



Puzzle Literasi dan Numerasi Materi Rukun Iman

Berlianti Dahnia, Imam Fauji*, Anita Puji Astutik, Isa Anshori

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstrak: Di ranah pendidikan dasar, siswa tahap awal menunjukkan kemampuan kognitif yang luar biasa dan rasa ingin tahu yang besar, sehingga membutuhkan strategi pendidikan agama yang efektif. Namun, terdapat kesenjangan pengetahuan yang signifikan mengenai pemahaman rukun iman di antara para siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan ini dengan memperkenalkan permainan edukatif sebagai alat bantu pengajaran, yang secara khusus menargetkan kemampuan literasi dan numerasi sambil memasukkan rukun iman. Melalui pendekatan metodologis yang melibatkan pembuatan teka-teki literasi dan numerasi, penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan retensi siswa tentang rukun iman. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dan pengalaman belajar yang beragam, mengurangi monoton dalam pendidikan agama. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya mengintegrasikan metode pengajaran yang inovatif untuk menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep agama di kalangan siswa sekolah dasar, dengan implikasi yang lebih luas untuk praktik pendidikan.

Kata Kunci: Pendidikan Agama, Siswa Sekolah Dasar, Permainan Edukatif, Rukun Iman, Literasi Dan Numerasi.

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pjpi.v1i4.703>

*Correspondence: Imam Fauji

Email: imamuna.114@umsida.ac.id

Received: 11-06-2024

Accepted: 13-06-2024

Published: 21-06-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: *In the realm of elementary education, early-stage students exhibit remarkable cognitive abilities and a keen curiosity, necessitating effective religious education strategies. However, a significant knowledge gap exists concerning the comprehension of the pillars of faith among students. This study aims to address this gap by introducing educational games as teaching aids, specifically targeting literacy and numeracy skills while incorporating the pillars of faith. Through a methodological approach involving the creation of literacy and numeracy puzzles, the research demonstrates a notable improvement in students' understanding and retention of the pillars of faith. The results indicate enhanced student engagement and diversified learning experiences, mitigating monotony in religious education. This research underscores the significance of integrating innovative teaching methods to foster a deeper understanding of religious concepts among elementary students, with broader implications for educational practices.*

Keywords: *Religious education, Elementary students, Educational games, Pillars of faith, Literacy and numeracy*

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 (Somad, 2021). Dilihat dari sudut Pendidikan Agama Islam Pendidikan Indonesia belum sepenuhnya berhasil menanamkan karakter yang baik pada siswa, salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu kurangnya aqidah yang tertanam yang pada diri siswa (Manik et al., 2023). Salah satu cara untuk

mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menguatkan keyakinan dan pemahaman rukun iman karena aqidah merupakan keimanan (Mohammad Nasrullah et al., 2021). Aqidah berisi basis keimanan agama Islam tentang bagaimana seorang mengenal Tuhannya (Romadlon et al., 2021). Sehingga akidah harus dirancang dan dibangun sebagai dasar sebelum membangun yang lain (Suryani et al., 2021). Pemahaman siswa yang baik pada pembelajaran rukun iman tercermin dari ibadah dan akhlak siswa yang mencontoh akhlak Rasulullah SAW (Komarudin et al., 2023). Dalam pembelajaran pendidikan agama islam materi mengenal rukun iman terdapat pada pembelajaran siswa kelas satu (Aslan, 2023).

Seorang guru disebut sebagai sumber transfer ilmu pengetahuan dan sangat berperan dalam keberhasilan dan keterampilan belajar siswa (Maghfiroh et al., 2021). 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 (Shabrina, 2020). Literasi dan numerisasi menjadi kemampuan dasar yang dibutuhkan siswa untuk bisa belajar (Muliantara & Suarni, 2022). kemampuan literasi dan numerasi yang kuat dapat menghasilkan lulusan yang mampu menyesuaikan tuntutan perkembangan jaman (Fitriana & Khoiri Ridlwan, 2021). Sehingga siswa dapat belajar berpikir kritis, analitis dan menjadikan sumber daya manusia yang mampu bersaing serta berkolaborasi dengan bangsa lain (Latifah & Rahmawati, 2022).

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 (Khakima et al., 2021). Maka dari itu guru dituntut menjadi kreatif dalam mengelola suasana pembelajaran. Sebaiknya dalam proses pembelajaran guru menggunakan media yang tepat agar suasana belajar menyenangkan (Irwandi, 2020). 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 (Fahrurrozi & Anshori, 2021).

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 (Nurwita, 2019). 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(Susetyawati, 2022).

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 (Saputra et al., 2021). Pada tahap tersebut siswa memasuki umur 0-8 tahun ini siswa berada pada masa perkembangan dan pertumbuhan yang cepat (Putri & Zulminiati, 2020). 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 (Pamungkas et al., 2023)

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(Nurhidayati & Firdausi, 2023). 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(Bali et al., 2023). Puzzle didesain dengan variasi warna yang berbeda pada setiap kepingnya agar tidak membosankan juga mengharuskan siswa untuk menghitung sekaligus mencegah siswa untuk mencocokkan warna(Bali et al., 2023).

