

Puzzle Literasi dan Numerasi Materi Rukun Iman [Literacy and Numeracy Puzzle on the Pillars of Faith]

Berlianti Dahnia¹⁾, Dr. Imam Fauji, Lc., M.Pd²⁾, Dr. Anita Puji Astutik, S.Ag., M.Pd.³⁾, Prof. Dr. Isa Anshori, M. Si⁴⁾

¹⁾ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

³⁾ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁴⁾ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: imamuna.114@umsida.ac.id

Abstract. *In the early days of elementary school or madrasah, students have the ability to understand and calculate precisely and quickly and have high curiosity. Therefore, it is important to instill religious education in them, one of which is the material of getting along. Students at this age also need stimulus to stimulate literacy and numeracy skills. The making of teaching aids or educational game tools such as literacy and numeracy puzzles is motivated by the fact that many students are still confused and confused in the order of the pillars of faith. In addition, in order to help students in learning the material of the pillars of faith, this game is expected to increase student participation as well as add variety to learning so that it is not monotonous.*

Keywords - *educational game tools, puzzles, pillars of faith, literacy, numeracy*

Abstrak. *Pada masa awal sekolah dasar atau madrasah, siswa memiliki kemampuan memahami dan menghitung dengan tepat dan cepat serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan pendidikan agama pada mereka, salah satunya adalah materi rukun. Siswa pada usia ini juga membutuhkan stimulus untuk merangsang kemampuan literasi dan numerasi. Pembuatan alat peraga atau alat permainan edukatif seperti puzzle literasi dan numerasi dilatar belakangi banyaknya siswa yang masih bingung dan tertukar dalam urutan rukun iman. Selain itu, agar dapat membantu siswa dalam pembelajaran materi rukun iman, permainan ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa juga menambah variasi dalam pembelajaran agar tidak monoton.*

Kata Kunci – *alat permainan edukatif, puzzle, rukun iman, literasi, numerasi*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan agama islam sangat penting agar siswa bisa tumbuh menjadi manusia yang terdidik dengan seimbang, antara beriman, beramal sholih, berakhlak mulia, dan berwawasan luas, sehingga bermanfaat untuk sesama [1]. Dilihat dari sudut Pendidikan Agama Islam Pendidikan Indonesia belum sepenuhnya berhasil menanamkan karakter yang baik pada siswa, salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu kurang kuat nya aqidah yang tertanam yang pada diri siswa. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menguatkan keyakinan dan pemahaman rukun iman karena aqidah merupakan keimanan [2]. Aqidah berisi basis keimanan agama Islam tentang bagaimana seorang mengenal Tuhannya [3]. Sehingga akidah harus dirancang dan dibangun sebagai dasar sebelum membangun yang lain [4]. Pemahaman siswa yang baik pada pembelajaran rukun iman tercermin dari ibadah dan akhlak siswa yang mencontoh akhlak Rasullullah SAW [5]. Dalam pembelajaran pendidikan agama islam materi mengenal rukun iman terdapat pada pembelajaran siswa kelas satu [6].

Seorang guru disebut sebagai sumber transfer ilmu pengetahuan dan sangat berperan dalam keberhasilan dan keterampilan belajar siswa. Oleh karena itu, pembelajaran harus dipahami oleh siswa sehingga pendidik harus kreatif dalam mengelola materi pembelajaran baik yang mencakup semua aspek kemampuan baik kemampuan literasi maupun kemampuan yang berhubungan dengan numerasi, untuk mendorong motivasi dan semangat belajar eksternal maupun internal siswa [11]. Literasi dan numerisasi menjadi kemampuan dasar yang dibutuhkan siswa untuk bisa belajar [7]. kemampuan literasi dan numerasi yang kuat dapat menghasilkan lulusan yang mampu menyesuaikan tuntutan perkembangan jaman [8]. Sehingga siswa dapat belajar berpikir kritis, analitis dan menjadikan sumber daya manusia yang mampu bersaing serta berkolaborasi dengan bangsa lain [9].

Literasi numerasi dalam pembelajaran siswa MI/SD dapat dilakukan dengan memberikan stimulus pada siswa. Stimulus yang digunakan hendaknya berkaitan dengan pembelajaran, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman sehingga merangsang rasa peasaran siswa [10]. Maka dari itu guru dituntut menjadi kreatif dalam mengelola suasana pembelajaran. Sebaiknya dalam proses pembelajaran guru menggunakan media yang tepat agar suasana belajar menyenangkan [12]. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu proses pembelajaran yang mengandung interaksi kuat antara guru dan siswa tanpa adanya paksaan di dalamnya. Namun realitanya masih banyak guru yang kurang memiliki variasi dalam pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dan tidak tertarik lagi dengan materi atau pembelajaran yang disampaikan [13].

