



Peran Media Permainan “MERIYAH” terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyyah pada Anak Usia Dini

Mutiara Zara¹, Sri Wulan², dan Iva Sarifah³

^{1,2,3} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK. Pada tahun 2018, masyarakat Indonesia masuk kedalam kategori buta huruf Al-Qur'an dengan persentase sebesar 65 %. Selama proses pembelajaran membaca huruf hijaiyyah metode yang digunakan guru tidak sesuai dengan karakteristik anak, dan guru hanya menggunakan media pembelajaran yang masih monoton dan kurang kreatif, akibatnya anak-anak memiliki masalah dengan kurangnya kemampuan mengenal huruf hijaiyyah. Tujuan penelitian ini adalah melihat efektifitas penggunaan media permainan “MERIYAH” dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyyah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif model preexperimental one group pretest posttest dengan uji-t satu arah pada hasil pretest dan posttest. Populasi pada penelitian ini adalah anak-anak berusia 5-6 tahun, yang duduk dikelompok TK/RA B, adapun sampel penelitian adalah 2 lembaga TK/RA yaitu RA Ziyadatul Hasanah dan RA Qurotol Ain. Hasil t-test menunjukkan nilai sebesar -35.608 dengan hasil signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000 sehingga $0.000 < 0.005$, artinya hasil signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.005 dapat disimpulkan bahwa media permainan MERIYAH efektif digunakan untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyyah pada anak usia dini.

Kata Kunci : Huruf Hijaiyyah; Al-Qur'an; Media Pembelajaran; Anak Usia Dini

ABSTRACT. In 2018, Indonesian people fell into the category of Qur'an illiteracy with a percentage of 65%. During the learning process of reading hijaiyyah letters, the method used by the teacher is not in accordance with the characteristics of the child, and the teacher only uses learning media that is still monotonous and less creative. As a result, children have problems with the lack of ability to recognize hijaiyyah letters. The purpose of this study is to see the effectiveness of using the game medium “MERIYAH” in improving children's ability to recognize hijaiyyah letters. This study used a quantitative method of preexperimental model: one group pretest posttest with one-way t-test on pretest and posttest results. The population in this study was children aged 5-6 years who were in the TK /RA B group, while the research sample was 2 TK /RA institutions, namely RA Ziyadatul Hasanah and RA Qurotol Ain. The t-test results show a value of -35,608 with a significance result (2-tailed) of 0.000, so $0.000 < 0.005$, which means that the significance result (2-tailed) of 0.000 is less than 0.005, it can be concluded that the MERIYAH game media is effectively used to improve the recognition of Hijaiyyah letters in early childhood.

Keyword : Hijaiyyah Letters; Qur'an; Learning Media; Early Childhood

Copyright (c) 2024 Mutiara Zara dkk.

✉ Corresponding author : Mutiara Zara

Email Address : mutiarazara423@gmail.com

Received 30 Agustus 2024, Accepted 3 Oktober 2024, Published 3 Oktober 2024

PENDAHULUAN

Memberikan pengajaran Al-Qur'an kepada anak dalam membaca, menulis dan memahami Al-Qur'an dapat dilakukan secara bertahap. Karena bagi anak usia dini mempelajari Al-Qur'an bukanlah suatu hal yang mudah. Dasar dalam mempelajari Al-Qur'an adalah dengan mengenal huruf hijaiyyah. Oleh sebab itu hal pertama yang diajarkan kepada anak usia dini ialah mengenalkan huruf hijaiyyah. Mengenalkan huruf hijaiyyah sama halnya seperti mengenalkan huruf alphabet kepada anak. Dengan karakteristik "dunia anak adalah bermain" maka bagi anak usia dini, mempelajari huruf hijaiyyah dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti bermain. Belajar melalui aktivitas bermain membuat konsentrasi anak menjadi lebih lama, sebagaimana menurut Hurlock anak usia dini hanya memiliki daya konsentarsi yang pendek yaitu sekitar 10-15 menit. Namun, pembelajaran untuk anak bukan hanya bermain tapi juga membangun pengetahuan berupa huruf, angka, warna, bentuk [1]. Untuk itu dalam melakukan kegiatan pembelajaran, anak usia dini membutuhkan perantara atau biasa disebut dengan media pembelajaran. Dimana media pembelajaran ini dapat mengalihkan perhatian anak sehingga tidak cepat bosan [2].

