

# MENGENAL HURUF HIJAIYAH MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF BERWARNA

Nur Kholis, Linda Astuti ,  
[suarasaljuq@gmail.com](mailto:suarasaljuq@gmail.com), [Lindastuti88@gmail.com](mailto:Lindastuti88@gmail.com)

STAI Darussalam Lampung

<b>Received:</b> 21/02/2020	<b>Revised:</b> 09/03/2020	<b>Aproved:</b> 10/05/2020
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

## Abstract

This study aims to improve the ability to recognize hijaiyah letters through the Color letter card game method. This type of research is a classroom action research, which is conducted in 2 cycles. The subjects in this study were children of Group B T RA Maarif Daarul Rahman Marga Tiga Lampung Timur, aged 5-6 years with a total of 25 children. The object of this research is the ability to recognize letters. Data collection techniques in this study are observation and documentation. The research instrument used was an observation guide. The data analysis technique used quantitative descriptive. The results showed that the ability to recognize Hijaiyah letters could be improved through a colorful letter card game. This is evidenced by the ability to recognize letters in the Pre-Cycle, the average percentage only reached 48%, then in Cycle I the average percentage increased to 76%, and the average percentage in Cycle II was able to increase up to 86%. The increase from Pre Cycle to Cycle I was 28%, and an increase from Cycle I to Cycle II was 10%. The positive contribution of this research is to provide information to the wider community that colored lettering cards can be used to improve children's literacy skills.

**Keyword:** Hijaiyah letters, letter cards, color

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui metode permainan kartu huruf Berwarna. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang dilakukan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini anak Kelompok B T RA Maarif Daarul Rahman Marga Tiga Lampung Timur, dengan usia 5-6 tahun dengan jumlah 25 anak. Objek dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal huruf. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa panduan observasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa kemampuan mengenal huruf Hijaiyah dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf Berwarna. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan mengenal huruf pada Pra Siklus persentase rata-rata baru mencapai 48%, kemudian pada Siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 76%, dan persentase rata-rata pada Siklus II mampu meningkat hingga 86%. Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus I sebesar 28%, dan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 10%. Kontribusi positif penelitian ini ialah untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas bahwa kartu huruf berwarna dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

### **Kata Kunci: Huruf Hijaiyah, Kartu Huruf, Berwarna**

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sebuah jalan bagi manusia untuk menjadikan dirinya lebih bernilai di hadapan Allah SWT ataupun sesama makhluk Allah yang lain, hal ini berdasarkan ayat Al-Qur'an yang berbunyi:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ٩

Artinya : Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Qs. Az-zumar 9).

Ayat di atas memberikan sebuah gambaran betapa pentingnya sebuah pendidikan untuk manusia, sebab dengan pendidikanlah manusia akan mengetahui yang tidak pernah ia ketahui sebelumnya.

Seyogyanya pendidikan haruslah dimulai sejak dini, sebab pada fase ini seseorang akan lebih mudah mencerna materi-materi yang disampaikan oleh guru, meskipun yang mereka dapatkan masih sangat terbatas. Salah satu hal yang perlu diajarkan sejak dini ialah Al-Qur'an yang notabennya sebagai kitab pedoman kehidupan bagi umat islam.

Belajar membaca Al-Qur'an atau mengenalkan Al-Qur'an hendaknya dimulai sejak usia dini (kanak - kanak) karena pada usia dini merupakan usia keemasan dan usia paling produktif untuk belajar dan merupakan langkah yang utama dan pertama sebelum pembelajaran yang lainnya.

Belajar membaca Al-Qur'an pada usia dini adalah pendidikan Islam yang pertama yang harus mendapat prioritas yang utama. Karena pada usia itu masih

dalam keadaan fitroh (suci dari dosa) dan merupakan masa yang paling mudah untuk mendapatkan cahaya hikmah yang terdapat dalam Al-Qur`an, sebelum hawa nafsu yang terkandung dalam jiwa anak mulai menggerogoti dan mengarahkan pada kemaksiatan dan kesesatan.<sup>1</sup>

Menurut Muhammad Nur Abdul Hafid dalam *Mendidik Anak Usia dua Tahun Hingga Baligh Versi Rasulullah SAW*, berpendapat bahwa apabila seseorang anak kecil sudah bisa mengucapkan kata - kata atau pandai meniru ucapan orang lain, maka anak yang bersangkutan seharusnya diajari membaca Al-Qur`an pengetahuan tentang agama.<sup>2</sup> meskipun hal ini bisa disederhanakan pada pemahaman atau pengenalan terhadap huruf-huruf Al-Qur'an atau biasa disebut sebagai huruf hijaiyah sehingga anak-anak akan mampu melewati fase membaca permulaan pada teks-teks berbahasa arab husunya Al-Qur'an.

