

## PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE AYAT UNTUK MENINGKATKAN RETENSI MEMORI JANGKA PANJANG SURAH AL-'ALAQ AYAT 1–19 PADA SISWA MTS

Anggi Suwito<sup>1</sup>, M. Zhunai Idi Nur<sup>2</sup>, Satyrio<sup>3</sup>, Surawan<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> <sup>1</sup> Universitas Islam Negeri Palangkaraya

Anggisuwito2005@gmail.com<sup>1</sup>, muhzhunai@gmail.com<sup>2</sup>, satyrio2311110073@ftik.iain-palangkaraya.ac.id<sup>3</sup>,  
surawan@iain-palangkaraya.ac.id<sup>4</sup>

### Abstract

*The purpose of this research and development (R&D) project is to create a Verse Puzzle-based learning tool that will help seventh-grade students at MTSN 1 Palangka Raya better memorize Surah Al-'Alaq verses 1-19. This innovation is based on the discovery that traditional memorization techniques, such as listening and repetition, are often boring and ineffective, especially when considering the characteristics of seventh-grade students who require a lot of visual and kinesthetic stimulation. To ensure that the final product is methodical and measurable, this study uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The Verse Puzzle product uses color differentiation for two sets of verses (1-5 and 6-19) and is made of 310 gsm Art Paper cut per phrase or word. The trial results show that this media is very suitable for use: the practicality test on seventh grade students resulted in an average percentage of positive responses of 94.25% (Very Practical category), while the validity test conducted by material and media experts resulted in an average percentage of suitability of 90.50% (Very Valid category). The Verse Puzzle Media successfully transformed memorization from a passive process into a dynamic and interesting educational process by involving students in an active remembering process through visual and kinesthetic (composing verse fragments).*

**Keywords:** Verse Puzzle Learning Media, Memorizing Surah Al-'Alaq Verses 1–19

### Abstrak

Tujuan dari proyek penelitian dan pengembangan (R&D) ini adalah untuk menciptakan alat pembelajaran berbasis Teka-Teki Ayat yang akan membantu siswa kelas tujuh di MTSN 1 Palangka Raya lebih baik menghafal Surah Al-'Alaq ayat 1-19. Inovasi ini didasarkan pada penemuan bahwa teknik menghafal tradisional, seperti mendengarkan dan pengulangan, seringkali membosankan dan tidak efektif, terutama ketika mempertimbangkan karakteristik siswa kelas tujuh yang membutuhkan banyak stimulasi visual dan kinestetik. Untuk menjamin bahwa produk akhir metodis dan terukur, penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Produk Teka-Teki Ayat menggunakan diferensiasi warna untuk dua set ayat (1-5 dan 6-19) dan terbuat dari Kertas Seni 310 gsm yang dipotong per frasa atau kata. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan: uji praktikalitas pada siswa kelas tujuh menghasilkan rata-rata persentase respons positif sebesar 94,25% (kategori Sangat Praktis), sementara uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi dan media menghasilkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 90,50% (kategori Sangat Valid). Media Teka-Teki Ayat berhasil mengubah hafalan dari proses pasif menjadi proses pendidikan yang dinamis dan menarik dengan melibatkan siswa dalam proses mengingat secara aktif melalui visual dan kinestetik (menyusun penggalan ayat).

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Teka-Teki Ayat, Menghafal Surah Al-'Alaq Ayat 1–19

## Pendahuluan

Salah satu keterampilan kunci dalam pendidikan Islam, khususnya di jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs), adalah penguasaan Al-Qur'an dan Hadits (Ibtidaiyah et al., n.d.). Kemampuan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an merupakan salah satu keterampilan yang paling ditekankan karena dapat mengembangkan akhlak, ketekunan, dan disiplin belajar siswa, selain melatih kemampuan kognitif dan spiritual mereka. Surat Al-'Alaq ayat 1-19 merupakan salah satu surat yang memiliki arti penting bagi siswa. Memahami ayat-ayat dalam surat ini memiliki makna historis dan edukatif yang besar karena tidak hanya mengandung pesan tauhid dan ilmu pengetahuan (Arif, 2015), tetapi juga merupakan wahyu pertama yang menandai dimulainya kerasulan Nabi Muhammad. Karakteristik siswa kelas tujuh, yang berada dalam tahap transisi dan biasanya membutuhkan stimulasi visual dan kinestetik tingkat tinggi, memperburuk masalah ini. Untuk menutup kesenjangan ini, materi pendidikan kreatif dengan komponen edutainment (edukatif dan menghibur) sangat penting. *Verse Puzzle* diyakini memiliki potensi besar untuk memecahkan masalah ini.

