Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2026, Page: 7425-7434

Pengembangan Media Ghismi (*Game* Hijaiyah Simbol Mirip) Terhadap Kemampuan Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Puri Cendekia Benowo

Annisatul Ula Dzikra [1], Kartika Rinakit Adhe[2], Muhammad Reza[3], Dewi Komalasari[4]
Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini , Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya[1]

Email: annisatul.22046@mhs.unesa.ac.id[1], kartikaadhe@unesa.ac.id[2], muhammadreza@unesa.ac.id[3] dewikomalasari@unesa.ac.id[4]

Published: February, 2026

ABSTRACT

This study aims to develop and test the feasibility of GHISMI (Similar Symbol Hijaiyah Game) media in improving the symbolic abilities of children aged 5-6 years at Puri Cendekia Benowo Kindergarten, considering that 9 out of 14 children still have difficulty in distinguishing hijaiyah letters that have similar shapes and learning is still limited to the use of LKA (Children's Worksheets) which are less interesting. This study uses the Research and Development method with a 4D development model and produces learning media in the form of audio-visual games containing 12 hijaiyah letters with symbolic similarities. The validation results show that the GHISMI media obtained a feasibility percentage of 90.6% from material experts and 90.3% from media experts with a very feasible category, while the practicality test obtained a percentage of 75% with a practical category. The results of the effectiveness test showed a significant increase in children's symbolic abilities (Sig. 0.000 < 0.05) with an N-Gain value of 63% (quite effective category). Research findings show that children become more interested and find it easier to distinguish similar letter symbols because in GHISMI media, children first hear the sound before seeing the letter shape and receive repetition through play activities. This pattern helps children connect sounds and symbol shapes more accurately than learning media that only display letters visually, thus reducing errors in recognizing symbols and improving the symbolic abilities of children aged 5–6 years.

Keywords: . GHISMI media, symbolic abilities, early childhood, hijaiyah letters.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media GHISMI (Game Hijaiyah Simbol Mirip) dalam meningkatkan kemampuan simbolik anak usia 5–6 tahun di TK Puri Cendekia Benowo, mengingat 9 dari 14 anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan bentuk dan pembelajaran masih terbatas pada penggunaan LKA (Lembar Kerja Anak) yang kurang menarik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan 4D dan menghasilkan media pembelajaran berbentuk game audio visual yang memuat 12 huruf hijaiyah dengan kemiripan simbolik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media GHISMI memperoleh persentase kelayakan sebesar 90,6% dari ahli materi dan 90,3% dari ahli media dengan kategori sangat layak, sedangkan uji kepraktisan memperoleh persentase 75% dengan kategori praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan simbolik anak yang signifikan (Sig. 0,000 < 0,05) dengan nilai N-Gain sebesar 63% (kategori cukup efektif). Temuan penelitian menunjukkan bahwa anak menjadi lebih tertarik dan lebih mudah membedakan simbol huruf yang mirip karena dalam media GHISMI anak terlebih dahulu mendengar bunyi sebelum melihat bentuk huruf serta memperoleh pengulangan melalui aktivitas permainan. Pola ini membantu anak menghubungkan bunyi dan bentuk simbol secara lebih tepatdibandingkan media pembelajaran yang hanya menampilkan huruf secara visual, sehingga kesalahan dalam mengenali simbol berkurang dan kemampuan simbolik anak usia 5–6 tahun meningkat.

Kata Kunci: media GHISMI, kemampuan simbolik, anak usia dini, huruf hijaiyah.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi awal yang menitik beratkan pada pembelajaran sesuai dengan keunikan dan tahap tahap perkembangan anak (Sa'diyah et al., 2022). sejalan dengan itu (Chayanti & Setyowati, 2022; Dwi Ningsih et al., 2023) mendefinisikan anak usia dini adalah individu yang

sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan sangat penting untuk kehidupan masa depan mereka. Anak usia dini berada pada kisaran usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa keemasan atau golden age. Dimana pada masa ini kinerja otak berkembang dengan pesat mencapai sekitar 80% dari kapasitas perkembangan totalnya (Agustin & Komalasari, 2023). Pada masa golden agesetiap pengalaman dan interaksi anak akan menentukan perkembangan pada tahap tahap selanjutnya (Putri et al., 2023). Oleh karena itu, sangat penting untuk mengenalkan simbol simbol awal seperti huruf. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan krusial dalam fase perkembangan manusia karena berada pada masa keemasan (golden age). Pada masa ini, otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, mencapai 80% dari kapasitas otak dewasa. Pendidikan pada tahap ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengasuhan, tetapi juga memberikan rangsangan pendidikan yang tepat guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu fokus utama dalam kurikulum PAUD adalah pengembangan aspek kognitif, khususnya kemampuan simbolik yang mencakup pengenalan lambang bilangan dan huruf.

Kemampuan simbolik adalah kemampuan anak untuk memahami bahwa sebuah benda, suara, atau tanda dapat mewakili sesuatu yang lain. Dalam konteks literasi keagamaan di Indonesia, kemampuan simbolik ini sangat erat kaitannya dengan pengenalan huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah merupakan fondasi dasar bagi anak Muslim untuk dapat membaca dan memahami Al-Qur'an. Namun, karakteristik huruf hijaiyah memiliki tingkat kompleksitas tersendiri jika dibandingkan dengan alfabet Latin. Banyak huruf hijaiyah yang memiliki bentuk dasar yang identik dan hanya dibedakan oleh jumlah serta posisi titik, seperti pada kelompok huruf ba (ب), ta (ت), dan tsa (ث), atau kelompok jim (ج), ha (ح), dan kho (خ).

Fenomena yang ditemukan di TK Puri Cendekia Benowo menunjukkan adanya kesenjangan antara target kurikulum dengan realita kemampuan anak. Berdasarkan hasil observasi awal, dari 14 anak di kelompok B, sebanyak 9 anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf-huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan simbolik. Anak-anak seringkali tertukar dalam melafalkan huruf saat melihat bentuk yang mirip, terutama ketika posisi titik berada di atas atau di bawah. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan visual-spasial anak dalam memproses simbol belum terasah dengan optimal. Masalah ini jika dibiarkan akan menghambat tahapan belajar mengaji anak ke tingkat yang lebih tinggi (Iqro' atau Al-Qur'an).

Analisis Penyebab dan Solusi Media Pembelajaran

Identifikasi lebih lanjut menunjukkan bahwa salah satu penyebab rendahnya kemampuan simbolik tersebut adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru di TK Puri Cendekia Benowo cenderung mengandalkan Lembar Kerja Anak (LKA) yang bersifat statis dan satu arah. Penggunaan LKA secara terus-menerus tanpa variasi media yang interaktif membuat anak merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkret menuju pra-operasional, di mana mereka membutuhkan representasi yang menarik, berwarna, dan melibatkan banyak indra (multisensori) untuk memahami konsep yang abstrak seperti simbol huruf.

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan (E-Learning) menjadi sebuah keniscayaan. Media pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam bentuk permainan (game), memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Game edukatif menawarkan elemen tantangan, umpan balik langsung (feedback), dan visualisasi yang dinamis yang tidak dimiliki oleh media cetak. Oleh karena itu, diperlukan sebuah terobosan berupa pengembangan media yang spesifik menangani masalah kemiripan simbol huruf hijaiyah.

Urgensi Pengembangan Media GHISMI

Penelitian ini mengusulkan pengembangan media GHISMI (Game Hijaiyah Simbol Mirip). Media ini dirancang khusus untuk memfasilitasi anak dalam membedakan 12 huruf hijaiyah yang sering dianggap membingungkan karena kemiripan bentuknya (ي, ن, ق, ف, ظ, ط, خ, ح, ج, ث, ت, ب).

