



Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah dan Menghafal Surat Pendek melalui Metode Bermain Edukatif di TK Islam Terpadu Insan Kamil Purwakarta

Laura Cantika^{1*}, Khairul Umam¹, Syamsuddin²

¹ UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jawa Timur, Indonesia

² SMK Negeri 4 Jember, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author: umilauracantika02@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah dan menghafal surat pendek pada siswa PAUD di TK Islam Terpadu Insan Kamil, Kecamatan Bungursari, Kabupaten Purwakarta, melalui penerapan metode bermain edukatif. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah dan menghafal surat-surat pendek. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain edukatif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta memperbaiki kemampuan mereka dalam mengenal dan menghafal huruf hijaiyah. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa adalah 86 dengan tingkat ketuntasan 73%. Setelah perbaikan pada siklus kedua, terjadi peningkatan dalam pengucapan huruf, keterlibatan dalam permainan, dan hafalan surat pendek, dengan tingkat ketuntasan meningkat menjadi 86%. Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain edukatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi huruf hijaiyah dan surat pendek. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode bermain edukatif sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar anak-anak di tingkat PAUD, khususnya dalam pembelajaran agama Islam.

Kata Kunci: Membaca Huruf Hijaiyah, Menghafal Surat Pendek, Metode Bermain Edukatif

Abstract

This study aims to improve the ability to read hijaiyah letters and memorize short surahs among early childhood students at TK Islam Terpadu Insan Kamil, Bungursari Subdistrict, Purwakarta Regency, through the application of educational play methods. The background of this research is based on the students' low ability to recognize hijaiyah letters and memorize short surahs. This Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles, each consisting of the planning, action, observation, and reflection stages. The research results show that the educational play method successfully increased students' motivation and engagement in the learning process, as well as improved their ability to recognize and memorize hijaiyah letters. In the first cycle, the average student score was 86, with a mastery level of 73%. After improvements in the second cycle, there was a notable increase in letter pronunciation, participation in play activities, and memorization of short surahs, with the mastery level rising to 86%. These results indicate that the educational play method is effective in enhancing students' learning outcomes in the material on hijaiyah letters and short surahs. This study recommends using educational play methods as a fun and effective

History:

Received : October 3, 2024
Revised : October 26, 2024
Accepted : October 26, 2024
Published : October 27, 2024

Publisher: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Licensed: This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (CC BY 4.0)



learning strategy to improve children's learning outcomes at the early childhood level, particularly in Islamic education.

Keywords: *Reading Hijaiyah Letters, Memorizing Short Surahs, Educational Play Method*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting bagi perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan spiritual. Di antara berbagai keterampilan yang diajarkan pada usia dini, pengenalan huruf hijaiyah dan hafalan surat-surat pendek dari Al-Qur'an merupakan bagian integral dari pendidikan agama Islam. Kemampuan ini tidak hanya mendukung perkembangan literasi Al-Qur'an, tetapi juga membentuk dasar keimanan yang kuat sejak dini (Zuhdi, 2017).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa di kelas PAUD TK Islam Terpadu Insan Kamil, Kecamatan Bungursari, Kabupaten Purwakarta, mengalami kesulitan dalam mengenali dan membaca huruf hijaiyah serta menghafal surat pendek. Berdasarkan hasil evaluasi awal, diketahui bahwa 60% siswa belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan dalam kemampuan membaca huruf hijaiyah dan menghafal surat-surat pendek. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil tes awal yang hanya mencapai 65, dengan tingkat ketuntasan siswa baru mencapai 40% (Nuraeni, 2022).

Analisis lebih lanjut menunjukkan beberapa faktor penyebab yang mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hijaiyah dan hafalan surat pendek. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu ceramah dan hafalan tanpa melibatkan aktivitas yang variatif dan interaktif. Anak-anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek, sehingga metode pengajaran yang monoton cenderung membuat mereka cepat bosan dan kehilangan motivasi untuk belajar (Siregar, 2020).

Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah juga menjadi salah satu kendala. Penggunaan media visual seperti kartu huruf dan alat bantu interaktif masih minim. Hal ini mengakibatkan anak-anak kurang mendapatkan stimulasi yang optimal dalam proses belajar, terutama bagi anak-anak dengan gaya belajar visual dan kinestetik (Hadi, 2021), dimana guru sebaiknya memperhatikan setiap gaya belajar peserta didiknya (Nasution et al., 2023).

Berdasarkan temuan dari pengamatan awal, sekitar 30% siswa juga mengalami kesulitan dalam membedakan huruf hijaiyah yang memiliki bentuk mirip, seperti huruf Ba, Ta, dan Tsa. Kesulitan ini semakin menghambat kemampuan mereka dalam membaca kata-kata sederhana dalam bahasa Arab (Rahman, 2019). Anak-anak yang memiliki gaya belajar kinestetik cenderung lebih cepat jenuh dengan metode hafalan tanpa melibatkan aktivitas fisik atau permainan edukatif.

Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang lebih efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca huruf hijaiyah dan menghafal surat pendek. Salah satu metode yang diyakini dapat mengatasi masalah ini adalah metode bermain edukatif. Metode ini menggabungkan unsur bermain dengan pembelajaran, yang

dapat menarik minat anak-anak dan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif (Suyadi, 2019). Implementasi permainan di dalam pendidikan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk belajar (Nasution et al., 2024). Melalui metode bermain edukatif, anak-anak dapat mengenali huruf hijaiyah dan menghafal surat-surat pendek dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan (Siregar, 2020).

Penelitian ini akan mengeksplorasi penerapan metode bermain edukatif dalam pembelajaran huruf hijaiyah dan hafalan surat pendek di TK Islam Terpadu Insan Kamil. Diharapkan, melalui metode ini, anak-anak tidak hanya dapat mengenal huruf hijaiyah dengan lebih baik, tetapi juga dapat menghafal surat-surat pendek dengan lebih mudah dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena yang terjadi di lapangan secara mendalam melalui pengumpulan data yang bersifat deskriptif. PTK adalah jenis penelitian yang dirancang untuk meningkatkan praktik pembelajaran di dalam kelas melalui siklus-siklus tindakan yang terus-menerus dievaluasi dan diperbaiki.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006), PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK melibatkan serangkaian tindakan yang dirancang dan diterapkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar berdasarkan masalah yang ditemukan di kelas. Penelitian ini bersifat reflektif dan kolaboratif, di mana guru berperan sebagai peneliti sekaligus praktisi yang terlibat langsung dalam pelaksanaan tindakan.

Jenis penelitian ini relevan dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai, yaitu meningkatkan kemampuan membaca huruf Hijaiyah dan menghafal surat pendek melalui metode bermain edukatif. Pendekatan kualitatif dalam PTK memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang bagaimana metode bermain edukatif diterapkan, bagaimana respon anak-anak terhadap metode ini, serta bagaimana perubahan dalam kemampuan mereka seiring berjalannya waktu.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Terpadu Insan Kamil yang berlokasi di Kecamatan Bungursari, Kabupaten Purwakarta. Subjek penelitian adalah 20 murid usia dini di kelas PAUD. Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan selama 1 bulan, dimulai pada 12 September hingga 11 Oktober 2024. Pemilihan lokasi dan subjek penelitian didasarkan pada masalah yang ditemukan di TK Islam Terpadu Insan Kamil, di mana hasil belajar anak-anak pada materi membaca huruf Hijaiyah dan menghafal surat pendek masih rendah. Setting ini memungkinkan peneliti untuk melakukan pengamatan langsung dan intervensi dalam lingkungan belajar anak-anak secara efektif.

Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

1. Tahap perencanaan dimulai dengan mengidentifikasi masalah berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan guru kelas, merancang intervensi berupa metode bermain edukatif, serta menyiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi dan alat bantu pembelajaran.
2. Tahap tindakan melibatkan pelaksanaan intervensi, di mana anak-anak terlibat dalam kegiatan bermain edukatif yang dirancang untuk mengajarkan huruf Hijaiyah dan surat pendek.
3. Selanjutnya, pada tahap pengamatan, peneliti mencatat respon dan perkembangan anak-anak selama proses pembelajaran, menggunakan lembar observasi untuk memantau kemajuan individu dalam membaca huruf Hijaiyah dan menghafal surat pendek.
4. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis data observasi untuk mengevaluasi efektivitas intervensi, mengidentifikasi masalah yang muncul, dan merumuskan rencana perbaikan untuk siklus berikutnya. Siklus ini akan diulang dan disesuaikan hingga tujuan penelitian tercapai.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode utama: observasi, wawancara, dan dokumentasi.

- Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas anak-anak selama proses pembelajaran, khususnya dalam kemampuan membaca huruf Hijaiyah dan menghafal surat pendek. Peneliti menggunakan lembar observasi yang mencatat indikator seperti pengucapan yang benar, ketepatan hafalan, serta partisipasi anak dalam kegiatan bermain edukatif. Metode ini sesuai dengan pandangan Patton (2002), yang menyatakan bahwa observasi memungkinkan peneliti mengamati interaksi secara langsung dalam konteks aslinya, yang sangat penting dalam penelitian tindakan kelas.
- Selain observasi, wawancara dilakukan untuk menggali pandangan guru mengenai efektivitas metode pembelajaran serta pengalaman murid dalam belajar.
- Dokumentasi juga digunakan sebagai pelengkap data, termasuk hasil karya anak-anak, rekaman *audio/video* selama pembelajaran, dan catatan harian guru yang memperkaya data observasi dan wawancara. Menurut Creswell (2014), dokumentasi memberikan bukti fisik yang membantu mengidentifikasi perubahan atau perkembangan selama penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, panduan wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi dirancang untuk mencatat perkembangan murid dalam membaca huruf Hijaiyah dan menghafal surat pendek, dengan indikator spesifik seperti pengucapan dan partisipasi aktif. Panduan wawancara digunakan untuk menggali pengalaman dan persepsi guru serta murid mengenai metode bermain edukatif, sementara dokumentasi meliputi rekaman audio, video, dan hasil karya murid untuk memperkuat data yang diperoleh.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif kualitatif, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

berdasarkan pola-pola yang muncul. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi data, triangulasi metode, dan *member checking*, di mana data dari berbagai sumber dan teknik dibandingkan untuk memastikan validitas.

