

GERAKAN LITERASI ASMAUL HUSNA BERBASIS PERMAINAN SCRUMBLE CARD PADA MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMIYAH

Mardianto

UIN Sumatera Utara, Medan

mardianto@uinsu.ac.id

Nirwana Anas

UIN Sumatera Utara, Medan

nirwanaanas@uinsu.ac.id

Raden Fadli Daulay

UIN Sumatera Utara, Medan

adlidaulay48@gmail.com

Barani Saragih

UIN Sumatera Utara, Medan

baranisaragih@gmail.com

Three Wulan Ramadhani

UIN Sumatera Utara, Medan

threewulan12@gmail.com

Abstract: Indonesia is ranked tenth from the bottom which is a low country in terms of literacy activities. Therefore, new innovations in literacy activities are needed, especially those that can be done simply but have a big impact. Literacy activities are activities carried out in the field of education, precisely in schools. The school literacy movement (GLS) refers to learning materials, such as moral aqidah subjects which discuss Asmaul Husna or the 99 names of Allah SWT. Many literacy activities regarding Asmaul Husna have been carried out but have had a less than optimal impact. Therefore, a new innovation is needed, such as combining the literacy movement with a game-based learning model. The results of this innovation will be known if it is not tested directly. Therefore, the researcher wanted to analyze how the Asmaul Husna literacy movement was combined with the scramble card game. The research method used is a descriptive method with a qualitative approach. The results obtained after the research revealed that the innovation of combining Asmaul Husna with the Scrumble Card game increased the enthusiasm of students to understand and indirectly combined it with their game of memorizing the 99 names of Asmaul Husna.

Keywords: Literacy, Asmaul Husna, Scramble Card

Pendahuluan

Suatu Negara dikatakan sebagai Negara maju apabila dapat memenuhi sejumlah persyaratan umum yang salah satunya tercermin dari tingkat pendidikannya. Tingkat pendidikan yang maju akan menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan mumpuni untuk membangun Negara dan mampu bersaing dengan Negara lain. Negara Indonesia sendiri membutuhkan SDM yang berkualitas untuk memajukan negara. Terdapat tiga aspek dalam memenuhi SDM yang berkualitas yakni literasi dasar, karakter, dan kompetensi. Dari ketiga aspek tersebut, hal yang paling penting untuk ditingkatkan adalah aspek literasi dasar Indonesia. Menurut Studi *Program for International Student Assessment (PISA)* yang diterbitkan pada tahun 2019 oleh *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* di situ Kemendiknas, Indonesia berada di peringkat ke 62 dari 70 negara. Dapat dikatakan bahwa Indonesia berada pada 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi yang rendah. Dari data tersebut, disimpulkan bahwa tingkat literasi masyarakat Indonesia yang masih rendah.

Keterampilan literasi terkait dengan kebutuhan membaca yang pada akhirnya mengarahkan siswa untuk memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif. Gerakan literasi dicapai dengan cara yang sederhana namun berdampak besar dimulai dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan di sekolah. Literasi adalah gerakan yang melatih siswa untuk memahami dan menunggunya secara cerdas, misalnya melalui membaca, melihat, mendengarkan, menulis, berbicara dan kegiatan lainnya. Tujuan dari gerakan literasi sekolah ini ialah menjadikan warga Negara melek untuk membaca. Apalagi memberikan masukan pada gerakan literasi khususnya yang dilakukan di sekolah yakni gerakan literasi sekolah pada dasarnya bertujuan untuk membuat peserta didik terlebih dahulu gemar membaca. Hal itu merupakan langkah yang paling utama dan memiliki banyak tantangan. Oleh karena itu, diperlukannya kreatifitas sekolah maupun guru dalam menggalakkan gerakan literasi ini.¹

Salah satu cara dalam memotivasi peserta didik untuk ikut kegiatan ini, pihak sekolah harus memikirkan bagaimana model pembelajaran yang cocok untuk gerakan literasi. Modelnya pembelajaran salah satu merupakan kerangka kerja disusun menjadi pola tertentu dan dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Salah satu contoh diantara model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan literasi ialah model pembelajaran yang bernama *scramble*. Model pembelajaran *scramble* ini merupakan model pembelajaran yang *kooperatif* atau salah satu bentuk model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Model pembelajaran *scramble* ini adalah model pembelajaran berupa permainan acak kata, kalimat, dan pidato atau petikan yang dilakukan secara berkelompok yang disusun sesuai dengan materi yang diberikan. Bentuk model pembelajaran ini adalah bentuk post yang terdiri dari angket dan lembar jawaban. Model pembelajaran ini lebih tepat diterapkan setelah pengiriman dokumen selesai. Jadi gunakan model ini sebagai latihan bagi siswa untuk memahami materi yang diajarkan.

