

**Pemberdayaan Siswa Mts Al-Hikmah Janti Jogoroto  
Jombang Dalam Menghafal Juz Amma Melalui Permainan  
Copi Kara ( congklak pintar kartu acak )**

Safiil Maarif<sup>1</sup>, Esty Saraswati Nur Hartiningrum<sup>2</sup>, Syarifatul Ma'ulah<sup>3</sup>

Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang<sup>1,2,3</sup>

safiil\_m@yahoo.com, esti.saraswati88@gmail.com, syarifatul.m@gmail.com

---

**ABSTRAK**

Melalui permainan congklak sebagai media belajar, mempermudah menghafal dan pemahaman akan pentingnya mempelajari Juz Amma beserta makna yang terkandung di dalamnya. Kegiatan ini juga dapat sebagai nilai tambah dalam menumbuhkan generasi mendatang yang lebih berakhlak karena dapat menghafal dan menerapkan makna dalam Juz Amma, dan sebagai bentuk pelestarian kembali permainan tradisional congklak. Metode pelaksanaannya yakni setelah mempelajari ilmu tajwid dalam Al Qur'an dengan bacaan yang benar dan fasih, pengajar dapat mengkolaborasi permainan *Copi Kara* dalam pembelajarannya. Selanjutnya permainan akan di ajarkan kepada setiap kelompok peserta didik untuk saling mempraktekkan hafalan dalam setiap permainan. Melalui Program Pengabdian, pemanfaatan permainan *Copi Kara* pada siswa MTs Al-Hikmah Janti Jogoroto Jombang diharapkan dapat terealisasi. Program ini menggunakan metode yang rinci dan terjadwal mulai dari persiapan awal sampai dengan praktik pelaksanaan pembelajaran permainan *Copi Kara* Pada akhirnya, permainan *Copi Kara* diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa MTs Al-Hikmah Janti Jogoroto Jombang dalam menghafal Juz Amma dan memberikan pengetahuan baru tentang pemanfaatan budaya permainan congklak sebagai alat pembelajaran dalam menghafal Juz Amma. Kegiatan pengabdian ini telah dilakukan di MTs Al-Hikmah dan hasilnya hafalan juz amma semua siswa yang mengikuti kegiatan ini menjadi kembali lagi karena proses membangkitkan hafalannya diselingi dengan permainan congklak pintar kartu acak

**Kata Kunci :** *Juz 'Amma, Congklak, Kartu acak*

**ABSTRACT**

Through congklak games as a learning medium, it makes it easier to memorize and understand the importance of learning Juz Amma and the meanings contained therein. This activity can also be an added value in growing future generations who are more moral because they can memorize and apply the meaning in Juz Amma, and as a form of re-preservation of the traditional game of arrogance. The method of implementation is that after studying the knowledge of tajwid in the Qur'an with correct and fluent reading, the teacher can collaborate on the Copi Kara game in learning. Furthermore, the game will be taught to each group of students to practice memorizing each other in each game. Through the Community Service Program, it is hoped that the use of the Copi Kara game on MTs Al-Hikmah Janti Jogoroto Jombang students can be realized. This program uses detailed and scheduled methods starting from initial preparation to the practice of implementing the Copi Kara game. In the end, the Copi Kara game is expected to foster the interest of MTs Al-Hikmah Janti Jogoroto Jombang students in memorizing Juz Amma and providing new knowledge about the use of game culture. Congklak as a learning tool in memorizing Juz Amma. This service activity has been carried out at MTs Al-Hikmah and the result is the memorization of juz amma for all the students who take part in this activity back again because the process of awakening their memorization is interspersed with the game of clever random cards..

**Keyword :** *Juz 'Amma, Congklak, Random Card*

## PENDAHULUAN

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya inovasi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran. Pentingnya inovasi dalam pengelolaan pendidikan di maksudkan agar dapat membantu proses pendidikan dalam pencapaian tujuan pendidikan. Disamping itu, pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan-gagasan, sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan Negara

Indonesia adalah negara yang kaya akan keragaman budaya daerah yaitu segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal budi (pikiran) manusia dengan tujuan untuk mengolah tanah atau tempat tinggalnya, atau dapat pula diartikan segala usaha manusia untuk dapat melangsungkan dan mempertahankan hidupnya di dalam lingkungannya, budaya-budaya tersebut dapat berupa bangunan, tarian, permainan dan lain-lain. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki kebudayaan mereka sendiri, hal itu karena mereka memiliki cara hidup yang berbeda serta lingkungan alam yang berbeda pula.

