



Received 27 October 2022

Accepted 23 November 2022

Published 28 November 2022

Pengembangan Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Kelas B RA Futuuhayah Cipanas-Cianjur

Yani Maryani

RA Futuuhayah Cipanas-Cianjur

yanimaryani@gmail.com

Heni Nafiqoh

IKIP Siliwangi, Jalan Jendral Sudirman Cimahi

heninafiqoh@ikipsiliwangi.ac.id

Ghina Wulan Suci

IKIP Siliwangi, Jalan Jendral Sudirman Cimahi

ghinawulansuci@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media ular tangga huruf hijaiyyah yang layak. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R & D) yang bertujuan untuk menghasilkan media ular tangga huruf hijaiyyah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah. Model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D dengan langkah-langkah Define, Design, Develop dan Dessimination. Kelayakan media ular tangga huruf hijaiyyah yang diperoleh dibagi menjadi dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, pada ahli materi hasil penelitian yang didapatkan adalah pada aspek tema/segi edukatif mendapatkan hasil 86% sangat layak, dari segi isi/konten mendapatkan hasil 75% layak, tampilan/penyajian produk mendapatkan hasil 75% layak. Sedangkan pada ahli media, hasil yang didapatkan adalah pada aspek tampilan umum mendapatkan hasil 75% layak, pada aspek tampilan khusus mendapatkan hasil 75% layak, dan yang terakhir pada aspek penyajian media mendapatkan hasil 100% sangat layak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga huruf hijaiyyah yang telah dikembangkan layak digunakan sesuai dengan revisi dan saran dari validator.

Kata kunci : Media, Ular Tangga Huruf Hijaiyyah, Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah

ABSTRACT: This study aims to produce a decent medium hijaiyyah letter snake ladder. This research is a research and development (R & D) that aims to produce hijaiyyah letter snake and ladder media to improve the ability to recognize hijaiyyah letters. The development model used is a 4D model with the steps of Define, Design, Develop and Dessimination. The feasibility of the hijaiyyah letter snake and ladder media obtained was divided into two experts, namely material

experts and media experts, on the material experts the results of the research obtained were on the theme/educational aspect to get 86% very feasible results, in terms of content/content the results were 75% feasible, product display/presentation get 75% decent results. Meanwhile, for media experts, the results obtained are that in the general display aspect, the results are 75% feasible, in the special display aspect, the results are 75% feasible, and finally, in the media presentation aspect, the results are 100% very feasible. So, it can be concluded that the hijaiyah letter ladder media that has been developed is suitable for use in accordance with the revisions and suggestions from the validator.

Keywords: *Media, Snakes and Ladders Hijaiyah Letters, Ability to Recognize Hijaiyah Letters*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depatemen RI, 2006). Salah satu penyelenggara pendidikan adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dengan demikian, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

PAUD sebagai lembaga pertama dan arena belajar pertama anak yang diakui secara syah sebagai suatu lembaga pendidikan yang berdimensi formal, informal, maupun non formal. Pembelajaran pada wilayah PAUD sudah bisa dimulai sejak anak berusia 0 tahun atau saat anak dilahirkan. UU RI Nomor 20 Tahun 2003 BAB I Pasal 1 menyatakan: “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun....”. Pada Pasal 28 (2) bagian ketujuh tentang Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan jenis dari PAUD sendiri yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. Selanjutnya pada pasal yang sama ayat 3, PAUD pendidikan formal terbagi atas taman kanak-kanak (TK), raudatul athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Sedangkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengedepankan kepentingan guru di RA dalam kaitannya dengan metode pembelajaran pada pengembangan kemampuan dasar bahasa anak usia dini (Departemen RI, 2003).

Dengan demikian, keberadaan pendidikan yang diselenggarakan oleh PAUD merupakan pendidikan awal secara formal bagi anak. Dalam mencapai tujuan pendidikan itu, maka PAUD harus menyelenggarakan pendidikan yang kreatif, menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak jenuh. Hal ini dikarenakan tahap perkembangan anak pada usia dini adalah belajar sambil bermain. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan obyek-obyek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Kemampuan intelektual anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan menemukan serta bereksperimen dengan alam sekitarnya, baik ciptaan Tuhan maupun buatan manusia. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan pengalaman yang makin memperjelas hal-hal yang mereka pelajari di kelas atau di rumah. Bermain juga menumbuhkan rasa ingin menyelidiki yang akan memperkaya pengetahuannya (Montalu, 2012).