Gerakan literasi sekolah yang mengadopsi model pembelajaran *scramble* ini dipadukan dengan pemahaman materi dengan bentuk permainan yang disebut dengan nama permainan *Scramble Card*. Materi pembelajaran yang dilakukan ialah materi tentang *Asmaul Husna* sering disebut dengan nama-nama Allah SWT yang indah. *Asmaul Husna* berisi nama-nama Allah

¹ M. H. Hidayat, I. A. Basuki, and S. Akbar, "Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 6 (2018): 810–17.



SWT yang berjumlah 99 nama Allah SWT. Biasanya metode pembelajaran materi *Al-Asmaul Husna* dilakukan lewat bernyanyi yang kebanyakan berhasil membuat siswa mengingat tetapi tidak memahami arti dari nama-nama Allah, ditambah kebanyakan dari yang sudah berhasil menghafal lama kelamaan akan mudah untuk melupakan. Selain persoalan tersebut, sebagian besar peserta didik sampai saat ini tidak hafal dan memahami arti dari nama-nama Allah SWT. Beberapa persoalan diatas, dibuatnya motivasi baru dengan mengubah cara menghafat *Asmaul Husna* dengan metode bernyanyi ke model pembelajaran permainan *scrumble card*.

Model pembelajaran ini tidak hanya membantu proses pembelajaran tetapi juga dapat mendukung gerakan literasi di sekolah. Pada umumnya pembelajaran materi *Asmaul Husna* ini diberikan kepada peserta didik di satuan pendidikan sekolah dasar terkhusus mata pelajaran Akidah Akhlak. Jadi agar sesuai kepada materi pembelajaran, gerakan literasi juga ditujukan kepada peserta didik di satuan pendidikan sekolah dasar khususnya di Sekolah MIS Al-Islamiah yang sebagian besar telah mempelajari nama-nama Allah SWT. Dengan adanya gerakan literasi sekolah berbasis permainan *scrumble card* diharapkan peserta didik termotivasi dalam belajar khususnya membaca dan memahami bacaan yang dilakukan dengan model belajar sambil bermain. Desain penelitian yang peneliti gunakan di sini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan adanya pendekatan kualitatif. Terpilihnya pendekatan ini dikarenakan adanya kesesuaian antara data teliti dengan ciri-ciri penelitian kualitatif. Adapun penjelasan mengenai penelitian kualitatif merupakan penggambaran suatu kondisi dimana teori tersebut dijelaskan dalam bentuk verbal.

Penelitian ini mengambil data dari pola aktivitas literasi berbasis permainan kartu yang umumnya disebut dengan permainan *scrumble card*. Pola aktivitas ini dilakukan di sekolah. Adapun sumber data yang diambil saat kegiatan permainan ini dilakukan dengan melibatkan warga madrasah yakni guru sebagai pemandu permainan serta pendamping peserta didik. Selain guru, juga terdapat sumber utama yakni peserta didik.

Penelitian menggunakan analisis data yang dilakukan secara bertahap. Tahap pertama, reduksi data yakni penelitian ini menganalisis data dari hasil wawancara, dokumentasi, serta observasi. Tahap kedua, penyajian data yakni pola aktivitas ini dijelaskan dengan bentuk deskriptif agar diperolehnya gambaran yang jelas dan sistematis. Tahap ketiga, verifikasi data yakni hasil dari penelitian ini nantinya akan dilakukan penarikan kesimpulan disajikan dengan bukti yang dapat dipercaya dan konsisten

Gerakan Literasi Sekolah dan Asmaul Husna

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan kegiatan literasi sekolah yang melibatkan seluruh warga sekolah dan pemangku kepentingan, termasuk orang tua dan masyarakat sekitar. Membaca dan menulis dalam konsep GLS adalah kemampuan siswa untuk mendekati, memahami, dan secara cerdas menggunakan sesuatu dalam berbagai aktivitas, yaitu membaca, melihat, mendengarkan, menulis dan berbicara. Tahap awal GLS ini adalah memperkenalkan kegiatan-kegiatan tentang literasi yang nantinya akan menjadi kebiasaan peserta didik untuk selalu melakukan gerakan literasi pada ruang lingkup sekolah. Gerakan Literasi dapat guru kolaborasikan dengan kegiatan pembelajaran. Jadi GLS ini tetap selalu berhubungan dengan proses belajar dan mengajar.