Pentingnya mempelajari huruf hijaiyyah karena huruf ini merupakan huruf penyusun Al-Qur'an. Al-Qur'an merupakan kitab suci umat islam yang didalamnya terdapat pedoman kehidupan manusia. Al-Ghazali berkata, "anak adalah amanah di tangan ibu bapaknya. Hatinya masih suci, seperti permata yang mahal harganya. Apabila ia dibiasakan pada suatu yang baik dan dididik, niscaya ia akan tumbuh besar dengan sifat-sifat baik dan akan bahagia di dunia dan akhirat. Sebaliknya, bila ia dibiasakan dengan tradisi-tradisi buruk. Tidak dipedulikan seperti halnya hewan, niscaya ia akan hancur dan binasa [3]. Masa kanak-kanak merupakan masa pembentukan watak yang utama. Atas dasar inilah orang tua, guru, masyarakat wajib memberikan pendidikan yang baik untuk anak-anak. Seluruh elemen masyarakat khususnya orang tua hendaknya tidak mengabaikan hal ini, apalagi masa *golden age* bagaikan melukis diatas batu. Anak-anak pada masa itu mudah menerima apa saja gambar yang dilukiskan kepadanya. Salah satu usaha memberikan pendidikan yang baik kepada anak ialah dengan menanamkan pada anak pendidikan yang berorientasi kecintaan terhadap Al-Qur'an sejak dini. Seorang anak yang mengetahui dan memahami huruf hijaiyyah, maka anak tersebut dapat membaca Al-Qur'an dengan mudah, baik, dan lancar serta tidak mengalami kesulitan dalam membaca Al-Qur'an [4]. Menurut Samak, bahwa tujuan dari mengajarkan Al-Qur'an kepada anak antara lain untuk menjelaskan landasan utama dalam hukum Islam, meningkatkan daya pikir siswa tentang kehidupan, memberikan penjelasan dan pemahaman tentang ayat-ayat yang dipelajarinya, mengetahui hukum-hukum agama yang terkandung dalam Al-Qur'an dan terakhir agar anak berkarakter dan bermoral baik [5].

Ibnu khaldun menunjukkan pentingnya menanamkan pendidikan Al-Qur'an kepada anak. Menurutny, pendidikan Al-Qur'an merupakan fondasi seluruh kurikulum pendidikan di dunia Islam. Al-Qur'an mampu menguatkan akidah dan mengokohkan keimanan. Dengan menanamkan kecintaan anak terhadap Al-Qur'an sejak dini, maka kecintaan itu akan bersemi pada masa dewasanya kelak, mengalahkan kecintaan anak

terhadap hal yang lain, karena pada masa anak-anak itulah masa pembentukan watak yang utama [3]. Huruf hijaiyyah adalah pokok utama dalam mengenal huruf yang digunakan dalam bahasa Arab untuk membaca Al-Qur'an. Huruf hijaiyyah merupakan sebuah penyusunan kata dalam Al-Qur'an. Seperti halnya di Indonesia yang memiliki huruf alphabet dalam menyusun sebuah kata menjadi kalimat, huruf hijaiyyah juga memiliki peran yang sama yang menyusun sebuah kata dan menjadi sebuah kalimat [1]. Yang paling penting dalam mengenalkan huruf hijaiyyah adalah bagaimana seseorang dapat membedakan huruf dengan jelas. Kegiatan pengenalan membaca huruf hijaiyyah terbukti sangat tepat dijadikan sebagai fondasi dasar dalam pengenalan konsep baca anak usia dini, hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Afrianingsih et al. karena pada saat mempelajari huruf hijaiyyah terdapat kesamaan pelafalan dalam pengucapan-pengucapan baik huruf vokal, konsonan dan rangkaian huruf demi huruf hingga menjadi sebuah kalimat [6].

Namun, meskipun mayoritas masyarakat Indonesia beragama muslim masih banyak ditemukan anak-anak tidak bisa membaca Al-Qur'an. Hal ini disebabkan karena beberapa hal, yaitu dalam pembelajaran membaca anak kurang dalam mengenal dan memahami huruf, rendahnya kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan anak usia dini sehingga anak kurang perhatian di rumah, masih kurangnya sarana prasarana dalam pembelajaran, guru kurang memotivasi anak dalam pembelajaran membaca serta media yang masih sangat sederhana yaitu menggunakan papan tulis dan kapur tulis sehingga tidak menarik anak [7]. Al-Qur'an tidak hanya sekedar fokus pada hafalan ataupun hal akademis lainnya, akan tetapi banyak penelitian yang membuktikan bahwa Al-Qur'an dapat mengurangi stres, mengobati kecemasan, dan mencapai ketenangan hati [8].