Pengenalan agama juga harus mulai dikenalkan kepada anak pada saat anak masih dini. Pendidikan agama terutama membaca huruf hijaiyyah yang merupakan dasar-dasar untuk membaca Al Qur'an menjadi salah satu hal penting yang harus dikenalkan pada anak. Dalam hal ini keluarga memiliki peran penting, karena pendidikan keluarga merupakan pendidikan yang utuh dan pertama bagi anak. Sebelum anak berangkat sekolah dan diasuh oleh guru, mereka terlebih dahulu mendapatkan pendidikan dari orang tuanya. Namun, terkadang banyak orang tua yang tidak mampu mengajarkan anaknya dalam mengenal huruf hijaiyyah. Sehingga mereka menyerahkan tugas tersebut pada guru dan satuan pendidikan termasuk di PAUD.

Pendidikan Islam mulai dilaksanakan oleh Rasulullah SAW sebagai muballigh di Makkah. Pada waktu itu, bangsa Arab berada pada puncaknya bahasa arab yang fasih dan tinggi mutunya oleh karena itu bahasa Al Qur'an dapat menerangi hati. Rasulullah memerintahkan para tawanan Perang Badar untuk mengajarkan menulis kepada anak-anak di Madinah, dengan sistem mengajar menulis dan membaca dengan mengikuti metode yang baru. Membaca dan menulis dipandang sebagai alat yang wajib dimiliki untuk mempelajari Al Qur'an, dengan bentuk menulis, membaca dan menghafal dengan benar (Jumbulati, 2002). Dengan demikian, kemampuan mengenal, membaca dan menulis huruf hijaiyyah harus ditanamkan sejak dini melalui pendidikan anak usia dini sebagai proses dari perkembangan anak usia dini.

Menurut Latifah, Sulistyanigtyas, Anak, & Tahun (2021) Usia keemasan atau *the golden ages* merupakan usia yang paling subur untuk menanamkan rasa keagamaan pada anak, usia penumbuhan kebiasaan-kebiasaan yang sesuai dengan ajaran agama islam yang salah satunya adalah pembelajaran tentang alqur'an. Pendidikan dan pengajaran Al-Qur'an dimulai dari pengenalan huruf hijaiyyah jika pendidikan Al-Qur'an dapat terlaksana dengan baik maka anak-anak akan dapat mencintai Al-Qur'an. Upaya pembiasaan yang bisa dilakukan untuk tahap pengenalan huruf hijaiyyah anak usia dini salah satunya harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, sehingga dengan bermain anak didik diharapkan melakukan berbagai kegiatan yang merangsang dan mendorong perkembangan pribadinya baik yang mencakup aspek agama, kecerdasan, bahasa, emosi maupun sosialnya. Selain itu dengan bermain anak mampu mengenal, mencintai kehidupan, serta dapat menambah wawasan dan pengertian terhadap kehidupannya sehari-hari.

Pengenalan huruf hijaiyyah kepada siswa bisa dilakukan dengan berbagai metode seperti lagu/ nyanyian, gambar, *puzzle*, dan metode lain yang sesuai dengan lingkungan belajar siswa. Selain itu, salah satu metode yang dapat digunakan adalah dengan media permainan ular tangga huruf hijaiyyah. Ular tangga huruf hijaiyyah merupakan modifikasi dari media permainan ular tangga. Ular tangga huruf hijaiyyah hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya hanya saja dalam kotak-kotaknya dimodifikasi dengan huruf-huruf hijaiyyah mulai dari huruf alif sampai huruf ya'. Sehingga, ketika anak-anak berada pada titik tertentu, mereka harus menyebutkan huruf hijaiyyah yang didapat. Di samping mendidik, media ini juga akan membuat pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah menjadi lebih menarik sehingga anak lebih bersemangat lagi dalam belajar.