Namun, temuan awal dan wawancara dengan sejumlah guru Al-Qur'an dan Hadits di Sekolah MTsN 1 Palangka Raya menunjukkan bahwa pembelajaran menghafal masih seringkali membosankan. Tanpa bantuan berbagai sumber belajar yang menarik, teknik menghafal biasanya terbatas pada pengulangan (tikrar) dan mendengarkan guru membaca. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi. Banyak siswa kesulitan mengingat apa yang telah mereka pelajari, terutama dalam hal struktur umum ayat, urutan kata, dan frasa. Siswa di kelas tujuh menghadapi tantangan yang lebih besar saat mereka beralih dari sekolah dasar ke lingkungan belajar yang lebih kompleks. Agar mereka tetap fokus dan terlibat pada tahap perkembangan ini, stimulasi visual, latihan motorik, dan kesempatan belajar interaktif sangat penting.

Situasi ini menyoroti perlunya inovasi pendidikan yang dapat menawarkan unsur edutainment, atau perpaduan hiburan dan pendidikan, selain efektif secara pedagogis. Materi pembelajaran berbasis teka-teki ayat merupakan salah satu media yang dianggap berpotensi memenuhi kebutuhan ini (NF Zulkarnain, 2024). Dengan penggunaan media ini, menghafal dapat diubah dari proses pasif yang hanya melibatkan membaca dan mendengarkan menjadi proses pembelajaran aktif yang menggabungkan teknik pemecahan masalah, keterampilan manipulatif, dan interaksi langsung dengan isi ayat. Siswa dapat meningkatkan daya ingat visual, kemampuan penalaran sekuensial, dan kecepatan dalam mengidentifikasi struktur kata dan frasa dalam Al-Qur'an dengan menyusun fragmen ayat acak (Dr. Hj. Arfenti Amir, Akhiruddin, S.Pd., & Eka Fitriana HS. S.Pd., 2019).

Agar pengembangan media ini berjalan secara sistematis, terukur, dan menghasilkan produk yang layak digunakan, penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Ade Rahayu, 2025). Model ADDIE dipilih karena sifatnya yang metodis, adaptif, dan terstruktur, sehingga memungkinkan setiap tahap pengembangan diuji kelayakannya sebelum media tersebut diimplementasikan secara lebih luas (Masykuri, Putra, Setiawan, Warta, & Ani, 2025). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran hafalan Al-Qur'an serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik MTsN 1 Palangka Raya.

## Metode Penelitian

Model ADDIE, yang terdiri dari fase Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, digunakan dalam metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) penelitian ini (Rustandi, 2021). Model ini dipilih karena dapat menawarkan langkah-langkah metodis untuk menciptakan materi ajar berupa media Teka-Teki Ayat untuk meningkatkan kemampuan menghafal Surat Al-'Alaq ayat 1–19 pada siswa MTsN 1 Palangka Raya kelas VII. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 1 Palangka Raya, lokasi penelitian, pada semester genap tahun ajaran 2024–2025 dengan kondisi pembelajaran yang mendukung uji coba pengembangan media.

Siswa MTsN 1 Palangka Raya kelas tujuh yang kesulitan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an tertentu menjadi fokus penelitian ini. Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dan siswa

kelas tujuh menjadi subjek penelitian pada tahap analisis. Mereka dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih subjek berdasarkan relevansi dan pemahaman mereka terhadap tantangan yang berkaitan dengan menghafal Al-Qur'an (L Mutoharoh, K Kusen, 2025). Satu kelas pengguna media menjadi subjek penelitian pada tahap uji coba produk, dan dua pakar seorang pakar media dan seorang pakar materi berpartisipasi untuk memvalidasi kualitas produk.

Urutan model ADDIE diikuti dalam proses penelitian. Peneliti menentukan kebutuhan pembelajaran, tantangan siswa, dan karakteristik siswa yang relevan dengan pembuatan media Teka-Teki Ayat pada tahap Analisis. Struktur media, tampilan teka-teki, dan penyusunan isi ayat merupakan bagian dari tahap desain. Pembuatan media, validasi pakar, dan revisi berbasis masukan merupakan bagian dari tahap pengembangan. Siswa kelas tujuh diajarkan menghafal Surah Al-'Alaq melalui penggunaan media pada tahap implementasi. Penilaian formatif dan sumatif digunakan pada tahap evaluasi untuk memastikan kelayakan dan efektivitas media yang dihasilkan.

