



Pengaruh Bermain Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Almourky

Binti Asmawati^{1*}, Sri Wahyuningsi Laiya², Nunung Suryana Jamin³

¹⁻³Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Alamat: Jl. Jend. Sudirman No.6, Dulalowo Timur., Kec. Kota Tengah, Kota Gorontalo,
Gorontalo

Korespondensi Penulis: bintiasmawati1732@email.com*

Abstract. *This research aims to determine whether flashcard play affects the ability to recognize Hijaiyah letters in Group B children at Raudhatul Athfal Almourky, Telaga District, Gorontalo Regency. The research used a quantitative experimental method (one group pretest-posttest design). Based on a sample of 20 children, the results improved from the pre-test to the post-test scores. The pre-test data had an average score of 17.4 and a standard deviation of 4.805, while the post-test data showed an average score of 35.4 and a standard deviation of 4.357. These results demonstrate a significant effect before and after the intervention. Based on the statistical test output, the significance test showed a t-count of 6.81, greater than the t-table of 2.093. Therefore, it can be concluded that H₀ is rejected and H₁ is accepted. Thus, the research hypothesis states that flashcard play has a significant effect on the ability to recognize Hijaiyah letters in Group B children at Raudhatul Athfal Almourky, Telaga District, Gorontalo Regency.*

Keywords: *Play, Flashcards, Hijaiyah Letters.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh bermain flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B di raudhatul athfal almourky kecamatan telaga kabupaten Gorontalo. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen (one group pretest- posttest design). Dari hasil penelitian dengan jumlah sampel 20 anak menunjukkan adanya peningkatan dari hasil pretest dan posttest. Hal ini dapat dilihat pada data pretest memperoleh nilai rata-rata 17,4 dan standar deviasi 4,805, data posttest memperoleh nilai rata-rata 35,4 dan standar deviasi 4,357. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Berdasarkan output tes statistic, dari hasil uji signifikan diperoleh nilai Thitung sebesar 6,81 dan Ttabel sebesar 2,093 jadi Thitung lebih besar nilainya dari Ttabel sehingga dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh Bermain Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Almourky Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo.

Kata kunci: Bermain, Flashcards, Huruf Hijaiyah

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk memuliakan manusia, serta merupakan proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu dan masyarakat. Pendidikan yang ada di Indonesia dapat ditempuh melalui beberapa jenjang pendidikan di antaranya yaitu sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA) dan perguruan tinggi. Namun, sebelum memasuki jenjang SD dan seterusnya, ada jenjang awal yang harus di tempuh terlebih dahulu yang telah di terapkan di Indonesia sejak beberapa tahun lalu. Jenjang ini ditujukan untuk mengarahkan peserta didik agar dapat mempersiapkan diri dan beradaptasi pada pendidikan berikutnya di SD. Jenjang pendidikan tersebut adalah pendidikan prasekolah

dengan satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Supendi, 2016, hal. 166-167).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. Pendidikan anak usia dini bertujuan agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini adalah anak yang sedang dalam masa kanak-kanak awal dengan rentang usia 0-6 tahun dan sedang dalam proses perkembangan (Hasyim, 2015, hal. 70). Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal. Jalur formal Pendidikan Anak Usia Dini berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA) sedangkan jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB) dan Tempat Penitipan Anak (TPA).

Perkembangan yang harus dilewati anak meliputi beberapa aspek yaitu Nilai agama dan moral, Fisik motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial emosional dan Seni. Oleh karena itu, perlunya pendidikan anak usia dini agar proses perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berjalan dengan baik sesuai tahapan usia anak. Anak usia dini merupakan masa yang sangat penting dalam mengenalkan konsep seperti konsep bilangan dan huruf. Oleh karenanya huruf hijaiyah juga hendaknya diajarkan pada Anak Usia Dini khususnya pada usia Taman Kanak-kanak (TK), karena Huruf Hijaiyah merupakan bahasa Al-Qur'an yang merupakan pedoman bagi setiap muslim (Nurhidayah, 2019, p. 54).