Budaya tradisional di Indonesia sebenarnya lebih kreatif dan tidak bersifat meniru sebagai contoh, permainan tradisional yang dahulu cukup populer salah satunya adalah congklak atau dikenal juga dengan nama dakon, yaitu permainan tradisional menggunakan papan yang dinamakan *papan congklak*. Pada papan congklak terdapat 16 buah lubang yang terdiri atas 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan 2 lubang besar di kedua sisinya. Setiap 7 lubang kecil di sisi pemain dan lubang besar di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain. Pada permainan ini setiap lubang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Dalam permainan ini tertanam berbagai nilai kehidupan, diantaranya nilai 7 adalah jumlah hari dalam satu minggu. Jumlah biji yang ada pada lubang kecilpun sama. Artinya, tiap orang mempunyai jatah waktu yang sama dalam seminggu, yaitu 7 hari. Ketika biji diambil dari satu lubang, ia mengisi lubang yang lain, termasuk lubang induknya. Pelajaran dari fase ini adalah, tiap hari yang kita jalani, akan mempengaruhi hari-hari kita selanjutnya, dan juga hari-hari orang lain. Apa yang kita lakukan hari ini menentukan apa yang akan terjadi pada masa depan kita. Apa yang kita lakukan hari ini bisa jadi sangat bermakna pula bagi orang lain. Biji diambil, kemudian diambil lagi, juga berarti bahwa hidup itu harus memberi dan menerima.

Masalah yang terjadi pada umumnya kita kurang mempertahankan jati diri bangsa. Sebagai contoh sederhana, permainan tradisional di Indonesia mulai terabaikan, individual dan tidak mau tahu dengan budayanya sendiri adalah cerminan yang tampak saat ini. Salah satu contoh permainan anak jaman sekarang yang telah menggeser budaya lama, yakni anak yang lebih suka menyendiri dan memainkan game elektronik atau permainan modern. Bahkan terkadang mereka tidak mengenal permainan tradisional yang ada di daerahnya. Dalam agama Islam prinsip bela negara juga di terapkan, dengan membaca Al-Qur'an serta memahami maknanya seseorang akan sadar pentingnya menjaga budaya dan moral bangsa. Pada anak yang beragama Islam perlu di ajarkan sejak dini untuk membaca Al-Qur'an dan diharapkan dapat juga menghafal surat-surat pendek dalam Juz Amma, sebagai syarat kesempurnaan dalam melaksanakan sholat. Juz Amma adalah bagian dari Al-Qur'an yang terdapat pada Juz ke 30, yang terdiri dari surat singkat-singkat dengan bahasa yang indah. Uraian Juz Amma banyak sekali berkaitan dengan keniscayaan hari kemudian, bahkan gambaran tentang apa yang terjadi saat kiamat, surga

dan kenikmatannya serta neraka dan aneka siksaan, oleh sebab itu pada anak perlu diberikan sebuah pemahaman akan pentingnya mempelajari Juz Amma beserta makna yang terkandung di dalamnya. Seperti dalam hadits yang diriwayatkan oleh Ibnu Abbas “Orang yang tidak mempunyai hafalan Al Qur’an sedikit pun adalah seperti rumah kumuh yang mau runtuh (HR. Tirmidzi). Untuk memunculkan dan menguatkan niat anak untuk menghafal perlu ada arahan motivasi yang terus disampaikan kepada anak disetiap waktu dan keadaan.

MTs Al-Hikmah merupakan salah satu lembaga pendidikan swasta tingkat SLTP yang terletak di desa Janti Jogoroto. Siswa-siswi MTs Al-Hikmah berasal dari MI yang ada di sekitar desa Janti diantaranya MI Al-Hikmah Janti, MI Miftahul Ulum Mojokuripan, MI Baabussalam Tambar, MI di daerah Tejo, MI di daerah Brudu, MI di daerah Jogoloyo, bahkan ada juga siswa yang berasal dari SD. Berdasarkan pengalaman penulis selama menjadi guru MI dan MTs, Siswa-siswi yang dulu sekolah di MI biasanya digembleng dengan hafalan juz ‘amma. Ketika mereka masih MI, banyak dari mereka (siswa baru) yang sudah hafal juz ‘amma, tapi saat mereka sudah menjadi siswa MTs, banyak dari mereka yang hafalan juz ‘amma nya tidak lancar bahkan beberapa dari mereka ada sudah tidak hafal lagi.

