

PENGARUH MEDIA CARD TABLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH ANAK USIA 4-5 TAHUN

Mufidatul Viqriyah¹, Risma Nugrahani²

^{1,2}**PG-PAUD/ Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban**

mufidatulviqriyah@gmail.com¹, nugrahanirisma@gmail.com²

DOI:10.55933/jpd.v10i1.632

ABSTRAK

Salah satu bidang pengembangan bahasa adalah mengenal huruf, berdasarkan hasil observasi di Lembaga PAUD kemampuan mengenal huruf hijaiyah kurang optimal, hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media *card table* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan yaitu *one group pre test and post test design*. Subjek penelitian dilakukan pada anak usia 4-5 di TK Nurul Huda Soko Tuban kelompok A. Berdasarkan hasil penelitian, data *pretest* sebesar 57% yang didapat dari jumlah yang masih relatif rendah. Sedangkan data *post-test* sebesar 61% yang didapat dari hasil observasi sehingga memperoleh hasil yang lebih tinggi dari hasil *pre-test*. Media *card table* dapat meningkatkan kemampuan bahasa terutama mengenal huruf hijaiyah dengan cara bermain sesuai tahapannya. Penggunaan media *card table* sebagai sarana media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal dan mengurutkan huruf hijaiyah, dan memasangkan jumlah kartu dengan lambang huruf hijaiyah.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Huruf Hijaiyah; Media Card Table

ABSTRACT

One area of language development is recognizing letters, based on observations at PAUD institutions, the ability to recognize hijaiyah letters is less than optimal, this is due to a lack of learning media. The aim of this research is to determine the effect of card table media on the ability to recognize hijaiyah letters in children aged 4-5 years. The method used is one group pre test and post test design. The research subjects were children aged 4-5 at Nurul Huda Soko Tuban Kindergarten group A. Based on the research results, the pretest data was 57%, which was still relatively low. Meanwhile, 61% of the post-test data was obtained from observations, resulting in higher results than the pre-test results. Card table media can improve language skills, especially recognizing hijaiyah letters by playing according to the stages. The use of card table media as a learning media that can develop the ability to recognize and sort hijaiyah letters, and pair the number of cards with hijaiyah letter symbols.

Keywords: Early Childhood; Hijaiyah letters; Card Table Media

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya anak usia dini merupakan tahapan awal dalam proses pembelajaran untuk menciptakan generasi berkualitas. Anak usia dini yaitu individu yang baru lahir hingga berusia 6 tahun. Anak usia dini adalah individu yang menjalani proses perkembangan secara cepat untuk kehidupan selanjutnya, sehingga pemberian rangsangan diberikan secara maksimal bagi anak (Nugrahani, 2022). Enam tahun pertama adalah masa paling berharga bagi berkembang sangat cepat. Pada usia ini anak harus diberikan rangsangan maksimal untuk kelangsungan fundamentalnya sebagai bekal di masa mendatang (Kamila & Nugrahani, 2021). Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh pada segala aspek. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14 bahwa PAUD merupakan

bentuk pembinaan yang dikhususkan kepada anak 0-6 tahun dalam bentuk pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani sehingga anak siap belajar untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan tersebut merupakan fasilitas bagi anak demi berlangsungnya tumbuh dan berkembang aspek perkembangannya sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *card table* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun. Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini sangat penting. Karena itu landasan dalam membaca Al-Quran sebagai pedoman hidup umat Islam. Pada masa ini anak akan lebih mudah memahami rekam sesuatu di otak atau memori dibandingkan dengan pada usia tua atau dewasa, dengan demikian, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik (Wasalmi et al., 2023). Masa kecil mulai dikenalkan dengan pendidikan Al-Quran dengan tahapan dasar mengenalkan huruf hijaiyah, karena Al-Qur'an juga sebagai pedoman dan petunjuk di kemudian hari, agar ketika dewasa tidak kehilangan pegangan dan tuntunan.

Salah satu upaya yang dilakukan pada anak usia dini untuk mengembangkan potensi anak adalah dengan menggunakan fasilitas penunjang belajar yaitu berupa media. Pembelajaran berupa media pembelajaran sekarang merupakan proses pembelajaran dapat membangun motivasi dan merangsang kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis bagi anak (Sitepu, 2022). Oleh karena itu tujuan pengajaran dapat dijadikan pedoman acuan penggunaan media. Pada kenyataannya permasalahan yang terjadi pada anak usia 4-5 saat dilakukan observasi di TK Nurul Huda Soko Tuban kelompok A ditemukan bahwa anak masih belum bisa mengenal nama-nama huruf hijaiyah. Anak masih bingung dalam membedakan huruf hijaiyah. Hal ini terbukti ketika guru mengajak anak dalam menyebutkan huruf-huruf hijaiyah secara bersama-sama, anak bisa melakukan dengan benar dan lancar, tetapi ketika anak diminta menyebutkan sendiri huruf hijaiyah anak merasa kesulitan.