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(Mufidah, 2022). 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(Lestari et al., 2023).

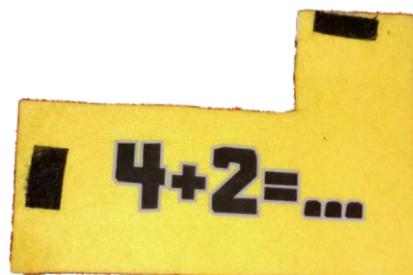
Salah satu ciri dari kurikulum merdeka adalah fleksibilitas dan kebebasan guru yang lebih besar, sehingga guru dapat menentukan atau mendesain pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Sebagai seorang guru, kreativitas dalam mengemas pembelajaran sangatlah penting(Sarnoto, 2023). Permainan ini membantu mengatasi kejenuhan dalam belajar dengan mengubahnya menjadi sebuah permainan atau permainan yang mengasyikkan. 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(Rachma et al., 2024). Oleh karena itu, permainan puzzle ini sempurna, serta mengingat letak urutan rukun iman yang terdapat dalam kepingan puzzle(Warsidah et al., 2022).

Alat permainan ini dirancang agar bisa dimainkan bersama-sama dengan konsep permainan estafet(Hikmah, 2024). Permainan estafet ini membutuhkan koordinasi, ketelitian, ketepatan, serta kerjasama yang dilakukan secara berkelompok. Permainan yang dilakukan secara berkelompok dapat meningkatkan interaksi sosial(Patriana et al., 2021). 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(Puspitasari & Watini, 2022).

C. Gambar Alat Peraga



Gambar 1. Sisi Depan Keping Puzzle



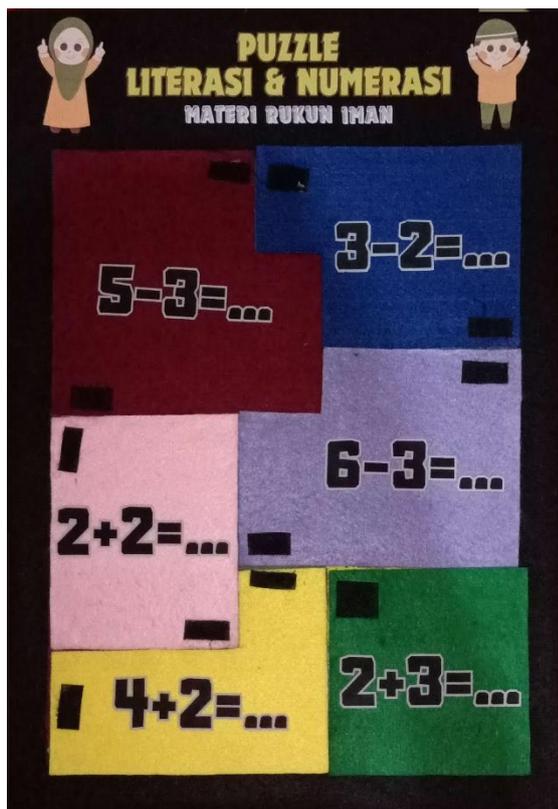
Gambar 2. Sisi Belakang Keping Puzzle



Gambar 1. Papan Tempel



Gambar 4. Bentuk Utuh Puzzle Literasi dan Numerasi



Gambar 2. Sisi Belakang Keseluruhan Keping Puzzle

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.

Daftar Pustaka

- Aslan. (2023). KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, 1(1), 1–18.
- Bali, M., Salsabila, N. S., & ... (2023). Pendampingan Literasi Numerasi Digital Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Anak di RA Ihyaul Islam. *Jurnal* <http://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/article/view/392>
- Fahrurrozi, B. A., & Anshori, I. (2021). Remodeling of Discovery Inquiry Learning in Improving Students' Interest and Quality of Learning in Islamic Subjects in Junior High Schools. *Academia Open*, 6, 1–10. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.2687>
- Fitriana, E., & Khoiri Ridlwan, M. (2021). Pembelajaran Transformatif Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Sekolah Dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1), 1284–1291. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11137>
- Hikmah, R. (2024). Peran Mahasiswa dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa SMP pada Kampus Mengajar Angkatan 5. *Jurnal Basicedu*. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7469>
- Irwandi. (2020). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI RUKUN IMAN PADA SISWA KELAS I SD NEGERI 49 KOTA BANDA ACEH. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 9(1), 7823–7830. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v9i1.7144>
- Khakima, L. N., Zahra, S. F. A., Marlina, L., & Abdullah, Z. (2021). Penerapan Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Siswa MI/SD. *Prosiding Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 775–791.
- Komarudin, Syukur, T. A., & Masrap. (2023). IMPLEMENTASI PEMAHAMAN RUKUN IMAN DALAM PEMBENTUKAN AKHLAK SISWA. *Journalalhikmahjkt*, 1(1), 26–36. <https://doi.org/10.47466/interstudia>