Data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Informasi kualitatif tentang kualitas media dikumpulkan melalui observasi, pendapat ahli, dan wawancara (Warsita, Kemdikbud, & Selatan, 2013). Setelah menggunakan media Verse Puzzle, skor tes hafalan dan evaluasi kepraktisan siswa menghasilkan data kuantitatif. Lembar observasi, pedoman wawancara, kuesioner respons siswa, kuesioner validasi dari ahli media dan materi, serta tes hafalan untuk mengukur kemajuan siswa merupakan beberapa alat yang digunakan.

Pengamatan langsung proses pembelajaran, wawancara guru untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang masalah hafalan (Rozzaq & Khoir, 2025), kuesioner yang diberikan kepada para ahli dan siswa untuk mengevaluasi kegunaan dan kualitas media, serta tes hafalan sebelum dan sesudah penggunaan merupakan beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data (R Tanjung, 2024). Untuk menjamin hasil yang akurat dan terpercaya, semua data dikumpulkan menggunakan proses yang sistematis (Lubis & Nasution, 2025).

Metode analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan digunakan untuk menganalisis data kualitatif dari hasil observasi, wawancara, dan masukan ahli (Waruwu, 2024). Sementara itu, tingkat kesesuaian media dipastikan dengan menganalisis data kuantitatif dari kuesioner menggunakan teknik persentase (Wahyuni & Syakur, 2022). Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan siswa, hasil tes hafalan dibandingkan sebelum dan sesudah penggunaan media. Setiap analisis dilakukan untuk menginterpretasikan data sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui seberapa baik media Teka-Teki Ayat membantu siswa dalam mempelajari Surah Al-'Alaq ayat 1 sampai 19.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Tahap Analisis dan Perancangan

Perbedaan yang signifikan antara persyaratan kurikulum (hafalan Surah Al-'Alaq) dan metode pengajaran yang tersedia (konvensional/tekstual) merupakan temuan utama dari fase Analisis. Hal ini mendorong terciptanya media yang mengutamakan interaksi kinestetik dan visualisasi.

Aspek Desain	Deskripsi Rincian Teknis
Bahan Dasar	Art Paper 310 gsm, dilaminasi glossy.
Jumlah Set Puzzle	2 Set: Ayat 1-5 (Fokus <i>Iqra'</i> ) dan Ayat 6-19 (Fokus Kelanjutan).
Potongan Per Ayat	Rata-rata 6-8 potongan per ayat (dipotong per frasa/kata).

Aspek Desain	Deskripsi Rincian Teknis
Khat Arab	Menggunakan jenis <i>Khat Naskhi</i> yang sesuai dengan standar Mushaf.
Warna Diferensiasi	Latar potongan ayat 1-5 berwarna biru muda, ayat 6-19 berwarna hijau muda untuk menghindari kebingungan.

B. Hasil Uji Validitas (Development)

Dua pakar berpartisipasi dalam uji validitas: seorang pakar media dan seorang pakar materi. Tabel 1 menampilkan hasil kompilasi skor validasi.

Tabel 1: Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Media Puzzle Ayat

Validator	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata Skala 5	Persentase Kelayakan	Kategori
Ahli Materi (A1 & A2)	Kesesuaian Isi, Keakuratan Teks, Relevansi Tujuan	4.60	92.00%	Sangat Valid
Ahli Media (B1 & B2)	Desain Visual, Kualitas Bahan, Ergonomi, Kemudahan Penggunaan	4.45	89.00%	Sangat Valid
Rata-Rata Total		4.53	90.50%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi, kedua pakar menilai media Teka-Teki Ayat Sangat Valid. Validator memberikan pengamatan penting bahwa panduan penggunaan perlu penjelasan yang lebih menyeluruh agar guru dapat menerapkannya seefektif mungkin. Hal ini segera diatasi selama proses revisi.

C. Hasil Uji Praktikalitas (Implementation)

25 siswa MTs kelas tujuh mengikuti tes praktik. Data berasal dari survei yang menanyakan kepada siswa tentang seberapa mudah, menarik, dan bermanfaat media tersebut menurut mereka.