Jika sejak dini anak-anak telah mampu menghafal ataupun dapat memahami jenis-jenis huruf Al-Qur'an ataupun huruf hijaiyah tentu saja lambat laun anak-anak akan mampu meng-eja bacaan-bacaan Al-Qur'an dari kalimat perkalimat sampai pada ayat-ayat Al Qu'an itu sendiri.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.<sup>3</sup> Pada hakikatnya proses belajar mengajar ialah proses komunikasi, dimana seorang pendidik berperan sebagai pengantar pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan dan pesan yang disampaikan ini berupa materi pelajaran yang dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi baik berupa verbal ataupun nonverbal.<sup>4</sup>

Pada tataran anak usia dini proses belajar mengajar tidak bisa disamakan dengan proses pembelajaran pada anak-anak usia sekolah pada umumnya atau pada tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini dikarenakan kesiapan fisik maupun mental pada anak usia dini masih sangat terbatas. Hal ini tentu saja menjadi bagian pokok yang harus dipertimbangkan

---

<sup>1</sup> Nur Abdul Hafid, Muhammad. *Mendidik Anak Usia Dua Tahun Hingga Baliqh Versi Rasulullah Saw* (Yogyakarta: Darussalam, 2004), h. 87

<sup>2</sup> Ibid, h. 88

<sup>3</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005) h. 28

<sup>4</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010) h. 205

oleh seorang pendidik atau guru ketika ingin memberikan materi kepada anak usia dini, tidak jarang hal ini menjadi salah satu problematika yang sering terjadi pada pendidikan anak usia dini tak terkecuali di RA Maarif Daarul Rahman Negeri Jemanten Kecamatan Margatiga Lampung Timur.

Berdasarkan prasurvey yang peneliti lakukan di lembaga pendidikan tersebut peneliti melihat banyak sekali Anak atau peserta didik yang tidak menghiraukan gurunya hal ini terlihat dari sebagian anak yang malah asyik bermain-main dengan temannya dan ada beberapa anak yang berlari-larian yang seolah-olah di dalam kelas tersebut tidak ada gurunya. Disisi lain sang guru yang mengajarkan huruf-huruf hijaiyah juga tidak menggunakan media yang disukai oleh anak-anak yang terlihat hanya menggunakan *white board* dengan tulisan tangan yang sangat tidak rapi.<sup>5</sup> Tentu saja hal tersebut sangat jauh dari dunia anak-anak sehingga anak-anak yang mengikuti pembelajaran terkesan enggan untuk mengikuti kegiatan materi pengenalan huruf hijaiyah.

Hal ini juga diperkuat dengan daftar nilai hasil dokumentasi yang dapat ditarik kesimpulan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di RA Maarif Daarul Rahman Negeri Jemanten Kecamatan Margatiga Lampung Timur, masih jauh dari kata berhasil. Hal ini dibuktikan dari 20 peserta didik yang ada pada tahap kenal sesuai harapan (KSH) baru dua anak sedangkan pada tahap mulai kenal (MK) empat anak dan empat belas anak sisanya masih berada pada tahap belum kenal (BK).

Berangkat sebagaimana yang dialami oleh RA Maarif Daarul Rahman Negeri Jemanten Kecamatan Margatiga Lampung Timur, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas di lembaga pendidikan tersebut guna untuk meningkatkan hasil belajar para anak didik khususnya pada materi pengenalan huruf hijaiyah.