Mengenal huruf hijaiyah merupakan kemampuan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari sebuah simbol yang berbentuk huruf hijaiyah baik dari bentuk maupun lafal dan mampu mengaitkannya dengan bunyi huruf hijaiyah. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia kata *hijaiyah* berarti sistem aksara arab atau abjad arab. Huruf hijaiyah disebut juga alfabet arab. Mulyasa (2008) kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah dasar bagi siswa untuk mempelajari bahasa Arab dan membaca Al-Qur'an. AbdulRahman (2015) mengemukakan bahwa pengenalan huruf hijaiyah adalah tahap awal yang krusial dalam proses belajar membaca Al-Qur'an, yang melibatkan pengenalan visual dan auditori terhadap setiap huruf. Zainal Arifin (2017) kemampuan mengenal huruf hijaiyah tidak hanya mencakup pengenalan bentuk huruf, tetapi juga meliputi penguasaan makhras dan sifat-sifat huruf yang akan mempengaruhi cara membaca yang benar.

Huruf hijaiyah merupakan huruf-huruf yang digunakan sebagai dasar membaca Al-Qur'an. Menurut Wulandari (dalam Syindi, 2020:1038) wajib hukumnya kita memperkenalkan Al-Qur'an sejak dini kepada anak karena sejak umur 7 tahun anak sudah wajib melaksanakan sholat 5 waktu. Sedangkan bacaan sholat terdapat dalam Al-Qur'an, oleh karena itu wajib bagi orang tua mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak sejak dini agar anak

dapat membaca Al-Qur'an. Menurut Syarifuddin (dalam Syindi, 2020:1042) idealnya anak mulai dikenalkan pendidikan Al-Qur'an secara formal adalah pada usia 4-6 tahun karena pada usia 7 tahun anak telah dilatih menjalankan shalat, sedangkan bacaan shalat yaitu bacaan Al-Qur'an minimal membaca surah Al-Fatihah dan surah-surah pendek.

Rasulullah bersabda “*suruhlah anak-anakmu menjalankan shalat disaat umur tujuh tahun, beri mereka pukulan bila meninggalkan shalat disaat umur sepuluh tahun, dan pisahkanlah tempat-tempat tidur diantara mereka.*” (HR Abu Dawud).

Pentingnya mengoptimalkan perkembangan bahasa pada anak khususnya dalam mengenal huruf hijaiyah maka berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di RA Almourky Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo diperoleh hasil kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak masih rendah khususnya dalam mengenal huruf dan membedakan bentuk huruf hijaiyah. Hal tersebut diduga karena adanya hambatan dalam pembelajaran mengingat huruf hijaiyah sangat rumit dipelajari, karena penuh dengan simbol-simbol yang sebelumnya asing bagi anak, anak kurang termotivasi dalam belajar akibat media yang kurang menarik dan sifat anak yang gampang bosan. Selanjutnya dari 20 orang anak terdapat sekitar 13 orang anak yang masih belum mampu untuk mengenal huruf hijaiyah, sedangkan 7 diantaranya dikategorikan mulai mengenal huruf hijaiyah, hal tersebut diduga karena kurangnya stimulasi pada kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Kegiatan yang melibatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah belum optimal diajarkan, oleh karena itu pendidik perlu menerapkan strategi belajar yang efektif untuk menunjang kemampuan mengenal huruf hijaiyah sejak dini.

Anak usia dini identik dengan kegiatan bermain, sehingga pembelajaran untuk anak harus dilakukan secara menyenangkan. Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai metode salah satunya bermain sambil belajar. Bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat spontan yang dilakukan oleh anak, artinya pada kegiatan bermain tidak memerlukan peraturan yang mengikat. Menurut Rosdiani (dalam Sri Andayani, 2021:232) bermain adalah aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, keriangian atau kebahagiaan. Menurut Lev Vygotsky (dalam Musfiroh, 2012), bermain merupakan sumber perkembangan anak terutama untuk aspek berpikir. Menurut Vygotsky, anak tidak serta merta menguasai pengetahuan karena faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkungannya. Dalam proses bermain sambil belajar tersebut akan lebih mudah memperoleh pengalaman dan pengetahuan apabila menggunakan media yang bermanfaat dan mengandung unsur edukatif. Salah satu media tersebut adalah Flashcard.

