

## **WALADI: Wawasan Belajar Anak Usia Dini**

### **PERMAINAN BEBERAN (KARTU SOAL) TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAK SURAH PENDEK PADA ANAK USIA DINI**

**Abd. Azis <sup>1✉</sup>, Siti Fatinah<sup>2</sup>  
STIT Al-Ibrohimy Bangkalan**

#### **Abstrak**

Permainan beberan (kartu soal) adalah permainan yang mana anak membentuk sebuah kelompok yang terdiri dari beberapa anak sesuai dengan jumlah anak yang ada di dalam kelas tersebut, permainan ini dilengkapi dengan kartu soal. Kartu soal ini berisikan soal yang berisikan bacaan surah pendek yang akan dibaca anak. Pengumpulan data peneliti menggunakan tes dan dokumentasi. Untuk menganalisis data menggunakan rumus prosentase dan product moment. Dan untuk pembuktian hipotesis penelitian ini menggunakan nilai kritik product moment. Sesuai dengan table analisis data, maka setelah dikonsultasikan dengan nilai kritik product moment dengan nilai  $N=30$  dengan nilai control signifikansi 1% = 0,463 dan taraf signifikansi 5% = 0,361. Maka "r" kerja 0,463 lebih besar daripada harga kritik product momentnya. Sehingga terdapat kolerasi positif antara kedua variable penelitian ini. Dengan kata lain ( $H_a$ ) yang menyatakan ada "Pengaruh Metode Bermain Permainan Beberan (Kartu Soal) terhadap kemampuan menghafal surah pendek anak kelas B RA Darul Muttaqin Karang Gayam Blega " diterima. Nilai "r" kerja penelitian ini sebesar 0,463 terletak antara 0,40- 0,70. Berdasarkan table interprestasi koefisien korelasi nilai "r", maka korelasi antara variable X dan variable Y menunjukkan korelasi "cuku patau sedang".

**Kata Kunci : Permainan Beberan (Kartu Soal), Menghafal Surah Pendek**

---

Copyright (c) 2023

✉Corresponding author : Abd. Azis

Email Address : azizfirdaus@gmail.com

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum menduduki bangku sekolah dasar. Adanya lembaga pendidikan anak usia dini merupakan perwujudan apresiasi untuk membantu mencerdaskan generasi bangsa. Pendidikan anak usia dini tergolong kategori lembaga yang unik, mengapa tidak, karena pendidikan anak usia dini mempunyai perbedaan dan ciri khas yang dimiliki. Belajarnya anak usia dini tidak terlepas dari yang namanya bermain, bermain sambil belajar. Sekecil apapun peristiwa yang terjadi merupakan saat-saat yang paling tepat mengajak anak untuk belajar, walaupun sebenarnya bermain juga merupakan bagian dari belajar itu sendiri.<sup>11</sup>

Salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang ikut berperan untuk menciptakan dan mempersiapkan generasi penerus bangsa yaitu adalah lembaga pendidikan RA Darul Muttaqin Krang Gayam Blega. RA Darul Muttaqin merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan serta potensi yang dimiliki oleh anak. Sarana dan prasarana yang terdapat di RA Darul Muttaqin ini terlihat sangat memadai dan sangat baik. Mulai dari gedung sekolah, ruang kelas yang tertata dengan rapi sesuai dengan dunia anak, serta tersedianya alat permainan edukatif yang terdiri dari berbagai macam permainan.<sup>1</sup>

Dengan tersedianya alat permainan edukatif (APE) tersebut menjadi stimulus positif bagi anak, anak dapat mengembangkan potensi dan seluruh aspek perkembangannya, yakni fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, serta agama dan moral anak. Stimulus merupakan rangsangan yang diberikan kepada anak baik secara langsung atau tidak. Baik tidaknya suatu stimulus akan direkam dan diingat oleh anak melalui kognitif. Pada kenyataannya meski sarana dan prasarana yang tersedia sangat mendukung dalam proses belajar di RA Darul Muttaqin ini, seorang guru tetap dituntut untuk lebih kreatif memilih metode dan media belajar yang tepat yang akan digunakan yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan pada anak sehingga indikator yang ingin dicapai tercapai.