Pada penelitian ini peneliti berencana menggunakan kartu huruf hijaiyah yang bervariasi warnanya sebagai media yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di lembaga tersebut. Hal ini nantinya juga akan

---

<sup>5</sup> Observasi Pra Survey, RA Maarif Daarul Rahman Negeri Jemanten Kecamatan Margatiga Lampung Timur, Senin 03 Desember 2018.

disinergikan dengan metode yang digunakan oleh peneliti dengan metode permainan kartu huruf hijaiyah, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berjalan satu arah dari guru ke peserta didik akan tetapi melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran akan terasa lebih menarik dan berjalan dua arah yang tentunya dapat membuat peserta didik menjadi riang gembira dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hal sebagaimana terungkap di atas diperkuat dengan teori bahwa permainan merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan rasa senang,<sup>6</sup> Melalui bermain, anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Permainan kartu huruf ini merupakan salah satu metode bermain yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Sebab anak pada usia 5 tahun masih pada tahap pra operasional<sup>7</sup> yaitu anak belajar melalui benda konkret.

Penelitian ini menggunakan kartu huruf sebagai media/benda konkret yang dapat dilihat oleh anak, sehingga membantu anak dalam mengenal dan mengerti bunyi huruf dan bentuknya, mencoba menyusunnya menjadi sebuah kata dan lain sebagainya. Permainan kartu huruf ini memiliki cukup banyak kelebihan diantaranya adalah permainan kartu huruf dapat dikreasikan dengan beberapa cara bermain, media yang digunakan mudah didapat ataupun dibuat, sesuai dengan tahap usia anak yaitu anak belajar menggunakan sesuatu yang dapat anak lihat agar mudah diingat, serta memberi kebebasan pada anak untuk berekspresi menyusun kata sesuai dengan gagasannya.

Berangkat dari berbagai penjabaran di atas maka peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih mendalam kaitnya dengan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Kartu Huruf Berwarna.

---

<sup>6</sup> Sofia Hartati. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. (Jakarta:Depdiknas, 2005), h. 95

<sup>7</sup> Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas, 2005), h. 4

## **B. Pembahasan**

### **1) Kajian Teori**

#### **a) Karakteristik Anak Usia Dini 5-6 Tahun**

Setiap anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, dan bahasa yang berbeda dengan orang dewasa, selain itu anak adalah individu yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Menurut Rusdinal dan Elizar, anak usia 5-7 tahun memiliki ciri-ciri sebagai berikut: a) anak masih berada pada tahap berpikir pra operasional sehingga belajar melalui benda atau pengalaman yang konkret, b) anak suka menyebutkan nama benda, mendefinisikan kata-kata dan suka bereksplorasi, c) anak belajar melalui bahasa, sehingga pada usia ini kemampuan bahasa anak berkembang pesat, d) anak membutuhkan struktur kegiatan yang jelas dan spesifik.<sup>8</sup>

Uraian di atas dapat ditegaskan bahwa anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karakteristik-karakteristik tersebut diantaranya anak bersifat unik baik secara lahiriah maupun tumbuh kembangnya, bersifat aktif, memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi yang tinggi, suka berteman, dan memiliki daya perhatian yang rendah. Oleh karena itu sebagai pendidik haruslah pandai-pandai memilih dan membuat kegiatan agar dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak baik kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial-emosional, maupun moral agama.

Diantara potensi yang ada tersebut penelitian ini fokus terhadap perkembangan bahasa anak dalam membaca permulaan, sehingga perlu bagi guru untuk memperhatikan karakteristik anak yang berkaitan dengan bahasa agar pembelajaran yang ada berjalan efektif yaitu dengan menggunakan metode bermain yang dianggap tepat untuk digunakan dalam memfasilitasi anak, serta penggunaan media yang dapat menarik perhatian anak.

