

PEMANFAARAN MEDIA FLASHCARD METODE MULTIPLE INTELENGSI KOMBINASI PERMAINAN TRADISIONAL DAN TEKNOLOGI UNTUK MEMUDAHKAN MENGHAFAJAL JUZ 30 DI SMA IT KELAS X

Arip Irawan Setia Putra

STAI Nida El Adabi, Indonesia

guruarip@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi dalam Islam Al-Qur'an adalah pedoman dalam kehidupan dan tidak hanya sekedar dibaca tetapi juga memiliki keistimewaan untuk dihafalkan dengan tujuan semakin mudah untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk bisa diamalkan. Namun banyak kendala dalam menghafalkan Al-Qur'an terutama di kalangan anak SMA IT kelas X dengan berbagai masalah pribadi dan zaman yang sudah mereka lalui. Perlu adanya Flashcard yang membantu mengatasi masalah mereka untuk meningkatkan ESQ mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media flashcard metode multiple intelegensi kombinasi permainan tradisional dan teknologi untuk memudahkan menghafal juz 30 di SMAIT kelas X. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menyatakan bahwa dengan menggunakan kombinasi permainan tradisional yang mampu meningkatkan EQ. Serta Teknologi yang mampu meningkatkan IQ serta pembelajaran talqi oleh guru yang mampu meningkatkan SQ diharapkan dengan rancangan flashcard ini akan mampu untuk meningkatkan kualitas dalam hafalan siswa SMAIT kelas X. Disamping itu juga bisa meningkatkan multiple intelegensi murid. Untuk meningkatkan kualitas hafalan maka perlu alat bantu yang mampu dengan cepat, mudah dan murah serta menyenangkan salah satu cara adalah dengan menggunakan flashcard dengan rancangan tertentu yang sesuai dengan standar meningkatkan multiple intelegensi yaitu dengan mengkombinasikan permainan tradisional untuk meningkatkan EQ sedangkan permainan dengan teknologi meningkatkan IQ dan pembelajaran talqi dengan guru meningkatkan SQ.

Kata Kunci: Media Flashcard, Metode Multiple Intelegensi, Permainan Tradisional Dan Teknologi.

Abstrack: This research is motivated by Islam. The Al-Qur'an is a guide in life and is not only read but also has the privilege of being memorized with the aim of making it easier to apply in everyday life so that it can be put into practice. However, there are many obstacles in memorizing the Al-Qur'an, especially among class X IT high school students with various personal problems and the times they have gone through. There is a need for Flashcards that help solve their problems to improve their ESQ. The aim of this research is to determine the use of flashcard media using multiple intelligence methods, a combination of traditional games and technology, to make it easier to memorize juz 30 in SMAIT class X. The research method used in this research is descriptive qualitative. The research results state that using a combination of traditional games can increase EQ. As well as technology that can increase IQ and talqi learning by teachers that can increase SQ, it is hoped that this flashcard design will be able to improve the quality of memorization for SMAIT class X students. Apart from that, it can also increase students' multiple intelligences. To improve the quality of memorization, we need tools that can be done quickly, easily, cheaply and have fun. One way is to use flashcards with a specific design that is in accordance with the standards for increasing multiple intelligence, namely by combining traditional games to increase EQ, while games with technology increase IQ and Talqi learning with a teacher increases SQ.

Keywords: Flashcard Media, Multiple Intelligence Method, Traditional Games and Technology.

