

KEMAHIRAN MENGHAFAZ SURAH MELALUI KAEDAH PERMAINAN

Saidah binti Haris @ Harith*
Muhammad Lukman bin Ibrahim (PhD)
Mustaffa bin Abdullah (PhD)
Mustapha Kamal bin Ahmad Kassim

Abstrak

Bidang hafazan al-Quran diterapkan di sekolah rendah bertujuan untuk meningkatkan kualiti dan kompetensi pelajar muslim dalam pembacaan al-Quran. Bagi tujuan meninjau tahap keberkesanan terhadap pelaksanaan bidang hafazan melalui kaedah permainan, satu kajian permulaan telah dilaksanakan ke atas seramai 6 orang pelajar yang mempunyai latar belakang demografi yang berbeza. Responden adalah terdiri daripada pelajar darjah 4 Wawasan di Sekolah Kebangsaan Institut Pendidikan Guru Malaysia, Perlis. Responden telah dipilih berdasarkan pencapaian lemah di dalam bidang hafazan. Instrumen kajian menggunakan ujian pra dan pasca, pemerhatian berstruktur dan soal selidik. Data dianalisis secara deskriptif menggunakan peratus dan min. Dapatan kajian menunjukkan peratus pelajar boleh menghafaz al-Quran sebelum kaedah permainan dalam bidang hafazan ialah 16 % berbanding selepas beberapa permainan seperti pelaksanaan permainan al-Quran Bergerak sebanyak 65%. Dapatan kajian kualitatif terhadap pemerhatian juga menyokong dapatan kajian kuantitatif ini. Hasil kajian membuktikan bahawa kaedah permainan al-Quran Bergerak berjaya meningkatkan peratus hafazan surah-surah al-Quran di kalangan pelajar darjah 4. Kajian ini memberi implikasi kepada kecemerlangan bidang hafazan pelajar dan peningkatan mata pelajaran Pendidikan Islam di sekolah.

Kata kunci: hafazan al-Quran, kaedah permainan, al-Quran

Abstract

The skill of Memorizing the Qur'an has been applied in primary schools with the aim of increasing the quality and competency of Muslim students in the Quranic recitation. This study seeks to investigate the effectiveness of using Permainan al-Quran Bergerak game in memorizing the Qur'an on a total of 6 students from different demographic backgrounds. The respondents are students from Year 4, Sekolah Kebangsaan Institut Pendidikan Guru Malaysia, Perlis. The respondents were selected based on their weak performance in memorizing the Qur'an for recitation. The instruments used in this study are the pre-test and post-test, structured observations and questionnaire. Data was analyzed descriptively using percentages and min. The findings show that the percentage of students who have been able to memorize the Qur'an before the implementation of Permainan al-Quran Bergerak was only 16% compared to the ability to memorize Qur'an after the implementation of Permainan al-Quran Bergerak which had increased to 65%. The data from the observations show similar results with the quantitative data. The findings reveal that Permainan al-Quran Bergerak has managed to increase the ability to memorize among the standard 4 students.

Key words: memorization of al-Quran, games al-Quran

*Email: saidah_harith@yahoo.com