Nama "GHISMI" sendiri mencerminkan fokus utama penelitian, yaitu aspek "Simbol Mirip". Melalui media ini, anak tidak hanya diajak melihat bentuk huruf, tetapi juga mendengarkan bunyi pelafalannya secara berulang melalui fitur audio, sehingga terjadi asosiasi yang kuat antara visual (mata) dan auditori (telinga).

Media GHISMI dikembangkan dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain instruksional untuk anak usia dini. Penggunaan warna-warna kontras, animasi yang menarik, dan navigasi yang sederhana menjadi prioritas agar anak dapat mengoperasikannya secara mandiri maupun dengan bimbingan minimal dari guru. Dengan adanya media ini, diharapkan proses pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah di TK Puri Cendekia Benowo tidak lagi dipandang sebagai beban hafalan yang membosankan, melainkan menjadi aktivitas bermain yang bermakna.

Kajian Literatur dan Kerangka Berpikir

Secara teoretis, kemampuan simbolik melibatkan fungsi kognitif yang disebut sebagai "fungsi semiotik". Jean Piaget menyatakan bahwa pada usia ini, anak mulai mampu menggunakan simbol atau tanda untuk merepresentasikan objek. Namun, kemampuan ini sangat bergantung pada bagaimana informasi tersebut disajikan. Jika informasi disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan, hormon dopamin akan dilepaskan dalam otak anak, yang memperkuat proses pembentukan memori jangka panjang.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media berbasis aplikasi atau game dapat meningkatkan minat baca dan tulis pada anak. Namun, penelitian yang secara spesifik membedah strategi pengenalan huruf hijaiyah dengan kemiripan simbolik melalui media digital masih terbatas. Kebanyakan media hijaiyah yang ada di pasaran hanya menyajikan huruf secara berurutan dari Alif sampai Ya, tanpa memberikan penekanan khusus pada "diskriminasi visual" untuk huruf- huruf yang mirip. Di sinilah letak kebaruan (novelty) dari media GHISMI, di mana kontennya dikelompokkan berdasarkan kemiripan bentuk guna melatih ketelitian anak.

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan utama dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran GHISMI yang valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media
2. Mengetahui kepraktisan media GHISMI saat diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas
3. Menguji efektivitas media GHISMI dalam meningkatkan kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Puri Cendekia Benowo.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Bagi anak, media ini menjadi sarana belajar yang menyenangkan dan membantu mereka menguasai dasar literasi Al- Qur'an lebih cepat. Bagi guru, penelitian ini memberikan referensi media pembelajaran baru yang kreatif dan inovatif untuk mengatasi kesulitan belajar siswa. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat meningkatkan kualitas layanan pendidikan dan integrasi teknologi di lingkungan sekolah. Secara akademis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan khazanah ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan media digital untuk pengembangan kognitif.

Nomenklatur dan Istilah

Untuk menghindari salah penafsiran dalam makalah ini, beberapa istilah didefinisikan sebagai berikut:

1. Media GHISMI: Perangkat lunak pembelajaran interaktif berbasis game yang dikembangkan menggunakan platform desain digital untuk mengenalkan huruf hijaiyah yang memiliki bentuk serupa.
2. Kemampuan Simbolik: Kapasitas anak untuk mengenali, membedakan, menyebutkan, dan menghubungkan lambang huruf hijaiyah dengan bunyi yang sesuai.
3. Simbol Mirip: Huruf-huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan bentuk dasar dan hanya berbeda

pada aspek posisi atau jumlah titik (seperti ب-ت-ث).

4. Anak Usia 5-6 Tahun: Peserta didik yang berada pada jenjang kelompok B di Taman Kanak-Kanak yang sedang dalam tahap persiapan menuju sekolah dasar.

Metode Penelitian

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan 4D dari Thiagarajan yang terdiri dari tahap Define (Definisi), Design (Perencanaan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran).

Partisipan Penelitian

Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun pada kelompok B di TK Puri Cendekia Benowo. Populasi terdiri dari 28 anak, dengan sampel uji coba terbatas sebanyak 14 anak.

Organisasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan melalui langkah-langkah sistematis:

1. Define: Analisis awal masalah, analisis peserta didik, dan analisis konsep materi.
2. Design: Pemilihan format media berbasis digital menggunakan aplikasi Canva, penyusunan materi, dan perancangan instrumen penilaian.
3. Develop: Validasi oleh ahli materi dan media, revisi produk, serta uji coba lapangan (pretest dan posttest).
4. Disseminate: Tahap penyebaran skala terbatas di lingkungan sekolah.

Analisis Penelitian

Data dianalisis menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan dengan bantuan SPSS. Uji efektivitas menggunakan Paired Samples T-Test dan perhitungan skor N-Gain untuk melihat peningkatan kemampuan simbolik sebelum dan sesudah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses Pengembangan Media GHISMI

Pengembangan media GHISMI (Game Hijaiyah Simbol Mirip) dilakukan dengan mengikuti prosedur model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Pada tahap awal (Define), ditemukan fakta bahwa 9 dari 14 anak di TK Puri Cendekia Benowo mengalami kesulitan dalam membedakan huruf hijaiyah yang memiliki bentuk identik namun berbeda titik. Media ini kemudian dirancang pada tahap Design menggunakan platform digital yang mengintegrasikan unsur audio dan visual guna memberikan pengalaman belajar multisensori. Produk akhir yang dihasilkan memfokuskan pada 12 huruf hijaiyah spesifik, yaitu: ن، ق، ف، ظ، ط، خ ح ، ت،ب , dan ي.

Uji Validitas oleh Ahli

Sebelum diuji cobakan kepada subjek penelitian, media GHISMI melalui proses validasi untuk memastikan kelayakan konten dan desainnya.

1. Validasi Ahli Materi: Penilaian dari ahli materi mencakup aspek kesesuaian konten dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun serta keakuratan simbol huruf. Hasil validasi menunjukkan skor 29 dari maksimal 32, dengan persentase kelayakan mencapai 90,6% (Sangat Layak).
2. Validasi Ahli Media: Penilaian dari ahli media difokuskan pada kualitas tampilan visual, kemudahan navigasi, dan fungsionalitas fitur interaktif. Media GHISMI memperoleh skor 47 dari maksimal 52, dengan persentase 90,3% (Sangat Layak).

Kedua hasil ini menunjukkan bahwa media GHISMI telah memenuhi standar kualitas sebagai perangkat pembelajaran digital yang valid untuk anak usia dini.

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Hasil skor
1.	Aspek keselarasan dengan karakteristik anak	
	a. Materi huruf hijaiyah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu memahamkan simbolik pada anak	4
	b. Materi pada media GHISMI sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun	4
	c. Huruf hijaiyah dalam media GHISMI mudah dikenali dan dibaca oleh anak	3
	d. Game menggunakan pendekatan konkret dan interaktif	3
2.	Aspek penyajian	
	a. Materi pada media GHISMI memuat kegiatan yang runtut	4
	b. Materi pada media GHISMI dapat menjadi media belajar anak dalam mengenalkan huruf hijaiyah yang memiliki bentuk mirip	4
	c. Materi yang disajikan terkait kemampuan simbolik pada anak jelas dan mudah dipahami anak usia 5-6 tahun	4
	d. Materi yang diajarkan dapat meningkatkan semangat anak usia 5-6 tahun terkait kemampuan simbolik	3
Total		29

Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan untuk melihat kemudahan penggunaan media di lingkungan kelas yang sebenarnya. Berdasarkan penilaian menggunakan instrumen lembar observasi kepraktisan, media GHISMI memperoleh skor 75% yang masuk dalam kategori "Praktis". Meskipun praktis, ditemukan catatan bahwa anak-anak masih memerlukan pendampingan minimal dari guru, terutama dalam aspek navigasi yang sensitif dan pengoperasian perangkat digital.