Salah satunya dalam proses belajar menghafal surah pendek. Dalam proses belajar menghafal surah pendek di RA Darul Muttaqin dengan menggunakan metode pembiasaan. Metode pembiasaan ini adalah cara yang dilakukan guru untuk

---

<sup>1</sup> Imam Musbikin, *Ku Didik Anak Dengan Bahagia*, (Yogyakarta: Mutiara Pustaka, 2007), 277-278.

menciptakan suatu kebiasaan atau tingkah laku tertentu.<sup>2</sup> Metode pembiasaan ini digunakan guru agar anak tidak lupa bacaan-bacaan surah pendek, dan anak dapat mengingat atau menghafal kembali bacaan-bacaan surah pendek. Namun sepertinya metode ini jika digunakan setiap hari membuat anak cepat merasa bosan saat proses belajar.

Menghafal merupakan salah satu metode yang baik, didasarkan atas dasar pengulangan, pemahaman bahan pelajaran yang dihafal.<sup>3</sup> Agar tujuan pembelajaran menghafal surah pendek tercapai secara baik dan optimal maka seorang guru dituntut untuk mengelola dan memilih metode yang tepat dalam pembelajaran menghafal surah pendek. Salah satunya dengan menggunakan metode bermain. Bermain merupakan rangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang.<sup>4</sup> Untuk mencari solusi dan agar tercapainya sebuah indikator dalam pembelajaran mengingat dan mengulang kembali hafalan surah pendek anak, peneliti memilih metode bermain permainan beberoan (kartu soal) untuk meningkatkan kemampuan menghafal surah pendek anak di kelas B RA Darul Muttaqin.

Permainan beberoan (kartu soal) adalah permainan yang mana anak membentuk sebuah kelompok yang terdiri dari beberapa anak sesuai dengan jumlah anak yang ada di dalam kelas tersebut, permainan ini dilengkapi dengan kartu soal. Kartu soal ini berisikan soal yang berisikan bacaan surah pendek yang akan dibaca anak. Anak dapat memilih kartu yang mana saja, kartu yang dipilih anak merupakan soal yang nantinya yang akan dijawab oleh anak, dengan dibantu guru yang membacakan soal tersebut. Jadi dalam permainan ini anak diberikan kesempatan untuk berperan aktif dalam proses belajar.

Dilihat dari realita yang terjadi di RA Darul Muttaqin Garang Gayam Blega dalam proses pembelajaran mengulang dan mengingat kembali hafalan surah pendek mengalami peningkatan dari sebelumnya. Hal ini jelas terlihat anak lebih merasa senang dan tidak bosan sejak diterapkannya metode bermain beberoan (kartu soal). Dalam metode ini anak bisa bermain sambil belajar. Adanya metode bermain permainan beberoan (kartu soal) secara langsung memberikan kesempatan dan peluang bagi anak untuk berperan aktif dalam proses belajar dan dapat memilih hafalan surah pendek yang mana yang ingin dibacanya. Dengan metode bermain permainan beberoan (kartu soal)

---

<sup>2</sup> Ramayulis, *Metode Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), 103

<sup>3</sup> Abudin Nata, *Pemikiran Para Tokoh Pendidikan Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 36.

<sup>4</sup> M Fadillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Pramedia Group, 2017), 6.

disini kognitif anak semakin berkembang, anak mulai bisa berfikir untuk memecahkan masalah yang ada, dan mengingat kembali bacaan surah pendek yang dipelajarinya.

## **B. PERMAINAN BEBERAN (KARTU HURUF)**

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak yang dapat mengembangkan kecerdasan dalam belajar mengenai beberapa hal yang diketahui dalam lingkungan sekitar anak. Bermain yaitu kegiatan bagi anak-anak yang dilakukan setiap hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain.<sup>5</sup> Permainan beberan yaitu permainan yang mana anak membentuk kelompok. Dalam satu kelompok bisa terdiri dari 6 anak, dengan berpasangan dan saling berhadapan. Dan materi permainan dapat berupa gambar orang sholat, orang wudu', atau gambar lain yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Masing-masing gambar diberi angka 1-6 sesuai dengan adanya kelompok. Kemudian disediakan dadu untuk menentukan nomor yang akan ditunjuk untuk diparaktekkan oleh anak.<sup>6</sup> Dalam metode bermain (permainan beberan) ini sangat efektif digunakan dalam pelajaran seperti, menghitung, praktek sholat, dan pelajaran lainnya. Disamping anak dapat mengingat pelajaran yang telah lalu anak juga dapat menambah pengalaman baru. Namun dalam permainan beberan ini terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain (permainan beberan), yaitu:

- Permainan yang dilaksanakan hendaknya sesuai dengan materi yang sebelumnya telah disampaikan.
- Memperhatikan kondisi anak atau peserta didik, mengingat badmuk anak berbeda-beda.
- Guru membimbing anak ketika berbuat salah dalam bermain, dengan tegoran yang halus dan mendengarkan keluhan anak saat dalam kesulitan.

Adapun Tujuan Permainan Beberan yaitu,

- Meningkatkan ingatan anak terhadap materi pelajaran.
- Untuk melatih tanggung jawab anak, dan kemandirian serta aspek perkembangan anak.
- Untuk membuat anak lebih mudah memahami aritmatika ketika diajarkan melalui bermain.<sup>7</sup>

## **C. PELAKSANAAN DAN TATACARA PERMAINAN BEBERAN (KARTU HURUF)**

Dalam permainan beberan ada beberapa hal yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

- Waktu permainan kurang lebih 30-45 menit.
- Sifat permainan kelompok.
- Tempat bermain luar kelas.
- Bahan-bahan Dadu, pensil dan kertas.

---

<sup>5</sup> M Fadillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Pramedia Group, 2017), 8.

<sup>6</sup> Mohammad Fuziddin, *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami*, 36.

<sup>7</sup> Aurelia Prima, *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 22.

Sedangkan langkah-langkah dari permainan bebreran diantaranya , a) Guru harus menyusun dan menyiapkan permainan yang akan dimainkan dalam belajar dan terlebih dahulu mencoba permainan yang akan dimainkan oleh peserta didiknya. b) Guru menyediakan bahan dan alat-alat yang akan digunakan dan meletakkan dalam satu wadah.<sup>8</sup> c) Guru membentuk kelompok, disesuaikan dengan jumlah anak yang ada di kelas tersebut. d) Guru memberitahukan aturan main dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya.

Tahap-tahap pelaksanaan permainan bebreran diantaranya, a) Melakukan kegiatan rutin yaitu berdoa sebelum belajar, bernyanyi. b) Guru melemparkan dadu untuk menentukan kelompok yang mana yang akan bermain terlebih dahulu. c) Masing-masing kelompok memperhatikan guru ketika dadu di lemparkan. d) Sesudah dadu dilempar, maka kelompok yang sesuai dengan angka yang muncul di dadu maju kedepan dan ketua kelompok memilih kartu yang disediakan. e) Kemudian kelompok yang mendapat giliran bermain menjawab pertanyaan dan membacakan surah yang ada di kartu yang dipilih. Setelah tahapan tahapan dari permainan bebreran dilaksanakan maka guru atau pendidik harus melakukan penutupan diantaranya: a) Permainan diakhiri dengan memberikan tepuk tangan bersama. b) Guru memberikan hadiah kepada masing-masing kelompok. c) Guru memberikan pujian kepada masing-masing kelompok. d) Guru memberikan evaluasi dan disampaikan secara jelas karena akan berpengaruh terhadap pengetahuan dan hasil yang siswa peroleh.<sup>9</sup>

#### **D. KEMAMPUAN MENGHAFAK SURAH PENDEK**

Menurut Bobbi menghafal merupakan suatu penyimpanan data ke dalam memori otak, berimajenasi dan menyimpan informasi, serta mengeluarkan atau memanggil informasi kembali.<sup>10</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa menghafal merupakan proses belajar menerima, mengingat, menyimpan dan memproduksi kembali apa yang diketahuinya.

Menghafal surah pendek juga di kenal dengan istilah *Thfudzul Juz 'Amma*, yang merupakan gabungan dari dua kata yaitu kata *tahfidz* yang merupakan masdar goiru mim dari kata "*Haffadzo-Yuhffidzu- Tahfidzon*" yang mempunyai arti memelihara, menjaga menghafal.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Aurelia Prima, *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak*, 23.

