

EFEKTIVITAS PERMAINAN WAYANG HURUF HIJAIYAH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH PADA KELOMPOK A DI TK IKAL DOLOG BANDA ACEH

Lina Amelia¹⁾, Millata Zamana²⁾, dan Sri Ramadani³⁾

^{1,2,3)} STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

Email: lina@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Judul Penelitian ini adalah "Efektivitas Permainan Wayang Huruf Hijaiyah Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok A Di TK Ikal Dolog Banda Aceh". Dalam membaca huruf hijaiyah, di perlukan suatu keterampilan dan potensi yang harus di kembangkan. Jika potensi anak tidak di kembangkan secara kontinyu dan konsisten, maka potensi tersebut menjadi hilang secara perlahan-lahan. Oleh karena itu, di perlukan suatu pembiasaan yang sungguh-sungguh dalam mengenalkan huruf hijaiyah. Permainan wayang huruf hijaiyah merupakan salah satu cara cepat dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan wayang huruf hijaiyah dalam mengenalkan huruf hijaiyah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *pre-experimental one group pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok A di Tk Ikal Dolog Banda Aceh. Adapun instrumen penelitian ini adalah lembar tes lisan *pre-test dan post-test*. Teknik yang digunakan dalam analisis data adalah pengolahan data tes lisan awal dan tes lisan akhir (*pre-test post-test*), uji normalitas, uji homogenitas, pengujian hipotesis dan pengambilan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh efektif Permainan Wayang Huruf Hijaiyah Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok A Di TK Ikal Dolog Banda Aceh. Hal ini ditunjukkan bahwa berdasarkan hasil pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,21 > 2,16$, sehingga hipotesis H_0 dalam penelitian ini diterima. Dengan demikian dari hasil penelitian dinyatakan bahwa hipotesis H_0 diterima (H_a) yaitu permainan wayang huruf hijaiyah efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh.

Kata kunci: Efektivitas, Permainan Wayang Huruf Hijaiyah, Huruf Hijaiyah

Abstract

The title of this research is "The Effectiveness of the Hijaiyah Letters Puppet Game in Improving the Ability to Recognize the Hijaiyah Letters in Group A at the TK Ikal Dolog Banda Aceh ". In reading hijaiyah letters, a skill and potential are needed that must be developed. If the child's potential is not developed continuously and consistently, then that potential is lost slowly. Therefore, it is needed a serious habituation in introducing hijaiyah letters. Game puppet letters hijaiyah is one of the quick ways in learning to recognize letters hijaiyah well. This study aims to determine the effectiveness of hijaiyah puppet play in introducing hijaiyah letters. This research is a quantitative research *pre-experimental one group pretest-posttest design*. Subjects in this study were all children of Group A at TK Ikal Dolog Banda Aceh. The instrument of this study was the *pre-test and post-test oral test sheets*. The technique used in data analysis is data processing of the initial oral test and the final oral test (*pre-test post-test*), normality test, homogeneity test, hypothesis testing and conclusion drawing. The results of this study indicate that there is an effective influence on the Hijaiyah Letters Puppet Game in Improving the Ability to Recognize the Hijaiyah Letters in Group A in Ikal Dolog Banda Aceh Kindergarten. It was shown that based on the results of testing the hypothesis $t_{count} > t_{table}$, which is $6.21 > 2.16$, so the hypothesis H_0 in this study was accepted. Thus from the results of the study stated that the hypothesis H_0 accepted (H_a), namely the puppet game hijaiyah letters effective in

improving the ability to recognize letters hijaiyah in group A kindergarten children Ikal Dolog Banda Aceh.