Tujuan GLS ini sendiri secara umum adalah menjadikan seluruh warga sekolah, khususnya siswa, warga Negara melek huruf dan pembelajaran sepanjang hayat. Tujuan GLS khususnya adalah untuk mengembangkan budaya literasi di sekolah, meningkatkan jumlah siswa yang melek atau sadar akan manfaat kegiatan literasi, menjadikan sekolah sebagai tempat yang menyenangkan dan belajar, menjadi kesinambungan pembelajaran dengan ketersediaan banyak buku bacaan. Target pencapaian dari pelaksanaan kegiatan literasi sekolah ini adalah untuk memotivasi warga sekolah akan pentingnya belajar dan mencari ilmu pengetahuan, menimbulkan sikap empati, peduli, dan menghargai kesesama antar warga sekolah, meningkatkan kemampuan berkomunikasi yang berguna dalam lingkungan sosialnya, serta dapat mendemonstrasikan manfaat gerakan ini kepada warga madrasah maupun di luar madrasah.²

Budaya gerakan literasi di sekolah dapat dicapai dengan gerakan literasi, yaitu memiliki pengetahuan dan keterampilan membaca, menulis, meneliti, menanya, mengolah dan memahami informasi guna menganalisis dan menginterpretasikan informasi. Pengetahuan dan potensinya, berpartisipasi dalam lingkungan social. Literasi digital adalah seperangkat pengetahuan dan keterampilan untuk memperoleh, menggunakan, mengkomunikasikan, menafsirkan berbagai symbol dan menganalisis informasi yang ditampilkan dalam bentuk grafik, tabel, dan bentuk lainnya. Sastra ilmiah adalah pengetahuan ilmiah dan keterampilan mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, dan menjelaskan fenomena ilmiah dan hal-hal lain.

Literasi Digital adalah pengetahuan dan keterampilan menggunakan media digital atau komunikasi dan alat lainnya. Literasi keuangan adalah pengetahuan tentang keterampilan yang menerapkan pemahaman konsep dan resiko, keterampilan, dinamika, dan pemahaman untuk membuat keputusan yang tepat. Literasi budaya dan kewarganegaraan adalah pengetahuan dan keterampilan untuk memahami dan bertindak atas budaya Indonesia seperti identitas nasional dan kewarganegaraan, yang berarti pengetahuan dan keterampilan untuk memahami hak dan kewajiban sebagai warga Negara.³

Tahapan-tahapan dalam pelaksanaan GLS, *pertama* adalah penumbuhan minat baca peserta didik, pada tahap ini disebut dengan tahap pembiasaan. *Kedua*, meningkatkan kemampuan literasi melalui kegiatan menanggapi, pada tahap ini disebut dengan tahap pengembangan. *Ketiga*, meningkatkan kemampuan literasi dengan menggunakan strategi membaca, pada tahap ini disebut dengan tahap pembelajaran.

Asmaul Husna adalah nama-nama Allah yang terbaik dan terbesar yang hanya dimiliki oleh Allah SWT saja. Asmaul Husna terdiri dari kata *Al-Asma*, bentuk jamak dari kata *Al-Ism* yang biasanya berarti "nama". Berasal dari kata *Assamu* yang berarti ketinggian, *Assimah* yang berarti tanda. Nama adalah tanda yang harus didukung sekaligus. Kata *Al-Husna* berasal dari kata jamak *mu'annas* dari kata *ahsan* yang berarti terbaik. Asmaul Husna adalah nama yang dikaitkan dengan kebesaran Allah SWT. Allah SWT memiliki nama-nama indah yang dapat digunakan manusia untuk memohon perlindungan dan pertolongan. Asmaul Husna adalah mediator untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT dan juga mediator untuk berdoa.

² Utama Dewi Faizah and dkk, *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di SD*, Kemendikbud, 2013.

³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2017): 1689–99.



Secara tidak langsung menunjukkan titik sentral optimisme manusia dalam mengharapkan sesuatu yang baik.⁴

Makna yang terkandung dalam *Asmaul Husna* memberikan nilai tambah bagi pencerahan diri seseorang. Dalam Islam mengetahui, memahamim dan meyakini nama-nama Allah dan sifat-sifatNya menempati kedudukan yang sangat tinggi. Seseorang tidak dapat sepenuhnya menyembah Tuhan sampai dia benar-benar mengetahui dan percaya akan nama dan sifat-sifatNya. Dalam Q.S. Al-A'raf ayat 180, Allah SWT menjelaskan dan memerintahkan manusia bahwa Dia memiliki nama-nama yang mulia atau *Asmaul Husna*, dan manusia harus menggunakan ini sebagai sarana untuk berdoa kepadaNya.

