



Treasure Hunt Edukatif: Kartu Hafalan Al-Qur'an Hadits Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Khoiriyatus Sa'adah¹, Fu'ad Arif Noor²

¹RA Siti Khodijah, Karangrowo Wonosalam, Demak, Indonesia

²STPI Bina Insan Mulia, Yogyakarta, Indonesia

[¹khoiriyatus.saadah94@gmail.com](mailto:khoiriyatus.saadah94@gmail.com), [²fuad.arif.noor@gmail.com](mailto:fuad.arif.noor@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi metode *Treasure Hunt Edukatif* melalui media Kartu Hafalan Al-Qur'an Hadits dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa Raudhatul Athfal (RA) Siti Khodijah, Karangrowo Wonosalam, Demak. Kemampuan kognitif yang dimaksud meliputi kemampuan identifikasi visual-konsep, pengenalan nama surat dan hadits, memori jangka pendek, diskriminasi auditif, serta kerja sama kognitif dalam kelompok. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus intervensi yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas A2 RA Siti Khodijah yang dibimbing oleh Bunda Nur dan Bunda Khoir. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, dokumentasi, dan unjuk kerja langsung. Hasil menunjukkan bahwa *Treasure Hunt Edukatif* secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif anak RA pada seluruh indikator yang diukur setelah diterapkannya metode *Treasure Hunt Edukatif*. Permainan kartu yang mengintegrasikan eksplorasi fisik, kartu edukatif bergambar, kerja sama kelompok, dan media audio murottal terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan efektif bagi anak usia dini. Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi bermain aktif dengan media visual-auditif dapat menjadi strategi efektif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits di tingkat RA.

Kata Kunci: *Hafalan Al-Qur'an Hadits, kartu edukatif, kemampuan kognitif, raudhatul athfal, treasure hunt edukatif*

Abstract

This study aims to describe and analyze the implementation of the Treasure Hunt Edukatif method through Qur'anic and Hadith Memorization Cards to improve the cognitive abilities of students at RA Siti Khodijah, Karangrowo Wonosalam, Demak. The cognitive abilities examined included visual concept identification, recognition of surah and hadith names, short-term memory, auditory discrimination, and collaborative cognitive skills. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design with two intervention cycles conducted during the even semester of the 2025/2026 academic year. The subjects were 23 students from Class A2 at RA Siti Khodijah, guided by Bunda Nur and Bunda Khoir. Data were collected through participatory observation, documentation and direct performance assessment. The results indicate a significant and consistent improvement across all cognitive aspects measured after implementing of the Treasure Hunt Edukatif method. The card game, which integrates physical exploration, illustrated educational cards, group collaboration, and audio murottal media, was proven to be effective in creating enjoyable, meaningful, and impactful learning experiences for early childhood learners. This study affirms that the integration of active play with visual auditory media can serve as an effective strategy for Qur'anic and Hadith learning at the kindergarten level.

Keywords: *cognitive ability, educational cards, educative treasure hunt, Qur'anic Hadiths memorization, raudhatul athfal*

PENDAHULUAN

Di tengah derasnya arus konten digital yang merebut perhatian anak sejak usia dini, sebuah pertanyaan mendasar patut diajukan: apakah hafalan Al-Qur'an dan Hadits masih dapat menjadi pengalaman yang benar-benar dirindukan oleh anak, bukan sekadar kewajiban yang ditanggung? Pertanyaan ini bukan retorika semata, ia adalah tantangan nyata yang dihadapi jutaan guru Raudhatul Athfal (RA) di seluruh Indonesia setiap pagi ketika membuka kelas. Generasi Alpha yang lahir dalam ekosistem layar sentuh dan konten interaktif memiliki ambang stimulasi yang jauh lebih tinggi dari generasi sebelumnya, sehingga pendekatan hafalan yang monoton tidak lagi cukup untuk mempertahankan keterlibatan kognitif dan afektif mereka. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan terobosan pedagogis yang menjaga kesucian isi Al-Qur'an dan Hadits sekaligus mengemas pengalaman belajar dalam format yang benar-benar sesuai dengan dunia anak-anak, seperti metode *Treasure Hunt* Edukatif yang diusulkan di sini.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses hafalan Al-Qur'an dan Hadits di tingkat RA masih banyak menggunakan metode konvensional yang bersifat mengulang-ulang (*drill*) secara klasikal. Metode ini cenderung membuat anak bosan, kurang termotivasi, dan tidak memberikan pengalaman belajar yang bermakna, seperti terlihat dari kurangnya inisiatif anak untuk mengulang hafalan di luar kelas. Anak usia 4-6 tahun berada pada fase perkembangan di mana belajar paling efektif dilakukan melalui bermain, eksplorasi langsung, dan keterlibatan aktif multi-indra (Suyanto, 2021: 47). Kondisi ini menuntut inovasi dalam desain pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai keagamaan dengan pendekatan bermain yang menyenangkan.