<sup>9</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), 161

<sup>10</sup> Bobbi De Potter, *Quantum Teaching*, (Bandung: Kaifa, 2007), 168.

<sup>11</sup> Mahmud Yunus, *Kamus Arab-Indonesia*, (Jakarta: PT. Hidayakarya Agung), 105.

Sedangkan juz ‘Amma merupakan bagian surah-surah pendek yang ada dalam Al-Qur’an dibagian akhir-akhir surah atau lebih tepatnya ada pada juz ke 30 dalam Al-Qur’an. Ada pun Prinsip-Prinsip Menghafal diantaranya: a) Bahan yang dihafal dapat dipahami oleh anak. b) Bahan yang dihafal digunakan pada waktu tertentu secara fungsional Mengingat secara rutin. Sedangkan faktor pendukung yang dimaksud adalah faktor yang keberadaannya turut membantu dalam meningkatkan hasil hafalan baik secara kualitatif ataupun kuantitatif. Faktor yang mendukung diantaranya:

1. Faktor bawaan atau keturunan, faktor ini ditentukan dengan sifat-sifat yang dibawa sejak anak lahir.
2. Faktor persiapan, faktor persiapan sangat berkaitan dengan minat seseorang dengan adanya minat yang tinggi adalah modal awal seseorang mempersiapkan diri secara matang.
3. Faktor usia, usia siswa sangat berpengaruh mengingat materi yang diderikan siswa adalah menghafal. Sebab pada usia anak-anak tersebut daya ingat masih tinggi dan belum banyak dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman dari lingkungannya, sehingga menghafal bisa lancar dan berkembang.
4. Motivasi dan stimulus, karena itulah motivasi yang tinggi harus selalu dipupuk, faktor ini sangat penting untuk mencapai keberhasilan menghafal.<sup>12</sup>
5. Faktor kecerdasan, kecerdasan otak mempunyai peran yang besar dalam aktifitas menghafal anak, karena otak mampu menangkap, menyimpan stimulus dengan kuat sehingga anak dapat mencerna apa yang didengar dan dilihat baik secara lambat atau cepat.

#### **E. PENGARUH PERMAINAN BEBERAN TERHADAP KE MAMPUAN MENGHAFAL SURAH PENDEK PADA ANAK USIA DINI**

Untuk mengetahui pengaruh permainan beberan terhadap kemampuan menghafal surah pendek pada anak usia dini dilakukan dengan analisis *product moment*.

##### **1. Analisis Data**

Analisis Data Tentang Pengaruh Metode Bermain Permainan Beberan (Kartu Soal) Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama dan kedua, penulis menganalisis dengan menggunakan rumus prosentase sebagai berikut:

F

—

$$P = X 100 \%N$$

Keterangan :

P : Prosentase

f : Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N : Number Of Case ( jumlah frekuensi / banyak individu)

Adapun analisi data tentang pengaruh metode bermain (permainan bebaran) di kelas B Ra Darul Muttaqin sebagai berikut:

**Table 1**  
**Tes soal nomer 1**

No	Bacakan surah Al-Asr ayat 1-3			
1	Jawaban	F	N	Prosentase
	L	32	32	100%
	KL	0		0%
	TL	0		0%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-1 dengan lancar sebanyak 32 anak (100%), yang menjawab kurang lancar 0 anak (6%), dan yang tidak hafal sebanyak 0 anak (0%).

**Table 2 Tes soal**  
**nomer 2**

No	Teruskan bacaan surah			
2	Jawaban	F	N	Prosentase
	L	28	32	87%
	KL	2		6%
	TL	2		6%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-1 dengan lancar sebanyak 28 anak (87%), yang menjawab kurang lancar 2 anak (6%), dan yang tidak hafal sebanyak 2 anak (6%).

**Table 3**  
**Tes soal nomer 3**

No	Bacakan surah Al kausar ayat 1-3
----	----------------------------------

3	Hasil	F	N	Prosentase
	L	23	32	71%
	KL	9		28%
	TL	0		0%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-2 dengan lancar sebanyak 23 anak (71%), yang menjawab kurang lancar 9 anak (28%), dan yang tidak lancar sebanyak 0 anak (0%).

