

Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Pada Siswa Kelas A Di TK Dharma Wanita Persatuan Sidoda di Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo

Kurnia Permanasari¹, Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka, ²Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya

Corresponding Author: Kurnia Permanasari, e-mail: 859662546@ecampus.ut.ac.id

Published: May, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah pada anak usia dini pada murid kelas A, untuk mengetahui dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah pada siswa kelas A di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Sidodadi kecamatan Taman kabupaten Sidoarjo, dan untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat keberhasilan metode bermain dalam menghafal huruf hijaiyah. Metode penelitian ini telah memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kegiatan pengembangan ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan data diperoleh melalui observasi, dan dokumentasi, serta narasumber. Hasil penelitian yang telah dijabarkan penulis mendapatkan kesimpulan dimana penggunaan media kartu huruf dan permainan edukatif terbukti efektif dalam membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berbahasa, menghafal bacaan (terutama huruf hijaiyah), serta menstimulasi kreativitas. Saat belajar dengan media yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan anak, membuat pembelajaran terasa menyenangkan, dan memperkuat daya ingat anak secara alami.

Kata Kunci: Kemampuan Menghafal, Metode Bermain Kartu, Anak Usia Dini, PTK

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 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

Kemampuan menghafal huruf hijaiyah kepada anak usia dini masih menjadi tantangan dalam aktivitas pembelajaran di sekolah berbasis islam. Banyak anak yang mengalami kesulitan mengenali dan mengingat bentuk serta bunyi huruf hijaiyah karena kurangnya pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan usia dini, seperti bermain sambil belajar. Anak-anak pada usia dini lebih cepat memahami informasi ketika terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan, aktif, dan terampil. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan media interaktif dapat menyebabkan anak cepat bosan dan tidak tertarik untuk belajar huruf hijaiyah. Permasalahan ini menuntut inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan, agar anak dapat lebih mudah menghafal huruf hijaiyah secara efektif. Menurut Suyadi (2015), maka pendidikan anak usia dini harus memanfaatkan pendekatan bermain karena bermain merupakan dunia anak yang mampu menstimulasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu. Dengan demikian, diperlukan strategi

pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak agar proses menghafal huruf hijaiyah dapat berlangsung optimal.

Pada TK Dharma Wanita Persatuan Sidodadi, yang terletak di Desa Sidodadi, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo, merupakan satuan pendidik anak usia dini yang terus menjalankan kegiatan secara aktif dalam mengembangkan metode pembelajaran kreatif untuk meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah. Salah satu pendekatan inovatif yang diterapkan adalah penggunaan metode bermain kartu huruf. Melalui metode ini, anak-anak diajak untuk mengekspresikan imajinasi mereka dengan menciptakan ketertarikannya untuk bermain yang sekaligus membantu mereka mengenali dan mengingat huruf hijaiyah melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Pendekatan tersebut sesuai dengan nilai-nilai dalam pendidikan anak usia dini yang menekankan arti penting dari proses belajar melalui bermain, sebagaimana disampaikan oleh Zubaidah (2017), akan dijelaskan berbagai strategi pembelajaran kreatif dan inovatif, termasuk pembelajaran berbasis bermain untuk meningkatkan kemampuan literasi awal, termasuk pengenalan huruf hijaiyah. Pada lembaga kami berupaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang produktif dan menyenangkan bagi anak-anak ketika menghafal huruf hijaiyah.

Oleh sebab itu, dibutuhkan pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan dunia anak, adanya pilihan melalui metode bermain. Metode bermain terbukti berhasil meningkatkan keterlibatan anak secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran. Melalui permainan yang dirancang secara edukatif, selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kegiatan tersebut juga membantu anak dalam mengingat dan memahami materi secara lebih efektif, dan menghafal huruf Suyono (2005), maka observasi ini difokuskan pada murid di sekolah, dimana masih ditemukan rendahnya kemampuan menghafal huruf hijaiyah. Dengan melalui penerapan metode bermain, diharapkan terjadi peningkatan dan kemampuan anak dalam mengenali dan menghafal huruf hijaiyah secara lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 17 April 2025 di lembaga kami TK Dharma Wanita Persatuan Sidodadi Kelompok A menjelaskan bahwasannya permainan yang dilakukan anak-anak didalam kelas dapat dijelaskan menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak STPPA (2020), dari Kemendikbud, pengenalan huruf (termasuk huruf hijaiyah) termasuk dalam aspek perkembangan bahasa, yang mencakup kemampuan mengenali simbol, bunyi, dan makna dari bahasa yang digunakan anak. Tahap awal adalah pendidik menjelaskan terlebih dahulu bagaimana prosedur pola bermain yang akan dilakukan anak didalam kelas. Dalam observasi penelitian tindakan kelas yang dilakukan ada dua metode permainan yang akan dimainkan oleh anak-anak, yakni yang pertama kartu huruf hijaiyah dan yang kedua permainan menulis huruf hijaiyah pada media tepung terigu dengan menggunakan telunjuk jari pada Ananda dengan mendengarkan perintah dan arahan dari pendidik. Pada saat anak-anak diminta untuk bermain kartu huruf hijaiyah dari 10 anak hanya 6 sampai 8 anak saja yang dapat membaca huruf hijaiyah dengan baik, dan lancar.