Tabel Hasil Lembar Kepraktisan

No	Indikator	Hasil skor
1.	Aspek kemudahan penggunaan	
	a. Media GHISMI mudah dioperasikan	3
	b. Instruksi penggunaan dalam media GHISMI mudah dipahami	3
	c. Anak dapat menggunakan media GHISMI dengan pendampingan minimal dari guru	3
2.	Aspek waktu dan efisiensi	
	a. Penggunaan media GHISMI membantu guru menyampaikan materi lebih cepat dan efektif	3
	b. Media GHISMI dapat digunakan dalam waktu pembelajaran	3
3.	Aspek ketertarikan anak	
	a. Anak tertarik dan antusias saat menggunakan media GHISMI	3
	b. Anak dapat memahami isi media GHISMI dengan baik melalui gambar, warna, dan suara yang disediakan	3
Total		21

Sumber: (Aulia & Mintohari, 2023) dikembangkan sesuai kebutuhan

Uji Efektivitas (Analisis Pretest dan Posttest)

Efektivitas media diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest pada 14 anak sampel.

1. Hasil Pretest: Pada tahap awal, kemampuan simbolik anak berada pada rentang 28,6% hingga 87,5%, menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu membedakan simbol hijaiyah yang mirip dengan benar.
2. Hasil Posttest: Setelah diberikan perlakuan (treatment) menggunakan media GHISMI, nilai anak meningkat signifikan ke rentang 55,3% hingga 100%.
3. Uji Paired Samples T-Test: Analisis statistik menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti terdapat perbedaan nyata antara sebelum dan sesudah penggunaan media.
4. Nilai N-Gain: Berdasarkan perhitungan Normalized Gain, diperoleh rata-rata skor sebesar 63%. Nilai ini menunjukkan bahwa media GHISMI masuk dalam kategori "Cukup Efektif" untuk meningkatkan kemampuan simbolik anak usia dini.

Tabel 4.10 Hasil Pretest Posttest

No.	Nama	Pretest	%	Posttest	%	Selisih
1	ALN	31	55,3%	45	80,3%	25%
2	ADR	33	58,9%	47	83,9%	25%
3	AF	38	67,8%	52	92,8%	25%
4	ASH	32	57,1%	46	82,1%	25%
5	EVN	23	41,1%	38	67,8%	26,7%
6	FTH	16	28,6%	31	55,3%	26,7%
7	HMZ	30	53,6%	46	82,1%	28,5%
8	KAR	25	44,6%	43	76,8%	32,1%
9	KS	26	46,4%	44	78,6%	32,1%

10	NRN	31	55,3%	46	82,1%	26,8%
11	RF	27	48,2%	42	75%	26,8%
12	RZ	30	53,6%	48	85,7%	32,1%
13	SR	42	75%	56	100%	25%
14	WW	49	87,5%	55	98,2%	10,7%

Sumber: (Data primer, 2025)

Pembahasan

Kontribusi Media GHISMI terhadap Kemampuan Simbolik

Temuan utama dalam penelitian ini adalah kemampuan media GHISMI untuk mengubah cara anak memproses simbol huruf hijaiyah. Sebelum menggunakan media, anak cenderung menghafal huruf secara mekanis tanpa memahami detail visual pembeda. Dengan GHISMI, anak diajak untuk mendengar bunyi terlebih dahulu sebelum melihat bentuk hurufnya. Pola ini membantu anak membangun hubungan yang kuat antara aspek auditori dan representasi visual. Sesuai dengan teori kognitivisme Piaget, anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional yang membutuhkan dukungan visual dan pengalaman konkret untuk memahami simbol. GHISMI menyediakan "jembatan" konkret tersebut melalui elemen permainan interaktif.

Mekanisme Bermain Sambil Belajar (Learning by Playing)

Antusiasme anak selama penggunaan media menjadi faktor kunci keberhasilan peningkatan skor. Elemen visual seperti warna yang cerah, bentuk huruf yang jelas, serta adanya umpan balik langsung (feedback) berupa suara saat anak memilih jawaban benar/salah membuat proses belajar terasa seperti bermain. Hal ini selaras dengan teori Behavioristik Skinner mengenai penguatan (reinforcement), di mana umpan balik positif dalam permainan mendorong anak untuk mengulangi respon yang benar dan meningkatkan motivasi belajar mereka. GHISMI tidak hanya menampilkan huruf untuk dihafal, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi melalui menu "Tebak Bunyi" dan "Tebak Huruf".