Pada tahun 2018, masyarakat Indonesia masuk kedalam kategori buta huruf Al-Qur'an dengan persentase sebesar 65 % [9]. Kurangnya waktu pembelajaran agama di sekolah juga menjadi penyebab anak sulit menguasai semua materi agama yang diajarkan, termasuk didalamnya membaca dan menulis huruf hijaiyyah [10]. Selama proses pembelajaran membaca huruf hijaiyyah metode yang digunakan guru tidak sesuai dengan karakteristik anak, dan guru hanya menggunakan media pembelajaran yang masih monoton dan kurang kreatif, akibatnya anak-anak memiliki masalah dengan kurangnya kemampuan mengenal huruf hijaiyyah [11].

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan 30 responden guru-guru PAUD, 100% mengajarkan huruf hijaiyyah di TK/RA nya. Namun guru-guru yang mengajarkan huruf hijaiyyah kepada anak jarang sekali menggunakan media, hanya 23% yang menggunakan media seperti kartu hijaiyyah/ flash card, gambar dan puzzle hijaiyyah. Hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 84% anak yang diajarkan huruf hijaiyyah tanpa menggunakan media mengalami kesulitan, seperti kurangnya fokus saat belajar, mudah bosan, konsentrasi anak cepat berubah, mudah lupa, anak sulit mengingat dan membedakan huruf hijaiyyah yang berharokat fathah, kasrah dan dhomah.

Dalam mengenal, menulis dan mengucapkan huruf hijaiyyah seorang anak memerlukan suatu keterampilan atau potensi yang harus dikembangkan. Jika potensi

tersebut tidak digali dengan baik terus menerus secara konsisten, maka potensi tersebut akan turun secara perlahan [12]. Guru sebagai fasilitator harus mampu merancang media pembelajaran yang menarik bagi anak dan memotivasi anak untuk mengikuti pembelajaran. Jika guru masih mengandalkan buku sebagai sumber pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa (LKS), maka akibatnya anak tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuannya melalui pengalaman sendiri. Anak menjadi kurang fokus, mudah bosan, mengantuk, membuat kegaduhan, atau mengobrol dengan temanya dan asyik dengan kegiatan nya sendiri [13].

Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian penting yang harus ada dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu. Media pengajaran harus dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah- masalah yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar karena dalam proses belajar mengajar guru benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan [2]. Media pembelajaran untuk anak usia dini itu luas, bukan hanya media yang sengaja dirancang dan di desain oleh guru saja akan tetapi benda apapun bisa dijadikan media pembelajaran selagi benda itu memiliki nilai edukasi [2]. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5. Allah Subhanahu wata'ala mengajarkan manusia dengan pena yang dimaksud pada ayat 4 tentu dalam mengajar dibutuhkan alat-alat peraga dalam rangka mempermudah pencernaan dan imajinasi anak dalam membaca [14]. Namun media yang digunakan tidak hanya menarik akan tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan anak [15]. Dalam proses pembuatannya media harus tepat guna, minim biaya dan memudahkan guru dalam pengoperasiannya. Selain itu kualitas bahan dalam pemilihan media juga tidak kalah penting, bahan-bahan yang digunakan dipilih agar media bisa lebih tahan lama dan tidak mengganggu proses pembelajaran [16]

Media permainan MERIYAH (Mengeksplorasi Huruf Hijaiyyah) dapat membantu anak dalam mengenal huruf hijaiyyah melalui kegiatan bermain. Konsep belajar sambil bermain membuat kegiatan yang dilakukan tidak membosankan. Sehingga konsentrasi anak akan lebih lama dalam mempelajari huruf hijaiyyah. Bermain mampu memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, menggali potensi dalam diri, serta berkreaitivitas. Bermain dan permainan memiliki arti penting bagi perkembangan anak karena dengan bermain anak mendapatkan pengalaman secara langsung [17].