Keywords: Effectiveness, Hijaiyah Puppet Play, Hijaiyah Letters

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang berada pada masa keemasan (golden age). Masa keemasan merupakan masa yang sangat penting bagi tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek-aspek perkembangan. Salah satu aspek penting dalam perkembangan adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena disamping berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain juga sekaligus sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak (Setiadi Susilo, 2016: 27-28). Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 (pasal 1 Butir 14 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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 agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk

penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap, prilaku, dan agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Aspek perkembangan bahasa dan agama sangat penting bagi anak, dimana Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena disamping berfungsi sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain. Menurut Arif Hakim, (2016). Pengembangan nilai moral agama di taman kanak-kanak merupakan salah satu ujung tombak didalam upaya menciptakan anak yang memiliki karakteristik yang baik. Tujuan yang ingin dicapai sejauh mana guru mengembangkan nilai-nilai agama dan moral di tanam kanak-kanak.

Menurut Sri Jatun, (2017). Al-Qur'an adalah firman Allah yang telah diwahyukan kepada Rasulullah SAW melalui beberapa cara yang dikehendaki oleh Allah swt. Yang memuat hukum-hukum islam dan berisi tuntunan-tuntunan bagi umat manusia untuk

mencapai kehidupan yang bahagia di dunia dan di akhirat, lahir maupun batin. Dia (Al-Qur'an) adalah sumber dari segala sumber ilmu yang menimbulkan kebaikan serta kesejahteraan bagi seluruh umat manusia di dunia. Disamping itu al-Qur'an merupakan sarana yang paling utama untuk bermunajat kepada Allah baik membaca, mempelajari, mengajarkan serta mendengarkannya. Menurut M. Quraish Shihab, mempelajari Al-Qur'an adalah kewajiban. Dengan demikian dengan membaca Al-Qur'an adalah wajib bagi setiap orang islam. Ahmad Munir dan Sudarsono dalam srijatun (2017: 26) berpendapat bahwa apabila seseorang berkeinginan kuat untuk membaca Al-Quran dengan sebaik-baiknya, maka perlu penguasaan huruf, harakat, kalimat serta ayat-ayat yang disebut : *muraah al huruf wa al harakat dan muraah al kalimah wa al ayah*. Maka dari itu perlu adanya perhatian khusus untuk mengenalkan huruf-huruf Al-Quran (Hijaiyah) pada anak usia dini agar nantinya dalam membaca Al-Qur'an dapat terlaksana dengan baik dan benar.

Di TK IKAL DOLOG perlu diberikan persiapan kepada anak untuk melanjutkan kejenjang selanjutnya, gurunya kurang kreatif dalam memberikan pembelajaran. Salah satunya dalam mengenalkan huruf-huruf hijaiyah kepada anak, maka perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik lagi. guru hanya menggunakan media iqra' dan poster dinding sehingga penulis merasa perlu adanya media tambahan untuk proses pembelajaran yang lebih menarik lagi selain media iqra' dan poster dinding kepada anak yang berada pada rentang usia 4 - 5 tahun agar pembelajaran lebih efektif. Rata-rata anak hanya mampu mengenal alif - ta' saja. Bila dikaitkan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan

Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini dengan lingkup perkembangan keaksaraan yang dimana tingkat pencapaian perkembangan anak mampu mengenal simbol-simbol dan meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A - Z. Dilain pihak menghadapi era globalisasi program pendidikan harus mampu memberi bekal kepada peserta didik untuk memiliki daya saing tinggi dan tangguh. Untuk mencapai tuntutan tersebut, maka TK IKAL DOLOG mewajibkan anak untuk harus menguasai keterampilan misalnya untuk mengenal huruf hijaiyah, diharapkan anak usia 4 - 5 tahun sudah mampu mengenal alif - dlad sebagai modal dasar, sehingga dengan metode seperti ini ada masalah pada peserta didik antara lain : berdasarkan hasil observasi dan tes yang dilakukan penulis, kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak masih perlu dilatih dan dibimbing karena aktivitas pembelajaran dalam mengenal huruf hijaiyah masih rendah karena hanya beberapa anak saja yang sudah mampu mengenal alif - hak', karena hanya menggunakan media iqro' dan poster sehingga pembelajaran kurang menarik, hal ini akan berdampak pada minat belajar anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas kelompok A pada tanggal 8 Oktober 2018 berikut permasalahan tersebut diatas, maka perlu adanya metode permainan wayang huruf hijaiyah untuk peserta didik agar dapat pengetahuan cara baca dengan mudah dan efisien, karena dengan permainan wayang huruf hijaiyah peserta didik akan memperoleh informasi baru. Selain itu, dalam permainan wayang huruf terdapat permainan tanya jawab lalu bernyanyi. Dengan harapan permainan ini