Article History:

Received: 28-08-2023

Revised : 27-09-2023

Accepted: 30-10-2023

Online : 29-10-2023

A. LATAR BELAKANG

Ketua umum DMI (Dewan Masjid Indonesia) 2022, Syafrudin menyatakan dalam pidatonya dikegiatan khataman Qur'an juz 30 yang digelar oleh El Medina-Syeikh Ali Jaber Rahimahullah tahun 2022 berdasarkan riset sebanyak 65 persen umat Islam di Indonesia belum bisa membaca Al-Qur'an. Dari data tersebut dapat diartikan banyak dari umat Islam yang belum bisa membaca Al-Qur'an. Padahal Al-Qur'an tidak hanya dibaca tetapi juga harus memahami isi Al-qur'an dengan tujuan untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Umat Islam harus memahami Al-Qur'an karena pedoman kehidupan untuk umat Islam jika umat Islam meninggalkan Al-Qur'an maka akan mengalami kemunduran dan menimbulkan kekacauan dalam kehidupan bahkan akan menimbulkan kerusakan serta kesesatan. Secara individu Untuk bisa memahami Al-Qur'an ada tahapan-tahapan dimulai dari bisa membaca Al-Qur'an sampai mencapai level tertinggi ke paham tafsir.

Hal ini akan menjadi sebuah ironi ketika banyak yang belum bisa membaca Al-Qur'an sedangkan umat Islam memiliki tuntutan dan tuntunan dalam membaca Al-Qur'an dalilnya sebagai berikut yang artinya: "Bacalah Kitab (Al-Qur'an) yang telah diwahyukan kepadamu (Muhammad) dan laksanakanlah salat. Sesungguhnya salat itu mencegah dari (perbuatan) keji dan mungkar. Dan (ketahuilah) mengingat Allah (salat) itu lebih besar (keutamaannya dari ibadah yang lain). Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan." (QS. Al-Ankabut: 45)

Tidak hanya membaca dalam Islam ada keistimewaan yang paling membuat memotivasi untuk menghafal Al-Qur'an adalah label menjadi keluarga Allah dan derajat kenabian. Seperti dalam hadist dibawah ini: "Sesungguhnya, Allah itu mempunyai keluarga daripada manusia. Ada yang bertanya, 'Siapa mereka itu wahai Rasulullah?' dijawab 'Ahli Al Quran itulah keluarga Allah SWT dan orang-orang khususnya.'" (HR. Imam Ahmad). "Barangsiapa yang membaca (hafal) Al Quran, maka ia telah mendapat derajat kenabian (yang dicapkan) diantara kedua lambungnya, hanya saja ia tidak diberikan wahyu." (HR. Thabrani).

Namun dalam pembelajaran di kelas SMAIT X berdasarkan pengalaman dari penulis saat mengajar PAI di sekolah SMAIT kelas X tidak semua siswa mau untuk menghafalkan, dan juga mampu untuk menghafalkan ayat-ayat pendek pilihan untuk bisa menambah ilmu keislaman dalam rangka untuk dipahami dan diterapkan. Ini semua dikarenakan beberapa hal ada yang karena belum paham akan pentingnya menghafal, kurang motivasi, kurang menarik, kurang alat bantu dalam pembelajaran untuk murojaah sehingga membuat lebih mudah untuk hafalan.

Suryani dkk dalam (Mayasari, 2021) bahwa istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Smaldino, dkk dalam (Fitria, 2023) mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Wati dalam (Hoerudin, 2023) bahwa media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi sehingga tujuan yang diinginkan tercapai. Sedangkan kata media dalam "media pembelajaran" secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk

membuat seseorang melakukan sesuatu belajar. Jadi Wati dalam (Kartika, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran diartikan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Menurut Arsyad dalam (Arifudin, 2022) bahwa kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*) komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*) pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjelas.

Menurut Sanaky dalam (Kartika, 2021) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Munadi dalam (Kartika, 2020) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Definisi ini sejalan dengan definisi yang di antaranya disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) dalam (Chadijah, 2023), yakni sebagai segala bentuk dan saluran ang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Suryani, dkk dalam (Riyanti, 2022) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantarkan pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat disebut media pembelajaran sebagai perantara sumber pesan (guru) dengan penerima pesan (siswa) yang berisikan bahan atau isi pelajaran dengan materi tertentu. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membuat bahan pelajaran lebih jelas, metode lebih bervariasi, serta siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (tidak hanya mendengarkan guru saja).