وَلِلَّهِ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ فَادْعُوهُ بِهَا ۚ وَذُرُوا الَّذِينَ يُؤْتُونَ فِي أَسْمَائِهِ سِجْرًا ۚ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ١٨٠

Artinya: “Hanya milik Allah *asmaa-ul husna*, maka berdoalah Dia mengucapkan *asmaa-ul husna* dan tinggalkan orang-orang yang menyimpang dari kebenaran dengan (menyebut) namaNya. Kelak mereka akan mendapat balasan atas apa yang telah mereka kerjakan sebelumnya”.

Asmaul husna merupakan penghubung atau wasilah yang Allah SWT turunkan untuk setiap manusia agar dengan wasilah tersebut mereka mendapatkan kebahagiaan di dunia ataupun di akhirat. Berbagai kemudahan Allah SWT janjikan bagi mereka yang bersedia menggunakan *asmaul husna* sebagai media untuk mendekatiNya. Dengan *asmaul husna* manusia akan mendapatkan kembali aliran positif ke dalam sisi rohani sehingga mereka memperoleh ketenangan, kedamaian yang pada akhirnya akan melahirkan kebahagiaan dalam hidup selain itu dengan adanya ketenangan dan kedamaian dalam hati setiap manusia maka mereka akan mampu meningkatkan daya konsentrasi. Maka tidak heran jika banyak amalan ibadah yang baik seringkali diawali dengan membaca *Asmaul Husna*. Ada banyak fadhilah (keuntungan) yang akan didapat jika orang ingin membaca secara istiqomah atau bahkan menghafal dan berdoa. Menggunakan *asmaul husna*. Ketika meminta sesuatu kepadaNya dengan *Asmaul Husna*.⁵ Nama Allah SWT yang disebut *Asmaul Husna* adalah sebagai berikut:

No.	Asmaul husna	Arti
1	الرحمن	Maha pengasih
2	الرحيم	Maha penyayang
3	الملك	Maha merajai
4	القدوس	Maha suci
5	السلام	Maha memberi kesejahteraan
6	المؤمن	Maha memberi keamanan
7	المهيمن	Maha mengatur
8	العزیز	Maha perkasa
9	الجبّار	Maha memiliki mutlak kegagahan
10	المتكبر	Maha megah
11	الخالق	Maha pencipta
12	البرئ	Maha melepaskan
13	المصور	Maha membentuk rupa
14	الغفار	Maha pengampun

⁴ Abd Rahman, “Memahami Esensi *Asmaul Husna* Dalam Alqur’an,” *Jurnal Adabiyah* 11, no. 2 (2011): 150–65.

⁵ Syaifur Rohman, “Pembiasaan Membaca *Asmaul Husna* Untuk Menjaga Potensi Aqidah Pada Anak,” *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2020): 117–38.



15	القهار	Maha memaksa
16	الوهاب	Maha memberi karunia
17	الرزاق	Maha memberi rezeki
18	الفتاح	Maha pembuka rahmat
19	العليم	Maha mengetahui
20	القابض	Maha menyempitkan
21	الباسط	Maha melapangkan
22	الخافض	Maha merendahkan
23	الرافع	Maha meninggikan
24	المعز	Maha memuliakan
25	المدل	Maha menghinakan
26	السميع	Maha mendengar
27	البصير	Maha melihat
28	الحكم	Maha menetapkan
29	العدل	Maha adil
30	اللطيف	Maha lembut
31	الخبير	Maha mengenal
32	الحليم	Maha penyantun
33	العظيم	Maha agung
34	الغفور	Maha pemberi ampunan
35	الشكور	Maha memberi ampunan
36	العلي	Maha tinggi
37	الكبير	Maha besar
38	الحفيظ	Maha memelihara
39	المقيت	Maha memberi kecukupan
40	الحسيب	Maha membuat perhitungan
41	الجليل	Maha luhur
42	الكريم	Maha pemuran
43	الرقيب	Maha mengawasi
44	المجيب	Maha mengabulkan
45	الواسع	maha luas
46	الحكيم	Maha bijaksana
47	الودود	Maha mengasihi
48	المجيد	Maha mulia
49	الباعث	Maha membangkitkan
50	الشهيد	Maha menyaksikan
51	الحق	Maha benar
52	الوكيل	Maha memelihara
53	القوي	Maha kuat
54	المتين	Maha kokoh
55	الولي	Maha melindungi
56	الحميد	Maha terpuji
57	المحصي	Maha menghitung
58	المبدئ	Maha memulai
59	المعيد	Maha memamatkan
60	الحي	Maha hidup
61	القيوم	Maha mandiri
62	الواجد	Maha penemu