dapat menyusun struktur pikiran peserta didik karena adanya informasi baru yang diperoleh. Sehubungan dengan hal itu maka proses belajar di TK Ikal Dolog khususnya kelompok A akan diterapkan permainan wayang huruf dalam mengajarkan dan mengenal huruf hijaiyah. Tujuan permainan wayang huruf hijaiyah untuk mempermudah penyampaian pelajaran, sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak.

Jika dikaitkan dengan permainan wayang huruf, maka salah satu masalah yang dihadapi oleh pendidik dan pengajar huruf hijaiyah sekarang ini adalah bagaimana cara mengajarkannya pada peserta didik sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Penggunaan cara yang tepat dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan agar proses belajar lebih efektif dan efisien. Hal tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut : (1). Alokasi waktu yang tersedia untuk pengenalan huruf hijaiyah. (2). Metode bermain yang tepat agar waktu singkat anak-anak memiliki pengetahuan dan keterampilan. (3). Melatih peserta didik agar senantiasa berperan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pertimbangan diatas, maka salah satu alternatif mengajar pada TK Ikal Dolog adalah melalui wayang huruf hijaiyah untuk menumbuhkan daya ingat. Maka dalam penelitian ini berjudul “Efektivitas Permainan Wayang Huruf Hijaiyah Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok A Di TK Ikal Dolog Banda Aceh”.

Pengertian Wayang

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, wayang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan

kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional seperti didaerah bali, jawa, sunda. Wayang dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang. Dalam bahasa jawa wayang berarti “bayangan”. Jika ditinjau dari arti filsafatnya “wayang” dapat diartikan sebagai bayangan atau merupakan pencerminan dari sifat-sifat yang ada dalam jiwa manusia, seperti angkara murka, kebajikan, serakah dan lain-lain. Ada versi wayang yang dimainkan oleh orang dengan memakai kostum, yang dikenal sebagai wayang orang, dan ada pula wayang yang berupa sekumpulan boneka yang dimainkan oleh dalang. Wayang yang dimainkan dalang ini di antaranya berupa wayang kulit atau wayang golek. Cerita yang dikisahkan dalam pagelaran wayang biasanya berasal dari Mahabharata dan Ramayana (Lina Amelia, dkk. 2017:87).

Kata “wayang” dapat digambarkan sebagai pertunjukan, boneka atau karakter (Mrazek dalam Dahlan Abdul Ghani, 2017). Sebuah wayang adalah, tentu saja Objek, salah satu yang animasi, atau dimanipulasi. Wayang kulit mengakomodasi berbagai kemungkinan terbuka yang menggambarkan sebagai objek atau metafora untuk interpretasi dan tindakan.

Wayang Huruf Hijaiyah

Wayang huruf hijaiyah ialah modifikasian dari wayang dengan huruf hijaiyah yang berbasis visual. Biasanya wayang-wayang berupa wayang kulit atau wayang golek. Wayang huruf hijaiyah dibuat dimodifikasi mirip dengan wayang pada umumnya yang bisa dimainkan dan digerakkan namun diwayang huruf hijaiyah ini wayang hanya bisa digerakkan

dengan digoyangkan saja karna tidak di buatkan tangannya, tidak seperti pada wayang umumnya yang memiliki tangan. Wayang yang berbentuk huruf-huruf hijaiyah digunakan sebagai media dan alat bermain untuk mempermudah proses pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

Wayang huruf termasuk media yang berbasis visual. Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi (Azhar Arsyad, 2017 :89).