Multiple intelligences adalah sebuah teori kecerdasan yang dimunculkan oleh Howard Gardner, adalah seorang pakar psikologi perkembangan dan professor pada Universitas Harvard dari project Zero (kelompok riset) pada tahun 1983 (Ulfah, 2022). Hal yang menarik dari teori kecerdasan ini adalah terdapat usaha untuk melakukan redefinisi kecerdasan. Sebelum muncul teori multiple intelligences, teori kecerdasan lebih cenderung diartikan secara sempit. Kecerdasan seseorang lebih banyak ditentukan oleh kemampuannya menyelesaikan serangkaian tes IQ, kemudian tes itu diubah menjadi angka standar kecerdasan. Gardner berhasil mendobrak dominasi teori dan tes IQ yang sejak 1905 banyak digunakan oleh para pakar psikolog di seluruh dunia sebagaimana dijelaskan Tri Sukitman dikutip (Supriani, 2020).

Sangat berbeda definisi kecerdasan yang dibuat Gardner dikutip (Hanafiah, 2022) dengan definisi kecerdasan yang telah berlaku sebelumnya. Gardner dalam (Ulfah, 2021) mengatakan bahwa "*Intelligence is the ability to solve problems, or to create products, that are valued within one or more cultural*". Menurut Gardner dalam (Ulfah, 2023) bahwa kecerdasan seseorang tidak diukur dari hasil tes psikologi standar, namun dapat

dilihat dari kebiasaan seseorang menyelesaikan masalahnya sendiri (*problem solving*) dan kebiasaan seseorang menciptakan produk-produk baru yang punya nilai budaya (*creativity*).

Dalam penelitian ini mencoba untuk menjawab masalah yang terjadi dengan menggunakan flashcard dimana dalam kartu ini ada ayat, tajwid, arti disini untuk memudahkan dalam memahami tajwid, bahasa arab dan arti dalam ayat-ayat sehingga memudahkan untuk memenuhi tuntutan dan tuntutan Islam dengan menggunakan metode multiple intelegensi yang berarti pengguna flash card ini bisa menyelesaikan masalah yang ada dengan mengoptimalkan semua intelegensi yang dimilikinya IQ, EQ, SQ. Seperti yang telah dilansir dari Number Dyslexia, salah satu manfaat flashcard adalah kemampuannya dalam membantu anak menghafal informasi dengan lebih efektif. Itu karean Flashcard yang dibuat dirancang secara khusus untuk melibatkan otak yang di rancang untuk meningkatkan IESQ dalam proses pengulangan yang berulang. Ditambah flascard ini bisa digunakan disaat talqi dengan permainan tradisional dan disaat murojaah di kelas bisa dengan permainan tradisional. Sedangkan disaat murojaah sendiri bisa dengan bantuan teknologi.

Berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti bermaksud untuk menguraikan penelitian pemanfaatan media flashcard metode multiple intelengsi kombinasi permainan tradisional dan teknologi untuk memudahkan menghafal juz 30 di SMAIT kelas X.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan pemanfaatan media flashcard metode multiple intelengsi kombinasi permainan tradisional dan teknologi untuk memudahkan menghafal juz 30 di SMAIT kelas X. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Kartika, 2018) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data skunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Saepudin, 2020) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Ropitasari, 2023) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai pemanfaatan media flashcard metode multiple intelengsi kombinasi permainan tradisional dan teknologi untuk memudahkan menghafal juz 30 di SMAIT kelas X. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Saepudin, 2022).

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang pemanfaatan media flashcard metode multiple intelengsi kombinasi permainan tradisional dan teknologi untuk memudahkan menghafal juz 30 di SMAIT kelas X dari buku-buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Uswatiyah, 2023).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Kartika, 2022).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Saepudin, 2021) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan pemanfaatan media flashcard metode multiple intelengsi kombinasi permainan tradisional dan teknologi untuk memudahkan menghafal juz 30 di SMAIT kelas X.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Mardizal, 2023). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Chadijah, 2017) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Saepudin, 2019). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Haris, 2023). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang pemanfaatan media flashcard metode multiple intelengsi kombinasi permainan tradisional dan teknologi untuk memudahkan menghafal juz 30 di SMAIT kelas X.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Tanjung, 2023).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Chadijah, 2022). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode

dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Fitria, 2020) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu pemanfaatan media flashcard metode multiple intelengsi kombinasi permainan tradisional dan teknologi untuk memudahkan menghafal juz 30 di SMAIT kelas X.