63	الماجد	Maha kemuliaan dan keluasaan
64	الواحد	Maha tunggal
65	الاحد	Maha esa
66	الصمد	Maha dibutuhkan
67	القادر	Maha menentukan
68	المقتدر	Maha berkuasa
69	المقدم	Maha mendahulukan
70	المعيد	Maha mengembalikan kehidupan
71	المحيي	Maha menghidupkan
72	المؤخر	Maha mengakhirkan
73	الاول	Maha awal
74	الآخر	Maha akhir
75	الظاهر	Maha nyata
76	الباطن	Maha ghoib
77	الوالي	Maha memerintah
78	المتعالى	Maha tinggi
79	البر	Maha menderma
80	التواب	Maha menerima tobat
81	المنتقم	Maha pemberi balasan
82	العفو	Maha pemaaf
83	الرؤف	Maha pengasuh
84	مالك الملك	Maha penguasaan kerajaan
85	ذوالجلال والاكرام	Maha pemilik kerajaan
86	المقسط	Maha pemberi keadilan
87	الجامع	Maha mengumpulkan
88	الغني	Maha kaya
89	المغني	Maha pemberi kekayaan
90	المانع	Maha mencegah
91	الضار	Maha penimpa kemudharatan
92	النافع	Maha memberi manfaat
93	النور	Maha bercahaya
94	الهادي	Maha pemberi petunjuk
95	البيدع	Maha pencipta
96	الباقى	Maha kekal
97	الوارث	Maha pewaris
98	الرشيد	Maha pandai
99	الصبور	Maha sabar

<https://kumparan.com/berita-terkini/tulisan-arab-asmaul-husna-dan-artinya-yang-lengkap-untuk-diamalkan-1v56FAZsUQv/1>

Scramble Card

Model Pembelajaran Kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran berkelompok. Bentuk pembelajaran kooperatif yang dikatakan oleh Abdul Majid yakni peserta didik dalam pembelajaran dilakukan secara berkelompok baik itu kelompok skala besar maupun skala kecil. Berbeda dengan penjelasan oleh Aris Shoimin yang mengatakan dalam dua penjelasan yakni pertama, model ini mengajak peserta didik untuk berfikir agar dapat menemukan jawaban yang sesuai dengan penyajian permasalahan atau pertanyaan



yang bentuknya menggunakan lembaran-lembaran kertas yang telah disediakan. Kedua, model pembelajaran ini berbentuk latihan soal yang dijawab sesuai kelompok yang diperlukan adanya kerja sama antar tim baik dalam membantu menyelesaikan masalah ataupun saling berfikir kritis. Dampak baik nya sendiri setelah melakukan Kerjasama adalah permasalahan mudah diselesaikan dan hasilnya juga maksimal. Penggabungan kosa kata maupun kalimat yang bertujuan memberikan pelatihan pengembangan dan menambah kosakata merupakan metode pembelajaran *scramble*. Didalam Metode permainan ini diharapkan bisa memacu adrenalin siswa dalam pelajaran membaca pemahaman bahasa”.⁶

Secara garis lurus dari beberapa pendapat yang diungkapkan bahwa model pembelajaran *scramble* adalah pembelajaran berbasis permainan berbentuk latihan soal dengan teknik bermain kelompok yang umumnya menggabungkan beberapa kata, kalimat, dan wacana acak menjadi kesatuan agar dapat dipahami arti maupun maknanya.⁷ Model pembelajaran *scramble* memiliki beberapa sifat yang menurut Aris Sihoimin dibagi ke beberapa bentuk sebagai berikut:

- a. *Scramble* Kata, yaitu ketentuan permainan yang mengharuskan pesertanya menyusun huruf yang diacak sampai akhirnya membentuk satu kata yang bermakna. Contohnya: wsais=siswa, tipsrberesa=prestasi
- b. *Scramble* Kalimat merupakan ketentuan permainan yang pesertanya mengharuskan menyusun kalimat per kalimat yang diacak sampai akhirnya kalimat tersebut dapat bermakna, logis, dan tepat.
Contohnya: sampah-kertas-dari-daur-terbuat-ulang-buku-yang = buku yang terbuat dari kertas daur ulang sampah
- c. *Scramble* Wacana ketentuan *game* yang lebih kompleks lagi dibandingkan jenis satu dan dua yakni kalimat-kalimat yang diacak disusun membentuk satu wacana atau paragraph yang makna perkalimat saling berhubungan maknanya serta bersifat logis.