Keunggulan Dibandingkan Media Konvensional

Dibandingkan dengan penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) yang statis, GHISMI menawarkan pendekatan multisensori yang lebih dinamis. LKA sering kali hanya melatih aspek motorik halus (menebalkan huruf), sedangkan GHISMI melatih aspek diskriminasi visual dan memori auditori secara bersamaan. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa melalui aktivitas yang terstruktur di dalam game, anak menjadi lebih teliti dalam memperhatikan jumlah dan posisi titik pada huruf- huruf seperti ت, ب, dan ث. Pengulangan yang terjadi secara natural dalam permainan memungkinkan informasi tersimpan lebih lama dalam memori jangka panjang anak.

Analisis Kendala dan Potensi Pengembangan

Meskipun efektif, penelitian ini mencatat beberapa kendala teknis. Navigasi pada aplikasi Canva yang digunakan sebagai basis pengembangan cenderung sensitif, sehingga anak terkadang berpindah halaman secara tidak sengaja. Selain itu, faktor lingkungan seperti kebisingan kelas dapat menghambat kejelasan audio jika tidak menggunakan pengeras suara tambahan. Namun, prinsip pengembangan GHISMI yaitu pengenalan bunyi secara bertahap diikuti penguatan visual memiliki potensi besar untuk diadaptasi pada materi simbolik lainnya. Prinsip ini dapat digunakan untuk membantu anak yang mengalami kesulitan membedakan huruf alfabet yang mirip seperti 'b-d' atau 'p- q' serta simbol matematika dasar.

Signifikansi Temuan Penelitian

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa integrasi teknologi digital yang tepat guna dapat menjawab permasalahan mendasar dalam literasi awal hijaiyah. Peningkatan kemampuan

simbolik sebesar 63% melalui skor N-Gain merupakan indikator kuat bahwa media interaktif mampu mengakselerasi pemahaman anak terhadap konsep yang sebelumnya dianggap sulit. GHISMI telah berhasil mentransformasi proses pembelajaran dari sekadar hafalan pasif menjadi aktivitas pemecahan masalah yang interaktif dan bermakna bagi anak usia dini.

KESIMPULAN

Media GHISMI dinyatakan valid dan layak dikembangkan untuk pembelajaran anak usia dini dengan tingkat validitas di atas 90%. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Puri Cendekia Benowo, ditandai dengan peningkatan skor yang signifikan dan respons anak yang antusias selama pembelajaran. GHISMI membantu mengatasi kebingungan anak terhadap huruf hijaiyah yang memiliki bentuk mirip melalui penguatan auditori dan visual secara bertahap.

Saran

Bagi guru, disarankan untuk menggunakan media ini sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif untuk mengurangi kejenuhan penggunaan LKA. Bagi pengembang selanjutnya, disarankan untuk memperbaiki sistem navigasi agar tidak terlalu sensitif dan meningkatkan kualitas audio agar tetap terdengar jelas di ruang kelas yang bising. Selain itu, prinsip pengembangan GHISMI dapat diadaptasi untuk materi simbolik lainnya, seperti huruf alfabet (b-d, p-q) atau angka.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., et al. (2022). Peranan Pendidikan dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Tambusai.

Agustin, S., & Komalasari, D. (2023). Perkembangan Kognitif dan Kreativitas Anak Usia Dini pada Masa Golden Age. Jurnal PAUD.

Aini, N., et al. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Interaktif di Taman Kanak-Kanak. Jurnal Inovasi Pendidikan.

Aisyah, S., et al. (2024). Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak melalui Media Game Edukatif. Jurnal Pendidikan Anak.

Akbar, M. (2025). Efektivitas Media Digital Berbasis Audio-Visual terhadap Kemampuan Literasi Awal Anak. Jurnal Teknologi Pendidikan.

