

**Peningkatan Pemahaman Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Kartu Huruf
Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA)
Bulurejo Juwiring Klaten Tahun Ajaran 2013-2014**

Indah Widiyas Tuti Ningrum¹, Usada², Anayanti Rahmawati¹

¹ Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

² Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

E-mail: indahpgpaud@yahoo.co.id, usada51@yahoo.com, anayanti.rahmawati@yahoo.co.id

***ABSTRAK** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman huruf hijaiyah dengan menggunakan permainan kartu huruf pada anak kelompok B TK ABA Bulurejo Juwiring Klaten Tahun Ajaran 2013-2014. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Bulurejo Juwiring Klaten pada bulan Januari-Juni 2014 dengan subjek penelitian sebanyak 25 anak kelompok B2. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam setiap siklusnya. Pada pra siklus terdapat skor rata-rata 58,7 atau 28% atau 7 anak yang mencapai kriteria nilai tuntas, siklus I terdapat skor rata-rata 64,3 atau 48% atau 12 anak, siklus II terdapat skor rata-rata 74,6 atau 64% atau 16 anak, dan siklus III terdapat skor rata-rata 79,84 atau 80% atau 20 anak yang mencapai kriteria nilai tuntas.*

***Kata kunci:** pemahaman huruf hijaiyah, permainan, kartu huruf*

***ABSTRACT** The research are to improve the arabic alphabet understanding through hijaiyah card game to the children in B2 group of Aisyiyah Kindergarten Bulurejo Juwiring Klaten in period 2013-2014. The research used a classroom action research method. The research in Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Kindergarten Bulurejo Juwiring Klaten of month January-June 2014 with subjects of the research were the 25 children in B2 Group. Data analyzing technique used comparative descriptive analysis. The result of the research showed that to improve in each cycle. The pre test before action average score was 58,7 or 28% or 7 children who were obtained complete criteria, first cycle average score was 64,3 or 48% or 12 children, second cycle average score was 74,6 or 64% or 16 children, and third cycle average score was 79,84 or 80% or 20 children who were obtained complete criteria.*

***Keywords:** Arabic alphabet understanding, game, hijaiyah card*

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan usia emas bagi anak, pada usia tersebut anak mengalami masa peka untuk menerima suatu rangsangan/stimulus, untuk itu seharusnya cara belajar anak dibuat yang menyenangkan. Pada masa *golden age* ini sangat tepat untuk mengasah setiap kemampuan yang dimiliki anak salah satunya kemampuan dalam pengembangan moral dan nilai-nilai agama pada anak. Pengembangan moral dan nilai-nilai agama pada anak merupakan pondasi untuk membentuk anak didik yang memiliki karakter yang baik. Namun, di eramodern ini banyak anak-anak yang memiliki karakter dan akhlaq yang kurang sesuai dengan norma agama. Hal tersebut disebabkan karena rendahnya pendidikan agama yang dimiliki anak. Ibnu Sina dalam kitabnya *Al-Siyasah* menyatakan bahwa, “ Apabila seorang anak sudah siap menerima pendidikan, maka mulailah mengajarnya Al-Qur’an, dituliskan untuknya huruf-huruf hijaiyah dan diajari masalah-masalah agama” (Suwaid, 2012: 331). Pembelajaran Al-Qur’an untuk anak usia dini berawal dari

