16-17

- 2) Fungsi afektif dapat terlihat dari kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar
- 3) Fungsi kognitif dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
- 4) Fungsi kompensatoris dapat terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Fungsi media yang dijelaskan di atas lebih kearah media visual jadi media visual pada hakekatnya dapat berfungsi untuk mengarahkan perhatian siswa pada satu titik konsentrasi materi, memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran dan membantu siswa yang lambat daya serapnya sehingga pesan yang tersaji dapat diubah kedalam bentuk pemahaman tulisan.

3. Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card*

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada yang

ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard⁷. Gambar-gambar yang ada pada flashcard merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Flashcard hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa.

Flash Card atau *Education Card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada Flash Card dikelompok-kelompokkan antara lain : seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan lain-lain. Kartu-kartu belajar tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu anak.

Flash Card adalah kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan biasanya ukurannya A4. *Flash Card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata, biasanya Flash Card terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain⁸.

⁷ Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung; Wacana Prima, 2009), hlm. 110

⁸ Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 109

Jadi penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan siswa tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan siswa.

4. Fungsi Media Pembelajaran *Flash Card*

Flash Card atau kartu belajar ini merupakan terobosan baru di bidang metode pengajaran membaca dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat.

Adapun Fungsi media pembelajaran *Flash Card* antara lain :

- 1) Memperkenalkan dan memantapkan siswa tentang konsep yang dipelajari
- 2) Menarik perhatian siswa dengan gambar yang menarik
- 3) Memberikan variasi kepada siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
- 4) Memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa
- 5) Siswa akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar
- 6) Merangsang siswa untuk memberikan respon yang diinginkan, misalnya dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan dalam shalat

- 7) Melatih siswa untuk memperkenalkan kosa kata baru dan informasi baru
- 8) Bisa menciptakan *memory games*, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), *guessing games* (tebak-tebakan).

Dengan demikian media pembelajaran *Flash Card* adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini

5. Pembuatan Media Pembelajaran *Flash Card*

Bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat media pembelajaran *Flash Card* antara lain: kertas karton tebal, penggaris, gunting, spidol. Cara mendapatkan media *Flash Card* ini juga bisa membeli di toko, mendownload dari internet. Kalau ingin lebih bervariasi, maka membuat sendiri menggunakan komputer, menggunting gambar dari majalah atau koran, atau dengan menggambar sendiri dan agar lebih tahan lama, maka sebaiknya dilaminating.

Flash Card ini biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi⁹. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *Flash Card*, yaitu¹⁰:

⁹ Azhar Arsyad, *Op.Cit*, hlm. 120

¹⁰ Kasihani. K.E. Suyanto, *Op.Cit*, hlm. 106

- 1) Ukuran harus memadai dan cukup besar dan jelas terlihat oleh siswa seluruh kelas
- 2) Gambar harus dapat menyampaikan pesan dengan jelas, jangan rancu, atau menggambarkan sesuatu yang membingungkan
- 3) Penggunaan *Flash Card* harus tepat, yaitu cara memegang dan cara menggerakkan saat mengganti gambar, gambar harus cukup jelas dipandang siswa dan digerakkan secara cepat dari belakang ke depan

Dengan demikian ukuran bahan atau kertas yang akan dijadikan bahan haruslah sesuai dengan kebutuhan dan dibuat semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik.

Selain itu menurut Rudi Susilana, dan Cegi Riyana hal-hal yang perlu disiapkan dalam membuat *Flashcard* adalah :

- a. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kertas tersebut di berikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25X30 cm.
- c. Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau katek hingga tepat berukuran 25X30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.
- d. Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.
- e. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.

- f. Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, di pasar atau barang-barang bekas pakai maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- g. Pada bagian akhir adalah memeberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada didepannya. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris¹¹.

Pemilihan bahan dan materi pelajaran dalam pembuatan media *Flash Card* haruslah benar-benar cocok karena akan sangat berpengaruh kepada kerapian serta memiliki daya tarik yang bagus sehingga tidak hanya menjadi alat atau media saja tetapi juga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.

6. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan *Flash Card*

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan *Flash Card* adalah sebagai berikut ¹²:

- a. Kartu-kartu yang disusun (berisi tulisan surat huruf hijaiyah) dipegang setinggi dada dan dihadapkan ke siswa
- b. Cabutlah satu persatu setelah selesai menerangkan
- c. Berikan kartu-kartu tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru satu persatu
- d. Letakan kartu tersebut kedalam kotak secara acak

¹¹ Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Op.Cit*, hlm. 111

¹² *Ibid.*, hlm.113

- e. Siapkan siswa untuk berlomba mengambil kartu yang di instruksikan guru.
- f. Ulangi proses ini sampai siswa betul-betul hafal dengan insuksi dan tugas yang kita berikan.

Dari langkah-langkah pembelajaran *Flash Card* ini maka pembelajaran diarahkan kepada penyampaian materi yang dalam hal ini huruf-huruf hijaiyah kemudian menjadikan media kertas sebagai kartu yang kemudian digunakan dalam pembelajaran.

7. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flash Card*

Adapun kelebihan media pembelajaran *Flash Card*, yaitu¹³ :

- a. Mudah di bawa-bawa : Dengan ukuran yang kecil Flashcard dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- b. Praktis : dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media flashcard sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal

¹³ *Ibid.*,

disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

- c. Gampang diingat : karakteristik media flashcard adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, atau tata cara berwudlu dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.
- d. Menyenangkan : Media flashcard dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari flashcard yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Adapun kelemahan media pembelajaran *Flash Card*, yaitu :

- a. Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar
- b. Pelajar tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar

- c. Tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara

Adapun langkah-langkah mengatasi kelemahan media *flash card* di atas adalah dengan memanfaatkan kertas dengan ukuran agak besar karena jumlah siswa yang banyak/besar, kemudian memberikan bimbingan secara intensif kepada anak yang kesulitan memahami gambar huruf sedangkan yang berhubungan dengan minimnya kesan gerak, suara dan emosi yang ditimbulkannya maka guru harus lebih aktif memberikan penjelasan jika terdapat anak yang kurang aktif.

B. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

Kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil.¹⁴ kemampuan berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan, kemudian kemampuan (*ability*) adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan (*Ability*) adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerrjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang.

¹⁴ Tim Bina Karya Guru, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Untuk Sekolah Dasar Kelas III*, (Jakarta; Erlangga, 2008)

Mengenal adalah suatu aktivitas menanamkan suatu materi verbal didalam ingatan, sehingga nantinya dapat diproduksi (diingat) kembali secara harfiah, sesuai dengan materi yang asli.¹⁵ Mengenal adalah proses pengingatan fakta- fakta disebuah medan baru, baik secara terminologi, simbologi, dan detail detail lain dari medan baru yang harus dihafal diluar kepala bagi yang mempelajarinya.¹⁶

Sehingga pengertian mengenal adalah merupakan suatu teknik serta cara yang digunakan oleh seorang pendidik dengan menyerukan peserta didiknya untuk mengenal sejumlah kata-kata atau kalimat maupun kaidah-kaidah.¹⁷

Didalam proses mengenal ini, seseorang telah menghadapi materi (baik materi tersebut berupa suatu syair, definisi ataupun rumus, dapat pula yang tidak mengandung arti), yang biasanya disajikan dalam bentuk verbal (bentuk bahasa), entah materi itu dibaca, atau hanya didengarkan.¹⁸

Dengan demikian ciri khas dari kemampuan atau kemampuan yang diperoleh ialah reproduksi secara harfiah, dan adanya skema kognitif, yang berarti bahwa dalam ingatan orang tersimpan semacam program informasi yang diputar kembali pada waktu dibutuhkan.

