

Pengaruh Media Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal Kecamatan Pampangan Kabupaten Oki 2021/2022

Indah Sari¹, Mardiah Astuti², Kurnia Dewi³

^{1,2,3}UIN Raden Fatah Palembang

E-mail: indahsari3127@gmail.com

Article History:

Received: 27 Februari 2022

Revised: 02 Maret 2022

Accepted: 02 Maret 2022

Kata Kunci: Media

Permainan *Puzzle*, Huruf Hijaiyah, PAUD

Abstrak: Penelitian ini berjudul “Pengaruh media permainan *puzzle* terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI 2021/2022”. Adapun yang menjadi permasalahan penelitian ini adakah Pengaruh media permainan *puzzle* terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI 2021/2022. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh media permainan *puzzle* terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI 2021/2022. Jenis penelitian ini adalah Pre-Ekxperimental dengan desain One Goup Pretest-Posttest (satu kelompok subjek). Jumlah sampel anak berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi awal sebelum diberi perlakuan dengan pembelajaran dengan media permainan *puzzle*, observasi digunakan untuk mengumpulkan data pada saat treatment, tes berbentuk skor yang dilakukan untuk mengetahui hasil setelah diberi perlakuan dan dokumentasi berupa foto. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil hipotesis dalam penelitian diperoleh $t_{hitung} = 1,9607816313$ sedangkan $dk = 15+15-2 = 28$ dengan taraf nyata 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 1,70329$ karena $t_{hitung} = 1,9607816313 > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan H_0 di tolak artinya ada pengaruh media permainan *puzzle* terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI 2021/2022

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang kehidupan anak. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan pra syarat untuk mengikuti pendidikan dasar”.¹ Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan atau diberikan pada anak usia sejak lahir sampai dengan umur enam tahun dan bukan pra syarat untuk mengikuti pendidikan dasar atau pendidikan selanjutnya untuk membantuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (*eksplosif*).² Jadi anak diberikan pembinaan untuk kesiapannya dalam memasuki pendidikan lebih lanjut dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya, karena pada masa usia dini perkembangan anak sangat pesat dan usia dini juga disebut dengan *gold eg* yaitu masa ke emasan untuk anak.

Prinsip utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah bermain sambil belajar. Artinya, pembelajaran dapat dilakukan dengan permainan yang mengasyikkan dan menyenangkan sehingga anak dapat bermain layaknya anak-anak seusianya dan materi yang dapat diserap dalam bermain mendapat pembelajaran yang bermanfaat bagi anak sehingga pendidikan dapat difungsikan untuk memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya. Karena bermain merupakan cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini sesuai dengan kompetensinya.³ Jadi dalam pembelajaran anak usia dini haruslah menyenangkan ialah dengan menggunakan metode belajar serasa bermain, dengan bermain dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki anak, karena dengan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Pemilihan media juga dapat menentukan pembelajaran anak mengasyikkan atau tidak. Dengan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan kesenangan, informasi, untuk mengembangkan kognitif anak. Menggunakan media maka akan mempermudah anak lebih memahami pembelajarannya terutama dengan cara berpikir. Ketika guru salah memberikan pembelajaran, tidak memperhatikan karakteristik maupun usia anak maka akan mempengaruhi perkembangan anak terutama pengetahuannya. Dengan demikian guru harus bisa memilih media yang tepat untuk digunakan yang bisa membawa anak ke dunia mereka. Dunia anak adalah dunia bebas yang murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, bermain sambil berekspresi dan belajar. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif

¹ Suryadi Dahlia, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015, hlm. 28

² Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks, 2013, hlm. 6

³ Meity H. Idris, *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*, Jakarta: Luxima Metro Media, 2015, hlm. 16-17

berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensia*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dalam belajar. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang memberdaya kanapa yang ada didunia untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Guru hendaknya memiliki media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak salah satunya dengan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Untuk itu pembelajaran yang dilakukan harus mampu memperoleh konsep yang benar. Misalnya dengan menggunakan media *puzzle* atau *jigsaw puzzle*. Dengan menggunakan media permainan *puzzel* diharapkan dapat membantu guru mempermudah anak dalam mengenal huruf hijaiyah dan tidak lupa pula proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak dan harus menyenangkan dan tidak membosankan. Mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini diharapkan membentuk anak mencintai Al-Qur'an sejak dini. Karena Al-Qur'an merupakan petunjuk dan pedoman untuk umat manusia. Sebagaimana hadist Rosullullah SAW bersabda

عن عثمان بن عفان رضي الله عنه قال : قال رسول الله
صلى الله عليه وسلم : « خيركم من تعلم القرآن وعلمه »
رواه البخاري

Dari Usman bin Affan ra, Rasulullah SAW bersabda, “Sebaik-baiknya kalian adalah yang mempelajari AL-Qur'an dan mengajarkannya.” (HR.Bukhori).

Dari hadist diatas bahwa kita wajib mempelajari dan mengajarkan Al-Qur'an, karena Al-Qur'an akan menjadi syafaat atau penolong kita kelak dihari kiamat. Maka dari itu dianjurkan untuk mengajarkan Al-Qur'an sejak dini dengan tahapan pertama mengenalkan huruf hijaiyah.

Hasil observasi yang saya lakukan pada tanggal 12 Agustus 2021 di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal Kecamatan Pampangan Kabupaten Ogan Komering Ilir ditemukan masih ada sebagian anak yang mengalami masalah dalam memahami konsep dalam mengenal huruf hijaiyah, ada lima anak yang hanya hafal huruf hijaiyah saja tetapi belum tahu bentuk serta tanda-tanda ataupun ciri-ciri huruf hijaiyah yang tempat keluar hurufnya sama atau bentuknya yang hampir sama. Anak kesulitan dan merasa bingung ketika diperintahkan untuk menunjuk salah satu huruf hijaiyah oleh gurunya. Dan ada lima orang peserta didik masih bingung memahami huruf- huruf yang tempat keluarnya sama atau bentuk nya yang sama seperti huruf ح dan هـ, antara huruf ذ dan ز, antara huruf ث, س dan ش, antara huruf ع dan غ, antara huruf ط dan ظ, antara huruf ك dan ق. Disini anak masih kebingungan ketika disuruh untuk menunjuk dan menyebutkan huruf-huruf tersebut, tetapi ketika disuruh untuk menunjuk atau menyebutkan huruf-huruf yang lain anak sudah bisa. Selanjutnya ketika anak disuruh untuk menyebutkan huruf hijaiyah mereka sudah hafal dan bisa menyebutkannya dengan lancar, tetapi ketika diminta untuk menunjuk huruf yang tempat keluar hurufnya sama atau bentuk hurufnya yang hampir sama anak masih kebingungan, karena anak belum mengenal bentuk serta tanda atau ciri-ciri huruf hijaiyah itu sendiri. Dengan menggunakan media permainan *puzzel* diharapkan lebih membantu guru untuk lebih memudahkan dan mengenalkan huruf hijaiyah hingga tahap membaca Al-Qur'an yang dimulai dengan tahap pengenalan huruf-huruf hijaiyah pada anak. Pada masa usia dini seorang anak harus diperkenalkan pada pendidikan Al-Qur'an dengan tahap dasar yaitu dengan mengenalkan atau pengenalan huruf hijaiyah pada anak. Karena Al-Qur'an merupakan pedoman di dalam kehidupannya yang akan datang, sehingga ketika besar kelak anak tidak kehilangan pedoman dalam hidupnya. Maka dari itulah, untuk membaca Al-Qur'an kita harus mengenalkan huruf-huruf hijaiyah pada anak sebagai

dasar pembelajaran Al-Qur'an.