pengenalan dan pemahaman huruf hijaiyah. Berawal dari belajar huruf hijaiyah anak kelak akan lebih mudah untuk mempelajari Al-Qur'an.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di TK Aisyiyah Bulurejo ditemukan bahwa masih banyak anak yang belum paham dengan pemahaman huruf hijaiyah dikarenakan anak-anak sekarang sangat berkurang minatnya dan kurang tertarik dalam pembelajaran agama terutama mengenai huruf hijaiyah ini. Selain dari pengamatan tersebut peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas anak kelompok B yang menyatakan bahwa sebagian besar anak dalam kelas tersebut memang masih belum paham dengan huruf hijaiyah dan didukung dengan bukti pada hasil penilaian yang ada pada arsip buku penilaian serta buku LKA huruf hijaiyah anak yang menunjukkan masih banyak anak yang masuk pada kriteria tidak tuntas. Dari data tersebut dinyatakan dari 25 anak hanya 7 anak yang memang sudah paham atau masuk dalam kriteria tuntas, sehingga hanya terdapat 28% anak yang paham dengan pembelajaran huruf hijaiyah. Permasalahan ini disebabkan karena anak-anak dalam belajar mengenai pembelajaran huruf hijaiyah kurang berminat sehingga kurang antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, Guru hanya menggunakan media papan tulis sebagai tempat untuk menuliskan dan menjelaskan huruf hijaiyah tersebut serta hanya menggunakan buku menulis huruf hijaiyah untuk anak TK sebagai tugas siswa.

Berdasarkan penemuan diatas peneliti memberikan suatu tindakan dengan adanya kegiatan permainan diharapkan kemampuan dalam pemahaman huruf-huruf hijaiyah anak di TK Aisyiyah Bulurejo akan dapat berkembang secara baik dan anak bisa lebih antusias belajar. Ismail (2006: 155) menyatakan bahwa alat permainan edukatif itu merupakan alat yang mampu merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya dan mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak mengenai sesuatu hal. Salah satu dari alat permainan edukatif yang digunakan saat pembelajaran di TK yaitu Kartu Huruf. Kartu huruf ini sebagai media atau sarana guna menyampaikan kegiatan pembelajaran huruf hijaiyah. Peneliti menggunakan kartu huruf ini karena kartu huruf dianggap sebagai alat bermain yang bermanfaat dan aman untuk dimainkan anak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: "Apakah pemahaman huruf hijaiyah dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf pada anak kelompok B TK ABA Bulurejo Juwiring Klaten Tahun 2013- 2014?"

Adapun tujuan masalah diatas adalah untuk meningkatkan pemahaman huruf hijaiyah dengan menggunakan permainan kartu huruf pada anak kelompok B TK ABA Bulurejo Juwiring Klaten Tahun 2013-2014.

KAJIAN PUSTAKA

Pemahaman adalah kemampuan menginterpretasikan atau kemampuan penafsiran, dapat juga diartikan suatu usaha yang dapat menjadikan orang atau anak didik lebih mengerti dengan ilmu yang disampaikan. Sirojuddin (2000: 24) menyatakan bahwa Huruf hijaiyah merupakan Alfabet Arab yang disebut dengan huruf *al hija (iyah)* dan huruf *al tahajji* artinya huruf ejaan. Ahli gramatika Arab menamakannya huruf *al 'arabiyah* atau huruf *al lugah al'arabiyah* maksudnya huruf bahasa arab atau huruf yang bertanda baca atau bertitik (*huruf al mu'jam*) baik dalam bentuk terpisah-pisah yang belum dipahami sehingga menjadi sebuah rangkaian kata ataupun karena beberapa bagian darinya atau seluruhnya ditambahi tanda baca. Huruf hijaiyah tersebut disusun atas dua bentuk yaitu *mufrad* (tunggal) dan *muzdawij* (berangkai).

Alat permainan berupa kartu huruf banyak dibutuhkan dalam mengenalkan bentuk-bentuk Huruf Alphabet maupun Huruf Hijaiyah. Kartu Huruf ini digunakan sebagai media atau alat peraga dalam pembelajaran agar anak dapat dengan mudah memahami huruf-huruf hijaiyah yang ada dan mampu membedakan pelafalannya. Ismail (2006: 200) mengungkapkan bahwa kartu huruf dan gambar adalah suatu media belajar membaca yang menggunakan kartu yang melambangkan huruf dan angka beserta gambar yang menunjukkan susunan huruf setelah membentuk kata. Adapun manfaat kartu huruf menurut Hasan (dalam Yuniasri, 2012) adalah : 1) Dapat membaca pada usia dini; 2) Mengembangkan daya ingat otak kanan anak; 3) Melatih kemampuan konsentrasi anak; 4) Memperbanyak perbendaharaan kata untuk anak.

