

DEVELOPING THE ABILITY TO RECOGNIZE HIJAIYAH LETTERS THROUGH THE LETTER DICE GAME IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT PERMATA INDAH SIDOJADI PAUD, DARUL MAKMUR DISTRICT, NAGAN RAYA REGENCY

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH MELALUI PERMAINAN DADU HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN PAUD PERMATA INDAH SIDOJADI KECAMATAN DARUL MAKMUR KABUPATEN NAGAN RAYA

Adek Nurfatmawati¹, Dara Gebrina Rezieka², Rahmat Saputra³
^{1,2,3} STAI Darul Hikmah

Abstract

This study aims to enhance children's ability to recognize the Hijaiyah letters through a dice game. This type of research is a classroom action research conducted to develop children's ability to recognize Hijaiyah letters at PAUD Sidojadi, Darul Makmur District, West Aceh Regency. The research process includes the stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were 10 children aged 5-6 years at PAUD Sidojadi, Darul Makmur District, West Aceh Regency. The object of this research is the ability to recognize Hijaiyah letters. Data collection techniques were conducted through observation and documentation, while data analysis was carried out using both descriptive qualitative and quantitative methods. The research results showed an improvement from the pre-cycle, cycle 1, and cycle 2. The results of the Hijaiyah letter dice game in cycle 1 were as follows: not developed (ND) 3 children (33%), beginning to develop (BD) 4 children (35%), developed as expected (DAE) 2 children (23%), and very well developed (VW) 1 child (10%). In cycle 2, the results were: not developed (ND) 1 child (10%), beginning to develop (BD) 1 child (10%), developed as expected (DAE) 3 children (22.5%), and well developed (WD) 5 children (57.5%). The findings of this study indicate that the Hijaiyah letter dice game is effective in improving children's ability to recognize Hijaiyah letters

Keywords: *Learning the Hijaiyah Alphabet, Letter Dice Game*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijayyah melalui permainan dadu. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk mengembangkan kemampuan anak mengenal huruf hijayyah di PAUD Sidojadi, Kecamatan Darul Makmur, Kabupaten Aceh Barat. Proses pelaksanaan penelitian terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 10 anak usia 5-6 tahun di PAUD Sidojadi, Kecamatan Darul Makmur, Kabupaten Aceh Barat. Objek penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengenal huruf hijayyah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada pra siklus, siklus I, dan siklus 2. Hasil permainan dadu huruf hijayyah pada siklus I adalah sebagai berikut: belum berkembang (BB) 3 anak (33%), mulai berkembang (MB) 4 anak (35%), berkembang sesuai harapan (BSH) 2 anak (23%), dan berkembang sangat baik (BSB) 1 anak (10%). Pada siklus II, hasil yang diperoleh adalah: belum berkembang (BB) 1 anak (10%), mulai berkembang (MB) 1 anak (10%), berkembang sesuai harapan (BSH) 3 anak (22,5%), dan berkembang dengan baik (BSB) 5 anak (57,5%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan dadu huruf hijayyah efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hijayyah. Dibagian ini, abstrak ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Melayu.

Kata kunci: *Mengenal Huruf Hijayyah, Permainan Dadu.*

Pendahuluan

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan penting yang menjadi dasar bagi kehidupan mereka di masa depan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap sebelum pendidikan dasar yang bertujuan untuk membina dan mengembangkan potensi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. PAUD dirancang untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara fisik maupun mental melalui berbagai aktivitas yang sesuai dengan usia mereka. Dengan pendekatan yang berfokus pada aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa, PAUD membantu anak membangun keterampilan dasar serta kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan ini memberikan fondasi yang kokoh agar anak dapat memulai pendidikan formal dengan kesiapan optimal (Hasan, 2010).

Merujuk pada peraturan tahun 2003 mengenai sistem sekolah negeri, Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. PAUD diselenggarakan melalui berbagai kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk membimbing, mengembangkan, serta meningkatkan kemampuan anak secara menyeluruh. Dengan pendekatan yang mendalam dan terarah, pendidikan ini bertujuan mempersiapkan generasi muda agar siap melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Permendikbud Nomor 147, 2014).

Menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009, Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk mendukung perkembangan peserta didik dengan menciptakan berbagai peluang untuk pertumbuhan fisik maupun mental. Dalam pendidikan anak usia dini (PAUD), terdapat enam aspek utama yang harus dikembangkan oleh pendidik, yaitu nilai agama dan moral, kognitif, sosial-emosional, seni, bahasa, serta keterampilan fisik dan motorik. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur formal maupun non-formal. Pendidikan formal mencakup lembaga seperti Taman Kanak-Kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA) yang dirancang untuk anak usia 4-6 tahun. Masa bayi merupakan periode emas bagi perkembangan dan kemajuan anak, baik dalam aspek emosional maupun interaksi sosialnya. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak selama masa ini.

Peran orang tua dalam pendidikan anak sangat penting dalam memberikan dasar-dasar pembelajaran, termasuk sikap, keterampilan dasar, pendidikan agama, akhlak, estetika, kasih sayang, serta rasa aman dan nyaman. Selain itu, orang tua juga berperan dalam menanamkan disiplin serta kebiasaan positif dalam kehidupan anak. Salah satu bentuk pendidikan yang paling mendasar adalah pengajaran Al-Qur'an.

Mengingat pentingnya Al-Qur'an dalam kehidupan manusia, anak sebaiknya mulai diajarkan membaca Al-Qur'an sejak dini. Dalam proses pembelajaran, anak-anak perlu memulai dari konsep yang sederhana sebelum beralih ke materi yang lebih kompleks (Rosyanafi, R. J., Nusantara, W., 2018). Oleh karena itu,

Adek Nurfatmawati, Dara Gebrina Rezieka, Rahmat Saputra, *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Dadu Huruf* | 5

pembelajaran Al-Qur'an untuk anak usia dini tidak langsung diberikan dalam bentuk materi yang berat, melainkan diawali dengan mengenal dan belajar huruf hijaiyah sebagai dasar dalam membaca Al-Qur'an.

Oleh karena itu, dalam mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak usia dini, penggunaan media permainan seperti dadu dapat menjadi metode yang efektif. Dengan menerapkan permainan dadu, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak terasa monoton, karena anak merasa sedang bermain. Pendekatan ini membantu anak lebih mudah memahami dan mengingat materi bahasa Arab, sebab suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menyerap informasi secara lebih optimal.

Dengan beragamnya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh generasi muda untuk mempelajari huruf hijaiyah secara berkelanjutan, ketersediaan media yang edukatif dan menarik memungkinkan anak-anak belajar tanpa merasa lelah serta menambah pengalaman yang menyenangkan dalam memahami bahasa Arab. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Arab di sekolah pelatihan remaja masih menghadapi kendala terkait media pembelajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai belum sepenuhnya optimal (Susanto, 2010).

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap anak usia 5-6 tahun di PAUD Permata Indah Sidojadi, Kecamatan Darul Makmur, Kabupaten Nagan Raya pada semester 1 tahun ajaran 2023/2024, ditemukan bahwa sebagian besar anak masih

mengalami kesulitan dalam mengenali huruf hijaiyah. Banyak anak yang masih kebingungan dalam menyebutkan dan menunjukkan huruf hijaiyah secara berurutan, sering kali tertukar dalam prosesnya. Selain itu, anak-anak kelompok B juga belum sepenuhnya mampu mengenali huruf hijaiyah dengan baik.

Melihat permasalahan yang ada, peneliti ingin memberikan solusi untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah melalui perbaikan dalam metode pembelajaran.

Salah satu langkah yang dapat diterapkan adalah penggunaan media dadu atau permainan dadu huruf, mengingat anak-anak secara alami menyukai permainan. Konsentrasi anak usia dini biasanya hanya bertahan sekitar 10 hingga 15 menit, sehingga guru perlu menerapkan berbagai metode yang dapat menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran berperan penting karena dapat merangsang pikiran, perasaan, serta meningkatkan fokus dan kemampuan anak. Dengan memilih media yang tepat, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan pemahaman anak terhadap materi dapat meningkat secara optimal (Ekayani, 2017).