Menurut Muhadjir dalam (Surya, 2021) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Flashcard

Media Flash Card pertama kali ditemukan Glenn Doman, seorang pendiri The Institute for The Achievement of Human Potential di Philadelphia pada tahun 1955 (Rahman, 2021). Glenn merintis bidang perkembangan otak anak dan menemukan metode belajar dengan bermain untuk menstimulasi otak anak agar berkembang lebih baik dengan menggunakan media yang disebut bits of intelligence atau lebih dikenal dengan Flashcard. Flashcard yang digunakan merupakan kartu yang bertuliskan dengan huruf latin berwarna merah. Jadi Flash Card artinya kartu cepat.

Flash Card adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu (Nurbaeti, 2022). Adapun menurut Elly Fitriani dalam (Ulfah, 2019) bahwa 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)

Media kartu (*flash card*) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu harga bahan cukup murah, mudah diperoleh di lingkungan sekitar, mudah disusun dan digunakan, warna warni yang menarik, mudah dipindahkan karena bahan ringan serta mampu memvisualkan basa-basa nitrogen yang disimbolkan. Selain itu media ini dapat disusun dan dilepas kembali untuk menunjukkan urutan basa-basa nitrogen yang dikode dalam sintesis protein. Dengan demikian dapat merangsang peserta didik untuk aktif

belajar. Rasa ketertarikan peserta didik dalam pelajaran akan lebih besar daripada sekedar tugas dan penjelasan verbal saja. Hal ini dikarenakan kegiatan merangkai, membuat pasangan basa yang tepat dapat membuat mereka seperti dalam permainan (S. Mulyani, 2017).

Multiple Intelegensi

Binet dan Simon dalam (Irwansyah, 2021) mendefinisikan intelegensi atas tiga komponen, yaitu: (1) kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, (2) kemampuan untuk mengubah arah tindakan bila tindakan tersebut telah dilaksanakan, dan (3) kemampuan untuk mengkritik diri sendiri atau melaksanakan autocriticism. Ketiga kecerdasan di atas kemudian diidentifikasi oleh Howard Gardner dalam beberapa ragam kecerdasan. Ragam kecerdasan tersebut dikenal dengan kecerdasan ganda atau multiple intelligences. Multiple intelligences adalah teori yang digaga oleh Howard Gardner, yang mempunyai arti kecerdasan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah yang bernilai budaya atau secara umum kecerdasan majemuk.

Gardner menggunakan istilah “multiple” sehingga memungkinkan ranah kecerdasan terus berkembang. Dan ini terbukti: ranah-ranah kecerdasan yang ditemukan terus berkembang, mulai dari 6 kecerdasan (ketika pertama kali konsep itu dimunculkan) hingga 9 kecerdasan. Kecerdasan itu berkembang dan masih banyak lagi kecerdasan yang belum ditemukan Gardner atau ahli lain. Kecerdasan lebih dititikberatkan pada proses untuk mencapai akhir terbaik. Multiple intelligences punya metode discovering ability, artinya proses menemukan kemampuan seseorang. Metode ini meyakini bahwa setiap orang pasti memiliki kecenderungan jenis kecerdasan tertentu. Kecenderungan tersebut harus ditemukan melalui pencarian kecerdasan.

Dalam teori multiple intelligences menyarankan kepada kita untuk mempromosikan kemampuan atau kelebihan dan mengubur kelemahan kita. Proses menemukan inilah yang menjadi sumber kecerdasan seorang anak. Dalam menemukan kecerdasan, seorang anak harus dibantu oleh lingkungan, orang tua, guru, sekolah, maupun sistem pendidikan yang diterapkan di suatu negara (Munif Chatib, 2013).