RA Siti Khodijah Karangrowo Wonosalam Demak menghadapi tantangan tersebut secara nyata. Hasil pengamatan awal pada kelas A2 yang berjumlah 23 siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mengidentifikasi nama surat pendek dan hadits secara mandiri ketika dihadapkan pada pertanyaan atau stimulus visual. Kemampuan kognitif anak dalam aspek identifikasi, pengenalan, dan memori hafalan belum berkembang secara optimal. Kondisi ini mendorong peneliti dan guru kelas, Bunda Nur dan Bunda Khoir untuk merancang suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan kognitif anak sekaligus menjaga nuansa pembelajaran yang Islami dan menyenangkan (Wahyudi & Damayanti, 2021: 23).

Sejauh penelusuran penulis, belum ada penelitian yang mengintegrasikan permainan dengan pembelajaran hafalan Al Qur'an dan Hadits dalam konteks proses belajar mengajar di RA. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi gap tersebut dengan memunculkan konsep *treasure hunt* edukatif berupa Kartu hafalan Al Qur'an dan Hadits di RA Siti Khodijah.

Treasure Hunt Edukatif merupakan konsep pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa modalitas bermain secara sinergis: permainan fisik-motorik, eksplorasi lingkungan, penggunaan media edukatif, kerja sama kelompok, dan pemanfaatan teknologi sederhana seperti audio-visual. Konsep ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan kebermaknaan, keaktifan, dan keceriaan sebagaimana direkomendasikan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.

Kartu Hafalan Al-Qur'an Hadits yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media visual edukatif berbasis gambar yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Setiap kartu memuat gambar tematik yang merepresentasikan isi surat atau hadits tertentu secara konkret dan mudah dipahami. Kartu-kartu ini tidak hanya berfungsi sebagai medium hafalan, tetapi juga sebagai stimulus kognitif yang mendorong anak menghubungkan konsep abstrak dengan representasi visual yang konkret.

Inovasi dalam media pembelajaran Al-Qur'an untuk anak usia dini menjadi kebutuhan yang mendesak mengingat tantangan era digital yang dihadapi oleh generasi Alpha. Penelitian Kholis et al.(2023: 1782) juga menegaskan bahwa pendekatan bermain aktif secara signifikan meningkatkan kualitas hafalan surat pendek anak RA dibandingkan dengan metode konvensional. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang inovatif di lembaga RA.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan konsep dan implementasi *Treasure Hunt* Edukatif menggunakan Kartu Hafalan Al-Qur'an Hadits di kelas A2 RA Siti Khodijah; dan (2) menganalisis peningkatan kemampuan kognitif siswa setelah penerapan metode tersebut. Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi para pendidik RA dalam merancang pembelajaran hafalan yang inovatif, partisipatif, dan sesuai tahap perkembangan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) dengan desain model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat fase berulang: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Model ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang bersifat kolaboratif antara guru dan peneliti dalam upaya perbaikan praktik pembelajaran secara sistematis dan terukur di dalam kelas (Sugiyono, 2021: 43).

Penelitian dilaksanakan di RA Siti Khodijah, Desa Karangrowo, Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak, Jawa Tengah, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Februari hingga April 2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas A2 yang berjumlah 23 anak, terdiri dari 12 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki, dengan rentang usia 4–5 tahun. Guru kelas yang terlibat langsung dalam proses implementasi adalah Bunda Nur sebagai guru utama dan Bunda Khoir sebagai guru pendamping (Mulyasa, 2021: 87).