Tinjauan Pustaka

Berdasarkan tinjauan pustakan dari beberapa artikel terkait diantaranya ialah

1. Entu Haryanti, dengan judul artikel Upaya Mengenalkan Huruf Hijaiyah Bagi Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Tilawati, disebutkan bahwa mengenai Pembelajaran Al-Qur'an menggunakan Metode Tilawati dalam pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia 4-5 Tahun. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran Al-Qur'an metode Tilawati berupa pengenalan huruf hijaiyah beserta hafalan surat-surat pendek di Rumah Qur'an Al-Fath Kota Serang sesuai dengan kemampuan dan perkembangan anak usia dini, mudah dipahami, menarik serta dapat dijadikan model pembelajaran yang menyenangkan bagi anak karena dilengkapi dengan nada/lagu Rost tilawati beserta dukungan alat peraga huruf.
2. Penelitian Adolf Bastian , Suharni dengan judul artikel Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Gambar di PAUD Raudha Center Riau, Kesimpulan dari penelitiannya ialah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak melalui media gambar di kelas B PAUD Duta Raudha Center Ria Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelas B PAUD Duta Raudha Center Riau dapat ditingkatkan melalui media gambar. Peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak dapat dilihat dari hasil pra tindakan diperoleh 31% berada pada kriteria mulai berkembang. Hal ini dapat dilihat dari

adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah setelah diterapkannya media gambar yakni pada siklus I diperoleh rata-rata persentase sebesar 56%.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui permainan dadu huruf pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Permata Indah Sidojadi, Kecamatan Darul Makmur, Kabupaten Nagan Raya. Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder (Hastuti, 2022).

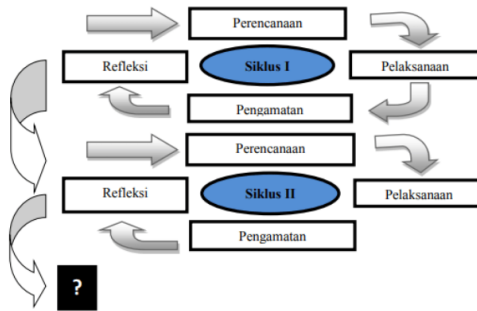
Data primer merupakan informasi yang diperoleh langsung dari lapangan melalui observasi, pengamatan langsung, serta wawancara mendalam dengan responden. Dalam penelitian ini, pengumpulan data primer dilakukan melalui observasi langsung di PAUD Permata Indah Sidojadi serta wawancara dengan kepala sekolah dan guru guna mendapatkan informasi yang relevan (Chodlirin, 2016).

Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk mengembangkan berbagai metode pembelajaran dalam konteks tindakan kelas yang dilakukan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran serta menguji penerapan strategi atau inovasi baru guna meningkatkan efektivitas pengajaran.

Desain penelitian tindakan kelas ini mengadopsi model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang menerapkan pendekatan siklus berbentuk spiral. Model ini terdiri

Adek Nurfatmawati, Dara Gebrina Rezieka, Rahmat Saputra, *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Dadu Huruf* | 9

dari beberapa tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi langsung, serta refleksi untuk mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran (Arikunto, 2006).



Desain-PTK-Model-Kemmis-dan-Mc-Taggart

Penelitian ini menerapkan berbagai teknik dalam pengumpulan data. Teknik yang digunakan meliputi observasi serta dokumentasi untuk memperoleh informasi yang relevan dan mendukung penelitian.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Pendidikan menjadi salah satu cara utama dalam menghadapi berbagai tantangan, terutama bagi anak usia dini. Pada tahap ini, pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung dengan pesat, sementara pola pikir mereka masih sederhana dan mudah dibentuk. Oleh karena itu, masa kanak-kanak dianggap sebagai periode krusial di mana pendidikan berperan penting dalam membentuk pola pikir serta karakter anak.