¹⁵ Syaiful Bahri Djamaroh, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rinake Cipta, 2002), hlm. 29

¹⁶ George Boeree, *Metode Pembelajaran Dan Pengajaran* (Jogjakarta : Ar-Ruzz 2008), hlm.65

¹⁷ Abdul Mujib, *Ilmu Pendidikan Islam*,(Jakarta : Kencana Prenada Media, 2006), hlm. 209

¹⁸ Ws. Winkel. SJ. *Psicologi Pengajaran*, Cet.VI, (Yogyakarta: Media Abadi, 2004), hlm. 88

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan yang terjadi merupakan sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu. Perubahan tersebut adalah hasil yang telah dicapai dari proses belajar. Jadi untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk “perubahan”, maka harus melalui sebuah proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor-faktor dari dalam diri individu dan dari luar individu.¹⁹

Belajar bukan hanya sebuah aktivitas yang berdiri sendiri. Antara unsur satu sama lain saling berkaitan dan terlibat langsung didalamnya. Unsur-unsur tersebut antara lain²⁰:

- a. *Raw input*, merupakan bahan pengalaman belajar tertentu dalam proses belajar mengajar.
- b. *Learning teaching process*, merupakan kegiatan yang mempunyai harapan mampu berubah menjadi keluaran.
- c. *Output*, keluaran dengan melalui kualifikasi tertentu.
- b. *Environmental input*, masukan dari lingkungan.
- c. *Instrumental input*, faktor yang sengaja dirancang dan dimanipulasi untuk menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki.

¹⁹ *Ibid*, hlm.141

²⁰ *ibid.*, hlm. 142

Dengan demikian pembelajaran adalah proses yang dilakukan bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Kemudain hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua factor utama, yakni:

- a. Faktor internal, yakni faktor yang timbul dari dalam diri siswa, seperti kesehatan, rasa aman, kemampuan, minat. Mengenai faktor internal ini terbagi menjadi dua bagian, yakni:
 - 1) Faktor fisiologi, antara lain: kondisi fisik dan kondisi panca indera.
 - 2) Faktor psikologi, antara lain: bakat, minat, kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif.²¹
 - 3) Dalam keterangan lain juga menyebutkan beberapa faktor internal hasil belajar, yakni:²² a) Kesehatan jasmani dan rohani b) Intelegensi dan bakat c) Minat dan motivasi d) Cara belajar
- b. Faktor eksternal, yakni faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti kebersihan rumah, udara yang panas, lingkungan. Berikut ini yang termasuk faktor eksternal antara lain:²³
 - 1) Yang datang dari sekolah, antara lain: Interaksi antara guru dan siswa, cara penyajian materi, hubungan antar siswa, standar materi pelajaran diatas ukuran atau diluar kemampuan siswa, media pendidikan,

²¹ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remadja Karya, 1985), hlm.107

²² M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), hlm. 55

²³ Roestiyah, *Masalah-masalah Ilmu Keguruan*, (Jakarta: PT Bina Aksara, 1989), hlm.151-156

kurikulum, keadaan gedung, waktu sekolah, pelaksanaan disiplin, strategi belajar, tugas rumah.

- 2) Yang datang dari masyarakat, antara lain: media masa, teman bergaul, aktivitas diluar sekolah dan rumah, cara hidup lingkungan.
- 3) Yang datang dari keluarga, antara lain: Cara mendidik, suasana keluarga, pengertian orangtua, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan.

Faktor ini kemudian menjadi salah satu penentu kegiatan pembelajaran sehingga dapat diidentifikasi jika ada promblem hasil pembelajaran.

Kemudian Huruf Hijaiyah merupakan huruf penyusun kata dalam Al Qur an. Seperti halnya di Indonesia yang memilki huruf alfabet dalam menyusun sebuah kata menjadi kalimat, huruf hijaiyah juga memiliki peran yang sama. Adapun materi pelajaran huruf hijaiyah yang disajikan di kelas I adalah :

No	Huruf Hijaiyaj	Nama	Huruf Latin
1	ا	Alif	Tidak dilambangkan
2	ب	Ba'	B

3	ت	Ta'	T
4	ث	Tsa	'S
5	ج	Jim	J

Huruf-huruf hijaiyah ini yang menjadi huruf-huruf Al-Qur'an sehingga melahirkan kata kalimat yang kesemuanya berfungsi untuk menyusun kata dan kalimat sebagaimana dalam bahasa Indonesia.