Salah satu permainan yang banyak mengandung nilai edukatif yang bisa di pakai adalah puzzle, kata puzzle bermula oleh bahasa inggris dengan makna teka-teki maupun bongkar pasang yang termasuk permainan ramah siswa dengan kesulitan yang bisa dimodifikasi menyesuaikan perkembangan psikologi, kecerdasan siswa, perkembangan umur siswa [14]. Permainan puzzle tersebut akan di rancang menjadi permainan estafet puzzle yang diharapkan dapat meningkatkan berbagai kemampuan pada siswa baik itu kognitif, bahasa, fisik motorik, serta sosial emosional pada siswa, karena dengan permainan ini siswa akan bermain dengan cara berkelompok yang membangun kemampuan bekerjasama untuk menggabungkan kepingan puzzle menjadi susunan bentuk yang utuh.

Atas dasar beberapa permasalahan di atas maka di buat alat permainan ini melihat kondisi siswa kelas 1 yang masih bingung dengan urutan rukun iman. Jika dilihat dari usia seharusnya menghafal bukanlah hal yang susah karena pada tingkat ini siswa masih tergolong pada tahapan usia dini [15]. Pada tahap tersebut siswa memasuki umur 0-8 tahun ini siswa berada pada masa perkembangan dan pertumbuhan yang cepat [16]. Alasan yang kedua adalah dibuatnya alat permainan puzzle ini diharapkan akan membentuk suasana pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan, siswa dapat bermain sambil belajar. Selain itu permainan ini di desain dengan model estafet agar siswa mampu melatih sifat sabar menunggu giliran serta bekerjasama agar rangkaian puzzle dapat tersusun sempurna

II. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi

Alat permainan ini termasuk dalam golongan permainan edukatif yang diberi nama puzzle literasi dan numerasi, dengan bahan dasar papan plastik yang dilapisi dengan kain flannel. Permainan ini dapat melatih kemampuan literasi dan numerasi terkait materi rukun iman. Dalam permainan puzzle memiliki dua bagian yaitu papan tempel dan kepingan puzzle, pada kepingan puzzle sisi pertama berisi pertanyaan hitungan angka yang harus dijawab sebelum siswa melanjutkan ke tahap berikutnya, sedangkan sisi kedua digunakan untuk mengecek jawaban benar atau salah, angka yang tertera pada sisi tersebut merupakan jawaban soal hitungan yang benar sekaligus angka urutan rukun iman. Papan tempel ini juga dilengkapi dengan informasi singkat mengenai materi rukun iman sesuai dengan urutannya. Puzzle didesain dengan variasi warna yang berbeda pada setiap kepingnya agar tidak membosankan juga mengharuskan siswa untuk menghitung sekaligus mencegah siswa untuk mencocokkan warna.

B. Manfaat

Permainan ini memiliki manfaat sebagai variasi pembelajaran materi rukun iman agar pembelajaran tidak monoton, dengan tujuan memudahkan pemahaman siswa terhadap urutan rukun iman sekaligus melatih kemampuan siswa dalam hal literasi dan numerasi. Kemampuan literasi dan numerasi merupakan fokus pembelajaran penting yang menjadi salah satu ciri khas dari kurikulum merdeka. Pada aspek berhitung, siswa-siswa dilatih untuk mengerjakan soal berhitung sederhana yang terdapat pada salah satu sisi kepingan puzzle dan mengingat urutan rukun iman dengan menggunakan angka. Sedangkan pada aspek literasi, siswa dilatih untuk membaca rukun iman yang ada di kepingan puzzle dan informasi yang ada di papan tempel.

Salah satu ciri dari kurikulum merdeka adalah fleksibilitas dan kebebasan guru yang lebih besar, sehingga guru dapat menentukan atau mendesain pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Sebagai seorang guru, kreativitas dalam mengemas pembelajaran sangatlah penting. Permainan ini membantu mengatasi kejenuhan dalam belajar dengan mengubahnya menjadi sebuah permainan atau permainan yang menyenangkan. Selain manfaat tersebut, permainan ini juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan merangsang kemampuan siswa dalam pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah melibatkan empat indikator, yaitu mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, menerapkan strategi, dan memverifikasi solusi [17]. Oleh karena itu, permainan puzzle ini sempurna, serta mengingat letak urutan rukun iman yang terdapat dalam kepingan puzzle.