Selain memperhatikan karakteristik yang dimiliki anak tersebut, pendidik

---

<sup>8</sup> Rusdinal & Elizar. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 9

juga harus memperhatikan prinsip-prinsip perkembangan anak. Bredekamp dan Copple mengungkapkan beberapa prinsip-prinsip perkembangan anak yaitu: seluruh aspek perkembangan anak saling terkait satu dengan yang lainnya yang terjadi dalam satu urutan, b) berlangsung dengan rentang yang bervariasi, d) dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya, e) berkembang ke arah pengetahuan yang lebih kompleks, f) dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya yang majemuk, g) anak sebagai pembelajar aktif, h) perkembangan dan belajar merupakan hasil interaksi antara kematangan biologis dengan lingkungan sekitar, i) bermain sebagai sarana terpenting, j) perkembangan anak akan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekannya, k) setiap anak memiliki tipe belajar yang berbeda-beda serta, l) anak akan berkembang baik apabila dalam anak merasa aman, dihargai dan terpenuhi kebutuhan fisik maupun psikologisnya.<sup>9</sup>

Menurut pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa terdapat beberapa prinsip perkembangan yang perlu diperhatikan oleh setiap pendidik agar pembelajaran atau pemberian stimulasi dapat berjalan efektif. Setiap anak memiliki tahapan perkembangan yang berbeda-beda dan perkembangan antar aspek berjalan saling terkait antara satu perkembangan dengan perkembangan yang lainnya serta terjadi secara berurutan sehingga dalam pemberian stimulasi ini diperlukan cara yang tepat tanpa mengesampingkan prinsip perkembangan anak. Pendapat tersebut juga menyatakan bahwa pengetahuan anak berkembang dari nyata (konkret) ke simbolik, oleh karena itu perlu adanya suatu metode yang tepat. Metode pembelajaran yang akan dilaksanakan juga harus memperhatikan bahwa anak sebagai pembelajar aktif dan bermain memberikan pengaruh penting dalam perkembangan anak karena pengetahuan anak akan lebih berkembang apabila anak diberi kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilannya, sehingga metode pembelajaran bermain dapat menjadi salah satu pilihan sebab tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip perkembangan anak.

---

<sup>9</sup> Sofia Hartati. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 12-17

Selain karakteristik dan prinsip-prinsip perkembangan anak, yang perlu diperhatikan adalah prinsip-prinsip pembelajaran, agar pembelajaran yang ada berjalan efektif. Slamet Suyanto mengungkapkan ada beberapa prinsip pembelajaran untuk anak usia dini yaitu konkret dan dapat dilihat langsung, bersifat pengenalan, seimbang antara kegiatan fisik dan mental, sesuai tingkat perkembangan anak, sesuai kebutuhan individual, mengembangkan kecerdasan, kontekstual dan multi konteks, terpadu, menggunakan esensi bermain serta, multi kultur.<sup>10</sup> Menurut Masitoh, dkk ada beberapa prinsip dasar pembelajaran anak usia dini, yaitu a) anak aktif melakukan sesuatu dalam situasi yang menyenangkan, b) kegiatan pembelajaran dibangun berdasarkan pengalaman dan minat, c) mendorong terjadinya komunikasi dan kerjasama, e) mendorong anak untuk mengambil resiko dan belajar dari kesalahan, f) memperhatikan variasi perkembangan anak dan, g) bersifat fleksibel.<sup>11</sup>

Menurut pendapat-pendapat di atas pembelajaran anak usia dini memiliki prinsip-prinsip pembelajaran yang berlandaskan pada karakteristik serta prinsip perkembangan anak. Prinsip-prinsip pembelajaran itu perlu diperhatikan agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berjalan optimal, terutama dalam memahami bahwa setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda dimana setiap perkembangan itu saling terkait antara satu dengan yang lainnya, sehingga diperlukan pembelajaran kontekstual dan terpadu, sesuai tingkat perkembangan anak, serta menggunakan sarana yang tepat yaitu berupa aktivitas bermain agar anak merasa aman, nyaman, baik secara fisik maupun psikologis dengan pembelajaran yang bersifat luwes atau fleksibel.