Disisi itu anak-anak sangat antusias melakukan permainan kartu huruf, permainan lainnya juga seperti menulis dengan jari diatas tepung terigu secara bergiliran dengan baik sesuai arahan yang diberikan oleh pendidik. Metode ini dilakukan anak- anak secara bergiliran dengan baik didalam kelas. Sebagai mana disampaikan oleh Fitriani (2020), penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media kartu huruf bermanfaat dalam membantu anak usia dini untuk mengenali dan mengingat huruf hijaiyah.

Mayesti (2016) menekankan bahwa permainan motorik halus sangat penting untuk mengembangkan kreativitas, konsentrasi, dan kemampuan mengenal simbol-simbol seperti huruf atau angka. Aktivitas bermain kartu huruf hijaiyah termasuk dalam kategori permainan edukatif yang mendukung keterampilan kognitif dan motorik halus. Alasan peneliti memilih permainan motorik halus dengan cara bermain kartu adalah agar anak mampu meningkatkan kemampuan dalam kreatifitas dan kreasi anak, sehingga anak-anak tidak bosan saat belajar menghafal huruf hijaiyah. Oleh karena itu didalam Peneliti Tindakan Kelas (PTK), peneliti berusaha untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dan dituangkan dalam sebuah penelitian tindakan pada kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengenalan serta pembelajaran yang harus sangat menyenangkan dengan menggunakan tehnik permainan, sehingga kemampuan bahasa anak bisa berkembang dengan optimal. Oleh sebab itu didalam observasi ini, peneliti akan berusaha untuk mengevaluasi permasalahan tersebut dan dituangkan dalam sebuah penelitian dengan sebuah judul penelitian yaitu Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Pada Siswa Kelas A Di Tk Dharma Wanita Persatuan Sidodadi Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Sidodadi adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan proses pembelajaran serta hasil prosedur pembelajaran di dalam kelas dengan serangkaian tindakan tertentu yang dilakukan secara sistematis dan berulang dalam beberapa siklus. PTK sangat sesuai yang diterapkan dalam lingkungan belajar anak usia dini karena guru dapat langsung mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, merancang solusi berupa tindakan (seperti penggunaan media kartu huruf), kemudian mengamati serta merefleksi dampaknya terhadap peningkatan kemampuan anak. Menurut Arikunto (2012), PTK merupakan kajian yang menekankan refleksi diri dari pihak yang melaksanakan tindakan untuk memperbaiki mutu pengajaran yang berlangsung di dalam kelas secara berkelanjutan. Dengan menggunakan PTK, guru di TK Dharma Wanita Persatuan Sidodadi dapat melakukan perbaikan strategi pengajaran yang lebih cocok dengan ciri-ciri anak-anak di usia dini, sehingga proses menghafal huruf hijaiyah menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah pada murid di Taman Kanak Dharma Wanita Persatuan Sidodadi meliputi observasi, dan dokumentasi, serta narasumber. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran untuk mengamati aktivitas anak dalam mengenal dan menghafal huruf hijaiyah melalui media kartu, termasuk respons, minat, dan partisipasi mereka. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti foto/vidio kegiatan, kartu huruf, dan catatan hasil belajar. Serta juga ada beberapa sumber yang melengkapi kegiatan penelitian ketika sedang menyusun laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik-teknik ini saling melengkapi guna memperoleh gambaran yang komprehensif tentang efektivitas tindakan yang diterapkan. Menurut Sugiyono (2019), kombinasi teknik observasi, dan dokumentasi sangat dianjurkan dalam penelitian kualitatif dan tindakan kelas karena mampu menangkap data secara lebih menyeluruh dan mendalam sesuai dengan konteks yang diteliti.