Flashcard merupakan salah satu media permainan yang efektif guna mengembangkan kemampuan mengenal huruf. Arsyad (dalam Melisa, dkk. 2020) berpendapat bahwa media flashcard adalah kartu kecil berisikan gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Susanto (dalam Melisa, dkk. 2020) menjelaskan bahwa flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk gambar yang berukuran tertentu seperti berbentuk persegi atau persegi panjang. Azhar Arsyad (dalam Chaterina, 2022) berpendapat bahwa flashcard merupakan kartu pengingat yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik.

Kelebihan media flashcard yaitu mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan (Melisa, dkk. 2020). Manfaat dari media flashcard yaitu dapat merangsang anak untuk belajar aktif, melatih siswa untuk memecahkan persoalan, timbul pesaing yang sehat dan akur antar anak dan menumbuhkan sikap percaya diri kepada anak (Husna, A. 2022). Dengan menggunakan media Flashcard anak akan lebih tertarik untuk mempelajari huruf hijaiyah karena anak akan merasakan suasana pembelajaran tersebut seolah-olah menjadi kegiatan bermain sehingga pembelajaran akan terasa menyenangkan dan anak akan lebih tertarik dalam belajar.

2. KAJIAN TEORITIS

Huruf hijaiyah merupakan huruf arab yang menjadi huruf penyusun Al-Qur'an yang merupakan pedoman bagi umat islam. Menurut Surasman (dalam Mutia, N.H, 2018:18) huruf hijaiyah merupakan kunci dasar mampu membaca Al-Qur'an. Al-Suyuti (dalam Al-Muzhir fi 'Ulum al-Lugha) yang menyebutkan bahwa huruf hijaiyah adalah serangkaian karakter yang digunakan dalam penulisan bahasa Arab. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa huruf hijaiyah merupakan serangkaian karakter atau huruf yang digunakan dalam penulisan bahasa arab yang merupakan bahasa khas yang ditampilkan dalam Al-Qur'an

Mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini dapat dimulai dari huruf penyusun alphabet arab. Surasman dalam Mutia Nanda (2018: 18) mengemukakan bahwa huruf hijaiyah merupakan kunci dasar mampu membaca Al-Qur'an. Huruf hijaiyah digunakan sebagai ejaan untuk menulis kata atau kalimat dalam Al-Qur'an yang mempunyai bentuk dan ciri tertentu dan memiliki titik tanda baca yang berbeda. Menurut Mulyasa (2008) kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah dasar bagi siswa untuk mempelajari bahasa Arab dan membaca Al-Qur'an. Hal ini penting untuk pengembangan keterampilan membaca dan memahami teks keagamaan. Abdul Rahman (2015) mengemukakan bahwa pengenalan huruf hijaiyah adalah tahap awal yang krusial

dalam proses belajar membaca Al-Qur'an, yang melibatkan pengenalan visual dan auditori terhadap setiap huruf. Zainal Arifin (2017) kemampuan mengenal huruf hijaiyah tidak hanya mencakup pengenalan bentuk huruf, tetapi juga meliputi penguasaan makhraj dan sifat-sifat huruf yang akan mempengaruhi cara membaca yang benar. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa Kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah dasar bagi siswa untuk mempelajari bahasa Arab dan membaca Al-Qur'an. Huruf hijaiyah merupakan kunci dasar mampu membaca Al-Qur'an, pengenalan huruf hijaiyah merupakan tahap awal yang krusial dalam proses belajar Al-Qur'an yang melibatkan pengenalan visual dan auditori terhadap setiap huruf serta tidak hanya mencakup pengenalan bentuk huruf, tetapi juga meliputi penguasaan makhraj dan sifat-sifat huruf.

Bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat spontan yang dilakukan oleh anak, artinya pada kegiatan bermain tidak memerlukan peraturan yang mengikat. Menurut Rosdiani (dalam Sri Andayani, 2021:232) bermain adalah aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, keriangannya atau kebahagiaan, sedangkan menurut Yulianty (dalam Sri Andayani, 2021:232) bermain merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh anak-anak dalam masa perkembangannya, baik itu perkembangan motorik dan kognisinya. Menurut Lev Vygotsky (dalam Musfiroh, 2012), bermain merupakan sumber perkembangan anak terutama untuk aspek berpikir. Menurut Vygotsky, anak tidak serta merta menguasai pengetahuan karena faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkungannya. Dalam perspektif ini, bermain menyediakan ruang bagi anak untuk mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi aktif dengan berbagai aspek yang terlibat. Bermain menurut Froebel (dalam Musfiroh, 2012) adalah cara anak untuk belajar atau anak belajar dengan berbuat.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan dan kebahagiaan yang dibutuhkan oleh anak-anak dalam masa perkembangannya, baik itu perkembangan motorik dan kognisinya, bermain merupakan sumber perkembangan anak terutama untuk aspek berpikir serta cara anak untuk belajar sebab anak belajar dengan berbuat.

Flashcard merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar yang mengajak anak mengetahui informasi tentang gambar-gambar yang terdapat dalam media flashcard tersebut. Menurut Said dan Budimanjaya (dalam Melisa, dkk. 2020) flash card (bahasa Inggris) adalah kartu pelajaran. Sebelum flashcard digunakan sebaiknya disusun dan dikelompokkan berdasarkan pada gambar yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Arsyad (dalam Melisa, dkk. 2020) berpendapat bahwa media flashcard adalah kartu kecil berisikan gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang

berhubungan dengan gambar itu. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Susanto (dalam Melisa, dkk. 2020) yang menjelaskan bahwa flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk gambar yang berukuran tertentu seperti berbentuk persegi atau persegi panjang. Menurut Susilana dan Riyana (dalam Mashuri, 2017) flashcard merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm, gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada, yang ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard. Arsyad (dalam Mashuri, 2017) berpendapat bahwa ukuran flashcard adalah 8 x 12 cm atau biasa disesuaikan dengan keadaan siswa yang dihadapi, apabila jumlah siswa banyak maka flashcard dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan jika jumlah siswa sedikit maka flashcard dibuat dengan ukuran kecil. Azhar Arsyad (dalam Chaterina, 2022) berpendapat bahwa flashcard merupakan kartu pengingat yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa flashcard merupakan salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang biasanya berukuran 8x12 cm, 25x30 cm atau disesuaikan dengan kelas yang digunakan. Media flashcard mengajak anak mengetahui informasi tentang gambar-gambar yang terdapat di dalamnya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di RA Almourky yang berada di Kecamatan Telaga Kab. Gorontalo. Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya ijin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 2 (dua) bulan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Arikunto (2006) mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen ini merupakan suatu cara untuk mencari hubungan sebab-akibat (kausal) antara dua faktor yang sengaja dimunculkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan media flashcard. Teknik pengumpulan data dalam penelitian melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini mengamati kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak menggunakan desain penelitian one group pretest posttest design. Desain ini dilakukan dengan satu kali pengukuran di depan (Pretest) sebelum adanya perlakuan (treatment) dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Bagan One Group PreTest PosTest Design

Kelompok	Pre test	Treatment	Post test
Eksperimen	O1	X	O2

Pengenalan huruf hijaiyah dapat menggunakan berbagai media, salah satunya media flashcard. Flashcard merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar yang mengajak anak mengetahui informasi tentang gambar-gambar yang terdapat dalam media flashcard tersebut. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah merupakan variabel yang akan dihipotesis dalam penelitian pengaruh bermain flashcard terhadap pengenalan huruf hijaiyah pada anak kelompok B di RA Almourky Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat divisualisasikan sebagai berikut :