Tim peneliti terdiri dari peneliti utama yang juga guru di TK Islam Terpadu Insan Kamil serta asisten peneliti yang bekerja secara kolaboratif dalam setiap tahap penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus I

A. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, dilakukan langkah-langkah berikut.

1. Identifikasi Masalah: Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar anak di TK Islam Terpadu Insan Kamil mengalami kesulitan dalam mengenal dan membaca huruf Hijaiyah. Anak-anak kurang antusias dalam pembelajaran karena metode yang digunakan sebelumnya kurang menarik.
2. Tujuan Siklus I: Meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal dan membaca huruf Hijaiyah menggunakan metode bermain edukatif, yang dirancang agar lebih menyenangkan dan interaktif.
3. Rencana Tindakan: Pembelajaran menggunakan permainan kartu huruf Hijaiyah dan tebak gambar, serta kegiatan kelompok untuk mengenalkan 5-10 huruf Hijaiyah (Alif, Ba, Ta, Tsaa).
4. Persiapan Media: Guru mempersiapkan kartu huruf Hijaiyah, alat bantu visual seperti poster, dan lembar mewarnai huruf Hijaiyah.

B. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap pelaksanaan tindakan dilakukan kegiatan sebagai berikut.

1. Pembukaan (15 menit):
 - Doa bersama dipimpin oleh guru.
 - Guru menjelaskan pentingnya belajar huruf Hijaiyah dengan pengantar singkat, kemudian melakukan ice breaking dengan bernyanyi bersama lagu "Alif, Ba, Ta".
 - Guru memotivasi anak-anak dengan menjelaskan bahwa mereka akan belajar melalui permainan dan aktivitas menarik.
2. Kegiatan Inti (50 menit):
 - Pengenalan Huruf Hijaiyah (10 menit): Guru menunjukkan kartu-kartu huruf Hijaiyah dan mengajak anak-anak menirukan bunyi huruf.
 - Permainan Tebak Huruf (15 menit): Anak-anak dibagi dalam kelompok kecil dan bermain menyusun kartu huruf Hijaiyah dalam urutan yang benar.
 - Permainan Gambar dan Huruf (15 menit): Guru menampilkan gambar hewan atau benda yang berkaitan dengan huruf Hijaiyah, dan anak-anak diminta menebak huruf yang sesuai.
 - Mewarnai Huruf Hijaiyah (10 menit): Anak-anak diberi lembar mewarnai huruf Hijaiyah, dan sambil mewarnai, mereka menyebutkan huruf yang sedang mereka warnai.

3. Penutupan (10 menit):

- Guru mengulang kembali huruf yang dipelajari hari itu, dan anak-anak menyebutkannya bersama-sama.
- Doa penutup dan pengumuman tentang kegiatan pembelajaran berikutnya.

C. Tahap Observasi (*Observing*)

Kegiatan Observasi dilaksanakan dengan bekerjasama antara peneliti dengan melibatkan rekan kerja untuk mengamati keterampilan berpikir kritis ketika pelaksanaan pembelajaran PAI Materi Aku pandai Mengaji Hasil observasi pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.

INSTRUMEN PENILAIAN PTK

Nama Sekolah : TK Islam Terpadu Insan Kamil

Kelas : B4

Jumlah Peserta Didik : 15

Tanggal Observasi : 17 Sept 2024

Tabel 1. Skor keterampilan siklus I.

| No Siswa | Skor keterampilan | | | | Jumlah Skor | Nilai |
|------------------------------|-------------------|---------------------|----------------------------|----------------------|-------------|-------|
| | Pengucapan | Huruf yang di kenal | Keterlibatan dalam bermain | Hapalan surat Pendek | | |
| 1 | 75 | 75 | 80 | 100 | 330 | 82,5 |
| 2 | 90 | 100 | 85 | 90 | 365 | 91,25 |
| 3 | 75 | 100 | 85 | 90 | 350 | 87,5 |
| 4 | 90 | 100 | 85 | 80 | 355 | 88,75 |
| 5 | 75 | 100 | 85 | 85 | 345 | 86,25 |
| 6 | 90 | 75 | 80 | 90 | 335 | 83,75 |
| 7 | 90 | 100 | 80 | 75 | 345 | 86,25 |
| 8 | 75 | 100 | 85 | 75 | 335 | 83,75 |
| 9 | 90 | 100 | 85 | 80 | 355 | 88,75 |
| 10 | 90 | 100 | 80 | 100 | 370 | 92,5 |
| 11 | 90 | 100 | 85 | 85 | 360 | 90 |
| 12 | 90 | 100 | 90 | 100 | 380 | 95 |
| 13 | 85 | 100 | 90 | 75 | 350 | 87,5 |
| 14 | 75 | 75 | 80 | 75 | 305 | 76,25 |
| 15 | 75 | 50 | 80 | 75 | 280 | 70 |
| Jumlah Perolehan Skor | | | | | 1290 | |
| Rata-rata | | | | | 86 | |
| Kategori | | | | | Baik | |