Hasil wawancara yang saya lakukan bersama salah satu guru yang ada di PAUD Ibnul Fallaah tersebut masih ada lima anak yang masih susah membedakan huruf-huruf hijaiyah yang bentuknya sama atau huruf hijaiyah yang tempat keluar hurufnya sama. Tetapi selebih dari itu ada anak yang sudah hafal dan lancar dalam membaca huruf hijaiyah serta ada anak yang sudah bisa membedakan huruf hijaiyah itu sendiri meskipun huruf yang bentuknya sama atau tempat keluar hurufnya sama. Hanya ada enam anak yang masih belum bisa membedakan atau masih bingung ketika ada huruf yang bentuknya sama seperti huruf ط ظ ث س غ ش ح خ ز ذ terkadang anak masih suka terbalik dalam membaca huruf tersebut atau salah dalam pengucapannya.

PAUD Ibnul Fallaah berdiri sejak tahun 2015, sejak saat itu PAUD Ibnul Fallaah sudah menerapkan pengenalan huruf-huruf hijaiyah dan sudah menjadi pembiasaan setiap harinya, sebelum memulai pembelajaran guru dan peserta didik belajar membaca huruf hijaiyah secara bersama-sama. Pengenalan huruf hijaiyah di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal masih menggunakan metode yang monoton tanpa menerapkan atau menggunakan sebuah media pembelajaran. PAUD Ibnul Fallaah itu sendiri artinya anak petani, dimana pada masa itu banyak sekali anak-anak yang kurang mampu tidak bersekolah dan pendiri dari yayasan Ibnul Fallaah berinisiatif untuk menyediakan sekolah gratis untuk anak – anak yang kurang mampu. Dan dengan latar belakang itulah berdirilah sebuah yayasan bernama Ibnul Fallaah yang artinya anak petani. Berdasarkan latar belakang diatas penulis merasa tertarik mengadakan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Permainan *Puzzel* Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI 2021/2022.**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian eksperimen. Menurut Gay Metode penelitian *eksperimental* merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat).⁴ Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan *Preexperimental design*, dan bentuk *one group pretest-posttest design*. Jenis penelitian eksperimen ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan karena dapat membandingkan dengan keadaan setelah diberi perlakuan.

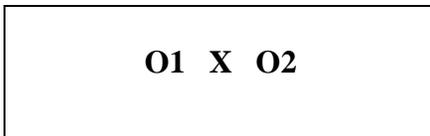
Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Group pretest-posttest*”. Di dalam desain ini peneliti menggunakan satu kelompok eksperimen diawali dengan sebuah tes awal (*pretest*) kemudian diberikan treatment dan setelah itu tes akhir (*posttest*). Hal ini dilakukan agar dapat melihat perbandingan keadaan sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*Posttest*).⁵ Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh media permainan *puzzel* dapat diketahui secara pasti.

Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai objek penelitian. dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok yang berfungsi sebagai kelompok kontrol (sebelum diberikan perlakuan) maupun kelompok eksperimen (setelah diberikan perlakuan). Menurut Sugiyono, pengujian hipotesis deskriptif (satu sampel) pada dasarnya merupakan proses pengujian generalisasi hasil

⁴ Emzir, Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif. (Depok : PT RajaGrafindo Persada. 2017). Hlm 63-64

⁵ Sugiyono Opcit, Hlm 110

penelitian yang didasarkan pada satu sampel. Kesimpulan yang dihasilkan nanti adalah apakah hipotesis yang diuji dapat digeneralisasikan. Adapun desain penelitian *One Group Pretest Posttest* sebagai berikut:



Keterangan:

O1 : Perkembangan kemampuan mengenal huruf hijaiyah sebelum diberi perlakuan (*pretest*)

X : Pemberian atau penggunaan media permainan *puzzle*.