Gambar 1. Kerangka Berfikir



Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis, kemudian dilakukan pretest untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberi perlakuan dan posttest untuk mengetahui keadaan setelah diberi perlakuan. Instrumen penelitian sebelum digunakan untuk penelitian terlebih dahulu diuji pada sekolah lain atau sampel lain. Dari hasil uji validitas, menunjukkan bahwa 2 indikator bersifat valid. Instrumen penelitian dapat dilihat lebih jelas pada tabel berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengetahui Huruf Hijaiyah

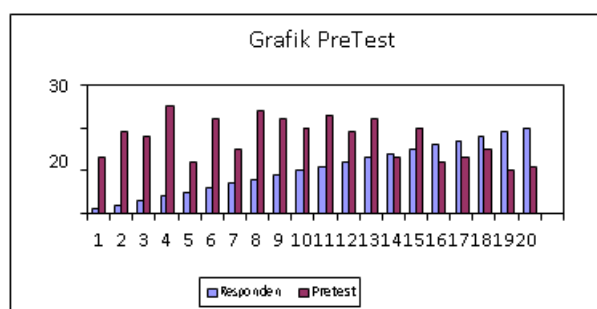
Variabel	Indikator	Deskriptor
Mengenal Huruf hijaiyah	1. Kemampuan mengidentifikasi huruf-huruf hijaiyah	Menyebutkan perbedaan antarhuruf ba' (ب), ta' (ت), dan tsa' (ث). Menyebutkan perbedaan antara huruf jim (ج), ha' (ح), dan kha' (خ) Mengurutkan flashcard dari huruf alif (ا) sampai huruf dzal (ذ). Menyebutkan ciri-ciri dari huruf alif (ا), ba (ب), dan ta (ت). Mengetahui bentuk huruf Alif (ا) sampai huruf dzal (ذ).

	<p>mampuan melafalkanhuruf hijaiyah dengan baik dan benar sesuai dengan makhrajnya</p>	<p>Melafalkan secara urut bunyi huruf alif (ا) sampai huruf jim (ج), Melafalkan secara urut bunyi huruf jim (ج) sampai huruf dzal (ذ). Melafalkan secara acak bunyi huruf alif (ا) sampai huruf jim (ج), Melafalkan secara acak bunyi huruf jim (ج) sampai huruf dzal (ذ). Melafalkan bunyi huruf ha' (ح) dan kha' (خ) sesuai makhrajnya.</p>
--	--	---

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

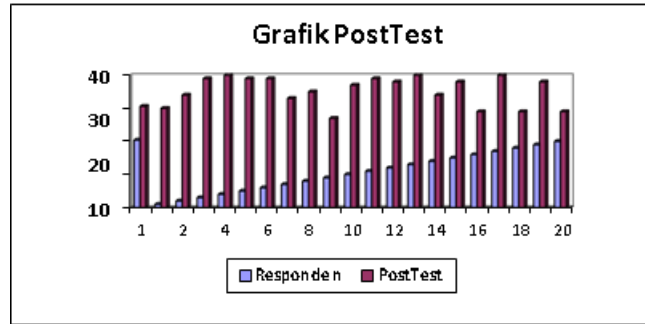
Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh bermain flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B di RA Almourky Kecamatan Telaga, Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan awal atau disebut dengan *pretest* dengan menggunakan lembar observasi, selanjutnya pemberian treatment atau perlakuan dengan jangka waktu tertentu, setelah itu dilakukan pengamatan akhir atau disebut dengan *posttest*.

Diketahui bahwa hasil statistic dari nilai (*Pre-Test*) sebelum diberi perlakuan menggunakan media flashcard nilai Mean (X) 17,4, Median (Me) 18,5, Modus (Mo) 13, Maximum (Max) 25, Minimum (Min) 10, dan Range (Rentang Nilai) 15, Mean (X) 17,4, Sehingga diperoleh Standar Deviasi (S) adalah 4,805.



Gambar 2. Grafik PreTest

Sedangkan data untuk nilai nilai (*Post-Test*) setelah diberi perlakuan menggunakan media flashcard nilai Mean (X) 35,4, Median (Me) 37,5, Modus (Mo) 39, Maximum (Max) 40, Minimum (Min) 27, dan Range (Rentang Nilai) 13, Mean (X) 35,4, Sehingga diperoleh Standar Deviasi (S) adalah 4,357.