Alat permainan ini dirancang agar bisa dimainkan bersama-sama dengan konsep permainan estafet. Permainan estafet ini membutuhkan koordinasi, ketelitian, ketepatan, serta kerjasama yang dilakukan secara berkelompok. Permainan yang dilakukan secara berkelompok dapat meningkatkan interaksi sosial. Setiap anggota kelompok harus bekerjasama dengan baik agar bisa menyusun puzzle menjadi utuh. Selain itu dengan konsep permainan estafet ini maka setiap siswa akan mendapatkan kepingan puzzle yang berbeda beda pada setiap gilirannya. Permainan ini juga dapat melatih koordinasi tangan dan mata siswa untuk mencocokkan.

C. Gambar Alat Peraga

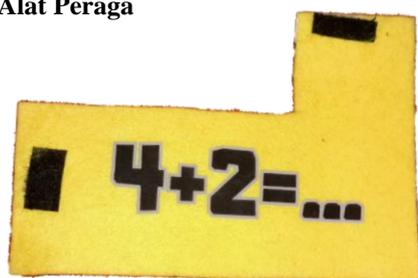


Figure 2. sisi belakang keping puzzle



Figure 1. sisi depan keping puzzle



Figure 4. bentuk utuh puzzle literasi dan numerasi



Figure 3. papan tempel

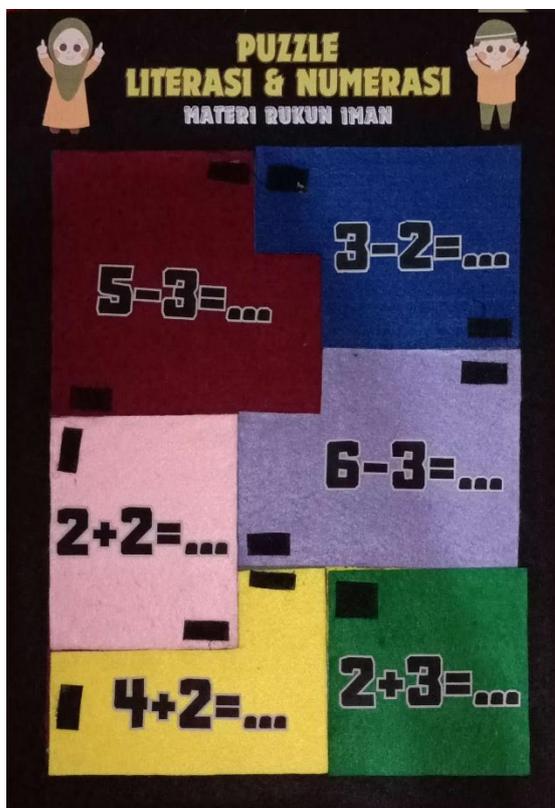


Figure 5. sisi belakang keseluruhan keping puzzle

V. SIMPULAN

Pendidikan agama Islam sangat penting untuk membentuk karakter siswa-siswa. Dalam proses penanaman pendidikan agama Islam juga membutuhkan cara yang sesuai dengan perkembangan siswa. Permainan puzzle literasi dan numerasi rukun iman ini diharapkan bisa menjadi solusi agar pembelajaran menyenangkan dan menarik dengan mengembangkan keterampilan membaca dan berhitung dalam waktu yang sama. Permainan ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan bagi siswa, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap prinsip-prinsip keimanan Islam juga membangun interaksi sosial yang baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia Nya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini tanpa halangan apapun. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasihnya kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kekuatan dan kesabaran dalam menyelesaikan pembuatan alat peraga ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang selama ini memberikan support penuh dan doa yang tidak henti-hentinya.
3. Dosen yang telah memberikan bimbingan, arahan dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan alat peraga ini.
4. Kepada sahabat dan rekan seperjuangan yang memberikan perhatian, semangat, dukungan dan bantuan.
5. Kepada pihak percetakan, kurir dan penjual yang telah bersedia membantu peneliti untuk menyediakan dan melengkapi kebutuhan yang diperlukan.