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian kuantitatif yang merupakan salah satu upaya pencarian ilmiah yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Filsafat positivisme memandang realitas/gejala/fenomena itu dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. Penelitian pada umumnya dilakukan pada populasi atau sampel yang representatif. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sehingga kesimpulan hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi dimana

sampel tersebut di ambil (Sugiyono,2017:14)

Rancangan penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan perlakuan eksperimen. Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu menerapkan permainan wayang huruf hijaiyah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah, jenis eksperimen yang digunakan yaitu one-group pre test-post test. Desain yaitu satu kelompok diukur variabel dependennya (pre-test), kemudian diberi pembelajaran dengan menerapkan permainan wayang huruf hijaiyah untuk mengenalkan huruf hijaiyah. Dan diukur kembali variabel dependennya (post-test), tanpa ada kelompok perbanding. Tes ini diberikan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf hijaiyah yang telah dipahami oleh anak dan untuk melihat apakah penerapan permainan wayang huruf hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun.

Lokasi penelitian ini adalah TK IKAL DOLOG Banda Aceh. Peneliti tertarik menjadikan lokasi tersebut sebagai lokasi penelitian karena disekolah tersebut masih kurangnya pengenalan terhadap huruf-huruf hijaiyah. Selain itu penelitian ini dimaksudkan untuk memperluas wawasan serta pengalaman juga untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari populasi, yaitu anak Kelompok A Tk Ikal Dolog Banda Aceh sebanyak 14 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu : dengan menggunakan tes lisan pre-test dan post-test. Untuk mengolah data, maka digunakan rumus t-tes

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di TK Ikal Dolog Banda Aceh dilakukan pada hari Sabtu, 19 Januari 2019 dimulai dari peneliti datang untuk menunggu anak di depan pagar pukul 07:15 wib, setiap anak yang datang bersalaman dengan guru. Selanjutnya anak baris-berbaris pukul 08:00 wib, kemudian anak melakukan gerakan senam dengan menggunakan musik, selanjutnya anak baris berbaris kembali menuju ruang kelas dan melakukan kegiatan pembukaan. Prosedur tindakan yang dilakukan yaitu :

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan mengatur tempat duduk anak untuk duduk dikursi masing-masing atau membentuk pembelajaran klasikal dengan anak duduk membuat lingkaran serta membuka dengan salam dan do'a sebelum belajar dan dilanjutkan dengan bernyanyi agar lebih semangat, dilanjutkan dengan membaca surah Al-ikhlas. Dan selanjutnya mengenalkan huruf-huruf hijaiyah dengan menggunakan poster huruf hijaiyah.

2. Kegiatan inti

Dalam kegiatan inti dimulai pukul 09:00 wib - 10.00 wib. Terlebih dahulu guru memperkenalkan media pembelajaran wayang huruf hijaiyah kepada anak, lalu menyuruh anak untuk memperhatikan bentuk dari huruf-huruf hijaiyah dan anak menyebutkan wayang huruf yang di tunjukan oleh guru. Anak diwajibkan untuk tampil dihadapan temannya secara bergantian untuk menyebutkan

wayang huruf yang di pegang oleh anak.

3. Evaluasi pembelajaran

Pada pukul 10.30 wib guru melakukan evaluasi langsung terhadap anak dengan mencatat perkembangan anak, guru mengevaluasi setiap hari selama proses penelitian dilakukan, untuk mengetahui sampai dimana kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak setiap penelitian dilakukan.

2. Penutup

Pukul 11:00 wib anak pulang sekolah, sebelum pulang anak membaca doa selamat dunia akhirat dan doa penutup majelis lalu menyanyikan lagu jika pulang sekolah, guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari kemudian anak memberi salam dengan serentak, anak tetap berada di dalam kelas sembari menunggu dijemput oleh orang tuanya masing-masing.

