
PENGARUH MEDIA *FUN LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH ANAK USIA 4-5 TAHUN

Helpi Juntika, Rita Kurnia, Ria Novianti

Universitas Riau

helpijuntika16@gmail.com

Submit: September 2019.

Proses Review: Oktober 2019

Diterima: Oktober 2019.

Publikasi: Oktober 2019

Abstract

This study aims to determine the effect of fun learning media on the ability to recognize hijaiyah letters of children aged 4-5 years in RA Azkiyah, Kuantan Singingi Regency. The subjects in this study were all kindergarten A students in RA Azkiyah, Kuantan Singingi Regency with a total of 27 children. The research method used, namely the Pretest-Posttest Design experiment to see the influence of fun learning media on the ability to recognize hijaiyah letters of children. The data analysis technique in this study is to use the t-test analysis using the SPSS statistical program series for window ver 23. From the analysis of the data, the t_{count} is 17,095, greater than $t_{table} = 2,056$ with sig 0,000 < 0,05. The results of this study are there are significant differences in the ability to recognize hijaiyah letters of children before and after the use of fun learning media, it is concluded that there is an influence of Fun Learning media on the ability to recognize hijaiyah letters of children aged 4-5 years in RA Azkiyah Kuantan Singingi Regency by 48,29 %.

Keywords *Fun Learning Media, Kids, Letters, Hijaiyah*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *fun learning* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa TK A di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi yang berjumlah 27 anak. Metode penelitian yang digunakan, yaitu eksperimen *Pretest-Posttest Design* untuk melihat adanya pengaruh antara media *fun learning* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis uji t-test menggunakan seri program statistik *SPSS for window ver 23*. Dari hasil analisis data diperoleh t_{hitung} 17,095 lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,056$ dengan sig 0,000 < 0,05. Hasil penelitian ini adalah terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media *Fun Learning*, maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Fun Learning* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi sebesar 48,29%.

Kata Kunci: *Media Fun Learning, Anak, Huruf, Hijaiyah*

PENDAHULUAN

Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini sangatlah penting, karena merupakan landasan dalam membaca Al-Qur'an sebagai pedoman hidup umat islam. Pada masa ini anak akan lebih mudah untuk memahami dan merekam sesuatu di otak atau memorinya, dibandingkan di usia tua atau dewasa. Pengenalan huruf hijaiyah pada anak-anak memerlukan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, agar anak tidak merasa bosan sehingga anak tetap fokus pada pelajaran. Dengan demikian, suatu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Masa anak-anak mulai diperkenalkan pada pendidikan Al-Qur'an dengan tahap dasar pengenalan huruf hijaiyah, karena Al-Qur'an yang menjadi pegangan dan pedoman di dalam kehidupan nanti, sehingga ketika dewasa tidak kehilangan pegangan dan pedoman. Maka dari itulah untuk membaca Al-Qur'an, kita harus mengenalkan huruf-huruf hijaiyah pada anak sebagai dasar pembelajaran Al-Qur'an.

Menurut Nurfadilah (2014) menjelaskan bahwa huruf hijaiyah adalah salah satu jenis bahasa yang khas yang ditampilkan dalam Al-Qur'an. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari huruf hijaiyah dalam tata tulis yang merupakan anggota huruf hijaiyah yang melambangkan bunyi bahasa Arab dan menebak huruf hijaiyah secara benar dan tepat (Sari & Rasyid, 2018).

Upaya yang dilakukan pada anak usia dini untuk pengembangan potensi anak salah satunya menggunakan sarana pendukung pembelajaran, yaitu berupa media pembelajaran anak. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011) pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat

membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap anak. Oleh karena itu, tujuan pengajaran dapat dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media.