Media permainan MERIYAH ini merupakan media berbentuk papan edukasi berukuran 40×60 cm yang diinovasi dengan menggunakan kertas *glossy wipe and clean* sehingga bisa ditulis dan dibersihkan jika kotor. Sebagai alat bantu duduk, media MERIYAH menggunakan dudukan papan dari kayu berukuran 30×40×95 cm. Media MERIYAH dikembangkan fokus pada kemampuan mengenal huruf hijaiyyah. Adapun aspek yang dikembangkan yakni, mengidentifikasi bentuk huruf-huruf hijaiyyah dan mengidentifikasi simbol harakat huruf hijaiyyah (fathah, kasroh dan dhomah).



Gambar 1. Media Permainan MERIYAH

Penelitian relevan dilakukan untuk mengetahui dan membandingkan media permainan MERIYAH dengan media lainnya. Hal ini dapat dijadikan sebagai acuan bahwa media permainan MERIYAH memiliki perbedaan dengan media-media lainnya yang telah diciptakan sebelumnya untuk mengenalkan huruf hijaiyyah. Diantaranya oleh Mutia Nanda, dkk yang menyimpulkan bahwa dalam belajar huruf hijaiyyah diperlukan strategi pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf. Agar anak dapat dengan mudah, cepat dan efisien dalam mempelajari huruf hijaiyyah [18]. Penelitian yang dilakukan oleh Abduk Manan, dkk menyimpulkan media dadu untuk pembelajaran huruf hijaiyyah menarik perhatian anak-anak, dikarenakan media dadu *colourful* dan bergambar [19]. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Siti Syarah Sholihat, dalam penelitiannya media papan flanel dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyyah. Media papan flanel merupakan media grafis yang efektif dalam menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran, papan berlapis kain flanel ini sangat praktis berisi gambar-gambar yang akan dipasang dan dicopot dengan mudah [20].

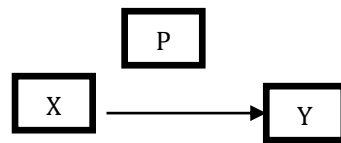
Pembelajaran huruf hijaiyyah membutuhkan komitmen bersama integrasi semua lingkungan pendidikan, dari sekolah, masyarakat dan keluarga [9]. Hal tersebut akan memberikan dampak pada penciptaan lingkungan bahasa Arab yang permanen dan berkelanjutan bagi anak. Sehingga memiliki kesempatan yang luas dan intensitas yang tinggi dalam konteks sosial yang sesuai dan memberikan kenyamanan bagi anak, tanpa merasakan adanya kesenjangan.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membuktikan hipotesis bahwa terdapat peningkatan penggunaan media permainan “MERIYAH” dalam mengenalkan huruf hijaiyyah pada anak usia dini. Menurut Hamalik penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak [20]. Keberhasilan pembelajaran pada anak usia dini juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyajikan proses kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak [21].

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menitikberatkan pada pengukuran dan analisis hubungan sebab-akibat antara bermacam-macam variabel, bukan prosesnya, penyelidikan dipandang berada dalam kerangka bebas nilai. Penelitian ini menggunakan Desain Eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Tujuannya untuk melihat kemampuan anak dalam mengenal

huruf hijaiyyah sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model *preexperimental one group pretest and posttest*. Rancangan penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut :



Gambar 2. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan

X = Media MERIYAH

P = Perlakuan (Permainan media MERIYAH)

Y = Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah

Lokasi penelitian yang dipilih peneliti adalah Kecamatan Jagakarsa sebagai lokasi tempat tinggal peneliti dengan waktu penelitian pada bulan April. Populasi pada penelitian ini adalah anak-anak berusia 5-6 tahun, yang duduk dikelompok TK/RA B, adapun sampel penelitian adalah 2 lembaga TK/RA yaitu RA Ziyadatul Hasanah dan RA Qurotal Ain. Sampel penelitian dipilih dengan metode cluster sampling yang mana peserta didik merupakan sebagian kecil dari keseluruhan sampel namun merepresentasikan populasi.