Siklus yang akan digunakan saat melakukan observasi, akan disesuaikan dengan menggunakan rancangan kegiatan harian (RKH) yang telah dibuat dalam siklus I, pendidik menceritakan dan menjelaskan secara sederhana berdasarkan tema, dan tentang huruf-huruf hijaiyah, serta menjelaskan beberapa permainan yang akan dilakukan anak-anak, juga melihatkan berbagai media yang bisa dipakai untuk bermain, pendidik meminta anak-anak untuk mencoba bermain dengan metode permainan dengan medianya yang sudah disiapkan oleh pendidik, anak mengamati dan mulai belajar sambil bermain dengan arahan dan bantuan pendidik/guru kemudian anak akan menceritakan kembali tentang kegiatan dan manfaat permainan tersebut. Kegiatan pembukaan dilaksanakan selama 15 menit, sesi inti dari kegiatan berlangsung selama 30 menit, kegiatan penutup dilakukan 15 menit. Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran pendidik mempersiapkan media atau alat peraga yang dibutuhkan, pendidik menata meja untuk kegiatan hari itu, pendidik mengkondisikan anak-

anak untuk duduk bentuk formasi duduk yang sudah disiapkan, kemudian pendidik akan menjelaskan permainan yang akan dilakukan anak saat belajar. Pendidik meminta anak untuk mencoba melakukan permainan tersebut anak menceritakan kembali tentang kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini

Pada observasi awal siklus I, ditemukan dari 10 anak, hanya 3 anak (30%) yang mampu menyebutkan lebih dari 33 huruf hijaiyah dengan benar. Sebelumnya, sejumlah anak menunjukkan keterbatasan dalam mengenal huruf serta mengalami kesulitan dalam menghafal urutannya. Mereka masih mengalami kesusahan dalam membedakan bentuk huruf yang mirip seperti ba, ta, dan tsa. Pada siklus I, setelah diterapkannya metode bermain dengan media kartu huruf hijaiyah secara rutin dan menyenangkan, kemampuan anak meningkat secara signifikan. Sebanyak 5 dari 10 anak (80%) dapat menyebutkan dan menghafal lebih dari 15 huruf dengan tepat, bahkan beberapa anak mampu

mengurutkan huruf hijaiyah. Selanjutnya, gambaran umum mengenai kemampuan menghafal anak di kelas A selama pengamatan pada siklus satu disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 2 Rangkuman Hasil Penelitian Siklus I

No	Tingkat Kemampuan	Kriteria	Jumlah Anak	%
1.	Mampu membaca huruf Hijaiyah	BB	3	60%
2.	Mampu bermain media kartu huruf	MB	4	20%
3.	Mampu bermain media Tepung	BSH	2	10%
4.	Mampu menjawab pertanyaan pendidik	BSB	1	10%
Jumlah			10 Anak	

Catatan:

BB: Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

Dari data hasil ditabulasikan pada tabel diatas bisa disimpulkan bahwa siklus satu terlihat adanya kemampuan anak dalam mengingat dan membaca huruf hijaiyah dibandingkan dengan keadaan eksisting diterapkannya alat bantu kartu abjad, hasil yang didapat juga belum sesuai dengan tingkat yang diharapkan. Maka sebab itu, peneliti memutuskan untuk tetap menggunakan penggunaan alat bantu kartu huruf hijaiyah guna mendorong tercapainya seluruh indikator kemampuan menghafal permulaan secara optimal. Pendekatan bermain menggunakan media kartu huruf terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan daya ingat anak usia dini dalam proses pengenalan dan hafalan huruf hijaiyah.

Berdasarkan data diatas hasil penilaian diatas menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengingat dan membaca huruf hijaiyah. Menurut Zubaidah (2017), akan dijelaskan berbagai strategi pembelajaran kreatif dan inovatif, termasuk pembelajaran berbasis bermain untuk meningkatkan kemampuan literasi awal, termasuk pengenalan huruf hijaiyah. Pada lembaga kami berupaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang produktif dan menyenangkan bagi anak-anak ketika menghafal huruf hijaiyah. Menurut Suyadi (2015), maka pendidikan anak usia dini harus memanfaatkan pendekatan bermain karena bermain merupakan dunia anak yang mampu menstimulasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu.