Tabel 1.

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		jumlah	%	jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Anak mampu mengenal huruf hijayyah secara berurutan	1	10%	1	10 %	2	20%	6	60%
2.	Anak mampu mengenal huruf hijayyah secara acak	1	10%	1	10 %	3		5	50%
3.	Anak mampu membedakan huruf hijayyah	1	10%	1	10 %	2	20%	6	60%
4.	Anak mampu melafalkan huruf hijayyah	1	10%	1	10 %	2	20%	6	60%
Jumlah		4	40	4	40	9	90	21	230
Rata-rata		1	10%	1	10 %	3	22.5 %	5	57.5 %

(Hasil Obsrvasi Paud Permata Indah Gampong Sidojadi Kec. Darul
Makmur Ka Nagan Raya)

Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah Elismawati menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran cukup tinggi. Penggunaan permainan dadu berhasil menarik minat mereka, sehingga membuat mereka lebih antusias. Siswa terlihat lebih aktif dalam berpartisipasi, baik saat bermain maupun saat berdiskusi mengenai huruf hijaiyah. Selain itu, mereka juga menunjukkan sikap saling membantu dan berkolaborasi dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan dadu dapat meningkatkan minat belajar siswa, meskipun pada tahap prasiklus masih terdapat banyak anak yang belum mencapai hasil yang memuaskan. Sehingga penggunaan permainan dadu terbukti membantu siswa dalam menghafal huruf hijaiyah dengan lebih cepat dan menyenangkan.

2. Pembahasan

A. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti "tengah," "perantara," atau "pengantar," yang merujuk pada sumber pesan. Secara umum, media dapat diartikan sebagai sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam menghubungkan berbagai pihak untuk memungkinkan terjadinya komunikasi. Dalam konteks komunikasi, media berperan penting dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga membedakannya dari alat komunikasi lainnya. Menurut Arief dan koleganya, media

didefinisikan sebagai sarana perantara atau pengantar pesan yang memfasilitasi proses komunikasi antara pengirim dan penerima (Arief. S.Sadiman, 2011). Menurut Gerlach dan Ely, media dalam pengertian yang luas mencakup manusia, materi, atau peristiwa yang berkontribusi dalam menciptakan kondisi yang mendukung peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu (Akbar, 2020). Dapat disimpulkan bahwa, media tidak hanya terbatas pada perangkat atau teknologi, tetapi juga mencakup berbagai elemen yang mendukung proses pembelajaran. Hal ini dapat berupa interaksi langsung dengan manusia maupun melalui materi atau peristiwa yang dirancang untuk memperkuat pengalaman belajar siswa.

istilah "pembelajaran" diadaptasi dari bahasa Inggris "*instruction*," yang mengacu pada interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan. Berbeda dengan "*teaching*," yang berarti mengajar, "*instruction*" mencakup seluruh aspek proses belajar, termasuk metode, pendekatan, dan interaksi yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi. Oleh karena itu, "pembelajaran" lebih menitikberatkan pada proses dinamis dan keterlibatan kedua belah pihak, sedangkan "mengajar" lebih berfokus pada penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik (Asyhar, 2012).

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses penyampaian ilmu yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dalam proses ini, pendidik berperan dalam memberikan stimulasi, bimbingan, dan arahan untuk menciptakan lingkungan yang

mendukung pembelajaran yang efektif. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi atau sarana yang digunakan, tetapi juga oleh interaksi serta kondisi yang memungkinkan peserta didik mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara menyeluruh.

Media memiliki peran krusial dalam pembelajaran karena dapat merangsang pemikiran dan meningkatkan perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, media tidak sekadar menjadi alat bantu, tetapi juga komponen penting yang berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan kondusif. Melalui penggunaan media, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih jelas, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Arief S. Sadirman mengungkapkan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak, sehingga mendukung proses belajar. Media ini mencakup berbagai jenis benda dan alat, baik yang statis maupun dinamis, yang dirancang untuk membantu kegiatan belajar mengajar serta bermain. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat yang berperan dalam memotivasi serta mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran (Arief. S.Sadiman, 2011).