Pembelajaran *scramble* melatih peserta didik untuk berfikir kritis, kreatif yang dimulai dengan penyusunan kata, kalimat, serta wacana yang kemungkinan akan lebih baik maknanya dibandingkan aslinya. Materi bahasa pada umumnya yang sering menggunakan metode ini.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki langkah-langkah atau prosedur. Begitu pula dengan model pembelajaran *scramble* ini yang juga memiliki acuan peraturan yang harus diikuti oleh pengguna model⁸. Langkah-langkah yang tersajikan tidak bersifat tetap. Jadi langkahnya sendiri harus disesuaikan dengan kondisi guru, situasi tempat, dan lainnya. Meskipun dibebaskan memilih prosedur tetapi tidak boleh meninggalkan ciri khas permainan ini yaitu kata, huruf, maupun wacana yang diacak yang kemudian peserta

⁶ Naniek Kusumawati, “Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun,” *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 4, no. 1 (2019): 87–100, <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.66>.

⁷ Metta Ariyanto, “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble,” *Profesi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2018): 133, <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>.

⁸ Febriana; Sukarno; Soegiyanto; Dwi, “Penerapan Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 2016.



mencocokkan sesuai dengan pertanyaan. Prosedur model pembelajaran scramble dibagi menjadi empat tata cara sebagai berikut:

- a. Hal yang paling utama dilakukan adalah, peran seorang guru yang menyediakan materi apa yang akan disajikan ke dalam permainan
- b. Setelah tahap pertama selesai maka guru menyajikan materi tersebut kedalam dua jenis kartu yakni soal latihan diletak di kartu pertanyaan sedangkan kartu jawaban diletak di kartu jawaban.
- c. Di tahap ketiga guru mengacak kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang nantinya peserta didik berdasarkan kelompok-kelompok menyusun kartu tersebut agar dapat dibaca untuk diambil maknanya serta bersifat logis
- d. Seluruh siswa diwajibkan untuk bisa menyusun kata, kalimat, serta wacana dengan benar dan tepat sesuai dengan waktu yang disediakan.
- e. Setelah ditentukan satu pemenang maka permainan berakhir dan seluruh kartu yang dibagikan harus dikembalikan kembali kepada guru

Model pembelajaran *scrumble* bukan model pembelajaran yang sempurna, oleh karena itu model ini memiliki beberapa kelebihan serta kelemahan⁹. Adapun kelebihan akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Dikarenakan permainan kelompok maka permainan ini akan memupuk rasa solidaritas baik dalam rasa maupun tujuan yang sama.
- b. Pembelajaran yang dipadukan dengan bermain secara tidak sadar akan menarik peserta didik untuk berfikir kritis, belajar sambil bermain tanpa harus ada rasa keterpaksaan.
- c. Pada dasarnya permainan yang menarik tidak akan dilupakan oleh peserta didik jadi pesan dan kesan akan tersampaikan dan bertahan lama di benak peserta didik.
- d. Persaingan dalam permainan ini memicu skiap bersaing antara kelompok

Sedangkan kelemahan model pembelajaran scramble akan dijelaskan per poin sebagai berikut:

- a. Keluar dari kebiasaan pembelajaran merupakan hal yang tersulit oleh karena itu dibutuhkannya usaha lebih, oleh karenanya seorang pendidik dituntut agar selalu berinovasi dan berfikir kreatif.
- b. Waktu saat permainan dimulai sampai selesai sangat lama, ditambah dengan mengatur peserta didik agar tertib juga memakan waktu
- c. Menimbulkan kebisingan-kebisingan yang tidak terkontrol lagi yang terkadang dapat mengganggu yan lainnya.

Pola Kegiatan Literasi Asmaul Husna di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah

Pola kegiatan literasi Asmaul Husna yang biasanya dilakukan di madrasah Ibtidaiyah hanya sebatas kegiatan literasi yang telah umum dilakukan yakni pola pertama adalah membaca dan menulis. Kegiatan membaca dilakukan sebelum memasuki waktu sholat dhuha. Peserta didik diberi buku pedoman yang berisi nama-nama dari Allah SWT beserta

⁹ Kusumawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun."