Salah satu media yang digunakan untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak adalah media *Fun Learning*. Menurut Budhiarti (2014) *Fun Learning Book* merupakan sebuah media berupa satu set buku interaktif yang terdiri dari tiga subjek, yaitu: bahasa, matematika, dan kemampuan berfikir (*thinking skills*) yang masing-masing subjek terdiri dari tiga buah buku dengan level yang berbeda (level 1-3). Kartu huruf (Hukmi & Wilson, 2012) dan media gambar (Putra, 2017) dapat diterapkan kepada anak. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan media pendukung berupa media *fun learning* yang diterapkan pada anak akan mampu berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi, peneliti melihat banyak anak yang belum mampu mengenali huruf-huruf hijaiyah, yaitu: 1) Kemampuan sebagian anak mengenal huruf hijaiyah masih rendah. 2) Kemampuan sebagian anak mengenal huruf hijaiyah masih belum berkembang secara optimal. 3) Sebagian anak belum dapat menyebutkan dan menunjukkan huruf hijaiyah dengan benar. 4) Tidak adanya media yang efektif untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak, guru hanya menggunakan poster huruf hijaiyah saja dalam pembelajaran.

Rumusan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media *Fun Learning* terhadap kemampuan mengenal

huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Fun Learning* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi sebelum dan sesudah diberikan media *Fun Learning*.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang menggunakan data *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Menurut Sugiyono (2010) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk

mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Populasi adalah keseluruhan dari subjek atau objek penelitian (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini, populasinya adalah anak usia 4-5 tahun di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi yang berjumlah 27 anak terdiri dari 15 orang anak laki-laki dan 12 orang anak perempuan. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilakukan *pretest* dan *posttest*. Adapun paparan dari data hasil *pretest* dan *posttest* nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian:

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

| Variabel | Skor Hipotetik | | | | Skor Hipotetik | | | |
|-----------------|----------------|------|------|----|----------------|------|-------|------|
| | Xmin | Xmax | Mean | SD | Xmin | Xmax | Mean | SD |
| <i>Pretest</i> | 4 | 16 | 10 | 2 | 7 | 13 | 10,00 | 1,38 |
| <i>Posttest</i> | 4 | 16 | 10 | 2 | 15 | 22 | 17,95 | 1,57 |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor kemampuan mengenal huruf hijaiyah meningkat setelah diberikan perlakuan. Ini menandakan bahwa Media *Fun*

Learning berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi.

Tabel 2. Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun (*Pretest*)

| No | Indikator | Skor Akhir | Skor Ideal | Persentase | Kriteria |
|-----------|--|------------|------------|------------|----------|
| 1 | Menyebutkan nama huruf hijaiyah | 49 | 108 | 45,37 | MB |
| 2 | Melafalkan bunyi huruf hijaiyah secara berurutan | 55 | 108 | 50,93 | MB |
| 3 | Melafalkan bunyi huruf hijaiyah secara acak | 41 | 108 | 37,96 | BB |
| 4 | Mengidentifikasi huruf-huruf hijaiyah | 53 | 108 | 49,07 | MB |
| Jumlah | | 198 | 432 | 183,33 | MB |
| Rata-Rata | | 49,5 | 108 | 45,83 | |

Perhitungan tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase pada kemampuan mengenal huruf hijaiyah

anak sebelum diberikan perlakuan, yaitu 45,83% berada pada kriteria mulai berkembang (MB).

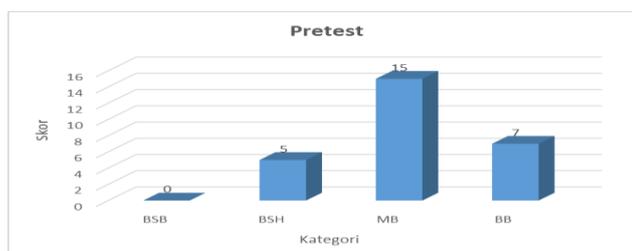
Tabel 3. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak usia 4-5 Tahun (*Pretest*)

| No | Kategori | Rentang Skor | F | Persentase |
|--------|----------|--------------|----|------------|
| 1 | BSB | 76 – 100% | 0 | 0,0 |
| 2 | BSH | 56 – 75% | 5 | 18,5 |
| 3 | MB | 41 – 55% | 15 | 55,6 |
| 4 | BB | ≤ 40 % | 7 | 25,9 |
| Jumlah | | | 27 | 100,0 |

Tabel di atas menunjukkan data bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak sebelum menggunakan media *Fun Learning* diperoleh data tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak (18,5%), anak

yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 15 anak (55,6%) dan anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 7 anak (25,9%).