Berdasarkan pemahaman tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara atau alat

bantu yang digunakan oleh guru untuk mendukung perkembangan anak. Media ini berperan sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik, sehingga penyampaian informasi menjadi lebih efektif. Tanpa adanya media pembelajaran, proses belajar dapat kurang optimal akibat minimnya dukungan visual atau auditori yang membantu memperjelas materi. Oleh karena itu, pendidik perlu berinovasi dan kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik tetap termotivasi dan lebih aktif dalam proses belajar.

B. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peran penting dalam dunia pendidikan karena membantu mempermudah proses belajar bagi baik guru maupun siswa. Dengan adanya media ini, siswa dapat secara langsung mengakses objek atau konsep yang dipelajari, sehingga pemahaman mereka dapat lebih optimal. Asyhar menguraikan beberapa fungsi utama media pembelajaran, diantaranya:

1. Sumber Belajar

Media berperan sebagai sumber informasi yang dapat menggantikan sebagian peran guru dalam batas tertentu. Melalui media, siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang mendukung proses belajar mereka.

2. Sumber Semantik

Media membantu dalam memahami makna kata, istilah, simbol, atau tanda. Misalnya, penggunaan kamus dalam pembelajaran bahasa asing atau tabel periodik dalam pelajaran

Adek Nurfatmawati, Dara Gebrina Rezieka, Rahmat Saputra, *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Dadu Huruf* | 15

kimia. Media ini berkontribusi dalam memperkaya kosakata dan pemahaman konsep peserta didik.

3. Fungsi Manipulasi

Media memungkinkan penyajian kembali suatu objek atau peristiwa dengan akurasi tinggi. Fungsi ini sangat bermanfaat ketika objek atau peristiwa tersebut sulit dijangkau, terlalu besar, atau berada di lokasi yang jauh.

4. Fungsi Psikologis

Media berfungsi untuk menarik perhatian, memengaruhi emosi, merangsang imajinasi, serta meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar.

5. Fungsi Sosio-Kultural

Media dapat berperan dalam menjembatani perbedaan sosio-kultural di antara siswa dengan menanamkan pemahaman tentang pentingnya menjaga keharmonisan serta menghormati keberagaman (Asyhar, 2012).

Menurut Sanjaya, media memberikan berbagai manfaat signifikan dalam proses pembelajaran :

1. Merekam Peristiwa Langka

Media memungkinkan dokumentasi dan penyimpanan objek atau peristiwa yang jarang terjadi melalui foto, film, atau rekaman video. Informasi tersebut dapat dianalisis, disimpulkan, dan digunakan kembali sesuai kebutuhan, sehingga memberikan manfaat dalam pembelajaran dan pelestarian informasi.

2. Manipulasi Media Pembelajaran

Media memberikan kesempatan guru untuk memodifikasi atau menyesuaikan penyajian peristiwa maupun objek dalam pembelajaran. Dengan bantuan media, konsep yang abstrak dapat disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga mengurangi verbalisme atau penggunaan istilah yang sulit dimengerti.

3. Meningkatkan Motivasi Belajar

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat serta motivasi siswa. Ketika digunakan secara efektif, media mampu menarik perhatian siswa terhadap materi, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan optimal. Dengan berbagai manfaatnya, media berperan penting dalam meningkatkan kualitas serta efektivitas pembelajaran (Sanjaya, 2016).