Munir (dalam Mujib dan Rahmawati, 2013: 131) mengungkapkan beberapa tahapan dalam pembelajaran bahasa arab yaitu : 1) *At-taqdim* adalah tahapan ini menekankan pada aspek melafalkan bunyi huruf secara fasih; 2) *Al-Muhakah wat Tikrar* adalah tahapan ini menyampaikan ungkapan-ungkapan bunyi huruf kemudian ditirukan; 3) *At-Tamayyuz* adalah tahapan yang lebih menekankan pada aspek memahami karakteristik bunyi huruf secara baik; 4) *Al-Isti'mal* adalah tahapan ini menggunakan pembelajaran dengan keterampilan dengar-ulang-ucap, dengar-tulis, dan dengar-kerjakan.

Beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa suatu pemahama huruf hijaiyah dapat ditingkatkan melalui berbagai strategi pembelajaran antara lain :

Istiyarningsih (2011) dengan studinya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Melalui Metode *Reading Aloud* Di Kelas I MI Gubug Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011” menyimpulkan bahwa metode *Reading Aloud* dapat digunakan untuk belajar menghafal huruf hijaiyah pada siswa kelas I MI Gubug Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011. Hal tersebut ditunjukkan adanya ketercapaian indikator peningkatan aktivitas belajar peserta didik dari prosentase aktifitas peserta didik dari siklus I yaitu 67,50% dan pada siklus II menjadi 82%.

Waluyandari (2011) dengan studinya berjudul “ Pemanfaatan Media *Flashcard* Hijaiyah dengan Pendekatan *Beyond Centers And Circle Time* (BCCT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok Bermain (Play Group) Di PAUD Aisyiyah Trenggalek Tahun 2011/2012” menyimpulkan bahwa pemanfaatan media *Flashcard* Hijaiyah dengan Pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah pada anak usia dini yang dilakukan oleh guru dan anak dinyatakan berhasil karena tergolong kriteria baik sekali.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bulurejo Juwiring Klaten selama 6 bulan pada bulan Januari-Juni 2014 dengan subjek penelitian 25 anak, 11 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dengan guru, dokumentasi, dan tes unjuk kerja. Peneliti disini sebagai observer dan konseptor serta dibantu teman sejawat dalam pendokumentasiannya. Untuk mengukur tingkat kevalidan data peneliti menggunakan validitas data yaitu validitas isi dan validitas konstruk. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu analisis deskriptif komparatif. Pada penelitian ini pelaksanaannya terdiri dari dua yaitu Tahap pertama, pengumpulan data yang diperoleh dari nilai tes, yang berbentuk angka adalah

data kuantitatif disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Tahap kedua analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan antara nilai hasil tes pada kondisi awal dengan nilai hasil tes pada siklus I (pertama), siklus II (kedua), dan siklus III (tiga) dengan indikator kinerja kemudian ditarik kesimpulan.