O2 : Pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah setelah diberi perlakuan (*posttest*)

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif adalah suatu pengukuran yang digunakan dalam suatu penelitian yang dapat dihitung dengan jumlah satuan tertentu atau dinyatakan dalam angkaangka. Analisis ini meliputi pengolahan data, pengorganisasian data, dan penemuan hasil.⁶

Analisis data merupakan upaya data yang sudah ada kemudian diolah dengan statistik yang dimana nantinya di gunakan dalam menjawab rumusan masalah di suatu penelitian. Dengan demikian, teknik analisis data ialah cara bagaimana dalam melaksanakan suatu analisis pada data dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah.⁷ Tujuan analisis data ini adalah untuk mendeskripsikan data, biasanya dalam bentuk frekuensi, dibuat tabel, grafik, sehingga dapat dipahami karakteristik datanya. Dalam statistika, kegiatan mendeskripsikan data ini dibahas pada statistika deskriptif.

1. Uji validitas

Uji validitas digunakan guna mengukur tingkat kevalidan atau kebenaran suatu instrumen⁸. Sebuah instrument bisa dikatakan valid apabila mempunyai bantuan yang besar terhadap skor. Skor pada item menyebabkan skor total menjadi tinggi atau rendah. Validitas dapat dicari dengan menghubungkan skor keseluruhan anak dengan satu item (X) dengan skor keseluruhan yang didapatkan semua anak (Y) melalui korelasi *product moment Pearson* dengan rumus sebagai berikut⁹:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antar variabel X dan variabel Y

N = jumlah anak

X = skor tiap item

Y = skor total

$\sum XY$ = jumlah perkalian XY

2. Uji Realibilitas

⁶ Buhano Agung Nugroho, *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian Dengan SPSS*, Yogyakarta: AnDi, 2005, hlm. 73

⁷ V. Wirana Sujarweni, *metodologi penelitian*.hal 103

³⁷ Ibid., hal 103

⁸ sugioni. metode penelitian pendidikan(pendekatan kuantitatif, kualitatif, R&D)

⁹ suharsimi arikunto. metodologi penelitian. bina aksara. yogyakarta.2006. hlm : 112

Reliabilitas adalah tingkat konsistensi pada suatu tes, yang mana tes tersebut dapat dipercaya untuk mendapatkan skor nilai yang tidak berubah. Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas tes adalah menggunakan rumus alpha, sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dengan

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N} \text{ atau } \sigma_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{N} - \frac{(\sum X)^2}{N^2}$$

r_{11} = reabilitas yang di cari

k = banyaknya item

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian skor per item

σ_t^2 = varian total

Dimana :

$\sum X_t^2$ = jumlah kuadrat tiap item

$(\sum X)^2$ = jumlah kuadrat tiap skro di kuadratkan

N = jumlah anak

$(\sum X_t^2)^2$ = jumlah skor total di kuadratkan

3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk melihat kelompok berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data diperlukan untuk menentukan rata-rata pengujian yang akan diselidiki. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *kemiringan kurva*, dimana nilai dikatakan berdistribusi normal jika nilai kemiringan kurva kurang dari 1.¹⁰

a. rentang

rentang = data terbesar – data terkecil

b. banyak kelas

banyak kelas = $1 + (3.3) \log n$

c. panjang kelas

panjang kelas = $\frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$

d. rata – rata

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{\sum f}$$

ket :

\bar{x} = rata – rata (mean)

$\sum f$ = nilai frekuensi

$\sum fx$ = nilai tengah kelompok data

e. modus

$$Mo = Tb + p \left[\frac{b1}{b1+b2} \right]$$

ket :

Mo = modus

Tb = tepi bawah kelas modus

¹⁰ Sugiyono, *metode penelitian pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 117

b1 = selisih frekuensi kelas modus dengan frekuensi sebelumnya

b2 = selisih frekuensi kelas modus dengan frekuensi setelahnya

p = panjang kelas nilai modus

f. simpangan baku

$$S_1^2 = \sqrt{\frac{\sum f(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

ket :