**Table 4**  
**Tes soal nomer 4**

No	Bacakan surah al-lahab ayat 1-5			
4	Hasil	F	N	Prosentase
	L	23	32	71%
	KL	7		21%
	TL	2		6%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-3 dengan lancar sebanyak 23 anak (71%), yang menjawab kurang lancar 7 anak (21%), dan yang tidak lancar sebanyak 2 anak (6%)

**Table 5**  
**Tes soal nomer 5**

No	Bacakan surah annas, al-falaq, alikhlas			
5	Hasil	F	N	Prosentase
	L	28	32	87%
	KL	4		12%
	TL	0		0%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-4 dengan lancar sebanyak 28 anak (87%), yang menjawab kurang lancar 4 anak (12%), dan yang tidak lancar sebanyak 0 anak (0%).

**Table 6**  
**Tes soal nomer 6**

No	Bacakan surah Alfatihah sampai selesai !			
6	Hasil	F	N	Prosentase
	L	26	32	81%
	KL	4		12%
	TL	2		6%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-4 dengan lancar sebanyak 26 anak (81%), yang menjawab kurang lancar 4 anak (12%), dan yang tidak lancar sebanyak 2 anak (6%).

**Table 7**  
**Tes soal nomer 7**

No	Bacakan surah apa saja yang kalian hafal !			
7	Hasil	F	N	Prosentase
	L	29	32	90%
	KL	2		6%
	TL	1		3%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-4 dengan lancar sebanyak 29 anak (90%), yang menjawab kurang lancar 2 anak (6%), dan yang tidak lancar sebanyak 1 anak (3%).

**Table 8**  
**Tes soal nomer 8**

No	Tolong bacakan surah idajaa !			
8	Hasil	F	N	Prosentase
	L	28	32	87%
	KL	1		3%
	TL	3		9%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-4 dengan lancar sebanyak 28 anak (87%), yang menjawab

kurang lancar 1 anak (3%), dan yang tidak lancar sebanyak 3 anak (9%).

**Tabel 9**

Tes	Penilaian			Prosentase		
	A	B	C	A	B	C
1	32	0	0	100%	%	0%
2	28	2	2	87%	6%	6%
3	23	9	0	71%	28%	0%
4	23	7	2	71%	21%	6%
5	28	4	0	87%	12%	0%
6	26	4	2	81%	12%	6%
7	29	2	1	90%	6%	3%
8	28	1	3	87%	3%	9%
<b>Jumlah</b>	<b>217</b>	<b>31</b>	<b>10</b>			

*Sumber data dikelola dari hasil tes penelitian di kelas B RA Darul Muttaqin Karang Gayam Blega*

Dari hasil tes dapat diketahui prosentase dari masing-masing penilaian jawaban yaitu:

1. Penilaian A dengan jumlah frekuensi 217 bernilai 67,81%
2. Penilaian B dengan jumlah frekuensi 31 bernilai 96,87%
3. Penilaian C dengan jumlah frekuensi 10 bernilai 31,25%

Untuk menganalisis pengaruh metode bermain (permainan beberan) kelas B RA Darul Muttaqin Karang Gayam Blega, peneliti menggunakan prosentase dimana jawaban ideal yaitu jawaban A dengan prosentase 67,81% dari jumlah item 4 soal tes. Adapun perhitungannya sebagai berikut:

$$F P = \frac{X}{N} \times 100\% = \frac{217}{32} \times 100\% = 67,81\%$$

Setelah Prosentasi diketahui, maka prosentase ditetapkan standart sebagai berikut:

- |             |               |
|-------------|---------------|
| 76%-100%    | = Baik        |
| 56%-75%     | = Cukup Baik  |
| 40%-50%     | = Kurang Baik |
| 40%-kebawah | = Tidak Baik  |

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa pengaruh metode bermain (permainan beberan kartu soal) kelas B RA Darul Muttaqin tahun ajaran 2019-2020 adalah 67,81% masuk dalam kategori baik

1. Analisis Data Tentang Kemampuan Menghafal Surah Pendek Anak Kelas B RA Darul muttaqin Karang Gayam Blega

Adapun analisis data tentang metode bermain (permainan beberan kartu soal) kelas B RA Darul Muttaqin Karang Gayam Blega dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 10**  
**Tes soal nomer 1**

No	Bacakan surah al-Asr ayat Al-Asr ayat 1-3			
	Jawaban	F	N	Prosentase
	L	28		87%
1	KL	2	32	6%
	TL	2		6%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-1 dengan lancar sebanyak 28 anak (87%), yang menjawab kurang lancar 2 anak (6%), dan yang tidak hafal sebanyak 2 anak (6%).