dengan tulisan Arabnya dan terjemahannya. Waktu yang diberikan kepada peserta didik sebanyak 30 menit hanya untuk membaca 99 nama Allah SWT. Dilanjutkan dengan pola yang kedua yakni memahami. Setelah diberi waktu untuk membaca, peserta didik diwajibkan untuk memahami nama-nama Allah SWT. Setelah menyelesaikan tahap kedua, pola selanjutnya adalah penghafalan. Peserta didik diwajibkan untuk menghafal nama-nama tersebut dengan prosedur sepuluh nama terlebih dahulu bagi kelas atas yakni kelas empat, lima dan enam sedangkan untuk kelas bawah hanya menghafal lima nama Allah. Penghafalan tersebut ditargetkan untuk sehari pembelajaran. Dalam pola penghafalan ini disertai dengan metode penghafalan yakni menggunakan metode bernyanyi. Lagu yang sering didengarkan ke peserta didik oleh guru dengan menggunakan *speaker portable* pada waktu pagi yakni nyanyian Asmaul Husna yang sudah umum didengarkan. Hal ini membantu peserta didik lebih mudah memahami maupun secara tidak langsung dapat lebih mudah menghafalnya. Pola terakhir yakni pola pengujian yang dilakukan oleh guru saat anak-anak dibariskan setelah bel masuk datang. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengulang kembali hafalan Asmaul Husna. Pengujian ini dibagi menjadi dua berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik yakni dikelas atas dan kelas bawah. Setelah seluruh pola literasi yang menghabiskan sekitar 60 menit maka berakhirlah kegiatan literasi Asmaul Husna dan dilanjutkan dengan belajar sesuai jam mata pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka di sini peneliti mengambil kesimpulan bahwa pola kegiatan literasi Asmaul Husna di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah dilakukan dengan empat pola yakni membaca, memahami, menghafal, dan terakhir pengujian. Seluruh kegiatan literasi tersebut dilakukan selama 60 menit. Menurut peneliti terdapat kelemahan dalam kegiatan ini yakni dengan waktu yang sesingkat itu, peneliti beranggapan waktunya tergolong sangat singkat. Pertama, bagi peserta didik yang mudah memahami dan menghafal dengan waktu sesingkat itu maka mereka akan lebih cepat tetapi jika pada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami dan menghafal maka butuh waktu lebih untuk menyelesaikannya. Kedua, pengujian yang dilakukan hanya mengetahui kemampuan peserta didik tentang hafalan Asmaul Husna secara keseluruhan sedangkan untuk pribadi sendiri tidak bisa dipantau oleh guru. Ketiga, pada saat proses membaca dari hasil observasi hanya beberapa guru yang berbaur untuk menemani peserta didik belajar.

Pola Kegiatan Literasi Berbasis Permainan *Scrumble Card* di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah

Scrumble Card merupakan permainan *card* yang tersusun dari beberapa kartu pertanyaan serta *card* jawaban dengan masing-masing kartu memiliki warna yang berbeda. Permainan ini terdiri dari dua orang atau kelompok yang masing-masing kelompok mendapatkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Cara bermainnya dimana setiap orang atau kelompok berlomba-lomba untuk mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawabannya. Jika bermain secara kelompok secara manual dimainkan secara bergilir perkelompok. Jadi siapa yang cepat mencocokkan yang dinyatakan sebagai pemenang. Pertanyaan dan jawaban akan disesuaikan dengan topik pembelajaran dalam hal ini khususnya pembelajaran akidah akhlak tentang Asmaul Husna. Peraturan permainan hanya satu yakni para pemain harus sudah fasih dalam membaca.



Pola kegiatan dalam permainan ini dilakukan menjadi dua pola kegiatan. *Pertama*, pencocokkan kartu jawaban yang disediakan guru dan kartu pertanyaan yang telah diberikan kepada peserta didik. Ilustrasi permainannya, guru menyediakan kartu pertanyaan yang berwarna orange diatas meja yang sudah berisikan nama-nama Asmaul Husna. Setelah itu, peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Aturan permainannya setiap kelompok diberikan kartu jawaban. Bagi kelompok satu diberi kartu jawaban berwarna hitam dan kelompok dua diberi kartu jawaban berwarna merah. Setiap kelompok diberikan waktu yang sama untuk mencocokkan kartu pertanyaan yang mereka pegang dengan kartu jawaban yang telah disediakan. Siapa kelompok yang tercepat menyelesaikan misi maka kelompok tersebut yang menjadi pemenangnya. Pola permainan pertama menghabiskan waktu sekitar 45 menit.