Berdasarkan pengamatan dalam prapenelitian yang penulis lakukan di RA Futuuhiah Cipanas-Cianjur kelas B, pengenalan terhadap huruf hijaiyyah dilakukan dengan media permainan ular tangga huruf hijaiyyah. Guru menjelaskan melalui media yang sudah ada kepada siswa dan dilakukan secara berulang-ulang. Dengan pengulangan setiap saat, diharapkan anak-anak akan lebih mudah dalam mengingat. Hal ini dikarenakan anak usia dini lebih mudah mengingat. Namun pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah di RA Futuuhiah Cipanas-Cianjur kelas B dengan media yang sudah ada terkadang membuat anak merasa bosan dan tidak bersemangat dalam belajar, sehingga hasil pembelajaran

mereka tidak sesuai dengan target yang ditentukan. Berdasarkan hasil observasi juga terhadap 16 anak kemampuan membaca huruf hijaiyah diantaranya anak bisa membaca huruf seperti : A (ا), Ba (ب), Ta (ت), tsa (ث), ja (ج), ha (ح), kho (خ), dal (د), zal (ذ), ra (ر), zai (ز). syin (ش), namun sangat di sayangkan beberapa anak masaih belum bisa melafalkan dan mengetahui huruf-huruf tersebut dengan benar, Oleh sebab itu dengan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh anak seperti yang diatas, alternatif yang akan diberikan pada anak adalah mengenal lambang dan cara melafalkan huruf hijaiyah melalui media bermain ular Tangga.

Media pembelajaran yang sudah ada di RA Futuuhayah Cipanas-Cianjur kelas B sudah cukup baik, hanya saja hasilnya tidak seefektif dan seefisien dahulu. Oleh karena itu media pembelajaran di RA tersebut perlu dikembangkan untuk memperoleh hasil yang maksimal dan mampu menarik minat siswa dalam belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan ular tangga huruf hijaiyyah. Dari latar belakang ini, penulis terdorong untuk meneliti pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan ular tangga huruf hijaiyyah untuk mengenalkan peserta didik terhadap huruf-huruf hijaiyyah.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media ular tangga huruf hijaiyah. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau yang disingkat R&D). Menurut Sugiyono (2010) metode penelitian dan pengembangan (research and development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D menurut Thiagarajan dalam Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa, langkah –langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development dan Dissemination*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik dan guru di RA Futuuhayah Cipanas Cianjur. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif, kuantitatif, dan kualitatif, dengan jenis instrumen non tes meliputi hasil wawancara, observasi, angket validasi ahli materi dan media, serta angket evaluasi akhir.

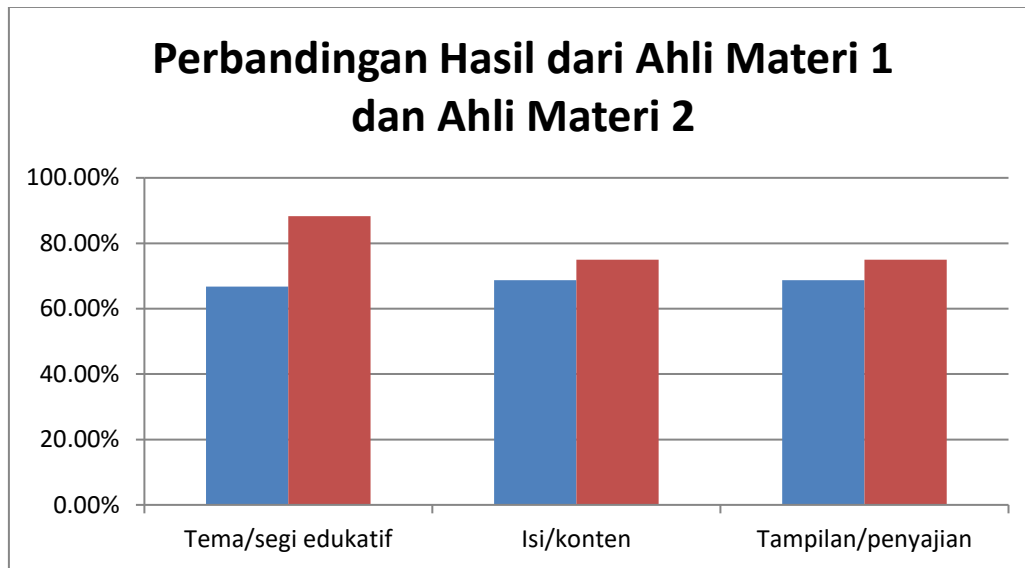
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan pada penelitian, maka diperoleh bahwa proses pengembangan media ular tangga huruf hijaiyah adalah menganalisis keadaan dilapangan atau dilakukannya studi pendahuluan untuk melihat beberapa kegiatan pembelajaran di sekolah yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu mengenai izin untuk melakukan observasi, melakukan observasi guru dan peserta didik mengenai proses pembelajaran, melakukan wawancara dengan salah satu guru di kelompok B, menarik kesimpulan dari masalah yang ditemukan yaitu anak kesulitan dalam melafalkan dan mengetahui huruf-huruf hijaiyah dengan benar, menciptakan produk dengan bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