#### **b) Kartu Huruf Hijaiyyah**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang.<sup>12</sup> Huruf menurut KBBI adalah tanda aksara atau tata tulis yang merupakan abjad yang melambangkan bunyi bahasa dan

---

<sup>10</sup> Slamet Suyanto. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta:Depdiknas, 2005), h. 8

<sup>11</sup> Masitoh dkk. *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), h. 6

<sup>12</sup> Tim Redaksi Pusat Bahasa *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai

aksara.<sup>13</sup> Warna menurut KBBI berarti kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya.<sup>14</sup>

Huruf Al-Qur'an adalah huruf yang ada pada tulisan (mushaf) Al-Qur'an yaitu huruf arab atau disebut juga huruf hijaiyyah. Huruf arab berbeda dengan alfabet latin, perbedaan tersebut diantaranya:

- a) Tulisan arab sesuai dengan sistem penulisan-nya, dilakukan dari kanan ke kiri sehingga lebar bukunya pun dari kanan ke kiri.
- b) Dalam huruf arab tidak ada huruf besar dengan bentuk tertentu untuk memulai kalimat baru.
- c) Perbedaan bentuk huruf arab dalam suatu kata ketika berdiri sendiri, tengah, dan akhir.
- d) Sedikit perbedaan antara tulisan tangan dan tulisan atau tik.<sup>15</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa kartu huruf berwarna adalah jenis kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi yang ditulis dan ditandai dengan unsur abjad tertentu dan berwarna sehingga dengan warna yang berbeda dapat melambangkan bunyi huruf hijaiyyah. Kartu huruf berwarna merupakan salah satu alat pembelajaran yang termasuk dalam katagori *flash card*.

## 2) Metode Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini ialah penelitian tindakan (action research) Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Subjek penelitian ialah seluruh siswa RA Maarif Daarul Rahman Marga Tiga Lampung Timur Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 25 siswa dengan rincian 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

---

Pustaka,1998 ), h. 448

<sup>13</sup> ibid

<sup>14</sup> ibid

<sup>15</sup> Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung Remaja Rosda Karya,2008), h. 74.

Proses tindakan Siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 25 September 2019, 27 September 2019, dan 29 September 2019. Kegiatan dilaksanakan selama 30 menit pada kegiatan awal pembelajaran, permainan dilakukan dalam 2 tahapan yaitu tahap pra permainan dan inti permainan. Berikut ini akan diuraikan mengenal tahapan perlakuan permainan kartu huruf hijaiyah pada Siklus I.

Tindakan pada Siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 1 Oktober 2019, 3 Oktober 2019, dan 5 Oktober 2019. Langkah tindakan pada Siklus II, untuk prinsipnya sama dengan tindakan pada Siklus I. Pelaksanaan pada Siklus II, alokasi waktu yang digunakan ditambah menjadi 45 menit, lebih menekankan pada saat memberi penjelasan pengenalan huruf hijaiyah, mendampingi anak saat bermain, serta pemberian motivasi dan hadiah pada anak.

### **3) Pembahasan**

Kondisi kemampuan awal dalam mengenal huruf hijaiyah belum berkembang dengan baik, karena dalam 1 kelas baru 12% anak yang dapat mengenal huruf hijaiyah dengan baik. Kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah perlu dikembangkan, karena kemampuan ini merupakan hal yang mendasar bagi kesiapan anak saat belajar baca tulis nantinya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik mengungkapkan bahwa anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf hijaiyah pada daftar abjad, dalam belajar memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf hijaiyah.

Guna meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf hijaiyah, maka diperlukan pemberian stimulasi pada anak supaya kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak-anak dapat meningkat. Tadkiroatun Musfiroh mengungkapkan stimulasi pengenalan huruf hijaiyah adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Pemberian stimulasi guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah, perlu diberikan pada anak dengan cara yang tepat. Pemberian stimulasi yang tepat dapat membantu meningkatkan mengenal huruf hijaiyah dengan mudah dan dapat memberi rasa senang pada anak-anak. Stimulasi yang diberikan pada anak-anak adalah melalui permainan. Permainan digunakan untuk mengenalkan huruf hijaiyah, dikarenakan melalui permainan anak-anak akan lebih senang saat belajar mengenal huruf hijaiyah. Conny R. Semiawan mengungkapkan permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Permainan dalam penelitian ini adalah permainan kartu huruf hijaiyah. Permainan kartu huruf hijaiyah diterapkan pada tindakan Siklus I dan II, agar kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf hijaiyah dapat meningkat dengan baik, mudah dan menyenangkan. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah dapat menjadi bekal persiapan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan bahasanya, seperti kemampuan membaca. Bond dan Dykstra mengungkapkan anak yang dapat mengenal huruf hijaiyah dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Hasil penelitian pada Siklus I, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf hijaiyah meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah baru mencapai 48% dengan kriteria kurang. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus I belum dapat mencapai persentase sebesar 80% dengan kriteria baik, sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II.