**Table 11**  
**Tes soal nomer 2**

No	Bacakan surah Al kausar ayat 1-3			
	Hasil	F	N	Prosentase
2	L	26	32	81%
	KL	2		6%
	TL	4		12%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-2 dengan lancar sebanyak 26 anak (81%), yang menjawab kurang lancar 2 anak (6%), dan yang tidak lancar sebanyak 4 anak (12%).

**Table 12**  
**Tes soal nomer 3**

No	Bacakan surah al-lahab ayat 1-akhir			
	Hasil	F	N	Prosentase
3	L	23		71%
	KL	9		28%
	TL	0		0%

	<b>Jumlah</b>	32	32	100%
--	---------------	----	----	------

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-3 dengan lancar sebanyak 23 anak (71%), yang menjawab kurang lancar 9 anak (20%), dan yang tidak lancar sebanyak 0 anak (0%).

**Table 14**  
**Tes soal nomer 4**

No	Bacakan surah annas, al-falaq, alikhlas			
	Hasil	F	N	Prosentase
4	L	21	32	65%
	KL	7		21%
	TL	4		12%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-4 dengan lancar sebanyak 21 anak (65%), yang menjawab kurang lancar 7 anak (21%), dan yang tidak lancar sebanyak 4 anak (12%).

**Table 15**  
**Tes soal nomer 5**

No	Bacakan surah annas, al-falaq, alikhlas			
	Hasil	F	N	Prosentase
5	L	32	32	100%
	KL	0		0%
	TL	0		0%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-4 dengan lancar sebanyak 32 anak (100%), yang menjawab kurang lancar 0 anak (0%), dan yang tidak lancar sebanyak 0 anak (0%).

**Table 16**  
**Tes soal nomer 6**

No	Bacakan surah Alfatihah sampai selesai !			
	Hasil	F	N	Prosentase
	L	32		100%

6	KL	0	32	0%
	TL	0		0%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-4 dengan lancar sebanyak 32 anak (100%), yang menjawab kurang lancar 0 anak (0%), dan yang tidak lancar sebanyak 0 anak (0%).

**Table 17**  
**Tes soal nomer 7**

No	Bacakan surah apa saja yang kalian hafal !			
	Hasil	F	N	Prosentase
7	L	26	32	81%
	KL	4		12%
	TL	2		6%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-4 dengan lancar sebanyak 26 anak (81%), yang menjawab kurang lancar 4 anak (12%), dan yang tidak lancar sebanyak 2 anak (6%).

**Table 18**  
**Tes soal nomer 8**

No	Tolong bacakan surah idajaa !			
	Hasil	F	N	Prosentase
8	L	23	32	71%
	KL	7		21%
	TL	2		6%
	<b>Jumlah</b>	32		100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa responden yang dapat menjawab tes soal ke-4 dengan lancar sebanyak 23 anak (71%), yang menjawab kurang lancar 7 anak (21%), dan yang tidak lancar sebanyak 2 anak (6%).

**Tabel 19**

Tes	Penilaian			Prosentase		
	A	B	C	A	B	C
1	28	2	2	87%	6%	6%
2	26	2	4	81%	6%	12%
3	23	9	0	71%	28%	0%
4	21	7	4	65%	21%	12%

5	32	0	0	100%	0%	0%
6	32	0	0	100%	0%	0%
7	26	4	2	81%	12%	6%
8	23	7	2	71%	21%	6%
<b>Jumlah</b>	<b>211</b>	<b>31</b>	<b>14</b>			