Tabel 2. Hasil nilai evaluasi tes hasil belajar siklus I (KKM 75).

| No Siswa | Jumlah Skor | Ketuntasan | |
|----------|-------------|------------|--------------|
| | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| 1 | 81 | √ | |
| 2 | 81 | √ | |
| 3 | 81 | √ | |
| 4 | 81 | √ | |
| 5 | 82 | √ | |

| | | | |
|-----------------------|----|-------------|-------------|
| 6 | 83 | √ | |
| 7 | 88 | √ | |
| 8 | 70 | | √ |
| 9 | 82 | √ | |
| 10 | 82 | √ | |
| 11 | 88 | √ | |
| 12 | 70 | | √ |
| 13 | 95 | √ | |
| 14 | 70 | | √ |
| 15 | 60 | | √ |
| Jumlah | | 11 | 4 |
| Persentase | | 73 % | 26 % |
| Nilai maksimal | | 95 | |
| Nilai minimal | | 70 | |

Pada siklus I, proses pembelajaran menggunakan metode bermain edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf Hijaiyah dan menghafal surat pendek di TK Islam Terpadu Insan Kamil dilaksanakan melalui beberapa langkah, dan hasil observasi mencatat beberapa poin penting:

- **Antusiasme dan Keterlibatan Anak-anak:** Sebagian besar siswa terlihat sangat antusias saat terlibat dalam permainan edukatif, seperti tebak huruf dan permainan gambar. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini berhasil menarik minat anak-anak dalam belajar huruf Hijaiyah. Mereka lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan yang interaktif dibandingkan dengan metode konvensional.
- **Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah:** Dalam observasi ini, beberapa siswa sudah mampu mengenali huruf-huruf Hijaiyah dengan baik, terutama setelah melakukan aktivitas bermain dengan kartu huruf. Namun, masih ada beberapa anak yang mengalami kesulitan, terutama dalam membedakan huruf yang bentuknya mirip, seperti Ba dan Ta.
- **Kendala yang Ditemukan:** Beberapa siswa menunjukkan kesulitan dalam pengucapan huruf-huruf tertentu dan membutuhkan waktu lebih lama untuk mengingat atau membedakan huruf yang mirip. Hal ini menandakan bahwa perlu ada pengulangan dan latihan yang lebih intensif pada huruf-huruf yang dianggap sulit oleh siswa.
- **Refleksi dan Tindak Lanjut:** Pada siklus ini, guru mencatat bahwa metode bermain edukatif berhasil meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak, namun perbaikan perlu dilakukan pada aspek pengenalan huruf-huruf yang sulit. Untuk siklus selanjutnya, direncanakan penambahan aktivitas kinestetik seperti menulis huruf di udara untuk membantu siswa lebih mengenal bentuk huruf dengan cara yang menyenangkan.

Tabel 3. Hasil penilaian pembelajaran dari data siklus I.

| Aspek Penilaian | Rata-rata Skor | Keterangan |
|------------------------|-----------------------|--|
| Pengucapan huruf | 86 | Baik: Sebagian besar siswa mengucapkan |

| Aspek Penilaian | Rata-rata Skor | Keterangan |
|------------------------------|-----------------------|---|
| Hijaiyah | | huruf dengan baik. |
| Huruf yang dikenal | 90 | Sangat Baik: Banyak siswa mampu mengenali huruf-huruf yang dipelajari. |
| Keterlibatan dalam permainan | 85 | Baik: Sebagian besar siswa terlibat aktif dalam kegiatan bermain. |
| Hafalan Surat Pendek | 80 | Baik: Beberapa siswa masih memerlukan latihan untuk meningkatkan hafalan. |

D. Tahap Refleksi

Pada tahap ini pendidik melakukan refleksi terhadap hasil dari analisis data dan seluruh pelaksanaan pembelajaran siklus I.

- i. Perencanaan: metode bermain edukatif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf Hijaiyah dan menghafal surat pendek. Alat bantu seperti kartu huruf dan lembar mewarnai efektif meningkatkan motivasi siswa, namun ada kendala dalam menangani perbedaan kemampuan antar siswa.
- ii. Pelaksanaan: kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan dan ice-breaking dengan lagu berjalan lancar, namun keterbatasan waktu menjadi kendala bagi siswa yang memerlukan lebih banyak waktu untuk menguasai materi.
- iii. Observasi: sebagian besar siswa terlibat aktif, tetapi beberapa masih kesulitan membedakan huruf yang mirip. Penggunaan media visual terbukti efektif, namun ada tantangan dalam mengatasi perbedaan kemampuan siswa.
- iv. Evaluasi: rata-rata nilai siswa adalah 86, dengan 11 siswa mencapai ketuntasan dan 4 siswa belum mencapai KKM. Perbedaan kecepatan belajar menjadi tantangan.