Salah satu media yang digunakan untuk mengenal huruf hijaiyah pada anak adalah media kartu (Asfiyaturrofiah, 2018). Meja atau meja kartu merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk merangsang indra dimana media ini berbentuk panjang seperti meja pada umumnya dan memiliki laci untuk menaruh kartu dengan tujuan sebagai sarana pembelajaran mengenal huruf hijaiyah pada usia 4-5 tahun. Tempat kartu disimpan di laci meja di sisi kanan dan kiri, kartu ini memudahkan anak setelah bermain, anak dapat menyimpan kartu di laci sehingga tidak rusak dan tersimpan dengan baik. Manfaat media pembelajaran yaitu dapat mempermudah dalam penyampaian informasi sehingga anak-anak mudah dalam belajar dan menjadikan suasana belajar menyenangkan. Ada 4 manfaat media pembelajaran antara lain pembelajaran yang menarik perhatian anak menumbuhkan motivasi belajar, pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami anak untuk mencapai tujuan belajar, metode yang digunakan bervariasi sehingga anak tidak bosan, anak lebih aktif dalam proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020).

METODE PENELITIAN

Metode eksperimen *one group pre test and post test design* digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian dilakukan pada anak usia 4-5 di TK Nurul Huda Soko Tuban kelompok A. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh media *card table* terhadap kemampuan mengenal

huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun. Data yang diperoleh menggunakan jenis data primer. Dalam penelitian ini, data primer adalah data hasil observasi.

Uji Keabsahan Data

1. Uji Validitas
Validitas dapat dicari dengan menghubungkan skor keseluruhan anak dengan satu item (x) dengan skor keseluruhan yang didapatkan semua anak (y) melalui korelasi *product moment pearson*.
2. Uji Reliabilitas
Pengujian reliabilitas dengan *internal consistency*, dilakukan dengan cara menyobakan instrumen sekali saja kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Untuk mengetahui reliabilitas perangkat tes bentuk uraian digunakan rumus Alpha (α).

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas
Pengujian normalitas data menggunakan rumus kemiringan kurva, dimana dinilai dikatakan berdistribusi normal jika kemiringan kurva kurang dari 1.
Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data antara lain dengan menggunakan *Chi Kuadrat*.
Rumus Chi-kuadrat adalah sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = chi kuadrat N

f_o = frekuensi observasi

f_h = frekuensi harapan

(Yusnarti & Suryaningsih, 2021)

2. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil *post test dan pre test*. Untuk mengukur homogenitas varians dari dua kelompok data, digunakan rumus uji F sebagai berikut:

$$f = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

- a. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka homogen atau tidak berbeda secara signifikan.
- b. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka tidak homogen atau berbeda secara signifikan.

Untuk menghitung rumus t-test sebagai berikut:

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum x^2 D}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

MD = Rata-rata dari selisih nilai *pretest* dan *posttest*

$\sum x^2 D$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Banyaknya sampel

(Arikunto, 2021)

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada kesetaraan data atau kesamaan data. Jika suatu kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dinyatakan homogen. Uji ini untuk mengetahui kesamaan data tentang data *pre test* dan *post test* anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemberian stimulasi ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Pemberian stimulasi dilakukan berdasarkan aspek perkembangan. Aspek perkembangan dasar anak usia dini antara lain, aspek nilai moral dan agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni kreatifitas (Permata & Nugrahani, 2022). Semua aspek perkembangan anak usia dini penting dikembangkan, salah satunya yaitu perkembangan bahasa.

Upaya guru dalam mengenalkan huruf hijaiyah melalui media *Card Table* di TK Nurul Huda Soko dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah dengan baik. Pemberian bimbingan dan pemahaman kepada anak dengan cara mengenalkan huruf hijaiyah terlebih dahulu, memberikan contoh bacaan dan peserta didik menirukannya, pendidik juga menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif agar yang disampaikan kepada anak mudah diingat dan dipahami oleh anak (Astuti, 2016).

Perlunya menyiapkan media pembelajaran atau bahan ajar seperti media *Card Table* agar terampil membaca huruf hijaiyah (Asfiyaturrofiah, 2018). Sebelum kegiatan dimulai bisa mengajak anak membaca do'a dan bernyanyi lagu Islami dan materi penunjang tentang huruf hijaiyah (dengan media yang kemudian anak diberi tugas menempelkan huruf hijaiyah di kantong yang ada pada media *card table* yang telah disediakan dan dicontohkan terlebih dahulu). Selanjutnya ketika pembelajaran berlangsung dievaluasi dengan mengajukan pertanyaan.