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Siklus pertama difokuskan pada pengenalan dan pembiasaan terhadap mekanisme permainan *Treasure Hunt Edukatif* dengan Kartu Hafalan. Siklus kedua meningkatkan tingkat tantangan dengan menambahkan elemen audio murottal melalui YouTube atau perangkat audio kelas. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok mencari kartu yang telah disembunyikan Bunda Nur dan Bunda Khoir di area kelas dan teras, lalu melaporkan setiap temuan sambil membacakan hafalan yang tertera (Abidin, 2021: 112).

Teknik pengumpulan data meliputi: (1) observasi partisipatif dengan lembar observasi terstruktur; (2) dokumentasi foto dan video; (3) unjuk kerja langsung yang merekam kemampuan hafalan siswa; dan (4) catatan lapangan naratif yang merekam dialog dan interaksi selama proses bermain. Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan lima indikator kemampuan kognitif dan divalidasi oleh satu akademisi PIAUD Bapak Dr. H. Fu'ad Arif Noor, S.Ag., M.Pd. Dosen dari Kampus STPI Bina Insan Mulia serta satu praktisi pendidikan RA Ibu Muayadah, S.PdI. yang merupakan Kepala RA Siti Khodijah. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan model interaktif Miles dan Huberman (Sugiyono, 2021: 246).

Kriteria keberhasilan ditetapkan apabila minimal 75% siswa mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada setiap indikator kemampuan kognitif yang diukur. Apabila target ini belum tercapai pada siklus pertama, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan desain pembelajaran berdasarkan hasil refleksi bersama antara peneliti dan kedua guru kelas (Mulyasa, 2021: 71).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Treasure Hunt Edukatif adalah pendekatan pembelajaran yang secara sengaja menggabungkan beberapa modalitas bermain dalam satu kerangka aktivitas yang terintegrasi dan terarah. Dalam konteks penelitian ini, *Treasure Hunt* Edukatif tidak sekadar menjadi metode pelengkap, melainkan menjadi kerangka utama (*primary pedagogical framework*) yang menstrukturkan seluruh pengalaman belajar anak RA Siti Khodijah. Lima modalitas yang diintegrasikan secara sinergis adalah: (a) permainan fisik-motorik berupa gerak eksplorasi ruang; (b) eksplorasi lingkungan kelas sebagai arena bermain; (c) media kartu edukatif bergambar sebagai stimulus visual; (d) kerja sama kelompok sebagai wahana interaksi sosial-kognitif; dan (e) unsur teknologi sederhana berupa media audio murottal.

Kartu Hafalan Al-Qur'an Hadits merupakan komponen sentral dalam *Treasure Hunt* Edukatif ini. Kartu dirancang secara khusus untuk anak usia dini dengan prinsip konkret-ikonik-simbolik: gambar yang digunakan harus mampu merepresentasikan isi surat atau hadits secara langsung dan intuitif tanpa memerlukan penjelasan verbal yang panjang. Setiap kartu memiliki ukuran A5 dengan gambar berwarna cerah yang mendominasi area kartu, disertai tulisan nama surat atau penggalan hadits dalam huruf Arab dan terjemahannya yang ditulis kecil di bagian bawah kartu.

Tabel 1.**Deskripsi Kartu Hafalan Al-Qur'an Hadits yang Digunakan dalam Permainan**

Nama Kartu	Gambar pada Kartu	Konten Hafalan	Kode Khusus
Kartu As-Syams	Matahari bersinar	QS. As-Syams (91)	—
Kartu Al-Fil	Gajah besar	QS. Al-Fil (105)	—
Kartu Kasih Sayang	Dua orang berpelukan	Hadits: Barang siapa tidak menyayangi, maka tidak akan disayang	—
Kartu Larangan Marah	Wajah merah marah	Hadits: Jangan marah, jangan marah, jangan marah	—
Kartu Kebersihan	Anak mencuci tangan	Hadits: Kebersihan itu sebagian dari iman	—
Kartu Speaker	Ikon speaker/headphone	Nama surat/hadits dari audio murottal	 Tebak Audio

Tabel 1 menunjukkan ragam kartu yang digunakan beserta makna simboliknya. Pemilihan gambar pada setiap kartu didasarkan pada prinsip asosiasi semantik yang kuat antara objek visual dengan konten hafalan. Gambar matahari untuk As-Syams dipilih karena kata 'syams' dalam bahasa Arab berarti matahari, sehingga asosiasi langsung dan mudah dicerna oleh anak usia dini. Gambar wajah marah untuk Hadits Larangan Marah dipilih karena secara emosional langsung mengasosiasikan ekspresi yang dibicarakan dalam hadits. Prinsip ini sejalan dengan teori *dual coding* Paivio (1971) yang menyatakan bahwa informasi yang diproses melalui dua kanal sekaligus, verbal dan visual, memiliki retensi yang jauh lebih kuat daripada informasi verbal semata.