Tabel 2: Hasil Uji Praktikalitas Media Puzzle Ayat Berdasarkan Respons Peserta Didik

No.	Indikator Praktikalitas	Persentase Respons Positif	Kategori
1.	Media Puzzle Ayat mudah dipahami dan digunakan.	94.0%	Sangat Praktis
2.	Tampilan dan desain media menarik perhatian dan memotivasi belajar.	96.0%	Sangat Praktis
3.	Media ini efektif membantu mengingat urutan kata/frasa ayat.	92.0%	Sangat Praktis
4.	Saya merasa senang dan tidak bosan saat menggunakan media ini.	95.0%	Sangat Praktis
Rata-Rata Keseluruhan		94.25%	Sangat Praktis

Berdasarkan temuan ini, media Teka-Teki Ayat termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Terutama selama interaksi fisik (menyatukan) dan kompetisi antarkelompok untuk menyelesaikan teka-teki tercepat, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Selama penggunaan media, guru yang mengamati juga mengamati peningkatan konsentrasi dan kerja sama tim di kelas.

Media Teka-Teki Ayat telah secara efektif mengubah hafalan Surah Al-'Alaq dari pendekatan tradisional yang pasif menjadi proses pendidikan yang lebih dinamis, menarik, dan menyenangkan. Dari sudut pandang teori pembelajaran, media ini memfasilitasi proses mengingat secara aktif dan spesifitas pengkodean karena siswa memproses ayat-ayat secara visual dan kinestetik, selain secara verbal (Media et al., 2024). Siswa menggunakan tiga proses kognitif sekaligus ketika menyusun potongan-potongan ayat: mengidentifikasi teks Arab pada potongan-potongan teka-teki, memahami dan mengingat urutan ayat yang tepat, dan memverifikasi melalui hafalan atau mushaf. Telah terbukti bahwa aktivitas simultan ini memperkuat memori jangka panjang lebih efektif daripada pengulangan verbal sederhana. Produk ini menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi dari aspek pengembangan berbasis model ADDIE (Aliyanti, Anggraini, Wiryokusumo, Leksono, & Education, 2021). Media ini memenuhi standar pedagogis dan ilmiah, terbukti dari validitas media sebesar 90,50% pada tahap pengembangan. Para ahli media memastikan tampilan visual ergonomis dan sesuai dengan karakteristik siswa MTSN 1 Palangka Raya, sementara para ahli materi menilai bahwa fragmen ayat disajikan secara akurat, tanpa ambiguitas atau kesalahan ketik. Pencapaian ini menunjukkan bahwa produk ini telah memadai secara teknis dan konseptual sebelum digunakan. Selain itu, media ini memperoleh skor kepraktisan sebesar 94,25% pada tahap Implementasi. Temuan ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa merasa Teka-Teki Ayat ini ramah pengguna. Temuan ini menunjukkan bahwa Verse Puzzle mudah digunakan, baik oleh pendidik maupun peserta didik. Elemen permainan berbasis teka-teki meningkatkan motivasi intrinsik, dan umpan balik dari fase implementasi memverifikasi bahwa media dapat digunakan tanpa perubahan signifikan, yang menunjukkan bahwa fase Analisis dan Desain sebelumnya telah diselesaikan dengan benar.

Dari segi fitur produk, media ini memiliki sejumlah keunggulan, seperti bentuknya yang fisik sehingga dapat digunakan berulang kali tanpa memerlukan perangkat tambahan, sangat sesuai untuk siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik, serta dapat mendorong kerja sama tim jika digunakan secara berkelompok. Cakupan media ini masih terbatas pada Surah Al-'Alaq ayat 1–19, sehingga belum dapat langsung diterapkan pada surah lain tanpa pengembangan lebih lanjut. Selain itu, guru membutuhkan lebih banyak waktu untuk mempersiapkan diri guna memastikan semua kepingan puzzle tersedia dan tersusun dengan benar sebelum digunakan.