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Diagram Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Sebelum Perlakuan

Tabel 4. Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 4-5 Tahun (*Posttest*)

| No | Indikator | Skor Akhir | Skor Ideal | Persentase | Kriteria |
|-----------|--|------------|------------|------------|----------|
| 1 | Menyebutkan nama huruf hijaiyah | 84 | 108 | 77,78 | BSB |
| 2 | Melafalkan bunyi huruf hijaiyah secara berurutan | 83 | 108 | 76,85 | BSB |
| 3 | Melafalkan bunyi huruf hijaiyah secara acak | 75 | 108 | 69,44 | BSH |
| 4 | Mengidentifikasi huruf-huruf hijaiyah | 69 | 108 | 63,89 | BSH |
| Jumlah | | 311 | 432 | 71,99% | BSH |
| Rata-Rata | | 77,8 | 108 | | |

Berdasarkan perhitungan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa persentase pada kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak setelah diberikan

perlakuan yaitu 71,99% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

Tabel 5. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun (*Posttest*)

| No | Kategori | Rentang Skor | F | % |
|--------|----------|--------------|----|-------|
| 1 | BSB | 76 – 100% | 6 | 22,2 |
| 2 | BSH | 56 – 75% | 21 | 77,8 |
| 3 | MB | 41 – 55% | 0 | 0,0 |
| 4 | BB | ≤ 40 % | 0 | 0,0 |
| Jumlah | | | 27 | 100,0 |

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui mengenal huruf hijaiyah anak setelah melakukan permainan menggunakan media *Fun Learning* diperoleh data anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan

(BSH) sebanyak 21 anak (77,8%), berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 anak (22,2%), dan tidak ada anak (0%) yang berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB).



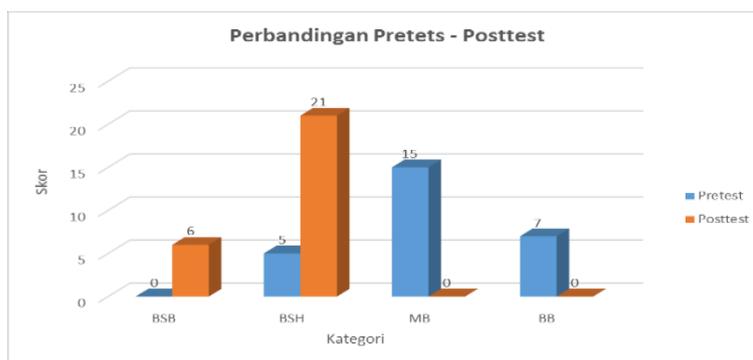
Gambar 2. Diagram Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Setelah Perlakuan

Tabel 6. Hasil *Pretest* Dan *Posttest*

| No | Kategori | Rentang Skor | Sebelum | | Sesudah | |
|--------|----------|--------------|---------|------|---------|------|
| | | | F | % | F | % |
| 1 | BSB | 76 – 100% | 0 | 0,0 | 6 | 22,2 |
| 2 | BSH | 56 – 75% | 5 | 18,5 | 21 | 77,8 |
| 3 | MB | 41 – 55% | 15 | 55,6 | 0 | 0,0 |
| 4 | BB | < 40 % | 7 | 25,9 | 0 | 0,0 |
| Jumlah | | | 27 | 100 | 27 | 100 |

Selanjutnya, terjadi peningkatan setelah diberikan permainan menggunakan media *Fun Learning* dimana 21 (77,8%) anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan

(BSH), 6 (22,2%) anak berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB), dan tidak ada anak berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB).



Gambar 3. Diagram Kemampuan mengenali huruf hijaiyah *pretest* dan *posttest*

Tabel 7. Uji Linearitas

| ANOVA Table | | | | | | | |
|--------------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| Posttest * Pretest | Between Groups | (Combined) | 27.309 | 5 | 5.462 | 2.909 | .038 |
| | | Linearity | 26.455 | 1 | 26.455 | 14.089 | .001 |
| | | Deviation from Linearity | .854 | 4 | .213 | .114 | .976 |
| | Within Groups | | 39.432 | 21 | 1.878 | | |
| | Total | | 66.741 | 26 | | | |

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan mengenali huruf hijaiyah anak dengan melakukan permainan menggunakan media *Fun Learning* sebesar 0,038. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari 0,05 ($0,038 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara

sebelum dan sesudah penggunaan permainan menggunakan media *Fun Learning* adalah linear.

Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Chi-square test* dengan bantuan program *SPSS 23.0*. Kolom yang dilihat pada *print out* ialah kolom *Sig*. Jika nilai pada kolom *Sig* $> 0,05$ maka homogen.

Tabel 8. Uji Homogenitas

| Test Statistics | | |
|-----------------|--------------------|--------------------|
| | Pretest | Posttest |
| Chi-Square | 8.333 ^a | 1.222 ^a |
| Df | 5 | 5 |
| Asymp. Sig. | .139 | .943 |

Tabel 8 diperoleh nilai *Asimp Sig* sebelum perlakuan 0,139 dan setelah perlakuan 0,943 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varian yang sama.

Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogorof* (uji K-S satu *sample*) pada *SPSS 16*.

Tabel 9. Uji Normalitas (*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*)

| | | Pretest | Posttest |
|----------------------------------|----------------|-------------------|-------------------|
| N | | 27 | 27 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 7.3333 | 11.5185 |
| | Std. Deviation | 1.27098 | 1.60217 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .159 | .145 |
| | Positive | .159 | .145 |
| | Negative | -.144 | -.119 |
| Test Statistic | | .159 | .145 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .078 ^c | .149 ^c |

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* Pada *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* Sebelum perlakuan sebesar 0,078 dan nilai *Sig.* Sesudah perlakuan sebesar 0,149. Nilai tersebut menunjukkan bahwa $Sig > 0,05$ maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk

melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan menggunakan media *Fun Learning* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia dini. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $Sig. < 0,05$. Jika $Sig. > 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika $Sig. < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 10. Uji Hipotesis

| Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|----------------------------|------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|--------|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Posttest-Pretest | 4.18519 | 1.27210 | .24482 | 3.68196 | 4.68841 | 17.095 | 26 | .000 |

Tabel di atas diperoleh t hitung sebesar 17,095 dengan signifikan sebesar 0,000. Diperoleh nilai t tabel pada signifikan 5% (2 sisi) sebesar 2,056 (dalam tabel t). Dengan demikian, maka diketahui t hitung (17,095) > t tabel (2,056) atau signifikan (0,000) < alpha (0,05). Artinya adalah bahwa terdapat pengaruh permainan menggunakan media *Fun Learning* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data

SPSS ver.23 dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan *uji t*, terlihat bahwa hasil t_{hitung} 17,095 lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,056$ dengan $df = 26$.

Diketahui $df = 26$, maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 17,095$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,056$. Dengan demikian $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ terima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh media *Fun Learning* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi.

Tabel 11. Kategori Gain Ternormalisasi

| Gain Ternormalisasi | Kategori Penilaian |
|---------------------|--------------------|
| $G < 30\%$ | Rendah |
| $30\% < G < 70\%$ | Sedang |
| $G > 70\%$ | Tinggi |

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan media *Fun Learning* terhadap Kuantan Singingi sebesar 48,29%. Dimana pada kategori *Gain* ternormalisasi berada pada kategori sedang ($30\% < G < 70\%$). kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di RA Azkiyah Kabupaten

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *fun learning* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di RA Azkiyah Kabupaten Kuantan Singingi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. B. M. E. Y. (2017). Penerapan Media Gambar dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan. *Journal of Education Action Research*, 1(2), 133-147.
- Arikunto. S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Budhiarti, Nova. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Fun Learning Book Terhadap peningkatan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Skripsi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ema Nurfadilah. 2014. Mengenal huruf hijaiyah dengan berbagai permainan.
- Cakra Suharti. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah dengan Media Gambar*. <http://jurnal.untan.ac.id>.
- Hukmi, H., & Wilson, W. (2012). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Kesiapan Membaca Awal Anak Usia 3-4 Tahun pada Kelompk Bermain di Taman Kanak-Kanak Labor PG PAUD FKIP Universitas Riau. *Educhild: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 1 (1), 41-49.
- Mila Diyatul Azizah. 2017. *Pengaruh Permainan Pohon Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak*. <http://simki.unpkediri.ac.id>
- Ria Novianti. 2012. *Teknik Observasi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini*. Educhild. Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya.
- Sari, D. M., & Rasjid, N. (2018). Membangun Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini. *Journal of Computer and Information System (J-CIS)*, 1 (1), 19-26.