Kartu Speaker merupakan inovasi khas *Treasure Hunt* Edukatif dalam penelitian ini. Berbeda dari kartu lainnya yang memberikan petunjuk visual langsung, Kartu Speaker justru meniadakan petunjuk visual dan menggantinya dengan modalitas auditif. Ketika anak menemukan Kartu Speaker, Bunda Nur atau Bunda Khoir akan memutar rekaman murottal atau tilawah Al-Qur'an melalui YouTube di perangkat laptop atau tablet kelas, dan kelompok berdiskusi untuk menebak nama surat atau hadits yang diperdengarkan. Mekanisme ini secara pedagogis lebih menantang karena menuntut kemampuan diskriminasi auditif dan retrieval memori yang lebih kompleks.



Gambar 1.
Kartu Hafalan Al Qur'an dan Hadits

Landasan teoretis *Treasure Hunt* Edukatif berakar pada teori perkembangan kognitif Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman langsung (*hands-on experience*) pada tahap pra-operasional anak usia 2–7 tahun. Anak pada tahap ini belajar secara optimal melalui manipulasi objek konkret dan eksplorasi aktif lingkungannya. *Treasure Hunt* Edukatif mengintegrasikan prinsip ini dengan teori bermain konstruktif Vygotsky, yang menekankan peran *zone of proximal development* (ZPD) dan scaffolding dalam proses belajar bersama kelompok (Fadlillah, 2020: 78). Ketika seorang anak yang belum hafal dibantu oleh teman satu kelompoknya yang sudah hafal, terjadi proses scaffolding alami yang sangat efektif dan autentik.

Implementasi *Treasure Hunt* Edukatif berlangsung dalam empat tahap kegiatan yang terstruktur dalam setiap sesi pembelajaran berdurasi 60 menit. Berikut adalah deskripsi naratif lengkap dengan dialog otentik yang terekam selama observasi di kelas A2 RA Siti Khodijah. Tahap Pembukaan dan Orientasi (± 15 Menit). Sebelum kegiatan dimulai, Bunda Nur dan Bunda Khoir menyembunyikan kartu-kartu hafalan di berbagai sudut tersembunyi: di balik rak buku, di bawah kursi, di belakang pintu, menempel di dinding teras yang tertutup tanaman, dan di sudut-sudut teras kelas A2 yang jarang dijangkau anak. Kartu Speaker sengaja diletakkan di tempat yang lebih mudah ditemukan karena proses tebak audionya memerlukan waktu lebih lama.

Ketika anak-anak memasuki kelas, Bunda Nur mengumpulkan mereka dalam lingkaran dan memperkenalkan kartu-kartu hafalan dengan cara yang penuh semangat. Ia memperlihatkan satu kartu contoh, yaitu Kartu As-Syams bergambar matahari, dan bertanya kepada seluruh siswa:

Bunda Nur: "Anak-anak, Bunda punya kartu ajaib nih! Lihat ini gambar apa?"

Siswa (serempak): "Matahari, Bunda!"

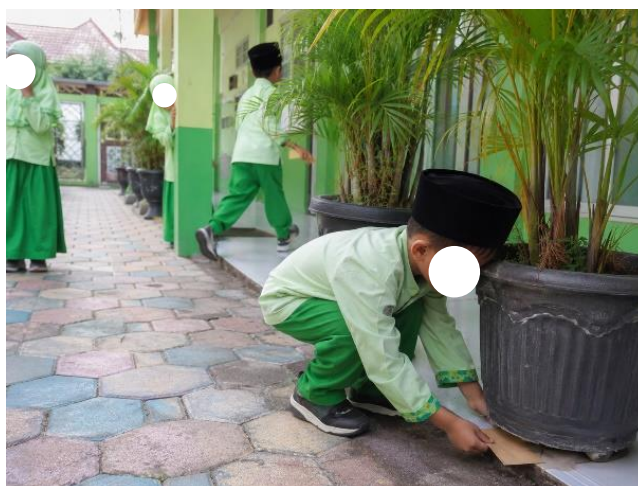
Bunda Nur: "*Wah pintar! Nah, kalau dalam bahasa Arab, matahari itu namanya apa?*"
(Beberapa anak tampak berpikir, saling berbisik dengan teman sebelahnya)