Berdasarkan latar belakang dan fakta yang terjadi pada MTs Al-Hikmah Janti . Maka dibutuhkan sebuah upaya penulisan masyarakat dengan memberikan fasilitas atau perangkat belajar yang dapat memberdayakan siswa untuk mengembalikan hafalan Juz Amma mereka. Dalam kegiatan penulisan ini, penulis akan menggunakan permainan copi kara (congklak pintar kartu acak) untuk mengembalikan hafalan juz ‘amma siswa. Sehingga penulis mengajukan proposal kegiatan penulisan berjudul “Pemberdayaan Siswa MTs Al-Hikmah Janti Jogoroto Jombang Dalam Menghafal Juz Amma Melalui Permainan Copi Kara ( Congklak Pintar Kartu Acak.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 5 tahap yaitu (1) tahap persiapan; (2) tahap pelaksanaan; (3) tahap evaluasi; (4) tahap pendampingan dan (5) tahap pelaporan. Pada tahap persiapan, tim PKM menyiapkan segala sesuatu yang terkait dengan kegiatan pelatihan. Mulai dari survey lokasi, perijinan, sosialisasi, hingga penyusunan bahan pelatihan.

Pada tahap pelaksanaan, tim PKM mulai melakukan pelatihan menggunakan COPI KARA (Congklak Pintar Kartu Acak). Selanjutnya tahap evaluasi, ditahap ini tim PKM melakukan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan. Evaluasi dilakukan selama proses kegiatan berlangsung.

Setelah pelatihan menggunakan COPI KARA (Congklak Pintar Kartu Acak), selanjutnya dilakukan pendampingan siswa. Pendampingan dilakukan hingga siswa dapat mengembalikan lagi hafalan juz ‘amma dengan lancar. Tahap terakhir yaitu pelaporan. Tim PKM melaporkan semua kegiatan yang telah dilakukan kepada pihak penyelenggara

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan menyiapkan semua peralatan yang diperlukan yaitu congklak (dakon), dan kartu acak. Selain peralatan, pengabdian juga menyiapkan konsumsi untuk para peserta kegiatan. Setelah semua yang diperlukan telah siap, pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak mitra (Kepsek MTs Al-Hikmah) mengenai waktu

pelaksanaan kegiatan. Pihak mitra (Kepsek MTs Al-Hikmah) memberi waktu satu hari untuk melaksanakan kegiatan pengabdian yaitu hari Sabtu, 22 Agustus 2020 pukul 08.00-09.00 WIB. Berikut ini adalah foto-foto peserta kegiatan pengabdian:



Gambar 1: peserta kegiatan sedang memainkan



Gambar 1: peserta kegiatan sedang menghafalkan surat pendek yang ada di juz 'amma

Seiring pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, siswa MTs Al-Hikmah Janti khususnya umumnya yang semula malas membaca Juz Amma serta menghafalnya menjadi lebih semangat, dengan adanya permainan *Copi Kara (Congklak Pintar Kartu Acak)*. Siswa mulai termotivasi untuk berkompetisi untuk cepat menghafal Juz Amma, karena jika kurang cepat dalam menghafal siswa akan sering kalah dalam permainan serta tertinggal kelas menghafalnya dengan siswa yang lain. Kelas yang dimaksud adalah tahapan dalam menghafal Juz Amma yang digunakan untuk membedakan kemampuan menghafal dan banyaknya ayat pada surat-surat Juz Amma. Permainan *Copi Kara (Congklak Pintar Kartu Acak)* dapat menjadi cara baru untuk menghafal Juz Amma tanpa unsur memaksa karena dapat menumbuhkan minat belajar dan menghafal dengan bermain, dengan sendirinya siswa akan mengulang-ulang membaca dan menghafal Juz Amma seiring berjalannya permainan.

Dikenalnya kembali permainan tradisional congklak sebagai permainan anak yang unik, serta mudah dalam memainkan. Permainan congklak dapat mengasah kepekaan siswa terhadap lingkungannya maka *Copi Kara (Congklak Pintar Kartu Acak)* mudah diterima, dengan permainan ini siswa akan terpacu untuk belajar bersama teman-temannya sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa berinteraksi dengan orang lain. Berbeda dengan permainan modern yang ada saat ini permainan *Copi Kara (Congklak Pintar Kartu Acak)* memiliki banyak kelebihan beberapa diantaranya adalah merangsang siswa untuk dapat