### Kesimpulan

Berdasarkan seluruh tahapan penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Melalui tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, media pembelajaran berbasis Teka-Teki Ayat untuk menghafal Surah Al-'Alaq ayat 1–19 telah berhasil diciptakan.
2. Media Teka-Teki Ayat masuk dalam kategori Sangat Valid dengan persentase kelayakan rata-rata sebesar 90,50%, yang menunjukkan kelayakan penggunaan dari segi isi dan desain, berdasarkan uji validitas yang dilakukan oleh Ahli Materi dan Ahli Media..
3. Dengan rata-rata tingkat respons positif sebesar 94,25%, hasil uji praktikalitas untuk siswa MTs kelas tujuh menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori Sangat Praktis, yang menunjukkan bahwa media ini ramah pengguna, menarik, dan membantu dalam meningkatkan hafalan.

Dengan mempertimbangkan semua hal, sumber daya edukasi Teka-Teki Ayat ini direkomendasikan sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik untuk mata kuliah Al-Qur'an Hadits.

### Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya sehingga penulisan jurnal ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pengampu Mata Kuliah Penulisan Artikel Jurnal Bapak Surawan, M.S.I., yang telah memberikan bimbingan, ilmu, serta arahan selama proses pembelajaran hingga tersusunnya jurnal ini. Tidak lupa, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua tercinta, atas doa, dukungan moral, dan semangat yang tiada henti dalam setiap langkah penulis. Semoga jurnal ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan.

### References

- Ade Rahayu. (2025a). Kebijakan Lindung Nilai (Hedging) Pada Perusahaan Untuk Menjamin Kinerja Perusahaan. *Akuntansi: Jurnal Akuntansi Integratif*, *Https://Jo(1)*, 102–118. <https://doi.org/10.29080/Jai.V9i1.1234>
- Ade Rahayu. (2025b). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis Dan Tahapan*. *Https://Jo(3)*, 459–470. <https://doi.org/10.54259/Diajar.V4i3.5092>
- Aliyanti, A., Anggraini, D., Wiryokusumo, I., Leksono, I. P., & Education, J. (2021). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*. 9(4), 426–432.
- Arif, D. M. (2015). *F&Akna Eklukasi Alqurax*.
- Dr. Hj. Arfenti Amir, M. P., Akhiruddin, S.Pd., M. P., & Eka Fitriana HS. S.Pd., M. P. (2019). *Strategi Cepat Belajar Calistung*.
- Ibtidaiyah, M., Putra, P., Barat, K., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (N.D.). *Telaah Kurikulum Dalam Mata Pelajaran Al- Qur'an Hadist Di Madrasah Ibtidaiyah Purniadi*

Putra. 108–119.

- L Mutoharoh, K Kusen, N. N. (2025). *Implementasi Metode Talaqqi Dalam Menghafal Al-Qur'an Di TPA Darul Qur'an Adilla Megang Sakti III Kabupaten Musirawas*. 1–74.
- Lubis, R. A., & Nasution, M. I. P. (2025). *Penerapan Upaya Pengolahan Kualitas Data Untuk Meningkatkan Informasi Yang Konsisten*. 02(June), 207–214.
- Masykuri, N. M., Putra, E. R., Setiawan, A., Warta, F., & Ani, N. (2025). *No Title*. 10(2), 1792–1803.
- Media, P., Visual, A., Dan, P., Terhadap, I., Siswa, P., Mata, P., ... Tarbiyah, F. (2024). *Miranda 20531101*.
- NF Zulkarnain. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TEKA TEKI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN LINGUISTIK PADA ANAK USIA DINI*. 1(1), 14–17.
- R Tanjung. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Tahfidz Qur'an Dengan Metode HAMUTABE (Hafal Mudah Tanpa Beban) Di Asrama Putra Tahfizh Ponpes Musthafawiyah Purba ....*
- Rozzaq, A., & Khoir, M. A. (2025). *Peran Guru Tahfidz Sebagai Pembimbing Dalam Meningkatkan Kualitas Hafalan Al-Qur 'An Santri Di Pondok Pesantren*. 14(1), 977–986.
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda*. 11(2), 57–60.
- Wahyuni, J. S., & Syakur, M. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Melalui Website Rumah Belajar Pada Materi Teks Eksplanasi Abstrak*. *The Effectiveness Of Using Video-Based Learning Media Through The Rumah Belajar Websites On Explanatory Text Materials Abstract Aplikasi Rumah Belajar*. (2), 22–32.
- Warsita, B., Kemdikbud, P., & Selatan, T. (2013). *EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI*. 17(1), 438–447.
- Waruwu, M. (2024). *Pendekatan Penelitian Kualitatif : Konsep , Prosedur , Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan*. 5, 198–211.