Data penelitian yang diperoleh melalui hasil pretest dan posttest pada permainan wayang huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada kelompok A di TK Ikal Dolog Banda Aceh. Tes diberikan sebelum dan sesudah keseluruhan materi diajarkan dengan permainan wayang huruf hijaiyah. Soal tes disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

Penelitian ini dilakukan peneliti dari tanggal 12 Januari s/d 19 Januari 2019. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menjumpai kepala sekolah untuk mendapatkan izin penelitian di kelompok A. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan

untuk mengetahui penggunaan wayang huruf hijaiyah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak di Tk Ikal Dolog Banda Aceh.

Data Pretest

Data *pretest* merupakan data awal yang diambil untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah sebelum diterapkan permainan wayang huruf hijaiyah, pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes lisan.

Tabel Hasil kriteria Tes Lisan pre-test

No	Nama	Mengenal huruf hijaiyah	Membedakan huruf hijaiyah	Melafazkan huruf hijaiyah	Nilai rata-rata
1.	AL	10	10	10	10
2.	ARU	20	20	20	20
3.	AKF	30	30	30	30
4.	CSS	10	10	10	10
5.	FG	10	10	10	10
6.	FA	10	10	10	10
7.	HS	10	10	10	10
8.	HN	10	10	10	10
9.	JT	10	10	10	10
10.	MZ	10	10	10	10
11.	MA	10	10	10	10
12.	MAA	10	10	10	10
13.	NA	10	10	10	10
14.	RFZ	10	10	10	10

Data Post-test

Post-test merupakan hasil dari tes uji penelitian yang terakhir setelah diberikan perlakuan, pengambilan data

dilakukan menggunakan pedoman tes lisan setelah menerapkan permainan wayang huruf hijaiyah.

Tabel Kriteria Hasil Penilaian Tes Lisan Post-test

No	Nama	Mengenal huruf hijaiyah	Membedakan huruf hijaiyah	Melafazkan huruf hijaiyah	Nilai rata-rata
1.	AL	50	20	50	40
2.	ARU	60	60	60	60
3.	AKF	70	70	70	70
4.	CSS	20	20	20	20
5.	FG	20	20	20	20
6.	FA	20	20	20	20
7.	HS	20	20	20	20
8.	HN	30	30	30	30
9.	JT	50	20	50	40
10.	MZ	60	30	60	50
11.	MA	20	20	20	20

12.	MAA	20	20	20	20
13.	NA	60	30	60	50
14.	RFZ	70	40	70	60

Tabel 4.7 Uji normalitas tes awal

Nilai	Batas kelas (f_1)	Z score	Batas luas daerah	Luas Daerah	Frekuensi di harapkan (f_1)	Frekuensi pengamatan (f_2)	$(f_1 - f_2)$	$(f_1 - f_2)^2$	$\chi^2 = \frac{(f_1 - f_2)^2}{(E_1)}$
	9,5	9,16	3186						
10-13				-863	-12.082	12	12.094	146.264.836	-12.106,01
	13,5	13,16	4049						
14-17				-515	-7.210	0	7.210	51.984.100	-7.210
	17,5	17,16	4564						
18-21				-262	-3.668	1	3.669	13.461.561	-3.670,01
	21,5	21,16	4826						
22-25				-114	-1.596	0	1.596	2.547.216	-1.596
	25,5	25,16	4940						
26-30				-47	-658	1	659	434.281	-660,01
	30,5	30,16	4987						
						14			-25.242,03

Berdasarkan hasil penghitungan di atas di peroleh nilai $\chi^2_{hitung} = -25.242,03$ pada taraf signifikan 5% pada derajat kebebasan $(dk) = (0,975) (14-1) = 2,16$ maka sesuai dengan kriteria

pengujian jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ yaitu $-25.242,03 \leq 2,16$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya data tes awal tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas tes akhir