Kedua, pola kegiatan dilakukan perindividu yakni satu lawan satu dimana adanya persaingan pencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban tercepat. Pemegang kartu jawaban adalah seorang guru yang juga sebagai wasit yang menentukan peserta didik yang paling cepat menjawab dan pemegang kartu pertanyaan adalah peserta didik. Aturan permainannya sangat sederhana yakni peserta didik bersaing siapa yang tercepat mencocokkan kartu jawaban dan kartu pertanyaan dengan benar dan tepat. Bagi siswa bisa menjawab pertanyaan si paling cepat dan tepat akan diberikan poin dan yang memiliki poin tertinggi disebut sebagai pemenang dan mendapat julukan *Master Scramble Card*.

Dari analisis peneliti, kegiatan permainan *scrumble card* sangat menarik perhatian peserta didik. Banyak peserta didik yang berantusias untuk mengikuti permainan. Kegiatan permainan ini sangat membantu kegiatan literasi peserta didik yang lebih mudah mereka memahami serta mengingat nama-nama asmaul husna. Adapun kekurangan dalam permainan ini pada saat observasi yakni dikarenakan sangat antusiasnya mengakibatkan sulitnya mengatur peserta didik agar tetap tertib dan setelah menyelesaikan pola kegiatan literasi pertama menuju pola kedua, peserta didik merasa kelelahan dan perlu inisiatif guru untuk menyemangati mereka.

Kegiatan Literasi Asmaul Husna Berbasis Permainan *Scrumble Card* di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah

Kegiatan literasi Asmaul Husna yang sebelum dilakukan hanya dengan beberapa pola. Memiliki dampak yang baik tetapi pola tersebut mengakibatkan peserta didik kebosanan dan inisiatif untuk terus belajar khususnya mengenai tentang Asmaul Husna semakin berkurang. Dapat dibuktikan dengan observasi yang dilakukan peneliti. Adapun dampaknya kepada peserta didik banyak yang tidak memahami materi Asmaul Husna. Hal ini membuat kegiatan literasi belum berjalan secara maksimal.

Setelah melihat beberapa kekurangan tersebut, para guru membuat inovasi agar kegiatan literasi berjalan dengan menyenangkan yakni dengan membaurkan antara kegiatan literasi dengan kegiatan permainan *scrumble card*. Setelah dilakukan pengujian, kegiatan literasi berbasis permainan ini sangat membuat peserta didik berantusias. Dimana dampak dari pembauran ini, peserta didik tidak hanya sekedar dapat membaca tetapi mereka dapat memahami serta mengingat materi Asmaul Husna.

KESIMPULAN



Negara Indonesia merupakan sepuluh negara terbawah yang memiliki tingkat literasi yang rendah. Literasi terkait dengan persyaratan membaca, yang pada akhirnya akan memungkinkan siswa untuk memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif. Penempatan gerakan literasi yang dilakukan secara sederhana tetapi berdampak besar saat dilakukan di bidang pendidikan. Gerakan literasi pendidikan biasanya terjadi di sekolah, atau sering disebut dengan Gerakan Literasi Sekolah. Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan kegiatan literasi sekolah yang melibatkan seluruh warga sekolah dan pemangku kepentingan, termasuk orang tua dan masyarakat sekitar. Salah satu bentuk literasi disekolah yang sampai saat ini banyak orang yang belum berhasil memahami dan mengerti adalah tentang Asmaul Husna atau sering disebut dengan 99 nama-nama Allah SWT. Model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan literasi khususnya mengenai Asmaul Husna adalah model pembelajaran *scramble*. Model pembelajaran *scrumble* dipadukan dengan materi Asmaul Husna menimbulkan ide-ide terbaru. Kegiatan literasi Asmaul Husna berbasis permainan *scramble card* sangat menarik dan dapat meningkatkan antusias peserta didik yang sebelumnya kegiatan literasi Asmaul Husna hanya dilakukan dengan pola kegiatan umum saja yakni membaca, memahami, dan menghafal.

Daftar Pustaka

- Ariyanto, Metta. "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble." *Profesi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2018): 133. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>.
- Dwi, Febriana; Sukarno; Soegiyanto; "Penerapan Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 2016.
- Faizah, Utama Dewi, and dkk. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di SD*. Kemendikbud, 2013.
- Hidayat, M. H., I. A. Basuki, and S. Akbar. "Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 6 (2018): 810–17.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. "Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2017): 1689–99.
- Kusumawati, Naniek. "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun." *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 4, no. 1 (2019): 87–100. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.66>.
- Rahman, Abd. "Memahami Esensi Asmaul Husna Dalam Alqur'an." *Jurnal Adabiyah* 11, no. 2 (2011): 150–65.
- Rohman, Syaifur. "Pembiasaan Membaca Asmaul Husna Untuk Menjaga Potensi Aqidah Pada Anak." *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2020): 117–38.