C. Dalil Pembelajaran

Maksud dari belajar Al-Qur'an di sini, yaitu mempelajari cara membaca Al-Qur'an dengan dimulai dengan mengenal huruf Hijaiyah. Karena Allah dan Rasul-Nya sangat menyukai seorang muslim yang pandai membaca Al-Qur'an. Rasulullah Shallallahu Alaihi wa Sallam bersabda,

الْمَاهِرُ بِالْقُرْآنِ مَعَ السَّفَرَةِ الْكِرَامِ الْبَرَّةِ وَالَّذِي يَقْرَأُ الْقُرْآنَ وَيَتَتَعْتَعُ فِيهِ وَهُوَ عَلَيْهِ شَاقٌّ لَهُ أَجْرَانِ . (متفق عليه)

Artinya : "Orang yang pandai membaca Al-Qur'an, dia bersama para malaikat yang mulia dan patuh. Sedangkan orang yang membaca Al-Qur'an dengan terbata-bata dan berat melafalkannya, maka dia mendapat dua pahala." (Muttafaq Alaih)

Nabi menyatakan tentang pentingnya belajar al-Qur'an dalam hadits :

خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ

"Sebaik-baik kamu adalah mempelajari al-Qur'an dan mengajarkannya" (HR. Bukhari Muslim)²⁴.

Hadist di atas menjelaskan bahwa keutamaan orang yang mempelajari Al-Qur'an dan mengamalkannya kepada orang lain. Kemudian Dalam Al-Qur'an surat Al-Muzamil ayat 4 yaitu :

أَوْزِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً

Artinya : atau lebih dari seperdua itu. dan bacalah Al Quran itu dengan perlahan-lahan.

Ayat di atas menjadi dalil bagi pembaca Al-Qur'an dengan memperhatikan aspek kehati-hatian yaitu perlahan-lahan. Sedangkan ayat yang menerangkan tentang baca tulis Al-Qur'an yaitu surat al-Alaq ayat 1-5 :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya :

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,

²⁴ Team Tadarrus AMM, *Kumpulan Seratus Hadits*, (Yogyakarta: Penerbit Team Tadarrus AMM, 1994), hlm. 1

4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya²⁵.

Ayat di atas adalah wahyu yang pertama kali diturunkan kepada nabi Muhammad SAW, yang mana tersurat dari sini adalah perintah membaca. Untuk bisa membaca maka harus dilakukan dengan proses belajar.

Disebutkan dalam shahihain juga Rasulullah Shallallahu 'Alaihi wa Sallam bersabda,

مَثَلُ الْمُؤْمِنِ الَّذِي يَقْرَأُ الْقُرْآنَ كَمَثَلِ الْأَثْرَجَةِ رِيحُهَا طَيِّبٌ وَطَعْمُهَا طَيِّبٌ
 أَنْ كَمَثَلِ التَّمْرَةِ لَا رِيحَ لَهَا وَطَعْمُهَا حُلْوٌ وَمَثَلُ الْمُؤْمِنِ الَّذِي لَا يَقْرَأُ الْقُرْآنَ

Artinya : “Perumpamaan seorang muslim yang membaca al Qur’an adalah seperti buah Utrujah, baunya enak dan rasanya juga enak. Adapun perumpamaan seorang muslim yang tidak membaca al Qur’an adalah seperti buah Kurma, tidak ada baunya dan rasanya manis”.

Dalam hadits lainnya Rasulullah Shallallahu 'Alaihi wa Sallam pun juga bersabda,

مَنْ قَرَأَ حَرْفًا مِنْ كِتَابِ اللَّهِ فَلَهُ بِهِ حَسَنَةٌ وَالْحَسَنَةُ بِعَشْرِ أَمْثَالِهَا لَا أَقُولُ الْم
 حَرْفٌ وَلَكِنْ أَلِفٌ حَرْفٌ وَلَامٌ حَرْفٌ وَمِيمٌ حَرْفٌ

Artinya : “Barangsiapa membaca satu huruf dari kitabullah maka baginya sebuah kebaikan. Dan sebuah kebaikan dilipatgandakan sepuluh kalinya. Saya tidak mengatakan aliflammim sebagai satu huruf tetapi alif adalah satu huruf, lam satu huruf dan mim satu huruf.” [HR Tirmidzi]

²⁵ Depag RI, *Al-Qur'an Dan Tarjamahnya* (Jakarta: 1971), hlm. 1078