$\sum f$ = nilai frekuensi

\bar{x} = nilai rata – rata

x = nilai x ke 1

n = total responden

g. kemiringan kurva

$$k_m = \frac{\bar{x} - Mo}{S_1}$$

ket :

\bar{x} = nilai rata – rata

Mo = modus

S_1 = simpangan baku

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada kesetaraan data atau kesamaan data. Jika suatu kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dinyatakan homogen. Uji ini untuk mengetahui kesamaan data tentang data *pretest* dan *posttest* anak.¹¹

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

F_{hitung} di peroleh dengan rumus interpolasi linier

$$I = F_{min} - (F_{min} - F_{max}) \frac{dk_1 - dk_{min}}{dk_{max} - dk_{min}}$$

keterangan :

I = nilai interpolasi yang dicari

dk_1 = derajat kebebasan dari 1

dk_{min} = derajat kebebasan minimal (dibawah dk_1)

dk_{max} = derajat kebebasan maksimal (diatas dk_1)

F_{min} = nilai F_{tabel} dari dk_1

F_{max} = nilai F_{tabel} dari dk_{min}

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji t-test atau uji t perhitung an dilakukan dengan bantuan Ketentuan hipotesis sebagai berikut :

a. Hipotesis H_a : Ada pengaruh media permainan *puzzle* terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal

b. Hipotesis H_o : Tidak ada pengaruh dari penggunaan media permainan *puzzle* terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal.

Apabila data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan varians dalam

¹¹ sugioni. metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, R&D)

populasi bersifat homogen, maka uji t dilakukan uji kesamaan dua rata – rata yaitu uji t dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan :

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

t = nilai t hitung

\bar{x}_1 = nilai rata-rata sebelum perlakuan

\bar{x}_2 = nilai rata-rata sesudah perlakuan

n = jumlah person

s_1^2 = simpangan baku *pre tes*

s_2^2 = simpangan baku *post tes*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya anak usia dini sedang pada tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik fisik maupun mental. Hal ini sejalan dengan STTPA Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tentang Anak Usia Dini bahwa anak usia 5-6 Tahun dimuat dalam program pengembangan bentuk-bentuk, menyebutkan dan mengelompokkan.¹² Hal ini sejalan dengan peneliti lakukan bahwa anak harus bisa mengenal bentuk-bentuk huruf hijaiyah serta bisa membedakan huruf satu dengan yang lainnya.

Anak harus menjadi pelajar yang aktif, ditantang untuk menerapkan pengetahuan utama dan pengalaman baru mereka serta makin bertambahnya situasi-situasi yang lebih sulit. Berbagai pendekatan pembelajaran harus mengajak anak-anak dalam proses pembelajaran daripada sekedar mengirimkan informasi kepada mereka untuk diterimanya. Dalam mengenalkan huruf hijaiyah harus menggunakan sebuah media dan benda-benda yang kongkrit agar anak bisa memahami dan mengenal huruf hijaiyah dengan tepat dan benar.

Permainan *puzzel* adalah suatu permainan yang menyusun atau menyatukan kepingan-kepingan gambar atau benda yang digunakan sebagai alat pembelajaran dan bisa membantu proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau tujuan yang diinginkan. Menurut Astini dkk bahwa permainan *puzzel* merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak.¹³ Sedangkan huruf hijaiyah adalah huruf-huruf yang terdapat di dalam Al-Qur'an yaitu dari huruf alif sampai huruf ya. Diharapkan dengan menggunakan permainan *puzzel* bisa membantu dan mempermudah anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

Dengan menggunakan media permainan *puzzel* maka anak tidak akan cepat merasa bosan, dan anak mengikuti semua aktivitas yang ada di buku. Maka hal ini selaras dengan keinginan peneliti untuk mengajarkan anak mengenal huruf hijaiyah dengan menggunakan sebuah media yang menarik berupa media permainan *puzzel*. Melalui media permainan *puzzel* anak akan terfasilitasi untuk mengenal huruf hijaiyah dengan aktivitas yang menarik. Indikator dalam kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