Raffa: "*As-Syams, Bunda! Kayak yang kemarin dibaca!*"

Bunda Nur: "*Masya Allah, Raffa! Betul sekali! Nah, hari ini kita akan bermain mencari kartu-kartu seperti ini yang sudah Bunda sembunyikan di kelas dan di teras. Siap?*"

Siswa (serempak, antusias): "*Siaaaaap, Bunda!*"

Bunda Khoir kemudian membagi 23 siswa menjadi 4 kelompok dengan nama-nama yang terinspirasi dari nama-nama surat dalam Al-Qur'an: Kelompok An-Naml (6 anak), Kelompok An-Nahl (6 anak), Kelompok Al-Falaq (6 anak), dan Kelompok An-Nas (5 anak). Pemberian nama kelompok ini sendiri menjadi bagian dari pengenalan Al-Qur'an secara tidak langsung. Tugas anak adalah mencari kartu yang sudah disembunyikan di dalam kelas dan di teras kelas A2. Anak yang menemukan kartu hafalan akan melapor untuk setor hafalannya



Gambar 2.
Anak sedang mencari Kartu Hafalan

Selain menjadi media bermain yang menyenangkan, *Treasure Hunt* Edukatif media kartu hafalan ini dapat meningkatkan kemampuan mental dan kognitif anak secara signifikan. Tahap Eksplorasi dan Pencarian Kartu (± 25 Menit). Fase eksplorasi merupakan inti dari seluruh kegiatan *Treasure Hunt* Edukatif. Ketika Bunda Nur memberi aba-aba mulai, kelas seketika berubah menjadi arena eksplorasi yang penuh semangat. Anak-anak bergerak ke seluruh sudut kelas dan teras dengan strategi masing-masing. Ada kelompok yang langsung berpecah ke berbagai arah, ada pula yang bergerak bersama secara kolektif sambil saling memberi petunjuk.

Dinamika kelompok yang beragam menjadi salah satu temuan kualitatif yang paling bermakna dalam penelitian ini. Observasi menunjukkan bahwa dalam setiap kelompok selalu terjadi proses scaffolding alami: anak yang lebih hafal membantu anak yang belum hafal, tanpa intervensi guru. Bunda Nur mencatat dalam lembar observasinya bahwa proses ini berlangsung spontan dan dengan penuh semangat positif, sangat berbeda dari suasana hafalan klasikal yang sering kali membuat anak merasa tertekan ketika tidak bisa mengucapkan hafalan dengan benar di depan seluruh kelas.

Tahap Tebak Audio (± 10 Menit). Pada Siklus II, tahap tebak audio dikembangkan menjadi sesi mandiri yang tidak lagi hanya dipicu oleh penemuan Kartu Speaker, tetapi dilaksanakan sebagai tahap tersendiri setelah fase eksplorasi selesai. Bunda Nur meminta seluruh kelompok kembali duduk melingkar, lalu memutar tiga audio murottal secara berurutan. Setiap kelompok berdiskusi terlebih dahulu selama 30 detik sebelum menyebutkan jawaban secara bersamaan.

Sesi tebak audio ini secara konsisten menghasilkan momen keterlibatan kognitif yang sangat tinggi. Bunda Khoir mencatat dalam jurnal reflektifnya bahwa tahap ini adalah bagian di mana anak-anak paling fokus dan paling responsif sepanjang sesi pembelajaran, kontras dengan metode hafalan drill di mana konsentrasi anak sering kali menurun setelah 10 menit pertama.

Tahap Penutup dan Refleksi (± 10 Menit). Tahap penutup dirancang untuk mengkonsolidasikan pengalaman belajar yang telah dilalui anak. Bunda Khoir merekap temuan kartu setiap kelompok di papan tulis menggunakan bintang-bintang stiker warna-warni. Setelah itu, Bunda Nur memimpin sesi refleksi singkat yang juga kaya dengan interaksi bermakna.