Siklus kedua akan fokus pada bimbingan intensif bagi siswa yang kesulitan, penambahan waktu latihan, aktivitas kinestetik, dan kelompok belajar berdasarkan kemampuan.

Siklus II

Untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I maka dilakukan tindakan pembelajaran pada siklus II. Tindakan ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan menerapkan media audio visual, tahapan tindakan yang dilakukan pada siklus II meliputi beberapa tahapan, antara lain.

A. Tahap perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, dilakukan langkah-langkah berikut.

1. Identifikasi Masalah: Berdasarkan hasil observasi di Siklus I, ditemukan kekurangan dalam merencanakan cara menangani perbedaan kemampuan antar siswa. Anak-anak dengan kemampuan lebih rendah cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan yang berlangsung cepat.

2. Tujuan Siklus II: Meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal dan membaca huruf Hijaiyah menggunakan metode bermain edukatif yang dirancang lebih menyenangkan dan interaktif.
3. Rencana Tindakan: Pembelajaran menggunakan permainan kartu huruf Hijaiyah dan tebak gambar, serta kegiatan kelompok untuk mengenalkan 5-10 huruf Hijaiyah (Alif, Ba, Ta, Tsaa).
4. Persiapan Media: Guru mempersiapkan kartu huruf Hijaiyah, alat bantu visual seperti poster, dan lembar mewarnai huruf Hijaiyah.

B. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II adalah sebagai berikut.

1. Pembukaan (15 menit):
 - Doa bersama dipimpin oleh guru.
 - Guru menjelaskan pentingnya belajar huruf Hijaiyah dengan pengantar singkat, kemudian melakukan ice-breaking dengan bernyanyi bersama lagu "Alif, Ba, Ta".
 - Guru memotivasi anak-anak dengan menjelaskan bahwa mereka akan belajar melalui permainan dan aktivitas menarik.
2. Kegiatan Inti (50 menit):
 - Pengenalan Huruf Hijaiyah (10 menit):
 - Guru menunjukkan kartu-kartu huruf Hijaiyah dan mengajak anak-anak menirukan bunyi huruf.
 - Permainan Tebak Huruf (15 menit):
 - Anak-anak dibagi dalam kelompok kecil dan bermain menyusun kartu huruf Hijaiyah dalam urutan yang benar.
 - Permainan Gambar dan Huruf (15 menit):
 - Guru menampilkan gambar hewan atau benda yang berkaitan dengan huruf Hijaiyah, dan anak-anak diminta menebak huruf yang sesuai.
 - Mewarnai Huruf Hijaiyah (10 menit):
 - Anak-anak diberi lembar mewarnai huruf Hijaiyah, dan sambil mewarnai, mereka menyebutkan huruf yang sedang mereka warnai.
3. Penutupan (10 menit):
 - Guru mengulang kembali huruf yang dipelajari hari itu, dan anak-anak menyebutkannya bersama-sama.
 - Doa penutup dan pengumuman tentang kegiatan pembelajaran berikutnya.

C. Tahap observasi (*observing*)

Kegiatan observasi dilaksanakan dengan bekerjasama antara peneliti dan rekan kerja. Observasi difokuskan pada keterampilan berpikir kritis siswa selama pelaksanaan pembelajaran PAI Materi "Aku Pandai Mengaji." Hasil observasi pada Siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.

INSTRUMEN PENILAIAN PTK SIKLUS II

Nama Sekolah : TK Islam Terpadu Insan Kamil
Kelas : B4
Jumlah Peserta Didik : 15
Tanggal Observasi : 23 Sept 2024

Tabel 4. Skor keterampilan siklus II.

| No Siswa | Skor keterampilan | | | | Jumlah Skor | Nilai |
|------------------------------|-------------------|---------------------|----------------------------|----------------------|-------------|--------------------|
| | Pengucapan | Huruf yang di kenal | Keterlibatan dalam bermain | Hapalan surat Pendek | | |
| 1 | 100 | 100 | 100 | 100 | 400 | 100 |
| 2 | 100 | 100 | 100 | 100 | 400 | 100 |
| 3 | 100 | 100 | 100 | 100 | 400 | 100 |
| 4 | 100 | 100 | 100 | 100 | 400 | 100 |
| 5 | 100 | 100 | 100 | 100 | 400 | 100 |
| 6 | 50 | 75 | 50 | 100 | 275 | 69 |
| 7 | 100 | 100 | 100 | 100 | 400 | 100 |
| 8 | 100 | 100 | 100 | 100 | 400 | 100 |
| 9 | 100 | 100 | 100 | 50 | 350 | 88 |
| 10 | 100 | 100 | 100 | 100 | 400 | 100 |
| 11 | 100 | 100 | 100 | 50 | 350 | 88 |
| 12 | 75 | 100 | 100 | 75 | 350 | 88 |
| 13 | 100 | 100 | 75 | 50 | 325 | 81 |
| 14 | 100 | 100 | 75 | 100 | 375 | 94 |
| 15 | 100 | 100 | 100 | 100 | 400 | 100 |
| Jumlah Perolehan Skor | | | | | | 1408 |
| Rata-rata | | | | | | 93,8 |
| Kategori | | | | | | Sangat Baik |