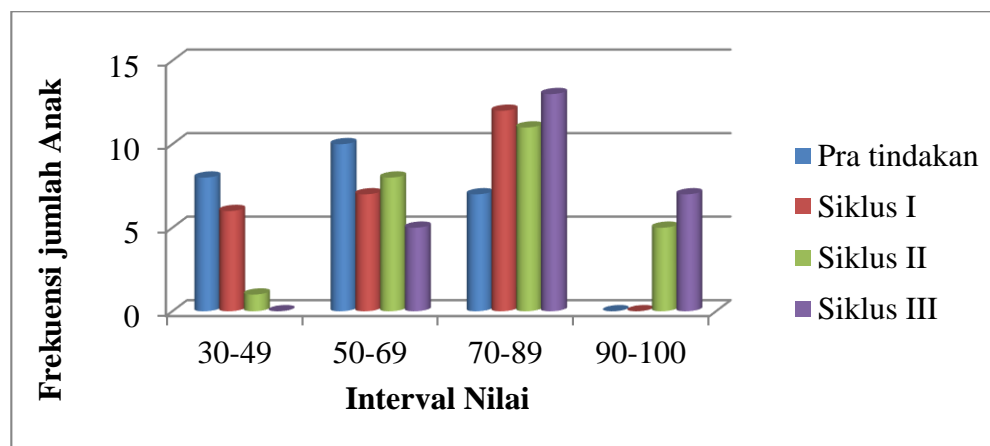
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak III siklus yang masing-masing terdapat 2 pertemuan dalam setiap siklusnya. Alokasi waktu dalam setiap pertemuannya sekitar 150 menit yaitu mulai pukul 07.30-10.00 WIB. Dilihat dari hasil penelitian mulai pra siklus, siklus I, siklus II, siklus III terjadi peningkatan untuk nilai ketuntasan anak pada setiap siklusnya. Adapun peningkatan ketuntasan anak dari pra siklus, siklus I, siklus II, siklus II tertera dalam tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Perbandingan Nilai Pemahaman Huruf Hijaiyah pada Pra siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III

No	Interval	Pratindak		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1.	100-90	0	0	0	0	5	20	7	28
2.	89-70	7	28	12	48	11	44	13	52
3.	69-50	10	40	7	28	8	32	5	20
4.	49-30	8	32	6	24	1	4	0	0
Total		25	100	25	100	25	100	25	100

Berdasarkan tabel 1 nilai pemahaman huruf hijaiyah dapat disajikan dalam gambar 1 sebagai berikut :



Gambar 1. Histogram Perbandingan Nilai Pemahaman Huruf Hijaiyah Anak pada Pra siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III

Berdasarkan tabel 1 tersebut menunjukkan adanya peningkatan setiap siklusnya. Observasi dari sebelum tindakan tersebut peneliti mendapatkan data bahwa anak yang memiliki kategori tuntas ada 7 anak atau hanya sebesar 28% saja dan yang belum tuntas masih ada 18 anak atau 72%. Jumlah nilai rata-rata hanya sebesar 58,7. Hasil tindakan pada siklus I mengalami sedikit

peningkatan setelah diterapkan permainan kartu huruf tersebut. pada siklus I ini terdapat 12 anak atau sebesar 48% anak yang memiliki kategori tuntas. Anak yang memiliki kategori belum tuntas ad 13 anak atau sebesar 52%. Nilai rata-rata pada siklus I ini sebesar 58,7. Pada siklus II terdapat peningkatan yang cukup bagus, anak yang mendapat nilai tuntas ada 16 anak atau sebesar 64% dan yang belum tuntas ada 9 anak atau sebesar 36%. Hasil ketercapaian nilai di siklus III sudah mampu mencapai target yng ditentukan yaitu 75%. Pada siklus III ini anak yang memiliki kategori tuntas terdapat 20 anak atau sebesar 80%, sehingga pemberian tindakan dihentikan pada siklus III ini karena sudah mampu melampaui target 75%. Data rekapitulasi perbandingan dari pra siklus, siklus I, siklus II, siklus III bisa disajikan dalam tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2 Rekapitulasi Perbandingan Nilai Pemahaman Huruf Hijaiyah Anak pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No.	Keterangan	Pelaksanaan Tindakan			
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Nilai Rata-rata	58,7	64,3	74,6	79,84
2.	Prosentase Ketuntasan (%)	28%	48%	64%	80%
3.	Nilai Tertinggi	75	82,5	91,75	91,75
4.	Nilai Terendah	32,5	32,5	32,5	50