Rutinitas penutup yang menyambungkan permainan kartu dengan doa bersama ini secara pedagogis penting karena memastikan bahwa pengalaman bermain tidak terputus dari konteks keagamaan yang lebih luas. Anak-anak membaca doa dengan penuh semangat, dengan beberapa di antaranya masih melanjutkan percakapan tentang kartu favorit mereka sambil bersiap pulang.

Tabel 2.
Aturan Permainan *Treasure Hunt* Edukatif dan Tujuan Pedagogisnya

No	Aturan Permainan	Tujuan Pedagogis
1	Siswa dibagi menjadi 4 kelompok (masing-masing 5–6 anak)	Melatih kerja sama dan komunikasi kelompok
2	Guru menyembunyikan kartu di berbagai sudut kelas dan teras sebelum kegiatan dimulai	Menciptakan suasana eksplorasi dan kejutan yang memotivasi
3	Setiap kelompok mencari kartu secara bersamaan dalam waktu 20 menit	Mengaktifkan motorik kasar dan orientasi spasial
4	Setiap kartu yang ditemukan wajib dilaporkan kepada guru dan anak harus membacakan hafalan sesuai gambar pada kartu	Melatih identifikasi visual-konsep dan produksi hafalan
5	Kartu Speaker: guru memutar audio murottal, kelompok berdiskusi lalu menyebutkan nama surat/hadits	Mengaktifkan memori auditif dan kemampuan diskriminasi bunyi
6	Kelompok dengan temuan terbanyak dan hafalan terlengkap mendapatkan bintang penghargaan	Membangun motivasi intrinsik dan penghargaan positif

Tabel 2 merangkum aturan permainan yang diterapkan beserta rasionalisasi pedagogisnya. Setiap aturan dirancang bukan sekadar untuk mengatur jalannya permainan, tetapi secara sengaja menstimulasi aspek perkembangan kognitif, sosial, dan afektif anak secara bersamaan. Aturan 'wajib melaporkan kartu kepada guru sebelum menyimpannya'

misalnya, bukan sekadar mekanisme kontrol, melainkan mekanisme pedagogis yang memastikan setiap penemuan kartu diikuti dengan produksi hafalan secara langsung, menciptakan loop belajar yang komplet dari stimulus visual, ke proses kognitif retrieval memori, ke output verbal hafalan.

Manfaat, Peningkatan, dan Capaian Kemampuan Kognitif. Penerapan *Treasure Hunt* Edukatif melalui Kartu Hafalan Al-Qur'an Hadits menghasilkan peningkatan yang signifikan dan konsisten pada seluruh aspek kemampuan kognitif yang diukur. Peningkatan ini tidak hanya tampak dalam data lembar observasi formal, tetapi juga dalam catatan lapangan naratif yang merekam perubahan perilaku, motivasi, dan kemampuan verbal anak secara organik selama proses bermain

Tabel 3.
Capaian Perkembangan Kognitif Anak Setelah *Treasure Hunt* Edukatif

Aspek Kognitif	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Identifikasi Visual-Konsep	BB/MB	MB/BSH	BSH/BSB	Meningkat signifikan
Pengenalan Nama Surat/Hadits	BB/MB	MB/BSH	BSH/BSB	Meningkat signifikan
Memori Jangka Pendek	MB	BSH	BSH/BSB	Stabil dan meningkat
Diskriminasi Auditif	BB	MB/BSH	BSH/BSB	Peningkatan tertinggi
Kerja Sama Kognitif Kelompok	MB	BSH	BSB	Berkembang optimal

Keterangan:

BB = Belum Berkembang; MB = Mulai Berkembang; BSH = Berkembang Sesuai Harapan; BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 3 menunjukkan trajektori perkembangan yang jelas dari kondisi pra-siklus hingga Siklus II. Aspek Diskriminasi Auditif mengalami peningkatan paling dramatis, dari mayoritas siswa berada pada kategori BB (Belum Berkembang) di kondisi awal, menjadi mayoritas BSH/BSB pada akhir Siklus II. Pada Siklus I, 65% siswa mencapai BSH pada aspek identifikasi visual; pada Siklus II meningkat menjadi 87%. Hal ini dapat dijelaskan oleh fakta bahwa modalitas auditif dalam konteks hafalan Al-Qur'an sesungguhnya sudah terbangun dalam keseharian anak melalui pembiasaan di rumah dan lingkungan masjid, namun selama ini tidak pernah diaktifkan secara terstruktur dalam konteks pembelajaran kelas. Kartu Speaker dan sesi Tebak Audio memberikan wahana resmi dan kontekstual pertama bagi kemampuan ini untuk muncul ke permukaan.