Tabel 5. Hasil nilai evaluasi tes hasil belajar siklus II (KKM 75).

| No Siswa | Jumlah Skor | Ketuntasan | |
|-----------------------|-------------|-------------|--------------|
| | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| 1 | 100 | √ | |
| 2 | 100 | √ | |
| 3 | 100 | √ | |
| 4 | 100 | √ | |
| 5 | 100 | √ | |
| 6 | 100 | √ | |
| 7 | 100 | √ | |
| 8 | 90 | √ | |
| 9 | 90 | √ | |
| 10 | 100 | √ | |
| 11 | 100 | √ | |
| 12 | 90 | √ | |
| 13 | 95 | √ | |
| 14 | 90 | √ | |
| 15 | 90 | √ | |
| Jumlah | | 15 | 0 |
| Persentase | | 100% | 0% |
| Nilai maksimal | | 100 | |
| Nilai minimal | | 90 | |

Pada Siklus II, penggunaan metode bermain edukatif semakin efektif. Berikut poin penting hasil observasi:

1. Peningkatan Antusiasme: Siswa lebih aktif dan cepat menyelesaikan tugas, terutama dalam permainan menyusun huruf Hijaiyah dan tebak gambar.
2. Kemampuan Mengenali Huruf: Lebih banyak siswa dapat mengenali huruf dengan cepat dan benar, terutama melalui aktivitas kinestetik seperti menulis di udara.
3. Pengucapan yang Benar: Pengucapan huruf Hijaiyah meningkat signifikan dengan adanya pengulangan permainan.
4. Kendala: Beberapa siswa masih memerlukan perhatian lebih dalam pengucapan dan hafalan, terutama karena perbedaan kecepatan belajar.

Tabel 6. Hasil penilaian pembelajaran dari data siklus II.

| Aspek Penilaian | Rata-rata Skor | Keterangan |
|------------------------------|----------------|--|
| Pengucapan huruf Hijaiyah | 90 | Sangat Baik: Sebagian besar siswa mengucapkan huruf dengan benar. |
| Huruf yang dikenal | 92 | Sangat Baik: Hampir semua siswa mengenali huruf-huruf yang dipelajari. |
| Keterlibatan dalam permainan | 88 | Baik: Keterlibatan siswa dalam permainan terus meningkat. |
| Hafalan Surat Pendek | 85 | Baik: Beberapa siswa masih memerlukan pengulangan hafalan. |

Evaluasi dan Kesimpulan Siklus II:

1. Rata-rata Nilai: Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 89, menunjukkan perkembangan dalam pengenalan huruf Hijaiyah dan hafalan surat pendek.
2. Ketuntasan Siswa: 13 siswa (86%) tuntas dengan nilai di atas KKM, sementara 2 siswa (14%) masih memerlukan latihan lebih intensif.
3. Nilai Tertinggi dan Terendah: Nilai tertinggi 95 (M. Kenzie), terendah 70 (Nizar Alfarisi).

Kesimpulan: Metode bermain edukatif efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa, ditandai dengan peningkatan nilai dan partisipasi. Siklus berikutnya akan fokus pada siswa yang belum mencapai ketuntasan, dengan bimbingan intensif dan pengulangan materi.

D. Tahap Refleksi

Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah melalui Metode Bermain Edukatif

1. Perencanaan (*Planning*):

- Penyesuaian dilakukan dengan menambah aktivitas kinestetik, seperti menulis huruf di udara, untuk membantu siswa membedakan huruf yang serupa. Pengulangan permainan pengucapan dan hafalan surat juga direncanakan.
- Keberhasilan: Siswa lebih terbantu dengan variasi metode ini.
- Kendala: Waktu pembelajaran menjadi lebih padat, membuat beberapa siswa kesulitan menyelesaikan aktivitas tepat waktu.

2. Pelaksanaan (*Acting*):

- Dilakukan permainan tebak huruf, menyusun kartu, dan latihan menulis di udara. Hafalan surat dilakukan dengan gerakan dan lagu.
- Keberhasilan: Siswa lebih aktif, dan aktivitas kinestetik membantu meningkatkan kemampuan mengenali huruf.
- Kendala: Perbedaan kecepatan belajar masih menjadi tantangan, dan beberapa sesi terasa terburu-buru.