Pada siklus II mengacu pada refleksi siklus pertama, ditemukan dari beberapa murid dalam observasi kemampuan membaca dan menghafal huruf hijaiyah saat kegiatan belajar berlangsung didalam kelas, ada beberapa anak yang kurang fokus, kurang percaya diri saat menjawab pertanyaan dari pendidik, ada juga yang bermain Bersama temannya, faktor inilah penyebab terjadinya pemicu kegagalan pada tindakan penelitian

kelas siklus pertama. Berdasarkan fakta dari hasil pengamatan yang saya laksanakan pada eksisting siklus dan siklus I, terdapat beberapa anak dalam mengetahui huruf hijaiyah yang termasuk dalam start tumbuh.

Tabel 3 Rangkuman Hasil Penelitian Siklus II

No	Tingkat Kemampuan	Kriteria	Jumlah Anak	%
1.	Mampu membaca huruf Hijaiyah	BB	4	60%
2.	Mampu bermain media kartu huruf	MB	1	10%
3.	Mampu bermain media tepung	BSH	1	10%
4.	Mampu menjawab pertanyaan pendidik	BSB	4	40%
Jumlah			10 Anak	

Catatan:

BB: Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

Data pada table di atas menunjukkan bahwa bisa ditarik ringkasan sebetulnya melalui alat bantu kartu huruf hijayah, dan juga permainan dengan media lainnya mampu meningkatkan keahlian membaca huruf hijaiyah kelompok belajar pada lembaga Taman Kanak Dharma Wanita Persatuan Sidodadi di umur anak-anak pra sekolah yang berfokus antara umur 4 tahun sampai umur 5 tahun. Menurut hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti didapatkan aktivitas yang dilaksanakan peneliti sewaktu melaksanakan aksi siklus II telah termasuk bagus. Langkah lanjut dari pengamatan yang sudah dilaksanakan sewaktu siklus II diamati dengan menggunakan alat bantu kartu huruf hijayah dihasilkan fundamental keahlian membaca iqra'. Menurut Mayesti (2016), menekankan bahwa permainan motorik halus sangat penting untuk mengembangkan kreativitas, konsentrasi, dan kemampuan mengenal simbol- simbol seperti huruf atau angka. Aktivitas bermain kartu huruf hijaiyah termasuk dalam kategori permainan edukatif yang mendukung keterampilan kognitif dan motorik halus. Menurut Suyadi (2015), maka pendidikan anak usia dini harus memanfaatkan pendekatan bermain karena bermain merupakan dunia anak yang mampu menstimulasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu.

Metode Bermain Dengan Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas A di TK Dharma Wanita Persatuan Sidodadi Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo.

Pada observasi siklus I penelitian Tindakan kelas tahap siklus I, pada penggunaan media kartu huruf hijaiyah dan media tepung saat kegiatan bermain pada anak. Pada kartu huruf hijaiyah belum ada variasi dalam penggunaan media kartu, jadi kartu hanya berisikan huruf saja. Akibatnya anak-anak kurang termotivasi saat kegiatan membaca kartu huruf hijaiyah. Setelah tindakan pada tahap siklus I

diimplementasikan dengan fokus pada huruf hijaiyah, misalnya huruf-huruf pada kartu tersebut diberikan aksent warna pada hurufnya, dan hurufnya juga dibentuk.

Tabel 4 Rangkuman Hasil Penelitian Siklus I

No	Tingkat Kemampuan	Kriteria	Jumlah Anak	%
1.	Mampu membaca huruf Hijaiyah	BB	3	60%
2.	Mampu bermain media kartu huruf	MB	4	20%
3.	Mampu bermain media Tepung	BSH	2	10%
4.	Mampumenjawab pertanyaan pendidik	BSB	1	10%
Jumlah			10 Anak	

Catatan:

BB: Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

Dari data hasil ditabulasikan pada tabel diatas bisa disimpulkan bahwa ini akan menjadi minat baca anak-anak sehingga tidak cenderung monoton huruf saja. Penggunaan media pada kartu huruf dengan memberikan warna pada huruf hijaiyah dan mengganti variasi huruf pada tahap siklus I menunjukkan adanya peningkatan dalam minat anak terhadap suatu media dalam kegiatan belajar mengajar untuk menghafal huruf hijaiyah.