Instrumen penelitian yang peneliti gunakan adalah definisi huruf hijaiyyah secara konseptual dan operasional yang dapat dijabarkan sebagai berikut. Definisi konseptual huruf hijaiyyah merupakan kemampuan anak dalam mengenali, mengidentifikasi bentuk, bunyi dan tanda pada serangkaian huruf penyusunan dalam Al-Qur'an yang terdiri atas 30 huruf dengan bentuk berbeda, yaitu mufrad (tunggal) dan muzdawij (berangkai) dan definisi operasional dari pengenalan huruf hijaiyyah adalah skor yang diperoleh tentang kemampuan anak dalam mengenali, mengidentifikasi bentuk, bunyi dan tanda pada serangkaian huruf yang dipergunakan dalam menulis Al-Qur'an yang terdiri atas 30 huruf dengan bentuk berbeda, yaitu mufrad (tunggal) dan muzdawij (berangkai) dengan menggunakan tes dalam bentuk tanya jawab. Berikut pada tabel 1 merupakan kisi-kisi instrumen yang akan digunakan oleh peneliti :

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen

No	Variabel	Kompetensi Dasar
1	Mengenal huruf hijaiyyah	Kemampuan mengidentifikasikan huruf-huruf hijaiyyah
2	Mengenal simbol/ tanda baca	Kemampuan menunjukkan huruf hijaiyyah berharokat fathah, kasroh dan dhomah secara benar

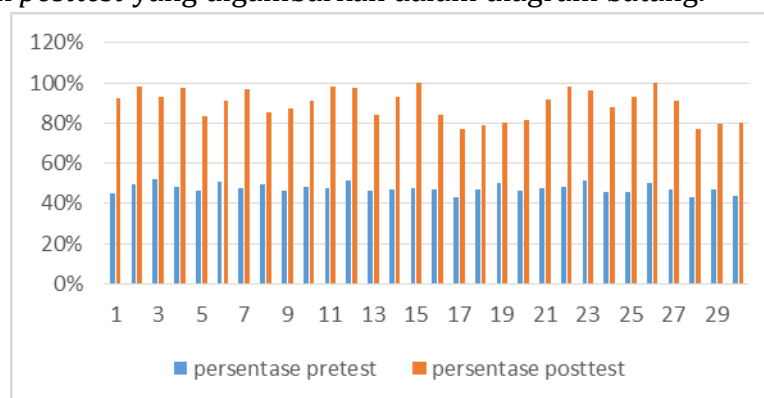
Pengolahan data dilakukan dengan merakitulasi data skor hasil penelitian dalam bentuk data tabulasi *pretest* dan *posttest* dengan jabaran deskriptif hasilnya. Selanjutnya, dalam media permainan MERIYAH ini, uji efektivitas penggunaan media dihitung menggunakan uji t berpasangan melalui SPSS versi 25 dengan menggunakan rumus *paired sample t-test* yang merupakan uji dari dua sampel berpasangan. Sampel

berpasangan adalah sampel yang sama tetapi mendapatkan perlakuan yang berbeda, dalam hal ini adalah pre-test dan post-test.

Uji validitas menggunakan korelasi *product moment* dan uji reliabilitas dengan rumus *cronbach alfa* dengan pengkategorian reliabilitas Guilford. Instrumen yang valid dan reliabel menghasilkan skor yang kemudian di uji normalitasnya dengan uji *Kolmogorov-Smirno* dan diakhiri dengan uji-t satu arah perbedaan dua rata-rata untuk sampel tidak bebas untuk menemukan t-hitung yang di bandingkan dengan t-tabel. Hasil dari uji-t akan membuktikan apakah H_0 yang berbunyi tidak terdapat peningkatan pengenalan huruf hijaiyyah dengan penggunaan media permainan “MERIYAH” atau H_1 yang berbunyi terdapat peningkatan pengenalan huruf hijaiyyah dengan penggunaan media permainan “MERIYAH”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan pembelajaran huruf hijaiyyah dengan media permainan MERIYAH dilaksanakan, peneliti melakukan test kemampuan awal anak (*pretest*). Tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal huruf hijaiyyah. Pada akhir pertemuan, peneliti melaksanakan *posttest*. Hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan perbedaan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyyah dengan menggunakan media permainan MERIYAH. Berikut merupakan data hasil *pretest* dan *posttest* yang digambarkan dalam diagram batang.