3. Observasi (*Observing*):

- Temuan: Sebagian besar siswa lebih terlibat, menunjukkan peningkatan dalam mengenali huruf, pengucapan, dan hafalan surat pendek.
- Keberhasilan: Metode bermain edukatif yang melibatkan gerakan berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.
- Kendala: Siswa dengan kecepatan belajar lambat masih memerlukan perhatian lebih.

4. Hasil Evaluasi (*Assessment*):

- Ketuntasan: 13 siswa (86%) tuntas, sementara 2 siswa (14%) masih belum mencapai KKM dan memerlukan bimbingan tambahan.
- Keberhasilan: Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam mengenal huruf Hijaiyah dan hafalan surat pendek.
- Kendala: Siswa yang belum tuntas memerlukan latihan dan bimbingan lebih intensif.

Kesimpulan: Siklus II menunjukkan keberhasilan metode bermain edukatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan mengenali huruf Hijaiyah serta hafalan surat pendek, dengan fokus pada variasi aktivitas kinestetik dan permainan. Tantangan perbedaan kecepatan belajar akan menjadi fokus dalam siklus berikutnya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain edukatif yang diterapkan dalam pembelajaran huruf Hijaiyah dan hafalan surat pendek di TK Islam Terpadu Insan Kamil memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa tingkat ketuntasan 73%. Setelah dilakukan perbaikan dan penyesuaian pada siklus kedua, nilai rata-rata meningkat menjadi tingkat ketuntasan mencapai 87%. Peningkatan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif anak usia dini yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, serta teori pembelajaran melalui bermain yang diajukan oleh Froebel.

Keterkaitan dengan Teori Piaget dan Vygotsky

Hasil penelitian ini mendukung teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak-anak pada tahap praoperasional (usia 2-7 tahun) belajar melalui simbolisme, interaksi langsung, dan pengalaman konkret. Dalam penelitian ini, metode bermain edukatif yang menggabungkan unsur visual (kartu huruf), kinestetik (gerakan dan mewarnai), dan auditori (bernyanyi dan membaca) terbukti efektif dalam membantu anak-anak mengenal huruf Hijaiyah dan menghafal surat pendek. Permainan yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak-anak pada tahap perkembangan praoperasional ini memungkinkan mereka untuk

belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan materi pembelajaran, yang konsisten dengan teori Piaget.

Lebih jauh lagi, penelitian ini juga mendukung konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang dikemukakan oleh Vygotsky. Anak-anak yang berada dalam ZPD dapat mencapai keterampilan baru dengan bimbingan guru atau teman sebaya yang lebih berpengalaman. Selama pelaksanaan metode bermain edukatif, anak-anak yang lebih mampu membantu teman-temannya yang masih kesulitan dalam mengenal huruf, sementara guru memberikan scaffolding yang tepat untuk membantu anak-anak memahami huruf yang lebih sulit. Interaksi sosial ini mempercepat proses belajar anak-anak yang lebih tertinggal, sebagaimana dijelaskan dalam teori Vygotsky. Dengan demikian, metode bermain edukatif tidak hanya meningkatkan kemampuan individu anak, tetapi juga mendukung pembelajaran kolaboratif yang relevan dengan teori ZPD.

Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor kunci.

Pertama, metode bermain edukatif menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Hal ini penting, mengingat anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek dan cenderung lebih cepat bosan dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah atau hafalan. Dengan menggunakan permainan kartu, mewarnai, dan lagu, anak-anak lebih terlibat aktif dalam pembelajaran dan lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar.

Kedua, penggunaan media visual seperti kartu huruf dan alat bantu visual lainnya membantu anak-anak dengan gaya belajar visual untuk lebih mudah mengenal huruf Hijaiyah. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kesulitan mengenal huruf Hijaiyah di siklus pertama mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberi lebih banyak latihan visual melalui permainan kartu dan mewarnai huruf. Ini mendukung temuan Hasanah (2019), yang menyatakan bahwa media visual efektif dalam membantu anak-anak mengenali bentuk huruf Hijaiyah.

Ketiga, metode bermain edukatif juga melibatkan aktivitas fisik seperti gerakan tangan dan menyusun kartu, yang sangat bermanfaat bagi anak-anak dengan gaya belajar kinestetik. Aktivitas ini membantu anak-anak mengingat bentuk huruf dengan lebih baik melalui keterlibatan motorik mereka, yang sejalan dengan teori pembelajaran multisensori yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan berbagai indera. Oleh karena itu, metode ini berhasil menjangkau beragam gaya belajar anak, yang mempercepat proses penguasaan huruf Hijaiyah dan hafalan surat pendek.

Keterkaitan dengan Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Wijaya (2021) dan Suryani (2020), yang menemukan bahwa metode bermain dan bernyanyi efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak usia dini dalam pendidikan agama. Namun, penelitian kami menawarkan pendekatan yang

lebih spesifik dengan fokus pada huruf Hijaiyah dan hafalan surat pendek, yang memberikan kontribusi baru dalam literatur yang ada.