C. Pengertian Huruf Hijaiyah

Kata "huruf" berasal dari bahasa Arab *harf*, dan dalam bahasa Arab, huruf sering disebut sebagai Huruf Hijaiyah. Istilah ini berasal dari kata kerja *hajja*, yang berarti mengeja atau membaca huruf satu per satu. Huruf Hijaiyah merupakan elemen dasar dalam sistem penulisan bahasa Arab dan memiliki karakteristik khas. Menurut Sapiuddin, huruf Arab terdiri dari nama lambang, makhraj, dan sifat-sifat huruf. *Makhraj* mengacu pada tempat keluarnya suara saat huruf diucapkan, yang berperan penting dalam membedakan satu huruf dari yang lain, sehingga memberikan identitas unik pada setiap huruf dalam sistem tulisan Arab. Oleh karena itu, Huruf Hijaiyah berfungsi sebagai sistem ejaan dalam bahasa Arab, yang juga merupakan bahasa asli Al-Qur'an. Selain menjadi komponen utama dalam struktur bahasa

Arab, Huruf Hijaiyah juga memiliki peran krusial dalam pembacaan teks-teks suci seperti Al-Qur'an, menjadikannya esensial dalam studi dan praktik bahasa Arab (Sidiq dan Saifuddin 2008).

Menurut Asep Lim Abdurohim, Huruf Hijaiyah adalah kumpulan huruf Arab yang berjumlah 29. Meskipun beberapa orang menyebutkan jumlahnya hanya 28 dengan mengecualikan huruf Alif, pada kenyataannya, huruf Hijaiyah yang digunakan dalam penulisan dan pembacaan Al-Qur'an terdiri dari 29 huruf. Huruf-huruf ini menjadi dasar dalam sistem penulisan bahasa Arab dan tetap digunakan hingga saat ini. Sistem ini berperan sebagai fondasi utama dalam pembelajaran dan praktik bahasa Arab, terutama dalam konteks keagamaan serta pembacaan teks suci seperti Al-Qur'an (Hat dan Zaini 2013).

Pembelajaran Huruf Hijaiyah dilakukan melalui berbagai metode yang disesuaikan dengan karakteristik masing-masing pendekatan. Setiap metode memiliki cara tersendiri dalam mengajarkan huruf-huruf tersebut, sehingga siswa dapat memahami serta menguasai pengucapan dan penulisan Huruf Hijaiyah secara efektif.

D. Permainan Dadu

Bermain memiliki makna penting karena dalam sebuah permainan terdapat pengalaman nyata yang bermakna. Selain itu, permainan mencerminkan apa yang dapat dipahami dan dilakukan oleh anak-anak dalam upaya membangun pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman mereka (Manispal, 2013).

Permainan dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan anak-anak untuk bersenang-senang. Menurut Parten, bermain berfungsi sebagai sarana sosialisasi yang memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dan belajar. Buhler dan Danziger berpendapat bahwa bermain adalah aktivitas yang memberikan kesenangan, sementara Mayesty menyatakan bahwa bermain merupakan bagian dari kehidupan anak sehari-hari, di mana bagi mereka, bermain dan hidup tidak dapat dipisahkan (Fadlillah, 2017).

Kata "dadu" berasal dari bahasa Latin *datum*, yang berarti "diberikan" atau "dimainkan." Dadu adalah objek berbentuk kubus dengan enam sisi yang umumnya digunakan dalam berbagai permainan. Selain itu, dadu juga dapat merujuk pada kubus yang terbuat dari berbagai material seperti kayu, tulang, gading, atau plastik. Setiap sisinya biasanya diberi angka atau simbol yang dirancang untuk digunakan dalam permainan atau aktivitas edukatif. Dalam pembelajaran, dadu sering dimanfaatkan sebagai alat untuk mengenalkan konsep probabilitas, pengenalan angka, serta mendukung interaksi dan pengembangan keterampilan anak (Andriyani dan Suartama., 2013).

Pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam belajar, termasuk dalam mengenalkan Huruf Hijaiyah. Permainan dadu, yang umumnya digunakan dalam berbagai aktivitas edukatif, dapat diintegrasikan dalam pembelajaran Huruf Hijaiyah untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan

Adek Nurfatmawati, Dara Gebrina Rezieka, Rahmat Saputra, *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Dadu Huruf* | 19

interaktif. Permainan dadu dapat menjadi metode yang efektif dalam mengenalkan Huruf Hijaiyah karena sesuai dengan teori-teori pendidikan yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, interaksi sosial, penggunaan berbagai indera, serta penguatan positif. Dengan menggabungkan unsur permainan, anak-anak dapat belajar Huruf Hijaiyah dengan cara yang lebih menyenangkan, aktif, dan mudah diingat.