- Latifah, L., & Rahmawati, F. P. (2022). Penerapan Program CALISTUNG untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5021–5029. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3003>
- Lestari, W., Yanti, P. G., & Purwanto, S. E. (2023). Pengaruh Penggunaan Graphic Organizer terhadap Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4725>
- Maghfiroh, F. L., Amin, S. M., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Keefektifan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia terhadap kemampuan literasi numerasi siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1341>
- Manik, E., Gaol, W. A. L., & ... (2023). Meningkatkan Literasi dan Numerasi Serta Kreativitas dalam Kebersihan Lingkungan Masyarakat Desa Parlondut Kecamatan Pangururan Kabupaten Samosir. *Jurnal ...*. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3450607&val=13365&title=Meningkatkan%20Literasi%20dan%20Numerasi%20Serta%20Kreativitas%20dalam%20Kebersihan%20Lingkungan%20Masyarakat%20Desa%20Parlondut%20Kecamatan%20Pangururan%20Kabupaten%20Samosir>
- Mohammad Nasrullah, H. Y., Wakila, Y. F., & Fatonah, N. (2021). Peneguhan Karakter Islam Peserta Didik Melalui Rukun Iman Dengan Metode 3p (Pemahaman Pengamalan Pembiasaan). *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(2), 484. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i2.1394>
- Mufidah, E. F. (2022). Program Peningkatan Literasi dan Numerasi Di SDN 374 Gresik Melalui Kampus Mengajar 3. *PD ABKIN JATIM Open Journal System*. <https://ojs.abkinjatim.org/index.php/ojspdabkin/article/view/131>
- Muliantara, I. K., & Suarni, N. K. (2022). Strategi Memperkuat Literasi dan Numerasi untuk Mendukung Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4847–4855. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2847>
- Nurhidayati, W. Y., & Firdausi, F. U. (2023). UPAYA PENINGKATAN TARAF LITERASI DAN NUMERASI PADA SISWA SISWI DI PANTI ASUHAN NURUL HADI MELALUI PROGRAM BIMBINGAN BELAJAR. *Musyawah: Jurnal Pengabdian ...*. <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/musyawah/article/view/612>
- Nurwita, S. (2019). PEMANFAATAN MEDIA PUZZLE DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK DI PAUD AIZA KABUPATEN KEPAHANG. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3, 803–810.
- Pamungkas, A. F., Prayitno, H. J., & ... (2023). Peningkatan Literasi dan Numerasi pada Kurikulum Merdeka melalui Program Kampus Mengajar bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah ...*. <http://journals.alptkptm.org/index.php/jikm/article/view/143>
- Patriana, W. D., Utama, S., & Wulandari, M. D. (2021). Pembudayaan literasi numerasi untuk asesmen kompetensi minimum dalam kegiatan kurikuler pada sekolah dasar muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1302>

- Puspitasari, I., & Watini, S. (2022). Penerapan Model ATIK Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Menggambar di Pos PAUD Flamboyan I. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan* <http://mail.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/126>
- Putri, C. F., & Zulminiati. (2020). Kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3040. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.806>
- Rachma, E. A., Youhanita, E., & ... (2024). Pengembangan Literasi dan Numerasi di SD Negeri Kaliwates Kembangbahu Lamongan. *SENTRA* <https://journalanr.arlisakamadani.com/index.php/sentradedikasi/article/view/45>
- Romadlon, D. A., Fahyuni, E. F., Istiqomah, & Khoirinindyah, S. (2021). Desain buku teks aqidah berbasis strategi reap untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam Volume 12.*, 12(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24042/atjpi.v12i2.8169>
- Saputra, M. R., Wardhana, K. E., Effendy, R., Muthmainnah, R., & Anastasya, T. A. (2021). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 6(3), 167–182. <https://doi.org/10.21462/educasia.v6i3.126>
- Sarnoto, A. Z. (2023). Pelatihan Literasi Numerasi Kelas Awal di Jakarta Selatan. *SABAJAYA Jurnal Pengabdian Kepada* <https://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jpkm/article/view/34>
- Shabrina, L. M. (2020). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2041>
- Somad, M. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Anak. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 171–186. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.882>
- Suryani, I., Ma'tsum, H., Santi, N., & Manik, M. (2021). Rukun Iman dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak. *Islam & Contemporary Issues*, 1(1), 45–52. <https://doi.org/10.57251/ici.v1i1.7>
- Susetyawati, M. M. E. (2022). PENGEMBANGAN BUTIR SOAL KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG KELAS VIII SMP DI YOGYAKARTA. *Indonesian Journal Of Education And* <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/54>
- Warsidah, W., Ashari, A. M., Amir, A., & ... (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Berbasis Tematik pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri No 16 Pontianak Utara. *Lumbang Inovasi* <https://journal-center.litpam.com/index.php/linov/article/view/977>