Gambar 3. Grafik PostTest

Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian dari suatu populasi berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft Excel 2007*. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan metode *Liliefors*. Dengan hipotesis yang diuji yaitu :

- H0 : Data berdistribusi normal $< 0,05$
- H1 : Data tidak berdistribusi normal $> 0,05$

Kriteria pengujian: terima H0, jika nilai signifikan $< 0,05$ dan tolak H0 ditolak jika nilai signifikan $> 0,05$ adapun hasil nilai yang diperoleh sebagai berikut :

a. Uji Normalitas Data *Pre-Test*

Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft Excel*. Hipotesis yang diuji :

- H0 : Data berdistribusi normal $< 0,05$
- H1 : Data tidak berdistribusi normal $> 0,05$

Kriteria pengujian: terima H0, jika nilai signifikan $< 0,05$ dan tolak H0 ditolak jika nilai signifikan $> 0,05$ adapun hasil nilai yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 3. Uji Normalitas Data *Pre-Test*

Lhitung	Ltabel	Kesimpulan
0,170	0,190	Normal

Dari tabel tersebut diperoleh Lhitung = 0,170 dengan jumlah sampel (n) = 20 dan taraf nyata signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh Ltabel = 0,190. Pernyataan normal adalah apabila jika **Lhitung** < **Ltabel** maka H0 diterima. sehingga dapat disimpulkan H0 diterima dan menolak H1 artinya data berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Data *Post-Test*

Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft Excel*. Hipotesis yang diuji :

- H_0 : Data berdistribusi normal $< 0,05$
- H_1 : Data tidak berdistribusi normal $> 0,05$

Kriteria pengujian: terima H_0 , jika nilai signifikan $< 0,05$ dan tolak H_0 ditolak jika nilai signifikan $> 0,05$ adapun hasil nilai yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4. Uji Normalitas *Post-Test*

Lhitung	Ltabel	Kesimpulan
0,143	0,190	Normal

Dari tabel tersebut diperoleh $L_{hitung} = 0,143$ dengan jumlah sampel (n) = 20 dan taraf nyata signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,190$. Pernyataan normal adalah apabila jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. sehingga dapat disimpulkan H_0 diterima dan menolak H_1 artinya data berdistribusi normal.

c. Uji Statistik

Sebelum dilakukan pengujian, terlebih dahulu ditetapkan adalah hipotesis statistik yang diuji :

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$ \longrightarrow tidak terdapat pengaruh antara mengenal huruf hijaiyah anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan atau treatment melalui bermain *flashcard*.
- $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ \longrightarrow terdapat pengaruh antara mengenal huruf hijaiyah anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan atau treatment melalui bermain *flashcard*.

Dari hasil perhitungan diperoleh hasil $t_{hitung} = 6,81$ sedangkan pada data distribusi t tabel : taraf signifikansi $\alpha = 5\% = 0,05$ karena uji dua pihak (two tail) maka nilai $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$

$$db = n - 1 = 20 - 1 = 19$$

$$t(\alpha, db) = t \text{ tabel} = t (0,025, 19) = 2,093$$

Berdasarkan hasil analisis data terhadap perubahan setelah diterapkannya media flashcard pada 20 sampel menunjukkan adanya peningkatan besaran rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*. Hal ini dapat dilihat pada data *pre-test* dengan nilai rata-rata 17,4 yang menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B masih belum maksimal. Setelah

diterapkan media, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 35,4, sehingga dapat dikatakan bahwa bermain flashcard mempengaruhi kemampuan mengenalhuruf hijaiyah anak kelompok B.