Gambar 2. Data Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan data yang diperoleh dari 30 responden, rata-rata nilai *pretest* adalah sebesar 48%. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah sebesar 90%. Selama uji coba lapangan tersebut, mengalami kenaikan sebesar 42%. Peningkatan nilai anak dalam mengenal huruf hijaiyyah menunjukkan bahwa media permainan MERIYAH dapat diterima sebagai salah satu media untuk mengenalkan huruf hijaiyyah pada anak usia dini. Penggunaan media pohon huruf dapat menumbuhkan kesenangan, minat belajar serta memotivasi belajar anak. Agar perkembangan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah dapat tercapai secara optimal, diperlukan metode yang tepat serta pemanfaatan media melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan pembelajaran berlangsung [22]. kecerdasan spiritual bisa dilakukannya dengan cara menghafal huruf hijaiyyah bersamaan dengan cara membacanya. Guru berperan dalam meningkatkan kecerdasan spiritual,

karena AUD merupakan fase yang mana anak bisa dengan cepat mengingat semua yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari [23].

Analisis data akan dipaparkan pada Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnova di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Statistic	Df	Sig.
Pretest	0.103	30	.200*
Posttest	0.136	30	0.161

Berdasarkan hasil data Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnova tersebut nilai (sig). untuk data *pretest* dan *posttest* sig. diketahui sebesar $0.200 > 0.05$ dan $0.161 > 0.05$, maka dapat dinilai bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi NORMAL. Setelah dilakukan uji normalitas, maka dilakukan perhitungan uji t dengan menggunakan SPSS 25. Sebelum pengolahan data dilaksanakan, langkah yang lebih dahulu harus dilakukan yaitu menyusun hipotesis, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan pengenalan huruf hijaiyyah dengan penggunaan media permainan "MERIYAH"

H_1 : Terdapat peningkatan pengenalan huruf hijaiyyah dengan penggunaan media permainan "MERIYAH"

Hasil analisis data t-test berpasangan yang diolah menggunakan SPSS versi 25 akan dijabarkan pada tabel 3, tabel 4 dan tabel 5 sebagai berikut :

Tabel 3. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE_TEST	62.7667	30	3.11485	.56869
	POST_TEST	118.2667	30	9.86437	1.80098

Tabel 4. Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE_TEST & POST_TEST	30	.555	.001

Tabel 5. Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE_TEST	-	8.53694	1.55862	-	-	-35.608	29	0.000
	-	55.50000			58.68775	52.31225			
	POST_TEST								

Analisis statistik uji perbedaan (uji-t) dapat digunakan untuk menentukan apakah anak-anak usia 5 hingga 6 tahun terpengaruh secara signifikan oleh media permainan MERIYAH dalam hal mengenal huruf hijaiyyah. Nilai dari hasil perhitungan t-test berpasangan atau *paired test* dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 diperoleh hasil nilai rata-rata (*mean*) 55.50000 yang didapatkan dari selisih rata-rata sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan media permainan MERIYAH. Standar deviasi menunjukkan nilai sebesar 8.53694 yang merupakan simpangan baku dari selisih

antara sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan media permainan MERIYAH. Hasil t-test menunjukkan nilai sebesar -35.608 dengan hasil signifikasi (2-tailed) sebesar 0.000 sehingga $0.000 < 0.005$, artinya hasil signifikasi (2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.005 dapat disimpulkan bahwa media permainan MERIYAH efektif digunakan untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyyah pada anak usia dini.

Secara empiris media permainan “MERIYAH” juga dapat disimpulkan sangat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyyah, guru merasa media ini layak digunakan karena guru bisa mencontoh bagaimana membangun pembelajaran dari sebuah media. Anak mampu membaca huruf hijaiyyah, anak mampu membedakan huruf hijaiyyah berharokat fathah, kasroh, dhomah, sukun dan anak mampu membaca huruf hijaiyyah yang hampir sama bunyinya. Media permainan MERIYAH juga memenuhi manfaat dari media pembelajaran yakni, dalam proses pembelajaran huruf hijaiyyah dengan media MERIYAH anak menjadi aktif dan antusias terhadap pembelajaran huruf hijaiyyah. Anak tertarik untuk belajar huruf hijaiyyah. Kegiatan belajar tidak membosankan karena anak belajar sambil bermain, sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hal ini selaras dengan pernyataan bahwa dunia anak adalah bermain, anak-anak sangat suka bermain. Dalam pembelajaran anak usia dini, bermain dapat diterapkan sebagai salah satu metode pembelajaran. Penerapan metode belajar sambil bermain dapat membuat anak-anak merasa nyaman dalam belajar sehingga anak-anak tidak merasa terbebani dalam proses pembelajaran [24]. Saat bermain anak berada pada tahap paling mudah menerima ilmu karena anak senang dengan aktivitasnya. Selama anak masih menyenangi kegiatan bermain, anak akan mampu menyerap informasi dan belajar dari kegiatan yang dilakukan [12]. Selain itu orang tua perlu berperan aktif dalam mengenalkan huruf hijaiyyah pada anak usia pra sekolah dengan selalu memberikan bantuan dan pengawasan dalam menjalankan ibadah secara terus menerus dengan cara yang benar bimbingan yang benar dengan bantuan teknologi yang memudahkan mereka membaca huruf hijaiyyah [25].