Pada aspek Identifikasi Visual-Konsep, peningkatan dari MB ke BSH/BSB mencerminkan efektivitas desain kartu bergambar yang memfasilitasi koneksi langsung antara representasi visual dengan konsep linguistik-religius. Ketika Naila secara spontan mengasosiasikan gambar orang berpelukan dengan hadits kasih sayang tanpa petunjuk verbal dari guru, hal ini menandakan bahwa asosiasi visual-konsep telah terkonsolidasi dengan kuat dalam struktur kognitifnya.

Aspek Kerja Sama Kognitif Kelompok mencapai kategori BSB pada akhir Siklus II untuk hampir seluruh siswa. Ini merupakan temuan yang sejalan dengan penelitian Zulkifli et al. (2022) yang menemukan bahwa metode bermain peran dan bermain kelompok terstruktur secara konsisten meningkatkan kemampuan sosial-kognitif anak RA, termasuk kemampuan berdiskusi, mengambil keputusan bersama, dan saling memberikan dukungan kognitif dalam situasi pemecahan masalah.

Salah satu manfaat tak terduga yang ditemukan dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi intrinsik anak terhadap hafalan Al-Qur'an secara keseluruhan. Bunda Nur melaporkan bahwa sejak diterapkannya *Treasure Hunt* Edukatif, beberapa siswa mulai secara mandiri mengulang hafalan surat dan hadits di luar jam pelajaran, bahkan meminta orang tua mereka untuk memutar murottal di rumah. Fenomena ini mengindikasikan bahwa metode ini berhasil membangun asosiasi positif antara Al-Qur'an dengan pengalaman bermain yang menyenangkan, sebuah fondasi afektif yang sangat penting untuk keberlangsungan hafalan jangka panjang.

Bunda Khoir dalam catatan reflektifnya menulis: "Yang paling mengejutkan adalah anak-anak yang sebelumnya paling pendiam dan paling kesulitan dalam hafalan klasikal, justru menjadi sangat aktif dan percaya diri dalam permainan ini. Mereka merasa aman untuk mencoba karena berada dalam kelompok, dan suasana bermain menghilangkan tekanan untuk tampil sempurna". Observasi ini secara empiris mengkonfirmasi teori psikologi belajar bahwa kecemasan akademik (*academic anxiety*) merupakan hambatan signifikan bagi proses encoding memori, dan suasana bermain yang positif secara langsung menurunkan kecemasan tersebut.

Penelitian Rahmawati et al. (2022) dalam jurnal *Al-Aulad* menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis permainan untuk anak usia dini, khususnya dalam konteks pendidikan Islam, memerlukan integrasi yang cermat antara unsur-unsur bermain yang menarik dengan substansi keagamaan yang autentik. *Treasure Hunt* Edukatif Kartu Hafalan memenuhi kedua kriteria ini: secara bermain, ia menghadirkan unsur pencarian, kejutan, kompetisi sehat, dan kolaborasi yang secara alamiah menarik bagi anak usia dini; secara substansi, ia tidak mengkompromikan keautentikan konten hafalan Al-Qur'an dan Hadits yang menjadi targetnya.