Aulia, R., & Mintohari. (2023). Pengembangan Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan.

Ayuni, D., et al. (2022). Analisis Penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) dalam Pembelajaran di TK. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Chayanti, D., & Setyowati, E. (2022). Karakteristik Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Pendidikan.

Fatimah, S., & Abidin, Z. (2024). Urgensi Pengenalan Huruf Hijaiyah sebagai Fondasi Literasi Al-Qur'an sejak Dini. Jurnal Pendidikan Islam.

Fauziyah, N., et al. (2025). Pedoman Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan. Surabaya: Unesa Press.

Gunawan, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Rajawali Pers.

Harjanto, T., et al. (2023). Implementasi Model 4D dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Sains.

Hukamak, L., & Ummah, K. (2022). Metode Pembelajaran Al-Qur'an di Era Digital. Jurnal Studi Islam.

Ibda, F. (2018). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. Jurnal Intelektualita.

Ifadloh, N., & Widayati, S. (2022). Pendidikan sebagai Upaya Pengembangan Potensi Individu di Masa Depan. Jurnal Ilmu Pendidikan.

Isna, A. (2019). Teori Belajar Behavioristik dan Implikasinya dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Dasar.

Kemendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud.

Kemendikbud. (2022). Kurikulum Merdeka dan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Jakarta: Direktorat PAUD.

Komara, E., & Rohmalina. (2023). Dampak Ketergantungan LKA terhadap Kreativitas Anak di Sekolah. Jurnal Pendidikan.

Kurniasih, W. (2022). Inovasi Media Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Teknologi Instruksional.

Maula, I., et al. (2021). Pengembangan Media Arabic Alphabet for Kids untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. Jurnal Pendidikan Anak.

Musafa'ah, L., & Komalasari, D. (2020). Kemampuan Simbolik Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan. Jurnal PG-PAUD.

Nashirah, T., et al. (2025). Identifikasi Kebosanan Belajar Anak akibat Media Monoton di PAUD. Jurnal Psikologi Pendidikan.

Putri, A., et al. (2023). Pentingnya Stimulasi Pendidikan pada Masa Golden Age. Jurnal Tunas Bangsa.

Rahmah, S., et al. (2023). Tahap Berpikir Representasional Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Kognitif.

Rahmat, A., et al. (2023). Hubungan Visual-Auditori dalam Memori Jangka Panjang Anak. Jurnal Neurosains Pendidikan.

Reza, M., et al. (2023). Efektivitas Game Interaktif terhadap Aktivitas Sensorimotor Anak. Jurnal Pendidikan Khusus.

Sa'diyah, H., et al. (2022). Fondasi Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia. Surabaya: Unesa Press.

Septiany, D., & Reza, M. (2019). Kemampuan Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun dalam Mengenal Huruf. Jurnal Pendidikan Anak.

Sholikah, M., et al. (2024). Teknik Analisis Data dalam Penelitian Pengembangan (R&D). Jurnal Metodologi Penelitian.

Simatupang, N., et al. (2023). Teori Kognitivisme dalam Media Pembelajaran Digital. Jurnal Psikologi.

Subhaktiyasa, P. (2024). Reliabilitas dan Konsistensi Instrumen Penelitian. Jurnal Evaluasi Pendidikan.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suminah, E., et al. (2018). Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD dan Dikmas.

Syamsiyah, D. (2019). Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak Usia Dini secara Formal. Jurnal Linguistik.

Wahidah, N., & Latipah, E. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Pra-Operasional. Jurnal Pendidikan.

Widianita, R. (2024). Pentingnya Pengenalan Huruf Hijaiyah sebagai Identitas Muslim. Jurnal Pendidikan Dasar Islam.

Zaenulloh, M., et al. (2025). Prinsip Belajar Sambil Bermain di Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Pedagogi.

Zummiasa, R., et al. (2023). Adaptasi Model Pengembangan 4-D Thiagarajan dalam Riset Pendidikan. Jurnal Riset Pendidikan.