Guru lebih memperhatikan anak dalam mengucapkan atau melafalkan huruf hijaiyah seperti ketika anak melafalkan huruf "syin", anak masih salah dalam melafalkannya (Iqromah, 2018). Ketika guru mengenalkan huruf hijaiyah pada anak satu persatu dengan menggunakan permainan, guru dapat menyiapkan media belajar lain bagi anak yang menunggu giliran untuk mengurutkan huruf atau membaca huruf hijaiyah, media yang dipersiapkan guru juga harus berhubungan dengan pengenalan huruf hijaiyah seperti media *Card Table* huruf hijaiyah.

Media *Card Table* huruf hijaiyah ini berukuran 50 cm x 40 cm dengan tinggi 23 cm. Meja ini bisa dibuka seperti laptop. Saat meja dibuka di dalamnya terdapat kantong transparan. Kantong transparan tersebut digunakan sebagai tempat menaruh kartu saat proses bermain sambil belajar berlangsung. Kantong tembus pandang digunakan untuk menaruh kartu-kartu yang berhuruf hijaiyah secara berurutan dan tersusun sesuai dengan aturan. Kantong dibuat sedemikian rupa sehingga anak dapat bermain dengan memasukkan kartu ke dalam saku. Pembuatan media juga memperhatikan warna. Yang menarik adalah ukurannya disesuaikan dengan media belajar anak, mudah digunakan dan tidak berbahaya bagi anak hanya menurut (Sujiono et al., 2014), syarat pemilihan media yang baik adalah: a) Menarik dan menyenangkan baik dari segi warna dan bentuk, b) bentuk tumpul (tidak tajam) c) ukuran disesuaikan anak d) tidak Membahayakan anak-anak. Bermain dengan menggunakan media meja kartu dapat merangsang kecerdasan dan daya

ingat anak serta proses belajar memahami huruf hijaiyah dan mengurutkannya akan lebih cepat dikuasai (Pasaribu & Mukhrimah, 2022).

Untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini digunakan analisis Uji-T untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap hasil sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Table 1. Data *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Keterangan	N	Jumlah	Rata-rata
1.	<i>Pre-test</i>	15	856	57,0
2.	<i>Post-test</i>	15	915	61

Merujuk pada tabel hasil penelitian diatas pada *pre-test* dan *post-test*, data *pretest* menunjukkan persentase sebesar 57% yang diperoleh dari jumlah yang masih relatif rendah. Sedangkan data untuk *post-test* menunjukkan persentase sebesar 61% yang diperoleh dari hasil observasi sehingga memperoleh hasil yang lebih tinggi dari hasil *pre-test*.

SIMPULAN

Mengenalkan huruf hijaiyah dengan menggunakan Media *Card Table* pada Anak Usia Dini telah dilaksanakan secara optimal, sehingga peserta didik dapat mengenal huruf hijaiyah. Terdapat anak yang mulai berkembang sejumlah 10 anak, berkembang sesuai harapan 5 anak. Berdasarkan observasi pengaruh media *card table* yaitu (1) Anak dapat menyebutkan huruf hijaiyah (2) menulis huruf hijaiyah, dan (3) membedakan huruf hijaiyah. Berdasarkan hasil penelitian, data *pretest* menunjukkan persentase sebesar 57% yang diperoleh dari jumlah yang masih relatif rendah. Sedangkan data untuk *post-test* menunjukkan persentase sebesar 61% yang diperoleh dari hasil observasi sehingga memperoleh hasil yang lebih tinggi dari hasil *pre-test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *card table* dapat meningkatkan kemampuan bahasa terutama mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Asfiyaturrofiah, I. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Dengan Media Flash Card Pada Anak Kelompok A di RA Al Huda, Rejowinangun, Kotagede, Yogyakarta. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 7(3), 237–242.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Iqromah, F. (2018). Identifikasi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah Di TK Se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 7(1), 11–24.
- Kamila, K., & Nugrahani, R. (2021). Analisis Data Ahli Materi Pada Media Busy Book Untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Di Kb Kartini Sedayulawas Kecamatan Brondong Kabupaten Lamongan. *GCEJ (Golden Childhood Education Journal)*, 2(1), 20–25.

- Nugrahani, R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Media Kartu Bergambar Di Tk Islam Sultan Agung Blimbing-Paciran-Lamongan. *Prosiding SNasPPM*, 7(1), 888–893.
- Pasaribu, M., & Mukhrimah, N. A. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1190–1200.
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2022). Desain Media Pembelajaran Puzzle Book Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Prosiding SNasPPM*, 7(1), 755–759.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Sujiono, B., Sumantri, M. S., & Chandrawati, T. (2014). Hakikat Perkembangan Motorik Anak. *Modul Metode Pengembangan Fisik*, 1–21.
- Wasalmi, W., Mutmainnah, M., & Nurulista, N. (2023). Sosialisasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Dengan Menggunakan Media Kartu Di TK Islam Al-Amanah. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(4), 166–172.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261.