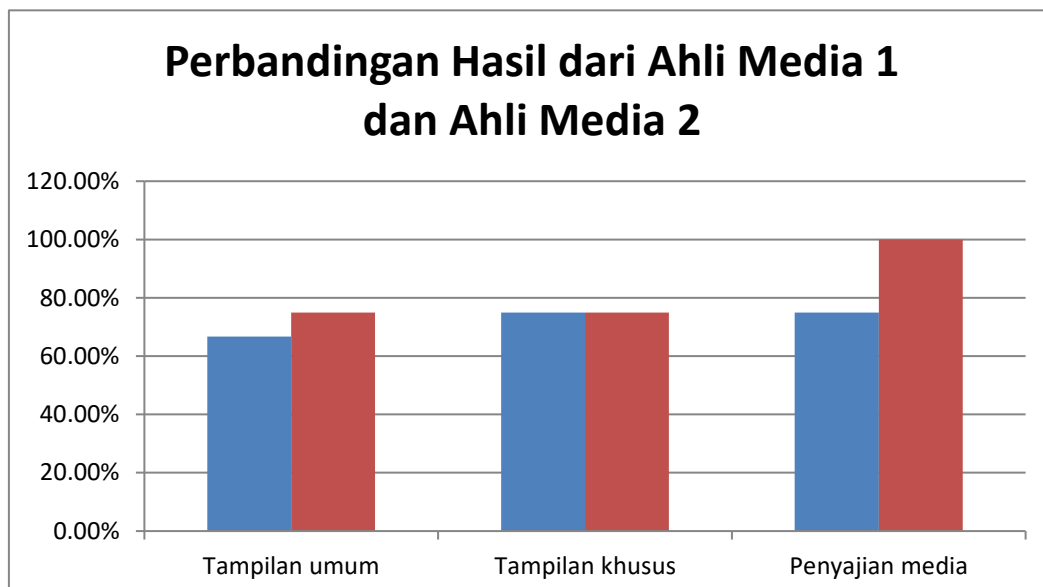
Setelah itu, menentukan komponen – komponen media permainan ular tangga, membuat perencanaan desain produk, melakukan validasi kepada dosen pembimbing satu dan dosen pembimbing dua serta guru senior atau kepala sekolah di lembaga tempat penelitian berlangsung, serta melakukan uji coba untuk mengetahui respon dan efektivitas penggunaan media ular tangga huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Adapun penilaian kelayakan media ular tangga huruf hijaiyah yang diperoleh dibagi menjadi dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, pada ahli materi hasil penelitian yang didapatkan adalah pada aspek tema/segi edukatif mendapatkan hasil sangat layak, dari segi isi/konten mendapatkan hasil layak, tampilan/penyajian produk mendapatkan hasil sangat layak.

Grafik 1. Perbandingan Hasil Ahli Materi 1 dan 2



Sedangkan pada ahli media, hasil yang didapatkan adalah pada aspek tampilan umum mendapatkan hasil layak, pada aspek tampilan khusus mendapatkan hasil layak, dan yang terakhir pada aspek penyajian media mendapatkan hasil sangat layak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga huruf hijaiyah yang telah dikembangkan layak digunakan sesuai dengan revisi dan saran dari validator.