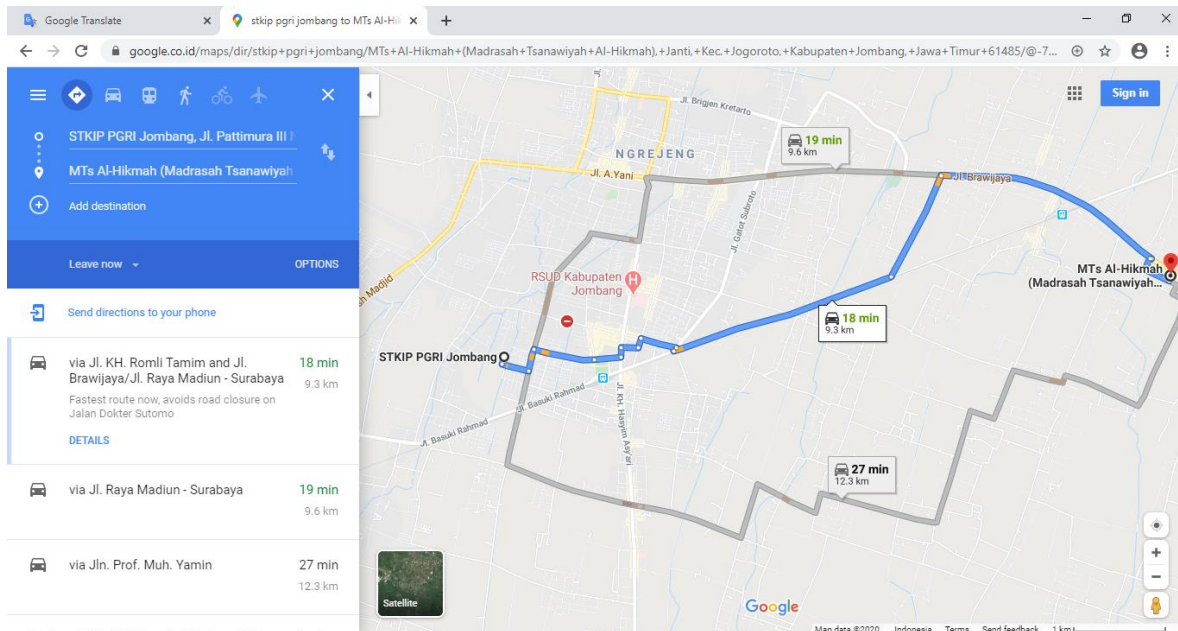
mengatur strategi memenangkan permainan, melestarikan permainan tradisional, menghafal Juz Amma dengan cara yang menyenangkan, serta siswa juga dapat mempelajari permainan yang sudah sejak dahulu di mainkan oleh masyarakat Indonesia bahkan dunia.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di MTs Al-Hikmah Janti Jogoroto Jombang sangat bermanfaat bagi Siswa. adapun manfaat dari kegiatan tersebut adalah siswa bisa mengembalikan lagi hafalan juz 'amma yang dulu pernah dihafalkan saat masih di MI (Madrasah Ibtidaiyah) dengan cara bermain COPI KARA (Congklak Pintar Kartu Acak).

Sebaiknya siswa-siswa lebih sering menghafal juz 'amma drumah walupun tidak menggunakan COPI KARA (Congklak Pintar Kartu Acak) agar hafalan juz 'amma nya tidak hilang.

## PETA LOKASI MITRA SASARAN



MTs Al-Hikmah berada di desa Janti Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang. MTs Al-Hikmah berjarak 9,3 KM dari STKIP PGRI Jombang. Berdasarkan penjelasan di Peta, untuk sampai ke MTs Al-Hikmah dari STKIP PGRI Jombang membutuhkan waktu lebih kurang 18 Menit melalui rute STKIP PGRI Jombang – Alun-alun Jombang – Jl. Gatot Subroto (KPU Jombang) – Jl. KH. Romly Tamim – Jl. Brawijaya Peterongan – Pasar Peterongan – Jl. Totok Kerot (fly over peterongan) – MTs Al-Hikmah.

## DAFTAR PUSTAKA

Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press

Ashari. 2012. *Panduan Rencana Pengajaran Tahfidz Juz 'Amma Metode "Khuluqiy"*.  
<http://asharilillah.blogspot.com/2012/draf-pqnduan-tahfidz-juz-amma-di-sd.html>. Diakses tanggal 15 Pebruari 2020.

*Pengertian Juz'amma*. <http://blogpaser.wordpress.com/2012/05/07/pengertian-juzamma.html>. Diakses tanggal 15 Pebruari 2020.

*Artikel Budaya Tradisional Indonesia*. <http://x-4-13-budayatradisionalIndonesia.blogspot.com/2013/05/pengertian-kebudayaan-adalah-kompleks.html>. Diakses tanggal 15 Pebruari 2020.

*artikel penjaskes permainan tradisional (congklak)*.  
<http://andasites.blogspot.com/2012/11/permainan-tradisional-congklak.html>. Diakses tanggal 15 Pebruari 2020.

*artikel penjaskes permainan tradisional (congklak)*.  
<http://andasites.blogspot.com/2012/11/permainan-tradisional-congklak.html>.

Diakses tanggal 15 Pebruari 2020. Dikti (2012). *Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat edisi IX*. Dirjen Dikti Jakarta