Thomas Armstrong menjelaskan bahwa teori multiple intelligences memperluas lingkup potensi dalam diri manusia di luar batas-batas nilai IQ. Dalam mengembangkan teori multiple intelligences harus berhati-hati untuk tidak menggunakan istilah kecerdasan diukur menggunakan IQ. Dalam menggambarkan perbedaan individual semua orang memiliki kecerdasan. Kemungkinan seseorang yang dianggap memiliki kecerdasan yang lemah dapat berubah menjadi kuat setelah diberi kesempatan untuk berkembang. Titik kunci multiple intelligences adalah kebanyakan orang dapat mengembangkan kecerdasan ke tingkat yang relatif dapat dikuasainya (Armstrong, 2009). Muhammad Yaumi menjelaskan dalam teori multiple intelligences dibagi dalam roda domain kecerdasan jamak untuk memvisualisasikan hubungan tidak tetap antara berbagai kecerdasan yang dikelompokkan dalam tiga wilayah atau domain yakni: interaktif, analitik, dan introspektif. Ketiga domain ini dimaksudkan untuk menyelaraskan kecerdasan dengan siswa yang ada kemudian diamati oleh guru secara rutin di dalam ruang kelas (Yaumi, 2012).

Teori multiple intelligences adalah validasi tertinggi, gagasan bahwa perbedaan individu adalah penting. Pemakaiannya dalam pendidikan sangat tergantung dalam pengenalan, pengakuan, dan penghargaan terhadap setiap atau berbagai cara siswa (pelajar) belajar, di samping pengenalan, pengakuan dan penghargaan terhadap setiap

minat dan bakat masing-masing pembelajar. Teori multiple intelligences bukan hanya mengakui perbedaan individual ini untuk tujuan-tujuan praktis, seperti pengajaran dan penilaian tetapi juga menganggap serta menerimanya sebagai sesuatu yang normal, wajar, bahkan menarik dan sangat berharga. Teori ini merupakan langkah raksasa menuju suatu titik dimana individu dihargai dan keragaman dibudidayakan (Jasmine, 2012).

Teori Multiple Intelligences adalah gagasan bahwa perbedaan individu sangat penting. Pemakaian dalam pendidikan sangat tergantung pada pengenalan, pengakuan dan penghargaan terhadap setiap atau berbagai cara siswa belajar, disamping pengenalan, pengakuan dan penghargaan terhadap setiap minat dan bakat masing-masing pembelajar. Dalam Islam sebenarnya sudah dikemukakan berbagai pengembangan tentang kecerdasan manusia, yaitu terdapat di dalam ayat-ayat Al-Qur'an. Kecerdasan eksistensial spiritual merupakan kemampuan untuk menempatkan diri dalam hubungannya dengan suatu kosmos yang tak terbatas dengan kondisi manusia seperti makna penciptaan dirinya, kehidupan, kematian dan perjalanan akhir dari dunia.

Permainan Tradisional

Pengertian permainan tradisional dikemukakan oleh Danandjaja dalam (Mayasari, 2022) bahwa permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turuntemurun, serta banyak mempunyai variasi. Untuk melatih kecerdasan emosi (EQ) anak bisa dilakukan melalui interaksi sosial yang menyenangkan seperti aktivitas bermain anak, salah satunya adalah permainan tradisional. Selain itu, permainan tradisional ini dapat menanamkan nilai karakter pada anak-anak, seperti patriotisme, religius, mandiri, dan gotong royong, loyalitas. Kemampuan percaya diri dalam bermain, bersahabat, melindungi sesama teman, dan mencintai lingkungan membentuk karakter religius.