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pada uji efektivitas didapatkan hasil bahwa media permainan MERIYAH dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia dini. Keefektifan media permainan MERIYAH dapat dilihat melalui adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah dilakukannya media permainan MERIYAH tersebut. Secara empiris media permainan “MERIYAH” juga dapat disimpulkan sangat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyyah, guru merasa media ini layak digunakan karena guru bisa mencontoh bagaimana membangun pembelajaran dari sebuah media. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai yang berarti pengenalan anak terhadap huruf hijaiyyah meningkat setelah bermain dengan media permainan MERIYAH. Media permainan MERIYAH (Mengeksplorasi Huruf Hijaiyyah) dapat membantu anak dalam mengenal huruf hijaiyyah melalui kegiatan bermain. Konsep belajar sambil bermain membuat kegiatan yang dilakukan tidak membosankan. Sehingga konsentrasi anak akan

lebih lama dalam mempelajari huruf hijaiyyah. Bermain mampu memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, menggali potensi dalam diri, serta berkreativitas.

PENGHARGAAN

Terimakasih penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu wata'ala atas nikmat sehat dan umur yang berkah ini. Tak lupa penulis ucapkan terimakasih banyak kepada kedua orang tua, suami dan anak yang selalu mendukung, medoakan hingga dititik ini. Semoga Allah Subhanahu wata'ala selalu melindungi kita dimanapun kita berada. Aamiin ya.

REFERENSI

- [1] D. P. Sari, "Pembelajaran Huruf Hijaiyyah pada Sentra Agama di Taman Kanak-Kanak Tunas 1001 Takengon Aceh Tengah," *AWLADY J. Pendidik. Anak*, vol. 5, no. 2, p. 130, Sep. 2019, doi: 10.24235/awlady.v5i2.3969.
- [2] Z. Zulminiati, U. Salamah, and D. Roza, "Preliminary Research Media Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 666–676, Dec. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.318.
- [3] A. Yusron, "Keluarga Islami sebagai Basis Pendidikan Dasar Anak," *MIDA J. Pendidik. Dasar Islam*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, Jan. 2021, doi: 10.52166/mida.v4i1.602.
- [4] N. Aisyah, R. Ridwan, H. Huda, W. Faisol, and H. Muawanah, "Effectiveness of Flash Card Media To Improve Early Childhood Hijaiyah Letter Recognition," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3537–3545, Mar. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2097.
- [5] E. Reimers, "Secularism and religious traditions in non-confessional Swedish preschools: entanglements of religion and cultural heritage," *Br. J. Relig. Educ.*, vol. 42, no. 3, pp. 275–284, Jul. 2020, doi: 10.1080/01416200.2019.1569501.
- [6] A. Afrianingsih, A. R. Putri, and M. M. Munir, "Karakteristik Huruf Hijaiyah Sebagai Sarana Pembelajaran Baca Tulis Awal Anak Usia Dini," *Tunas Siliwangi J. Progr. Stud. Pendidik. Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, vol. 5, no. 2, pp. 111–119, 2019, [Online]. Available: <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/1568>
- [7] N. P. Yudhiarti, "Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Melalui Metode Menghafal Di Tk Dharma Wanita Tambakboyo I MANTINGAN," *J. FASCHO J. Penelit. DAN Pendidik. ANAK USIA DINI*, vol. 1, no. 2, pp. 9–19, 2022, [Online]. Available: <http://www.ejournal.stitmuhngawi.ac.id/index.php/Fascho/article/view/37>
- [8] M. Mahjoob, J. Nejati, A. Hosseini, and N. M. Bakhshani, "The Effect of Holy Quran Voice on Mental Health," *J. Relig. Health*, vol. 55, no. 1, pp. 38–42, Feb. 2016, doi: 10.1007/s10943-014-9821-7.
- [9] R. Rifayah Sayidah, I. Hurri, and L. Siwiyanti, "Media Game Edukasi Berupa Aplikasi untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini," *Early Child. J. Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 142–154, Nov. 2021, doi: 10.35568/earlychildhood.v5i2.1363.
- [10] H. Pradibta, U. Nurhasan, T. D. Pramesti, and S. B. Suryadi, "'Hijaiyah' interactive learning for pre-school students," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1402, no. 6, p. 066050, Dec. 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1402/6/066050.
- [11] A. B. Bastian and S. Suharni, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf

- Hijaiyyah melalui Media Gambar,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1303–1311, Sep. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1772.
- [12] I. Imroatun, “Pembelajaran huruf Hijaiyyah bagi anak usia dini,” in *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 2017, pp. 175–188. [Online]. Available: <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/62>
- [13] H. Halimatus, L. Fridani, and S. M. Meilani, “Pengembangan Media Grafis untuk Pengenalan Life Science pada Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 395, Dec. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.318.
- [14] E. Ramadanti and Z. Arifin, “Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan,” *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 173–187, 2021, doi: 10.24014/kjiece.v4i2.12245.
- [15] A. Munar and Suyadi, “Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini,” *Kindergarten J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 155–164, 2021, doi: 10.24014/kjiece.v4i2.13207.
- [16] N. Dhieni, L. Fridani, A. Muis, and G. Yarmi, *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014. [Online]. Available: <https://repository.ut.ac.id/4695/>
- [17] Y. N. Sujiono, *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. PT Indeks Kelompok GRAMEDIA, 2019. [Online]. Available: <https://ecampus-fip.umj.ac.id/repo/handle/123456789/6027>
- [18] M. N. Herlina, A. Fatimah, and F. Fahmi, “Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyyah melalui Media Kartu Huruf (Penelitian Tindakan pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Assa’dah Serang-Banten),” *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 15, May 2018, doi: 10.30870/jppppaud.v5i1.4676.
- [19] D. N. Filaty, “Pengaruh Media Dadu Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah pada Kelompok B di TK Kecamatan Glagah – Lamongan,” *AWLADY J. Pendidik. Anak*, vol. 3, no. 1, Feb. 2017, doi: 10.24235/awlad.v3i1.1278.
- [20] S. S. Sholihat, “Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah dengan Media Papan Flanel pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Pendidik. Raudhatul Athfal*, vol. 2, no. 2, pp. 1–13, Sep. 2020, doi: 10.15575/japra.v2i2.9724.
- [21] D. E. Batmanlusu and M. Kurniawan, “Pengembangan Reading Domino sebagai Media Belajar Membaca Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 698, Aug. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.615.
- [22] A. Suwarni, H. Machmud, L. Hewi, L. Anhusadar, and E. Erdiyanti, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Melalui Media Pohon Huruf dengan Metode Demonstrasi pada Anak Usia Dini,” *Diniyah J. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, p. 52, Nov. 2022, doi: 10.31332/dy.v3i2.4529.
- [23] Y. Yuliya, S. Nurhayati, and ..., “... Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini Melalui Peran Guru Dengan Menggunakan Kartu Huruf Hijaiyyah Di Paud Nurul Atfal Usia 5-6 ...,” *CERIA (Cerdas Energik ...)*, vol. 3, no. 5, pp. 385–393, 2020, doi: 10.22460/ceria.v3i5.p%25p.
- [24] I. Maula, A. Saripudin, and J. Jazariyah, “Pengembangan Media Arabic Alphabet for Kids untuk Pengenalan Huruf Hijaiyyah,” *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 9, no. 2, p. 283, Dec. 2021, doi: 10.21043/thufula.v9i2.12421.
- [25] S. A. Samsul Arifin, H. Retnawati, J. Mailool, and H. Putranta, “The factors that influence of reading ability the Hijaiyyah alphabet on pre-school children,” *J. Educ. Gift. Young Sci.*, vol. 8, no. 2, pp. 667–680, Jun. 2020, doi: 10.17478/jegys.680857.