Berdasarkan hasil uji signifikansi diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,81$ sedangkan nilai t_{tabel} pada $(\alpha) = 0,05$ yakni sebesar 2,093. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$; $6,81 > 2,093$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya terdapat pengaruh Bermain Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Kelompok B. Pada pelaksanaan penelitian ini dilakukankurang lebih 2 bulan, dimana penelitian ini dilakukan menggunakan media flashcard. Padatanggal 23 september 2023, dimulai dari persiapan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh bermain flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah termasuk dalam keaksaraan awal. Keaksaraan awal bagi anak bermakna suatu prosesmengenal huruf sebelum mulai membaca dan menulis (Halifah, 2023). Kegiatan pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan media flashcard, dimana anak akan belajar mengenal danmengingat huruf hijaiyah dengan bermain flashcard. Bermain dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang di dalamnya memuat komponen: menyenangkan, sukarela, fleksibel, melibatkan keterlibatan aktif, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, dan sering kali mengandung unsure khayalan (Jumiatmoko, 2024).

Sebelum pelaksanaan treatment dilakukan, peneliti melakukan observasi awal (*pretest*) sebelum diberi perlakuan/*treatment*, peneliti melihat kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah terutama dalam menyebutkan dan melafalkan huruf hijaiyah, dananak masih kesulitan dalam mengenal huruf hijaiyah. Kurangnya minat dan semangat belajarmenjadikan kemampuan anak tidak berkembang secara maksimal, Oleh karena itu penelitiingin mengetahui pengaruh bermain flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyahpada anak.

Berikut ini merupakan deskripsi per indikator dari hasil penelitian yang ditemukandilapangan yaitu :

a. Kemampuan mengidentifikasi huruf-huruf hijaiyah

Dalam indikator ini aspek yang diteliti yaitu kemampuan mengidentifikasikan huruf-huruf hijaiyah. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di RA Almourky Kecamatan Telaga, kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah masih belum maksimal, anak belajar mengenal huruf hijaiyah melalui lagu dan media buku iqro, akan tetapi kemampuan mengidentifikasikan huruf hijaiyah masih kurang. Hal ini disebabkan karena kurangnya

pengetahuan anak mengenai huruf hijaiyah secara spesifik serta kurangnya minat dan semangat belajar anak. Sebagian anak masih kesulitan saat diminta mengidentifikasi bentuk huruf, perbedaan dengan huruf yang lain, ciri-ciri dari huruf, serta urutan huruf yang benar. Penggunaan media flashcard pada penelitian ini membantukanak dalam mengenal huruf hijaiyah secara spesifik serta mampu menarik perhatian anak dilihat dari antusiasme anak saat peneliti memperkenalkan media flashcard. Anak dapat merespon dengan baik serta belajar dengan aktif. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Munawir P dan Nur Ainun (2022) yaitu media pembelajaran flashcard sangat efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai bacaan dan huruf hijaiyah. Menurut (Febrianto et al., 2020) penggunaan media *flashcard* dalam proses belajar mengajar menjadikan pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga bias lebih dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan dan menanyakan.