Hasil ini juga memperkaya temuan penelitian terdahulu dengan menunjukkan bahwa penggabungan berbagai metode bermain yang melibatkan visual, auditori, dan kinestetik dapat memberikan hasil yang lebih signifikan dibandingkan metode yang hanya berfokus pada satu aspek belajar, seperti hanya auditori (bernyanyi) atau visual (flashcard). Dengan demikian, penelitian ini memperkuat argumen bahwa pendekatan holistik yang mempertimbangkan berbagai gaya belajar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada anak usia dini.

Relevansi Hasil Penelitian dengan Kontribusi Baru

Kontribusi baru yang ditawarkan oleh penelitian ini adalah penggabungan berbagai pendekatan multisensori dalam pembelajaran huruf Hijaiyah dan hafalan surat pendek melalui metode bermain edukatif. Dengan melibatkan permainan interaktif, visualisasi, aktivitas fisik, dan musik, penelitian ini memberikan pendekatan yang lebih komprehensif dibandingkan penelitian terdahulu yang cenderung berfokus pada satu aspek pembelajaran saja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya disebabkan oleh satu faktor tunggal, tetapi oleh kombinasi metode yang saling melengkapi, yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak-anak usia dini.

Penelitian ini juga memberikan bukti empiris bahwa metode bermain edukatif tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak-anak, tetapi juga membantu mereka menguasai keterampilan dasar literasi agama, yang menjadi landasan penting dalam pendidikan agama Islam di PAUD. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendukung teori-teori yang ada, tetapi juga menawarkan pendekatan baru yang dapat diadopsi oleh guru PAUD lain dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, metode bermain edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf Hijaiyah dan menghafal surat pendek pada siswa PAUD di TK Islam Terpadu Insan Kamil, Purwakarta. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa dengan tingkat ketuntasan 73% meningkat menjadi ketuntasan 87% pada siklus kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain yang melibatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sejalan dengan teori perkembangan kognitif anak menurut Piaget dan Vygotsky. Media pembelajaran interaktif, seperti permainan kartu, lagu, dan aktivitas mewarnai, berperan penting dalam memfasilitasi pembelajaran. Penelitian ini juga mendukung temuan sebelumnya tentang efektivitas metode bermain, dengan pendekatan yang lebih komprehensif dan variatif untuk berbagai gaya belajar anak.

Saran yang diberikan adalah agar metode bermain edukatif diterapkan lebih luas di PAUD, terutama dalam pembelajaran agama Islam. Pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif dan pelatihan

khusus bagi guru PAUD mengenai metode ini sangat disarankan. Penelitian lanjutan sebaiknya mencakup sampel yang lebih besar dan menjelajahi penerapan metode bermain dalam aspek lain, seperti nilai-nilai moral dan keterampilan sosial, serta penggunaan teknologi digital.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, Ketua Program Studi PPG, serta para dosen pembimbing dan guru pamong atas bimbingan dan dukungannya. Terima kasih juga kepada Kepala Sekolah TKIT Insan Kamil.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2006). *Pedoman penelitian tindakan kelas (PTK)*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Djaali, H. (2010). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Hadi, A. (2021). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran di PAUD*. Jakarta: Pustaka PAUD Indonesia.
- Mulyasa, E. (2017). *Pengembangan kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, N. E. A., Yasin, R., & Rizka, C. (2024). Development of An RPG Maker Mv-Based Interactive Game as Learning Media on Virus Materials for Grade X Students at Nurul Islam Jember Senior High School. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 15(3), 457-475. <http://dx.doi.org/10.26418/jpmipa.v15i3.74029>
- Nasution, N. E. A., Putri, M. U., & Rizka, C. (2023). Analysis of Students' Learning Styles in Biology Subjects at Madrasah Aliyah Raudlatus Syabab Sukowono Jember. *Pedagogi Hayati*, 7(1), 1-11. <https://doi.org/10.31629/ph.v7i1.6758>
- Nuraeni, T. (2022). *Metode Pembelajaran Efektif di TK Islam*. Bandung: Al-Furqan Press.
- Nursalim, M. (2016). *Pendidikan anak usia dini: Pendekatan, metode, dan proses pembelajaran*. PT Grasindo.
- Rahman, A. (2019). *Kesulitan Siswa dalam Mengenal Huruf Hijaiyah: Kajian Empiris*. Yogyakarta: Media Tarbiyah.
- Santrock, J. W. (2008). *Psikologi pendidikan (Edisi ke-3)*. Kencana.
- Siregar, R. (2020). *Strategi Menghafal Al-Qur'an pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Mizan Learning Center.
- Suharsimi, A. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Sumantri, M. (2017). *Strategi pembelajaran aktif di pendidikan dasar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Suyadi. (2012). *Strategi pembelajaran PAUD: Pendidikan anak usia dini*. PT Pustaka Pelajar.
- Suyadi. (2019). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Zuhdi, M. (2017). *Peran Pendidikan Islam dalam Membentuk Kepribadian Anak*. Jakarta: LP2M Universitas Islam.