Hasil penelitian pada Siklus II, dapat diketahui kemampuan mengenal huruf hijaiyah meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus II mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II berhasil mencapai kriteria baik dengan peningkatan mencapai 86%.

Berdasarkan peningkatan pencapaian kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf hijaiyah, anak-anak berhasil mencapai kriteria baik sampai 86% pada Siklus II. Kondisi anak-anak saat belajar mengenal huruf hijaiyah melalui permainan kartu huruf hijaiyah terlihat senang saat bermain. Situasi tersebut sangat mendukung dalam proses belajar anak-anak, sehingga anak-anak dapat dengan mudah mengenal huruf -huruf hijaiyah dan mampu mencapai kriteria baik.

Kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah pada Siklus II menunjukkan sudah 86% anak-anak dalam 1 kelas memiliki kemampuan mengenal huruf hijaiyah dengan baik, dan 14% anak-anak lainnya belum dapat mencapai kriteria baik. Hal tersebut dikarenakan motivasi belajar dan kemandirian yang kurang tertanam dengan baik pada diri anak tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, secara umum peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui permainan kartu huruf hijaiyah, sudah berhasil meningkat hingga 86% dengan kriteria baik. Oleh karena itu, permainan kartu huruf hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

### **C. Kesimpulan**

permainan kartu huruf hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah Kelompok B RA Maarif Daarul Rahman Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Kondisi pada Pra Siklus persentase rata-rata baru mencapai 48%, kemudian pada Siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 76%, dan persentase rata-rata pada Siklus II mampu meningkat hingga 86%. Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus I sebesar 28%, dan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 10%.

Stimulasi yang diberikan pada anak-anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah yaitu melalui permainan kartu huruf hijaiyah. Langkah-langkah kegiatan permainan kartu huruf hijaiyah dalam penelitian ini adalah 1) Anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet, 2)

Guru menyiapkan 8 sampai 9 kartu huruf hijaiyah pada setiap pertemuannya, 3) Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf hijaiyah yang sedang dipegang kemudian anak menyebutkan simbol huruf hijaiyah yang tertera pada kartu huruf hijaiyah, 4) Anak membalik kartu huruf hijaiyah, anak mengamati gambarnya kemudian anak menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf hijaiyah dan menyebutkan pula huruf hijaiyah didepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Izzan, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, Bandung Remaja Rosda Karya, 2008
- Ahmad Susanto. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011
- Azhar Arsyad. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011
- Badru Zaman, Media dan Sumber Belajar TK, Jakarta: Universitas Terbuka, 2012
- Cucu Eliyawati. Pengembangan dan Pemilihan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas, 2005
- Danar Santi. Pendidikan Anak Usia Dini: Antara Teori dan Praktek, Jakarta: Indeks, 2009
- E. Mulyasa, Praktik Penelitian Tindakan Kelas, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011
- E.Mulyana, Menjadi Guru Profesional Bandung : PT Rosdakarya, 2009
- Harun Rasyid. Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009
- Isjoni, Pendidikan Paud Ideal Pada Era Milineal, dalam  
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1651/1421>  
(20/1/14 : 10-40)
- Masitoh dkk. Strategi Pembelajaran TK. Jakarta: Universitas Terbuka, 2005
- Mayke Sugianto. Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: Depdikbud, 1995
- Ngalim Purwanto. Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: Rosda Karya, 2006
- Nur Abdul Hafid, Muhammad. Mendidik Anak Usia Dua Tahun Hingga Baliqh Versi Rasulullah Saw Yogyakarta: Darussalam, 2004
- Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, Jakarta: Bumi Aksara, 2005
- Rosmala Dewi. Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas, 2005
- Rusdinal & Elizar. Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas, 2005

Slamet Suyanto. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta:Depdiknas, 2005

Sofia Hartati. Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas, 2005

Suharsimi Arikunto dkk, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Bumi Aksara, 2009

\_\_\_\_\_, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta, 2002

Tim Redaksi Pusat Bahasa Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka,1998

Wina Sanjaya, Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010