¹² Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. BAB X.Hlm.2

¹³ Astini, B.N, Rachmawati & suarta (2017). *Identifikasi pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) Dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini*. Jurnal pendidikan anak 6(1),31-40

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian 5 kali pertemuan, sampel yang digunakan sebanyak 15 orang anak kelompok B di PAUD Ibnu Fallaah Desa Bangsal Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI Tahun 2021/2022. Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada lembaga untuk melaksanakan penelitian di lembaga tersebut. Pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kedua peneliti mengadakan observasi kepada anak dengan indikator penilaian yang telah dibuat oleh peneliti.

Dari hasil observasi awal (*pretest*) anak mendapatkan nilai akhir dengan rata-rata nilai Setelah observasi awal (*pretest*) selanjutnya peneliti memberikan treatment dengan media permainan *Puzzel* sebanyak 5 kali pertemuan. Setelah diberikannya treatment dengan media Permainan *Puzzel* kepada anak, selanjutnya peneliti melakukan observasi akhir (*posttest*) dengan indikator penilaian yang telah dibuat peneliti. Hasil dari observasi akhir (*posttest*) setelah diberi treatment anak-anak memperoleh nilai akhir dengan rata-rata nilai.

Setelah dilakukan observasi awal (*pretest*) dan observasi akhir (*posttest*), selanjutnya peneliti menganalisis semua hasil penelitian, dari penelitian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara media permainan *puzzel* dengan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. diperoleh $t_{hitung} = 1,9607816313$ sedangkan $dk = 15+15-2 = 28$ dengan taraf nyata 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 1,70329$ karena $t_{hitung} = 1,9607816313 > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan H_0 di tolak artinya ada pengaruh media permainan *Puzzel* terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah di PAUD Ibnu Fallaah Desa Bangsal Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI Tahun 2021/2022.

Dalam proses pengumpulan data ini peneliti juga melakukan dokumentasi berupa foto dan nilai hasil kegiatan anak. Dalam kegiatan dokumentasi ini berupa setiap proses pembuktian dalam pelaksanaan penelitian, baik itu berupa tulisan maupun lisan dan hasil gambar-gambar.

Berkenaan dengan hasil diatas, media permainan *puzzel* dapat mempengaruhi anak dalam mengenal huruf hijaiyah, karena dengan menggunakan media permainan *puzzel* sangat cocok digunakan atau dijadikan salah satu permainan dalam proses belajar mengajar anak guna menstimulasi dan merangsang anak dalam pemahaman mengenal huruf hijaiyah. Dan dari permainan media permainan *puzzel* anak bisa belajar seraya bermain dengan menyenangkan sehingga pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak akan menumbuhkan minat belajar anak dan tentunya tidak membosankan.