Dengan ini penulis berharap semoga dapat karya ini dapat bermanfaat atau menjadi ide dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- [1] M. A. Somad, "Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Anak," *Qalamuna J. Pendidikan, Sos. Dan Agama*, Vol. 13, No. 2, Pp. 171–186, Jul. 2021, Doi: 10.37680/Qalamuna.V13i2.882.
- [2] H. Y. Mohammad Nasrullah, Y. F. Wakila, And N. Fatonah, "Peneguhan Karakter Islam Peserta Didik Melalui Rukun Iman Dengan Metode 3p (Pemahaman Pengamalan Pembiasaan)," *J. Pendidik. Uniga*, Vol. 15, No. 2, P. 484, 2021, Doi: 10.52434/Jp.V15i2.1394.
- [3] D. A. Romadlon, E. F. Fahyuni, Istiqomah, And S. Khoirinindyah, "Desain Buku Teks Aqidah Berbasis Strategi Reap Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam Vol. 12.*, Vol. 12, No. 2, 2021, Doi: [Http://Dx.Doi.Org/10.24042/Atjpi.V12i2.8169](http://dx.doi.org/10.24042/atjpi.v12i2.8169).
- [4] I. Suryani, H. Ma'tsum, N. Santi, And M. Manik, "Rukun Iman Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak," *Islam Contemp. Issues*, Vol. 1, No. 1, Pp. 45–52, 2021, Doi: 10.57251/Ici.V1i1.7.
- [5] Komarudin, T. A. Syukur, And Masrap, "Implementasi Pemahaman Rukun Iman Dalam Pembentukan Akhlak Siswa," *Jurnalalhikmahjkt*, Vol. 1, No. 1, Pp. 26–36, 2023, Doi: 10.47466/Interstudia.
- [6] Aslan, "Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Dan Kegur.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 1–18, 2023, [Online]. Available: <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/view/1>
- [7] I. K. Muliantara And N. K. Suarni, "Strategi Memperkuat Literasi Dan Numerasi Untuk Mendukung Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, Vol. 4, No. 3, Pp. 4847–4855, 2022, Doi: 10.31004/Edukatif.V4i3.2847.
- [8] E. Fitriana And M. Khoiri Ridlwan, "Pembelajaran Transformatif Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Sekolah Dasar," *Trihayu J. Pendidik. Ke-Sd-An*, Vol. 8, No. 1, Pp. 1284–1291, 2021, Doi: 10.30738/Trihayu.V8i1.11137.
- [9] L. Latifah And F. P. Rahmawati, "Penerapan Program Calistung Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, Vol. 6, No. 3, Pp. 5021–5029, 2022, Doi: 10.31004/Basicedu.V6i3.3003.
- [10] L. N. Khakima, S. F. A. Zahra, L. Marlina, And Z. Abdullah, "Penerapan Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Siswa Mi/Sd," *Pros. Semin. Nas. Pgmi*, Vol. 1, No. 1, Pp. 775–791, 2021, [Online]. Available: [Http://Proceeding.lainpekalongan.Ac.Id/Index.Php/Semai-775-](http://proceeding.lainpekalongan.ac.id/index.php/Semai-775-)
- [11] L. M. Shabrina, "Kegiatan Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, Vol. 5, No. 5, Pp. 3(2), 524–532, 2020, Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2041>.
- [12] Irwandi, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Materi Rukun Iman Pada Siswa Kelas I Sd Negeri 49 Kota Banda Aceh," *Pionir J. Pendidik.*, Vol. 9, No. 1, Pp. 7823–7830, 2020, Doi:

- [Http://Dx.Doi.Org/10.22373/Pjp.V9i1.7144](http://dx.doi.org/10.22373/Pjp.V9i1.7144).
- [13] B. A. Fahrurrozi And I. Anshori, "Remodeling Of Discovery Inquiry Learning In Improving Students' Interest And Quality Of Learning In Islamic Subjects In Junior High Schools," *Acad. Open*, Vol. 6, Pp. 1–10, 2021, Doi: 10.21070/Acopen.6.2022.2687.
- [14] S. Nurwita, "Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang," *J. Pendidik. Tambusai*, Vol. 3, Pp. 803–810, 2019.
- [15] M. R. Saputra, K. E. Wardhana, R. Effendy, R. Muthmainnah, And T. A. Anastasya, "Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *Educ. J. Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, Vol. 6, No. 3, Pp. 167–182, 2021, Doi: 10.21462/Educasia.V6i3.126.
- [16] C. F. Putri And Zulminiati, "Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Pendidik. Tambusai*, Vol. 4, P. 3040, 2020, Doi: <https://doi.org/10.31004/Jptam.V4i3.806>.
- [17] E. Yuniati And D. Nurullita, "Yuniati, Erni Nurullita, Dewi," *J. Tscners*, Vol. 6, No. July, Pp. 1–23, 2021, Doi: <https://doi.org/10.35720/Tscners.V6i1.274>.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.