Bermain merupakan hal yang mengasyikan apalagi permainan tradisional yang didalamnya melibatkan banyak anak dan berada diruang terbuka. Dalam permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyelesaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain (Mayasari, 2023). Menurut (N. Mulyani, 2016) ada berbagai manfaat permainan tradisional: 1) Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas dilingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi, 2) Permainan Tradisional melibatkan permainan yang relatif banyak. Setiap permainan rakyat banyak anggotanya. Selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud sebagai pendalaman kemampuan interaksi antar pemain, serta 3) Permainan Tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Permainan tradisional disini yang dimaksud adalah bagaimana guru sebelum memberikan talqi kepada anak-anak mereka diberikan aturan main berkelompok dan mandiri dalam mengikuti talqi dengan peraga flashcard dengan benar baru kemudian permainan bisa dimulai dengan bantuan flascard.

Permainan Berbasis Teknologi

Menurut seorang psikoterapis berlisensi di New York bernama Rebecca Marcus dikutip (Wahyuni, 2021) menjelaskan mengapa bermain game bermanfaat bagi kesehatan mental:

1. Permainan kognitif dapat meningkatkan memori, fokus, dan konsentrasi.
2. Dapat membantu dalam meningkatkan partisipasi seseorang dalam kegiatan sehari-hari.
3. Penelitian menunjukkan bahwa permainan yang melatih otak dapat memperlambat atau memperlambat penurunan kognitif dan demensia yang terkait dengan usia. Namun, penelitian menunjukkan bahwa permainan yang melatih otak dapat memperlambat atau menunda penurunan kognitif.

Link yang bisa digunakan untuk membuat barcode gratis adalah <https://id.qr-code-generator.com/> caranya tinggal memasukkan link game yang kita buat di word wall game <https://wordwall.net/en-us/community/games>.

Langkah mudah dalam pembuatan game ini kita buat dahulu rancangan flashcard dan rancangan game bisa kita masukkan ke wordwall kemudian kita bisa masukkan ke game dan kita ambil link dan buat barcodenya.

Penggunaan Flashcard Dengan Permainan Tradisional dan Teknologi

Dalam penggunaan Flash card ini akan memiliki aturan dalam penggunaannya. Tahap awal: Guru memperlihatkan kartu yang media untuk guru yang sudah dibuat besar dan ditampilkan di layar monitor siswa bisa ditalki dari perkata dalam ayat dan artinya. Serta guru memberikan gerakan simbol dari arti setiap ayat dan tartil yang menarik sehingga memudahkan menghafal.

Tahap Game Tradisional: Setelah selesai talqi sambil menunggu dipanggil satu-satu untuk setoran murid dan kelompok kecil menggunakan kartu flashcard untuk game murojaah tebak-tebaan dan mengkoreksi hafalan teman satu sama lain. Dengan sistem permainan suite.

Tahap Game Teknologi di sekolah: Setelah selesai setor ke guru maka guru memberikan game teknologi untuk memberikan evaluasi kepada siswa secara individu ke siswa apakah sudah hafal benar atau belum.

Tahap Game Teknologi di rumah: Siswa di dampingi orang tua memantau permainan siswa dalam murojaah serta membuka link web internet dengan sepengetahuan orangtua dengan pendampingan. Ini diharapkan orang tua juga aware dengan pendidikan IESQ anak dan bersinergi dengan sekolah dalam mendidik mereka tidak hanya hafalan tetapi juga mampu mengaplikasikan makna dari kandungan ayat yang dimurojaah. Kemudian sekolah memberikan kartu untuk diisi ortu di rumah yang nanti dikumpulkan oleh orang tua. Berikut ini adalah contoh kartu hafalan yang digunakan ada perkata tajwid, arti, dan i'rob untuk level selanjunya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan diatas dapat dapat disimpulkan untuk meningkatkan kualitas hafalan maka perlu alat bantu yang mampu dengan cepat, mudah dan murah serta menyenangkan salah satu cara adalah dengan menggunakan flashcard dengan rancangan tertentu yang sesuai dengan standar meningkatkan multiple intelegensi yaitu dengan mengkombinasikan permainan tradisional untuk meningkatkan EQ sedangkan

permainan dengan teknologi meningkatkan IQ dan pembelajaran talqi dengan guru meningkatkan SQ. Jadi ketika menggabungkan semua diharapkan mampu meningkatkan kualitas dari penghafal dan mampu juga untuk memahami arti dan diterapkan dalam sehari-hari.