Media yang gunakan oleh seorang pendidik dalam proses belajar mengajar dikelas sangat berpengaruh terhadap anak. Jika seorang guru menggunakan media pembelajaran yang menarik maka siswa akan merasa tertarik dan berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran didalam kelas pastinya tidak membosankan. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Baik itu kemampuan dalam mengenal dan memahami huruf-huruf hijaiyah dan dengan kaidah-kaidah yang benar serta karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap menghafal dan memahami huruf hijaiyah. Kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah ialah kemampuan anak dalam mengenal bentuk, tanda-tanda serat ciri-ciri dalam huruf hijaiyah itu sendiri yang dimulai dari huruf *alif* sampai *ya*.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa terbukti kebenarannya bahwa media permainan *puzzel* memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak di PAUD Ibnu Fallaah Desa Bangsal Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI Tahun 2021/2022.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah pada kelompok B di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan oleh peneliti adalah berkembang sangat baik hal ini dapat dilihat pada saat anak memperoleh nilai 88-90 sebanyak 3 orang anak dengan persentase 15 %, yang memperoleh nilai 91– 93 sebanyak 3 orang dengan persentase 21%, yang memperoleh nilai 94- 96 sebanyak 6 orang dengan persentase 26% dan yang memperoleh nilai 97-100 sebanyak 3 orang anak dengan persentase 38 %.
2. Pemberian media permainan *puzzle* terhadap anak pada kelompok B1 di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa memperoleh nilai 82-86 sebanyak 3 orang anak dengan persentase 23 %, yang memperoleh nilai 87 – 91 sebanyak 2 orang dengan persentase 15%, yang memperoleh nilai 92- 96 sebanyak 3 orang dengan persentase 23% dan yang memperoleh nilai 97-100 sebanyak 5 orang anak dengan persentase 28 %.
3. Pengaruh media permainan *puzzle* terhadap kemampuans anak dalam mengenal huruf hijaiyah usia 5-6 tahun di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal dari hasil perhitungan yang peneliti dapat menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media permainan *puzzle* dengan kreativitas anak . diperoleh $t_{hitung} = 1,9607816313$ sedangkan $dk = 14+14-2 = 28$ dengan taraf nyata 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 1,70329$ karena $t_{hitung} = 1,9607816313 > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan H_0 di tolak artinya ada pengaruh media permainan *Puzzle* terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI Tahun 2021/2022.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto Suharsimi, 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *metodologi penelitian*. bina aksara. yogyakarta.
- Buhano Agung Nugroho, 2005. *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian Dengan SPSS*, Yogyakarta: Andi.
- Devi Bryan Candra Alifah, Sripsi, *Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Angkasa Pekanbaru*, (Pekanbaru, 20 April 2021).
- Emzir, 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Depok : PT RajaGrafindo Persada.
- Fatmawati Nia, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education*, Jurnal Universitas Negeri Jakarta, 2014, Volume 8 Edisi 2.
- Guslinda Rita Kurnia, 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hasbi Ash-Shiddieqy,. 2018. *Sejarah dan Pengantar Al-Qur''an/ Tafsir*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Hasnida, 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*, Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Holiwarni Betty, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (Computer Assisted Instruction/Cia) untuk Pembelajaran Kimia*, Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Vol. 9 No. 1.
- Indriana Dina, 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI.
- Ismail Andang, 2011. *Education Games*, Jogjakarta: Pro U Media.

-
- Iswinarti, 2017. *Permainan Tradisional:Prosedur dan Analisi Manfaat Psikologis*, Malang:Universitas Muhammadiyah Malang.
- Khadijah, 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Latif Mukhtar, 2013. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Mursal aziz & Nasution Zulkipli, 2020. *Metode Pembelajaran Baca Tulis Al-qur'an : Memaksimalkan Pendidikan islam Melalui Al-qur'an*, Medan : CV Pusdikra MJ.
- Meity H. Idris, 2015. *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*, Jakarta: Luxima Metro Media.
- Nanda Herlina Mutia dkk, *Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Kartu Huruf*, Jurnal JJP PAUD, 2018, Volume 5, Edisi 1.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rani Yuliani ,2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Jakarta: Laskar Askara.
- Susanto Hugroho, 2017. *Hakikat Dan Signifikan Permainan*, jurnal *Jendela Olahraga*, vol.2.
- Suryani Nunuk, dkk, 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sani Ridwan Abdullah. 2015. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Siswanto Suyanto, 2016. *Metode Penelitian Kombinasi Kualitatif dan Kuantitatif Pada Penelitian Tindakan*, Klaten Selatan: Boss Script.
- Suryadi Dahlia, 2015. *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunarti, 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*, Jakarta : Alex Komputindo.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Syafruddin Adiantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya Wina, 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Sujiono Nurani Yuliani, 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks.
- Sudono Anggani, 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Thiharso Agung, 2013. *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Yus Anita, 2011. *Penilaian Perkebangan Belajar Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yulianti Dwi, 2011. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kana-kanak*. Jakarta : PT Indeks.