Nilai	Batas kelas (f_1)	Z score	Batas luas daerah	Luas Daerah	Frekuensi di harapkan (f_1)	Frekuensi pengamatan (f_2)	$(f_1 - f_2)$	$(f_1 - f_2)^2$	$\chi^2 = \frac{(f_1 - f_2)^2}{(E_1)}$
	19,5	19,01	4713						
20-29				-268	-3.752	6	3.758	14.122.564	-3.764,01
	29,5	29,01	4981						
30-39				-19	-266	1	267	71.289	-315,43
	39,5	39,01	5000						
40-49				3.121	43.694	2	-43.692	1.908.990.86	43.690,01
	49,5	49,01	1879						
50-59				-345	-4.956	2	4.958	24.581.764	-4.960,01
	59,5	59,01	2224						
60-70				-356	-4.984	3	4.987	24.870.169	-4.990,01
	70,5	70,01	2580						
Jumlah						14			29.660,55

Berdasarkan hasil penghitungan di atas di peroleh nilai $t_{hitung} = 29.660,55$ pada taraf signifikan 5% pada derajat kebebasan $(dk) = (0,975) (14-1) = 2,16$ maka sesuai dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $29.660,55 \geq 2,16$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya data tes akhir berdistribusi normal.

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan db (distribusi bilangan) $n - 1 = 14 - 1 = 13$, maka daftar distribusi t dengan $t(0,975) (13)$, sehingga diperoleh $t(0,975) (13) = 2,16$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,21 > 2,16$. Dengan demikian hipotesis penelitian ini, H_a diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan permainan wayang huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh.

Hasil penelitian yang di peroleh menyatakan adanya pengaruh yang efektif dari permainan wayang huruf hijaiyah sehingga mendapatkan hasil peningkatan yang signifikan dari sebelum dan sesudah dilakukannya permainan wayang huruf hijaiyah kepada anak di kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh.

Penelitian ini di dukung dengan hasil penelitian Muthmainnah, (2015), dengan judul Penerapan Permainan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Pemahaman Huruf Hijaiyyah di Kelompok A TK Anzib Lamnyong Banda Aceh. Berdasarkan hasil penelitian (1) Penerapan Permainan Kartu Huruf dapat meningkatkan pemahaman huruf hijaiyyah murid kelompok A TK Anzib

Lamnyong Banda Aceh. (2) aktivitas guru di kategorikan baik dengan skor 3,86. Aktivitas murid dikatakan cukup dengan skor 2,6. Meningkatkan dengan baik pada siklus II dengan skor 3,46.

Dan dikuatkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Khairani, (2015), dengan judul penelitiannya Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Arab Melalui Media Huruf Hijaiyyah di Kelompok B TK Al- Qur'an I Samahani. Berdasarkan hasil Penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak kelas B TK Khairani Lubok Bate masih sangat kurang, setelah diterapkan metode bernyanyi maka kondisi akhir kemampuan mengenal dan menghafal huruf hijaiyyah pada anak terjadi peningkatan yang signifikan yaitu dari kemampuan BB menjadi kemampuan BSB.

Bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan wayang huruf hijaiyah pada kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh dalam mengenal huruf hijaiyah, berdasarkan hasil pengolahan data pre-test di bagian terdahulu diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok A masih pada kategori kurang dan sangat rendah. Tujuan dari permainan wayang huruf hijaiyah adalah untuk menyiapkan anak didik menjadi generasi yang Qur'ani yaitu generasi yang mencintai Al- Qur'an dan menjadikannya sebagai bacaan dan pandangan hidup sehari-hari

Efektivitas Wayang Huruf Hijaiyah

Permainan wayang huruf hijaiyah merupakan kegiatan pembelajaran yang diberikan pada anak setiap hari pada waktu penelitian sebagai berikut:

1. Wayang huruf hijaiyah dibuat dengan tangkai yang cukup panjang agar bias di pegang oleh anak dan bias di gerakkan.
2. Wayang huruf hijaiyah dibuat dengan menggunakan kertas sol agar memiliki warna yang terang, tujuannya untuk menarik perhatian dan minat belajar anak.
3. Huruf hijaiyah dalam bentuk wayang dibuat berukuran besar. Tujuannya, untuk memudahkan anak dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah.