Grafik 2. Perbandingan Hasil Ahli Media 1 dan 2



Setelah media dinyatakan layak digunakan, maka media tersebut dilakukan uji coba skala terbatas kepada peserta didik dengan bantuan guru, setelah dilakukan pengamatan bahwa respon guru dan peserta didik dalam menggunakan media tersebut adalah kegiatan pembelajaran berjalan dengan aktif, peserta didik terlihat antusias dalam bermain media ular tangga huruf hijaiyah, kelas menjadi hidup dan tidak membosankan, dan terjadinya proses interaksi antara guru dan peserta didik, serta interaksi antar peserta didik dalam proses bermain sambil belajar. Maka, dapat disimpulkan bahwa respon guru dan peserta didik menggunakan media ular tangga huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah sangat baik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian sejalan dengan penelitian terdahulu untuk melihat kelayakan media ular tangga huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah, hasil tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian dari Hasil yang didapatkan juga sejalan dengan penelitian Fitriana (2018) yang menyatakan bahwa media permainan ular tangga telah divalidasi oleh beberapa ahli. Ahli media memperoleh presentase 90%, ahli materi memperoleh presentase 92%, dan penilaian pendidik memperoleh presentase 89%. Sehingga media permainan ular tangga dinyatakan sangat layak digunakan.

Lebih lanjut, menurut penelitian Maghfira (2020) didapatkan hasil bahwa hasil validasi ahli media dan guru menunjukkan bahwa media tersebut sudah layak dan sudah sesuai meliputi aspek penyajian/tampilan memperoleh nilai rata-rata 92 (sangat layak), dan aspek grafis memperoleh nilai rata-rata 90 (sangat layak). Sedangkan penilaian ahli materi dan guru yang meliputi aspek kelayakan isi/materi memperoleh nilai rata-rata 94 (sangat layak), dan pada aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai rata-rata 93 (sangat layak). Dari seluruh aspek mendapatkan nilai rata-rata 92, sehingga media pembelajaran Ular Tangga sangat layak digunakan.

Setelah media dinyatakan layak digunakan, maka media tersebut dilakukan uji coba skala terbatas kepada peserta didik dengan bantuan guru, setelah dilakukan pengamatan bahwa respon guru dan peserta didik dalam menggunakan media tersebut adalah kegiatan pembelajaran berjalan dengan aktif, peserta didik terlihat antusias dalam

bermain media ular tangga huruf hijaiyah, kelas menjadi hidup dan tidak membosankan, dan terjadinya proses interaksi antara guru dan peserta didik, serta interaksi antar peserta didik dalam proses bermain sambil belajar. Maka, dapat disimpulkan bahwa respon guru dan peserta didik menggunakan media ular tangga huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah sangat baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa kelayakan media ular tangga huruf hijaiyah yang diperoleh dibagi menjadi dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, pada ahli materi hasil penelitian yang didapatkan adalah pada aspek tema/segi edukatif mendapatkan hasil 86% sangat layak, dari segi isi/konten mendapatkan hasil 75% layak, tampilan/penyajian produk mendapatkan hasil 75% layak. Sedangkan pada ahli media, hasil yang didapatkan adalah pada aspek tampilan umum mendapatkan hasil 75% layak, pada aspek tampilan khusus mendapatkan hasil 75% layak, dan yang terakhir pada aspek penyajian media mendapatkan hasil 100% sangat layak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga huruf hijaiyah yang telah dikembangkan layak digunakan sesuai dengan revisi dan saran dari validator digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada peserta didik kelas B di RA Futuuhiyah Cipanas Cianjur.

REFERENSI

- Departemen RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Depatemen RI. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Istiqomah, S. (2018). *PENERAPAN METODE BERMAIN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SRIWIJAYA LAMPUNG TIMUR TP.2017/ 2018* (Vol. 7).
- Jumbulati, A. A. (2002). *Perbandingan Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Khadijah. (2019). Analisis Kesulitan Anak Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 42–52. Retrieved from <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/equals/article/view/229>
- Koirul. (2021). *MENINGKATKAN KOGNITIF HURUF HIJAIYAH PADA ANAK USIA DINI DENGAN MEDIA ULAR TANGGA DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA DESA SIMPANG SUNGAI DUREN KABUPATEN MUARO JAMBI*. Retrieved from <https://tarbiyah.iainsalatiga.ac.id/2012/12/>
- Latifah, Z., Sulistyanigtyas, R. E., Anak, H., & Tahun, U. (2021). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyyah Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Anak Usia 4-5 Tahun*. 660–667.
- Montalu, B. (2012). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.