- a. Kemampuan melafalkan huruf hijaiyah dengan baik dan benar sesuai dengan makrajnya Dalam indikator ini terdapat lima aspek yang diteliti yaitu : (1) melafalkan secara urut bunyi huruf alif (ا) sampai huruf jim (ج), (2) melafalkan secara urut bunyi huruf jim (ج) sampai huruf dzal (ذ). (3) melafalkan secara acak bunyi huruf alif (ا) sampai huruf jim (ج), (4) melafalkan secara acak bunyi huruf jim (ج) sampai huruf dzal (ذ). (5) melafalkan bunyi huruf ha' (ح) dan kha' (خ) sesuai makrajnya. Kemampuan anak dalam melafalkan huruf hijaiyah secara urut masuk dalam kategori sangat baik ditunjukkan dengan jumlah nilai 70 dan 73. Anak meraih kriteria sangat baik dalam melafalkan huruf secara berurutan berarti anak mampu melafalkan bunyi huruf secara berurutan dengan lancar. Kemudian pada indikator melafalkan huruf hijaiyah secara acak, anak mendapatkan jumlah nilai 70 dan 72. Hal ini berarti anak mampu melafalkan huruf hijaiyah secara acak dengan bantuan guru. Sedangkan untuk indikator melafalkan bunyi huruf sesuai makrajnya mendapatkan jumlah nilai 72 yang artinya anak telah mampu melafalkan bunyi huruf sesuai makrajnya. Dari kelima aspek tersebut terdapat perbedaan nilai yang dicapai pada saat sebelum diterapkannya metode bermain flashcard dan setelah diterapkannya metode tersebut. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Fitria, N (2021) dalam jurnal ilmiah pendidikan yang menyatakan bahwa media flashcard dapat membantu anak-anak dalam menghafal dan melafalkan huruf hijaiyah dengan lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak sebelum menerapkan treatment bermain flashcard dan sesudah menggunakannya, dibuktikan dari jumlah nilai yang diperoleh yakni nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf hijaiyah sebelum diterapkannya media flashcard yaitu 17,4 sedangkan nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf hijaiyah setelah diterapkannya media flashcard yaitu 35,4. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan, peneliti menemukan peningkatan besaran data *pretest* dan *posttest*. Data *pretest* menunjukkan skor tertinggi 25 dan skor terendah 10, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 17,4 dan standar deviasi 4,805. Sedangkan pada data *posttest* menunjukkan skor tertinggi 40 dan skor terendah 27, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 35,4 dan standar deviasi 4,416. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil rata-rata dari tes awal sampai tes akhir dari responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini, serta diperoleh hasil thitung sebesar 6,81, dengan *t* tabel sebesar 2,093. Jadi thitung lebih besar nilainya daripada *t* tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh bermain flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B di RA Almourky Kecamatan Telaga, Kabupaten Gorontalo.

Hasil penelitian ini disarankan dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya dan dapat memberikan informasi yang berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang pendidikan anak usia dini mengenai pengaruh media flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B. Dari penelitian ini disarankan bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media flashcard sesuai dengan ide-ide yang lebih baru, seperti flashcard berbasis digital dan flashcard berbasis Augmented Reality (AR).

6. REFERENSI

- R. S. (2015). Metodologi pengajaran Al-Qur'an. Prenadamedia Group.
- Afrianingsih, A., dkk. (2019). Karakteristik huruf hijaiyah sebagai sarana pembelajaran baca tulis awal anak usia dini. Jurnal Tunas Siliwangi, 5(2).
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. Jurnal An-Nur, 7(01).

- Damanhuri, & Yacub, J. (2021). Mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Univetbantara: Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2).
- Halifah, S. (2023). Perkembangan Keaksaraan Awal melalui Alat Permainan Edukatif Drawing Board pada Anak. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 5(2), 268-278.
- Husna, A., & Widiyaningrum, N. (2022). Mengembangkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PG/RA Avesiena Sarirogo Sidoarjo Melalui Media Kartu Huruf Hijaiyah. *QUDWATUNA*, 5(1), 33-53.
- Jumiatmoko, J., & Syamsudin, A. (2024). Intoleransi Sebagai Dampak Inkonsistensi antara Konsep dan Praktik Bermain pada Anak Usia Dini. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 6(1), 26-40
- Kota Palu. *Ana' Bulava Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 54.
- Mashuri., & Dewi, M. (2017). Penerapan Metode Bernyanyi dan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah di TPA DarulFalah Gampong Pineung. *Jurnal Mudarrisuna*, 7(2).
- Mulyasa, E.(2008). *Pengantar Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Nurhidayah. (2019). *Study Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak*
- Pasaribu, M., & Mukhrimah, N. A. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah. *Journal on Teacher Education*,4(2).
- Pramudya L, N. dkk. 2018. Pengaruh Metode Permainan Berdasarkan Teori Diesnes Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Grabangan Sidoarjo. *Seminar Pendidikan Matematika*. Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trunojoyo Madura. Madura.
- Rusdianto.,(2016). *Sehari Mahir Tajwid + Juz Amma*. Yogyakarta: Penerbit Yogyakarta SAUFA 2016.
- Siregar, R. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*, 2019, 1(2).
- Syahrizal Hasan, dkk. (2021). Media Kartu Bergambar Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1).
- Usia Dini Melalui Bermain Puzzle di Kelompok B TK Al-Khairaat Kabonena
- Zainal, A. H. (2017). *Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.