Wayang huruf hijaiyah dapat berjalan efektif apabila ada tujuan, peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh. Adapun hasil penelitian berdasarkan pretest- posttest tentang efektifitas permainan wayang huruf hijaiyah sebagai berikut:

1. Kelebihan dan kelemahan permainan wayang huruf

Adapun kelebihan dan kelemahan wayang huruf hijaiyah dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan Siti Hasibah, (2017) yang memiliki kelebihan dan kekurangan sama seperti berikut:

Kelebihan wayang huruf

- a. Menggunakan metode CBSA, jadi bukan guru saja yang aktif melainkan anak dituntut aktif.
- b. Dalam penerapannya menggunakan klasikal (membaca secara bersama), maupun cara eksistensi (anak yang lebih atau sudah tahu dapat mengikuti bacaan temannya yang belum bisa).
- c. Komunitatif artinya membaca dengan baik dan benar guru dapat memberikan sanjungan, perhatian dan penghargaan.

- d. Media wayang huruf hijaiyah sangat mudah dibuat

Kekurangan wayang huruf hijaiyah

- a. Bacaan-bacaan tajwid tidak di kenalkan sejak dini. Namun, peneliti berusaha membimbing anak dalam mengenal huruf hijaiyah dengan benar
- b. Hanya menggunakan media wayang huruf hijaiyah. Namun di lengkapi dengan warna-warna yang dapat menarik minat belajar anak.
- c. Tidak dianjurkan menggunakan irama murottal. Namun, peneliti berusaha membimbing anak dalam melafalkan makhrijul huruf hijaiyah dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) terhadap anak kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh, dapat dikatakan bahwa permainan wayang huruf hijaiyah efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah karena tercapainya indikator berikut ini:

1. Peneliti menguasai materi dan menyampaikannya dengan baik.
2. Anak mengikuti dan memahami pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dengan baik
3. Nilai skor penilaian huruf hijaiyah anak meningkat.

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan db (distribusi bilangan) $n - 1 = 14 - 1 = 13$, maka daftar distribusi t dengan $t_{(0,975)} (13)$, sehingga diperoleh $t_{(0,975)} (13) = 2,16$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,21 > 2,16$. Dengan

demikian hipotesis penelitian ini, Ha diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan permainan wayang huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh.

Dalam penelitian ini pengenalan huruf hijaiyah dengan permainan wayang

huruf hijaiyah juga membawa anak mencapai ranah kognitif (pengetahuan) dimana anak akan mampu mengenal huruf hijaiyah yang menjadi salah satu kunci membaca Al-Qur'an, dimana sangat dibutuhkan anak untuk meningkatkan kecerdasan spritual anak.

Gambar 4.1 Kegiatan belajar mengenal huruf hijaiyah dengan wayang huruf hijaiyah



Permainan wayang huruf hijaiyah juga dapat membawa anak mencapai ranah efektif (sifat), dimana pelaksanaan penelitian ini dapat kita lihat anak lebih banyak aktif saat pembelajaran huruf hijaiyah dengan menggunakan wayang huruf hijaiyah anak akan terus berpikir tentang huruf hijaiyah yang ada didepannya. Kemudian anak akan menyampaikan semua yang ia ketahui tentang bacaan huruf hijaiyah, sehingga anak tidak mudah bosan. Berbeda dengan pembelajaran huruf hijaiyah sebelumnya dimana anak terlihat kurang tertarik dan kurang memahami pembelajaran huruf hijaiyah.