Temuan keseluruhan penelitian ini mengimplikasikan perlunya reorientasi paradigma pembelajaran hafalan di lembaga RA dari model transmisif-pasif menuju model aktif-eksploratif. Guru tidak lagi berperan sebagai transmitter hafalan, melainkan sebagai desainer pengalaman belajar yang menciptakan kondisi di mana anak secara aktif dan dengan motivasi intrinsik menemukan dan mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang Al-Qur'an dan Hadits

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penerapan *Treasure Hunt* Edukatif melalui media Kartu Hafalan Al-Qur'an Hadits secara efektif meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas A2 RA Siti Khodijah Karangrowo Wonosalam Demak pada tahun ajaran 2025/2026. Peningkatan terjadi secara konsisten dan signifikan pada seluruh indikator yang diukur: identifikasi visual-konsep, pengenalan nama surat dan hadits, memori jangka pendek, diskriminasi auditif, dan kerja sama kognitif kelompok. Hampir seluruh siswa mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada akhir Siklus II, melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Keberhasilan *Treasure Hunt* Edukatif dalam penelitian ini didukung oleh: (1) desain kartu bergambar yang kontekstual dan kuat secara asosiasi visual-konsep; (2) mekanisme permainan eksplorasi yang mengaktifkan motorik kasar sekaligus proses kognitif; (3) sistem kerja sama kelompok yang secara alami memfasilitasi scaffolding antar teman sebaya; dan (4) integrasi media audio murottal yang mengaktifkan kemampuan diskriminasi auditif yang selama ini tersembunyi dalam diri anak. Bunda Nur dan Bunda Khoir sebagai pelaksana utama membuktikan bahwa inovasi pembelajaran tidak memerlukan fasilitas mewah, melainkan kreativitas pedagogis dan komitmen terhadap pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Berdasarkan temuan ini, direkomendasikan kepada para pendidik RA dan TK Islam untuk mengadopsi *Treasure Hunt* Edukatif sebagai strategi inti pembelajaran hafalan Al-Qur'an Hadits. Pengembangan variasi kartu, perluasan materi ke doa harian dan asmaul husna, serta kolaborasi dengan orang tua melalui kartu yang dapat dibawa pulang merupakan arah pengembangan yang prospektif untuk penelitian dan praktik selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2021). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. PT Refika Aditama.
- Afifah, N., & Rohmah, L. (2023). Efektivitas media flashcard dalam meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 112–125. <https://doi.org/10.31004/jpaud.v7i2.2219>
- Ahmad, S., & Lubis, M. A. (2022). Integration of Islamic values in early childhood education: A systematic review. *International Journal of Early Childhood Education*, 14(1), 45–61. <https://doi.org/10.1007/s13158-022-00321-4>
- Fadlillah, M. (2020). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Prenadamedia Group.
- Fitriani, R., & Mahmud, A. (2022). Pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap kosakata bahasa Arab anak raudhatul athfal. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9(1), 77–91. <https://doi.org/10.15408/jpba.v9i1.1887>
- Hidayah, N. (2023). Peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui media flashcard pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah PAUD*, 8(1), 34–47.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kemendikbud.

- Kholis, M., Elmubarak, Z., & Setiawan, D. (2023). Zahrawain: Strategi program hafalan Al-Qur'an anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1776–1786. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3995>
- Kurniawan, M. I. (2021). Model pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 11(2), 98–110. <https://doi.org/10.25273/pe.v11i2.9901>
- Mulyasa, E. (2021). *Manajemen PAUD: Kiat sukses mendidik anak usia dini*. PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, A. R., & Setyawan, B. (2024). Literasi digital anak usia dini melalui pemanfaatan media audio-visual dalam aktivitas bermain terstruktur. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 55–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i1.3312>
- Rahmawati, F., Hasan, M., & Sari, I. P. (2022). Inovasi media pembelajaran Al-Qur'an untuk anak usia dini di era digital. *Al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v5i1.14823>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (edisi ke-2)*. Alfabeta.
- Suyanto, S. (2021). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Hikayat Publishing.
- Wahyudi, I., & Damayanti, D. (2021). *Panduan implementasi kurikulum PAUD*. PT Prestasi Pustakaraya.
- Wardani, S., & Mulyani, T. (2024). Pengaruh media audio-visual terhadap retensi memori hafalan Al-Qur'an anak usia dini: Studi eksperimen di TKIT se-Kabupaten Sleman. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 22–38. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.61234>
- Yus, A. (2022). *Model pendidikan anak usia dini (edisi revisi)*. Kencana.
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2022). *Media pembelajaran anak usia dini*. UPI Press.
- Zulkifli, N., Ramli, R., & Amin, M. (2022). Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial-emosional anak usia dini. *Al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v5i2.17312>