Saran dalam penelitian ini yakni perlu dilakukan kajian lebih lanjut dalam memperkaya hasil penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari dalam penyusunan jurnal ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Pimpinan STAI Nida El Adabi, yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
2. Ketua LPPM STAI Nida El Adabi yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Armstrong, T. (2009). *Multiple Intelligences In The Classroom*. Virginia: ASCD.
- Chadijah, S. (2017). Kebanggaan Terhadap Bahasa Indonesia (Language Pride) di Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indo*, 11, 121.
- Chadijah, S. (2022). Interferensi bahasa dalam komunikasi massa Dedi Mulyadi di channel youtube Kang Dedi Mulyadi. *Jurnal Bisnis*, 10(1), 140–152.
- Chadijah, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 125–137.
- Fitria, N. (2020). Analisis Faktor-Faktor Terhadap Pengambilan Keputusan Calon Mahasiswa Untuk Memilih Jurusan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(2), 120–127.
- Fitria, N. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239–2252.
- Hanafiah, H. (2022). Implementation Of Character Strengthening In Boarding School Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(2), 49–54.
- Haris, I. (2023). Pengenalan Teknis Penggunaan Software Turnitin Dan Mendeley Dekstop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 172–178.
- Hoerudin, C. W. (2023). E-Learning as A Learning Media Innovation Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 579–594.
- Irwansyah, R. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Widina Bhakti Persada.

- Jasmine, J. (2012). *Metode Mengajar Multiple Intelligences*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Kartika, I. (2018). The Relationship Between Jigsaw Cooperative Learning Method And Parents Attention With English Learning Achievement Student In Public Junior High School 4 Bogor. *2 Nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*., 2(2), 313–320.
- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). Manajemen Kurikulum Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 81–94.
- Kartika, I. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 147–160.
- Mardizal, J. (2023). Model Kepemimpinan Transformational, Visioner dan Authentic Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Era 4.0. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 2994–3003.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mayasari, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 47–59.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan Media Kartu (Flash Card) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi Bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 143–153.
- Munif Chatib. (2013). *Sekolahnya Manusia, Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*. Bandung: Kaifa.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Riyanti, A. (2022). *Strategi pembelajaran bahasa Indonesia*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Ropitasari, A. (2023). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mewujudkan Karakter Religius Pada Peserta Didik. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12, 1–14.
- Saepudin, S. (2019). The Effect of Work Ethic on The Professional Competences of

- University Lecturers at Jakarta of Indonesia. *First International Conference on Administration Science (ICAS 2019)*, 327–332.
- Saepudin, S. (2020). Manajemen kompetensi dosen berbasis Islam dalam mewujudkan perguruan tinggi bermutu. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 089–101.
- Saepudin, S. (2021). Improving the Ability to Understand the Quran Reading through the Application of the Mind Map Method during the Covid 19 Pandemic in Al-Qur'an Education Institutions Qurrota A'yun at Kutaraja Village, Maleber District, Kuningan Regency. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4(4), 14331–14338.
- Saepudin, S. (2022). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Dan Budaya Organisasi Terhadap Etos Kerja Dosen Perguruan Tinggi Islam Di LLDIKTI Wilayah IV Jawa Barat Indonesia. *Jurnal Fakultas Ilmu Keislaman Unisa Kuningan*, 3(3), 255–273.
- Supriani, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Surya, C. M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78–89.
- Tanjung, R. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(1), 42–52.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 9–16.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- Uswatiyah, W. (2023). Instilling religious character values in elementary school students through Islamic religious education learning. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(9), 100–107.
- Wahyuni, R. S. (2021). Analisis Penggunaan Campur Kode Komentar Warganet Dalam Media Sosial Facebook. *Jurnal Teknologika*, 11(2).
- Yaumi, M. (2012). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Dian Rakyat.