Kesimpulan

Permainan dadu merupakan metode yang efektif dan menyenangkan dalam mengenalkan Huruf Hijaiyah kepada anak usia dini. Dengan pendekatan berbasis permainan, anak dapat belajar secara aktif, interaktif, dan tanpa tekanan, sehingga meningkatkan motivasi mereka dalam mengenali huruf. Permainan ini juga memfasilitasi pembelajaran multisensori, di mana anak menggunakan berbagai indera seperti penglihatan, perabaan, dan gerakan, yang membantu mereka lebih mudah mengingat Huruf Hijaiyah. Selain itu, permainan dadu berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik anak, karena mereka belajar mengenali, menghafal, serta mengasosiasikan huruf dengan suara sambil melatih koordinasi tangan saat melempar dadu. Permainan ini juga mendorong interaksi sosial, karena anak dapat bermain bersama teman atau guru, yang membantu mereka dalam berlatih komunikasi dan kerja sama. Dengan pengulangan dalam permainan, anak dapat lebih mudah mengenali dan

mengingat bentuk serta bunyi Huruf Hijaiyah secara bertahap. Secara keseluruhan, permainan dadu tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat edukatif yang efektif dalam membuat proses belajar lebih menarik, aktif, dan bermakna, sehingga anak lebih mudah memahami serta menghafal Huruf Hijaiyah.

Sehingga pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap Huruf Hijaiyah secara alami dan menyenangkan. Dengan pendekatan yang tidak membebani, anak lebih mudah menyerap materi tanpa merasa bosan atau tertekan. Selain itu, permainan dadu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan berulang, yang membantu memperkuat daya ingat mereka terhadap bentuk dan bunyi huruf. Melalui aktivitas ini, anak juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir, berkomunikasi, serta bekerja sama dengan teman sebaya. Dengan demikian, permainan dadu menjadi salah satu metode inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif dalam mengenalkan Huruf Hijaiyah kepada anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Adek Nurfatmawati, Dara Gebrina Rezieka, Rahmat Saputra, *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Dadu Huruf* | 21
-
- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Andriyani, P. W. S., Raga, G., & Suartama, I. K. (2013). Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Di TK Widya Suta Kerti Sulanyah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNDIKSHA*, 1(1), 1–11.
- Arief. S.Sadiman, D. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemamfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafi.ndo Persada,.
- Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Asyhar, R. (2012). *Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Referensi, 2012).
- Chodlirin, C. (2016). *Pengaruh Pembiayaan Musyarokah pada Bank Tabungan Negara Syariah Cabang Semarang terhadap Perkembangan Pendapatan Usaha Kecil*. 1–23.
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. 11.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. (Jakarta : Kencana, 2017).
- Hasan, M. (2010). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press, 2010.
- Hastuti, S. (2022). Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Upaya Peningkatan Pengembangan Pembelajaran Mahasiswa PBI UNS. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*
- Hat, Z. dan R. (2013). *Belajar Mudah Membaca Al-Quran dan Tempat Keluarnya Huruf*. (Jakarta: Darul Ulum Press).
- Manispal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. (Jakarta: Gramedia).

- Permendikbud Nomor 147. 2014. Permendikbud Nomor 146 Tahun (2014). *Angewandte Chemie International Edition*, 10–27.
- Rosyanafi, R. J., Nusantara, W., & H. (2018). Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini. Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini. *Journal Of Arabic Learning*.
- Sanjaya. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses. pendidikan*. (Jakarta: Prenada media Group, 2016).
- Sidiq, S. dan. 2008. *Modul Al-Quran*. (Jakarta: PT Makhtubullah, 2008
- Susanto. (2010). *Perkembangan Anak Usia Dini*. (H. 23. (Jakarta : Kencana, 2010) (ed.).