Keberhasilan dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah dengan permainan wayang huruf hijaiyah merupakan salah satu cara untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran dalam mencapai hasil belajar anak secara langsung. Berdasarkan hasil penelitian ini maka guru - guru dapat merancang kegiatan pembelajaran huruf hijaiyah agar anak dapat aktif dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti pada efektivitas permainan wayang huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf

hijaiyyah pada kelompok A di TK Ikal Dolog Banda Aceh, maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan db (distribusi bilangan) $n - 1 = 14 - 1 = 13$, maka daftar distribusi t dengan $t_{(0,975) (13)}$, sehingga diperoleh $t_{(0,975) (13)} = 2,16$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,21 > 2,16$. Dengan demikian hipotesis penelitian ini, H_a diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan permainan wayang huruf hijaiyyah efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh.

Dalam penelitian ini pengenalan huruf hijaiyyah dengan permainan wayang huruf hijaiyyah juga membawa anak mencapai ranah kognitif (pengetahuan) dimana anak akan mampu mengenal huruf hijaiyyah yang menjadi salah satu kunci membaca Al-Qur'an, dimana sangat dibutuhkan anak untuk meningkatkan kecerdasan spritual anak.

Selain kognitif dalam penelitian pengenalan huruf hijaiyyah dengan permainan wayang huruf hijaiyyah juga dapat membawa anak mencapai ranah efektif (sifat), dimana pelaksanaan penelitian ini dapat kita lihat anak lebih banyak aktif saat pembelajaran huruf hijaiyyah dengan melakukan permainan wayang huruf hijaiyyah anak akan merasa senang saat belajar karna dilakukan sambil bermain dan lebih cepat mengenal huruf-huruf hijaiyyah. Permainan ini dilakukan agar anak lebih aktif dan tidak mudah bosan dan permainan ini lebih dapat menarik perhatian anak-anak. Berbeda dengan pembelajaran huruf hijaiyyah sebelumnya dimana anak terlihat kurang tertarik dan kurang memahami pembelajaran huruf hijaiyyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, L. dkk. 2017. "Efektivitas Permainan Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di TK kartika xiv-11 banda aceh".(online). Volum 4. No. 2. (<http://buahhati.stkipgetsempena.ac.id/home/article/view/41>, 24 Oktober 2018. Hal 83,87.)
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt Rajagrafindo Persada
- Ghani, A. G. 2017. The Study Of Laban Movement Analysis (LMA) In Shadow Puppets Theatre. *Estudios Sobre El Mensaje Periodistico*, (online). Vol 23. No.1. (<http://www.ucm.es/BUCM/revistas/portal/modulon.php?name=Revistas2&id=ESMP>, diakses 13 Desember 2018).
- Hakim, A. 2016. Pengembangan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Di Taman Kanak-Kanak (Analisis Dekriptif Di Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung). *Jurnal pendidikan islam*, (online). Vol. V, No. 1 (<http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/tadib>, diakses 14 Desember 2018)
- Hasibah, S. 2017. *Efektivitas Metode Iqro' Modifikasi Dengan Teknik Pembiasaan Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Anak Usia Di Kb Paud Melati Banda Aceh*. Banda Aceh : Program Studi PG.PAUD STKIP BBG
- Khairani, 2015. *Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Arab Melalui Media Huruf Hijaiyyah di Kelompok B TK Al-Qur'an I Samahani*, Skripsi Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.
- Srijatun, 2017. "Implementasi Pembelajaran baca Tulis Al-Qur'an Dengan Metode Iqro Pada Anak Usia Dini RA Perwanida Slawi Kabupaten Tegal, *jurnal pendidikan islam*, (online). Vol. 11, No. 1, (<http://journal.walisongo.ac.id/index.php/nadwa>, diakses 14 Desember 2018).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Tahun 2017. Bandung : Alfabeta
- Susilo, S. 2016. *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*. Jakarta : Bee Media Pustaka.