Berdasarkan tabel 2 diatas terlihat perbandingan nilai rata-rata, prosentase ketuntasan, nilai tertinggi, dan nilai terendah pada pra tindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III. Nilai rata-rata saat pra tindakan sebesar 58,7 yang mengalami kenaikan setiap siklusnya. Siklus I sebesar 64,3, siklus II sebesar 74,6, dan siklus III sebesar 79,84. Untuk prosentase ketuntasan ketika pra tindakan hanya sebesar 28%, setelah diberi tindakan terdapat peningkatan. Pada siklus I sebesar 48%, siklus II sebesar 64%, dan siklus III sebesar 80%. Sedangkan untuk nilai tertinggi yang dicapai anak saat pra tindakan hanya 75, setelah diberi tindakan terdapat peningkatan yaitu siklus I nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 82,5, siklus II sebesar 91,75, dan siklus III sebesar 91,75. Untuk nilai terendah yang dicapai anak ketika pra tindakan yaitu sebesar 32,5 kemudian siklus I sebesar 32,5, siklus II sebesar 32,5, dan siklus III sebesar 50.

PENUTUP

Berdasarkan hasil Penelitian tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus yang masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kartu huruf ini dapat meningkatkan pemahaman huruf hijaiyah anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Bulurejo Juwiring Klaten. Peningkatan pemahaman huruf hijaiyah pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Bulurejo Juwiring Klaten ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas dan ketuntasan yang dicapai anak. Pada pra tindakan nilai rata-rata yang dicapai sebesar 58,7, siklus I mencapai 64,3, siklus II mencapai 74,6, dan siklus III mencapai nilai rata-rata sebesar 79,84. Anak yang mencapai ketuntasan pada pra tindakan hanya 7 anak atau 28%, siklus I meningkat menjadi 12 anak atau 48%, siklus II mencapai 16 anak atau 64%, dan siklus III mencapai 20 anak atau sebesar 80%.

Berdasarkan simpulan diatas, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut : a) Bagi Anak: Diharapkan dengan bimbingan dari guru, anak dapat ikut berperan aktif dan antusias dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah agar tujuan pembelajaran mampu tercapai dengan baik. Selain itu, anak dibimbing guru agar lebih berani dalam mengungkapkan pendapat dan dirangsang rasa ingin tahunya terkait dengan pembelajaran huruf hijaiyah; b) Bagi Guru: Diharapkan guru dalam mengajar dapat mengembangkan inovasi-inovasi baik dari metode mengajar maupun media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran huruf hijaiyah agar anak juga lebih tertarik dan antusias ketika mengikuti pembelajaran huruf hijaiyah dan guru juga melakukan penilaian tidak hanya pada hasil akhir anak tetapi juga saat proses pembelajaran berlangsung; c) Bagi Sekolah: Diharapkan sekolah mampu memberi kesempatan guru untuk menggunakan metode baru dalam mengajar khususnya dalam pembelajaran huruf hijaiyah dan memberi kesempatan untuk digunakan sebagai tempat penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A & Sholeh, M. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fathul, M & Nailur, R. (2013). *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Jogjakarta: Diva Press
- Hurlock, E.B. (2005). *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama
- Ismail, A. (2006). *Education Games*. Yogyakarta : Pilar Media
- Istiyaningih. (2011). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Melalui Metode *Reading Aloud* Di Kelas I MI Gubug Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2010/2011. Diperoleh 13 Agustus 2013, dari http://www.ijfm.org/PDFs/IJFM/29_2_PDFs/IJFM_29_2-Decker&Injiiru.pdf
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif Di Dalam Dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flashbooks
- Sirojuddin, D. (2000). *Seni Kaligrafi Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Suwaid, M. N. H. (2012). *Prophetic Parenting Cara Nabi Mendidik Anak*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Suwandi, S. (2008). *Modul Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dan Penelitian Karya Tulis Ilmiah*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta
- Waluyandari. (2011). *Pemanfaatan media flashcard hijaiyah dengan pendekatan beyond centers and circle time (BCCT) untuk meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah pada kelompok bermain play group di Paud Aisiyah Trenggalek*. Diperoleh 13 Agustus 2013, dari <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/1573/baca-artikel>