Sumber data dikelola dari hasil tes penelitian di kelas B Ra Darul

Muttaqin Karang Gayam Blega

Untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga, penulis mengalisis dengan menggunakan rumusan product moment sebagai berikut:  $r_{xy} =$

$$N \sum xy - (\sum x)(\sum y)$$

$$\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}$$

Keterangan  
 $r_{xy}$  = Angka indeks korelasi "r" product moment

N = Ukuran populasi = ukuran sampel

$\sum xy$  = Jumlah hasil perkalian antara skor x dan skor y

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor x

$\sum y$  = jumlah seluruh skor y

$\sum x^2$  = jumlah kuadrat skor x

$\sum y^2$  = jumlah kuadrat y

$(\sum x)^2$  = kuadrat jumlah skor x

$(\sum y)^2$  = kuadrat jumlah skor y

Langkah-langkah sebagai berikut:

- Memasukkan Skor X dan menjumlahkan
- Memasukkan Skor Y dan menjumlahkan
- menguadratkan deviasi  $x^2$  dan menjumlahkan
- menguadratkan deviasi  $y^2$  dan menguadratkan
- mengalikan x dan y menjadi XY dan menjumlahkan
- memasukkan kedalam rumus product moment
- mengkonsultasi hitungan table product moment
- menguji hipotesi

Langkah-langkah di atas dapat dilihat secara berturut-turut pada table berikut:

**Tabel 20**

NO	X	Y	$x^2$	$y^2$	XY
----	---	---	-------	-------	----

<b>1</b>	40	38	1600	1444	1520
<b>2</b>	39	39	1521	1521	1521
<b>3</b>	40	38	1600	1444	1520
<b>4</b>	40	40	1600	1600	1600
<b>5</b>	38	38	1444	1444	1444
<b>6</b>	39	39	1521	1521	1521
<b>7</b>	39	36	1521	1296	1404
<b>8</b>	38	39	1444	1521	1482
<b>9</b>	39	37	1521	1369	1443
<b>10</b>	39	40	1521	1600	1560
<b>11</b>	40	40	1600	1600	1600
<b>12</b>	37	36	1369	1296	1332
<b>13</b>	39	40	1521	1600	1560
<b>14</b>	37	37	1369	1369	1369
<b>15</b>	35	37	1225	1369	1295
<b>16</b>	38	34	1444	1156	1292
<b>17</b>	40	40	1600	1600	1600
<b>18</b>	39	39	1521	1521	1521
<b>19</b>	39	38	1521	1444	1482
<b>20</b>	37	39	1369	1521	1443
<b>21</b>	39	37	1521	1369	1443
<b>22</b>	38	38	1444	1444	1444
<b>23</b>	37	37	1369	1369	1369
<b>24</b>	39	39	1521	1521	1521
<b>25</b>	37	38	1369	1444	1406
<b>26</b>	39	37	1521	1369	1443
<b>27</b>	38	38	1444	1444	1444
<b>28</b>	39	39	1521	1521	1521
<b>29</b>	37	38	1369	1444	1406
<b>30</b>	37	37	1369	1369	1369
<b>31</b>	38	39	1444	1521	1482
<b>32</b>	39	38	1521	1444	1483
<b>Jumlah</b>	<b>1229</b>	<b>1219</b>	<b>45945</b>	<b>46495</b>	<b>46840</b>

Kemudian setelah penulis kerjakan koefisien korelasi dengan statistik product moment, maka selanjutnya dimasukkan kedalam rumusan dengan keterangan sebagai berikut:

$$N = 32$$

$$\sum x = 1229$$

$$\sum y = 1219$$

$$\sum x^2 = 45945$$

$$\sum y^2 = 46495$$

$$\sum xy = 46840$$

Adapun table harga kritik “r” product moment tersebut adalah:

**Tabel 21**

df/db	Taraf Segnifikasi	
	5%	1%
30	0,361	0,463

Sesuai dengan tabel analisis data, maka setelah dikonsultasikan dengan nilai kritik product moment peneliti akan mengkonsultasikan data tersebut dengan N=30 dengan nilai kontrol signifikasi 1% =0,463 dan tarafsignifikasi 5% = 0,361. Maka dapat disimpulkan “r” kerja 0,463 lebih besar dari pada harga kritik product momentnya. Sehingga dapat dikatakan terdapat kolerasi positif antara kedua variable penelitian ini. Dengan kata lain (Ha) yang menyatakan ada “Pengaruh Metode Bermain (Permainan Beberan) terhadap kemampuan menghafal surah pendek anak kelas B Ra Darul Muttaqin Karang gayam Blega“ **diterima**. Kemudian untuk mengetahui besar kecilnya antara kedua variable tersebut akan dikonsultasikan antara “r” kerja dengan table interprestasi korelasi product moment sebagai berikut:

**Tabel 22**  
**Interpretasi product moment**

Besarnya “r” product moment (rxy)	Interpretasi
0,00-0,20	Antara variabel X dan variable Y memang terdapat korelasi, namun korelasi itu sangat lemah, sehingga korelasi diabaikan.
0,20-0,40	Antara variabel X dan variabelY terdapat korelasi yang lemah atau rendah.
0,40-0,70	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi sedang ataucukup.
0,70-0,90	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang kuatatau tinggi.

0,90-1,00	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sangat kuat atau tinggi.
-----------	--

Nilai “r” kerja penelitian ini sebesar 0,463 terletak antara 0,40- 0,70. Berdasarkan yang telah terlihat dalam table interpretasi koefisien korelasi nilai “r” di atas, maka dapat disimpulkan bahwa korelasi antara variable X dan variable Y menunjukkan korelasi “cukup atau sedang”. Dengan demikian ada “Pengaruh Metode Bermain (Permainan Beberan Kartu Soal) Terhadap Kemampuan Menghafal Surah Pendek Anak Kelas B RA Darul Muttaqin Karang Gayam Blega Bangkalan tahun 2019-2020” dengan korelasi cukup.

## F. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil perhitungan yang dilakukan oleh peneliti yang telah diuraikan , maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pengaruh Metode Bermain (Permainan Beberan Kartu Soal) Terhadap Kemampuan Surah Pendek Anak Kelas B RA Darul Muttaqin Karang Gayam Blega tergolong kategori “baik”. Dengan pembuktian tes yan sudah dianalisis dengan hasil prosentase 67,81%, berada diantara 76%-100%. Dan baiknya pengaruh metode bermain (permainan beberan) juga dibuktikan dengan hasil observasi kelas melihat semangatnya guru dan keaktifan anak didalam kelas. Kemampuan Menghafal Surah Pendek Anak Kelas B RA Darul Muttaqin “cukup baik”, hal ini dibuktikan dari hasil tes 0,265

## G. DAFTAR PUSTAKA

- Musbikin Imam, 2007, *Ku Didik Anak Dengan Bahagia*, Yogyakarta: Mutiara Pustaka.
- Ma'mur Asmani Jamal, 2015, *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru PAUD*, Yogyakarta: DIVA Press.
- D Gunarsa Singgih, 2008, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, BPK Gunung Muria.
- Supriono Agus, 2009, *Jenis-jenis Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arsyad Azhar, 2014, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ramayulis, 2005, *Metode Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Suyadi, 2017, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*,

Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Fadillah Muhammad, 2012, *Desain Pembelajaran PAUD*, Yogyakarta: Ar Ruz Media.

PERMENDIKNAS No 058 tahun 2009, *standar Pendidikan Anak Usia*. Mulyasa HE, 2012, *Menejemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Darmawan Deni, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiono, 2013, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta

Sugiono, 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung : Alfabeta.

Pramoko Hardo, dkk, 2012, *Matematika*, Medan: Agmasuh.

Sukandarrumidi, 2012, *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*, Yogyakarta: UGM Press.

Andang Ismail dalam M Fadillah, 2017, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* Prenadamedia Group

Aisyah Siti dkk, 2012, *perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*, Tangerang Selatan: Universitas terbuka.

Nata Abudin, 2003 *Pemikiran Para Tokoh Pendidikan Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Pesada.

Ramayulis, 2005, *Metode Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.

Hadi Sutrisno, 1963, *Metodologi Research*, Yogyakarta: Yayasan penerbitan fakultas Psikologi, Ugm

Fadillah M, 2017, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Pramedia Group.

Tim Prima Pena, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gita Media Press

Fuziddin Mohammad, 2017 *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tadkirotul Musfiroh, *Teori dan Konsep Bermain*

Fadillah M, 2017, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Pramedia Group.

*Jurnal Pendidikan Anak*, Volum 5, edisi 1, juni 2016

Prima Aurelia, 2016, *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak*, Yogyakarta: Diva Press.