Metode bermain dengan media kartu huruf terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam hal pengenalan dan penghafalan huruf hijaiyah. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak dapat belajar tanpa merasa terbebani, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diserap. Media kartu huruf membantu anak mengenali bentuk huruf dengan lebih cepat karena melibatkan daya ingat visual, serta mendukung perkembangan bahasa dan literasi awal. Selain itu, kegiatan bermain juga mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2011), yang menyatakan bahwa bermain adalah dunia anak, dan proses belajar yang dikemas melalui permainan akan lebih efektif. Demikian pula, menurut Wiyani (2013), metode pembelajaran yang melibatkan permainan dan media visual seperti kartu huruf sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas motorik

Pada kegiatan tahap siklus II ini akan ada tindakan perbaikan peneliti fokuskan pada media bermain anak-anak saat kegiatan belajar berlangsung, jika media untuk bermain sudah terpenuhi dengan baik dan lengkap hasilnya akan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman anak ketika belajar

menghafal dan membaca huruf-huruf hijaiyah. Dalam suatu media kartu huruf hijaiyah, dan tepung sangat efektif ketika diterapkan melalui metode bermain yang tepat.

Tabel 5 Rangkuman Hasil Penelitian Siklus II

No	Tingkat Kemampuan	Kriteria	Jumlah Anak	%
1.	Mampu membaca huruf Hijaiyah	BB	4	60%
2.	Mampu bermain media kartu huruf	MB	1	10%
3.	Mampu bermain media Tepung	BSH	1	10%
4.	Mampu menjawab pertanyaan pendidik	BSB	4	40%
Jumlah			10 Anak	

Catatan:

BB: Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan data penilaian pelaksanaan kegiatan siklus II kita bisa mengetahui bahwa penggunaan media kartu huruf dapat mempengaruhi kegiatan tersebut merangsang daya ingat, perhatian, dan minat anak. Sehingga anak-anak dapat cepat dengan menghafal huruf hijaiyah, dan keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Pendidik sangat berperan utama dalam memberikan lingkungan belajar yang mendukung dan menyenangkan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pada pelaksanaan siklus II, metode bermain dengan media kartu huruf menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak dalam menghafal huruf hijaiyah. Anak-anak terlihat lebih antusias dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran karena kegiatan dirancang dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan menarik. Penggunaan kartu huruf sebagai media visual membantu anak dalam mengenali dan mengingat bentuk serta bunyi huruf hijaiyah secara lebih efektif. Hasil observasi dan penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami peningkatan daya ingat dan mampu menyebutkan huruf dengan lebih lancar dibandingkan pada siklus sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuliani (2013), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada anak usia dini. Selain itu, menurut Wiyani (2013), media visual seperti kartu huruf sangat bermanfaat dalam merangsang kemampuan kognitif anak, khususnya dalam aspek bahasa dan pengenalan simbol huruf.

Faktor Pendukung dan Penghambat (Internal dan Eksternal).

Dalam upaya menguatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah pada anak-anak dengan metode bermain, kami melihat dari sisi internal bahwa pendekatan ini sangat efektif karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang senang belajar sambil bermain. Anak-anak menjadi lebih antusias, aktif, dan tidak merasa tertekan saat mengenal huruf hijaiyah, sehingga daya ingat mereka terhadap huruf semakin kuat. Dari sisi eksternal, dukungan dari guru, lingkungan sekolah yang kondusif, serta peran serta orang tua dalam menemani anak saat berlatih di rumah menjadi faktor penting yang memperkuat keberhasilan metode ini. Guru berperan aktif dalam merancang aktivitas bermain yang edukatif, sementara lingkungan yang mendukung dan keterlibatan orang tua memberikan penguatan berkelanjutan di luar kelas. Kombinasi antara pendekatan yang tepat secara internal dan dukungan eksternal ini menjadi kunci keberhasilan dalam meningkatkan potensi anak usia dini dalam mengingat

huruf hijaiyah secara maksimal

Meskipun metode bermain terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah pada anak usia dini, terdapat beberapa faktor penghambat yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya. Dari faktor internal, salah satu hambatan yang sering muncul adalah perbedaan kemampuan dan minat belajar antar anak. Tidak semua anak memiliki tingkat konsentrasi dan daya tangkap yang sama, sehingga membutuhkan pendekatan yang lebih individual. Selain itu, keterbatasan durasi pembelajaran dan fokus anak yang mudah teralihkan juga menjadi tantangan dalam menjaga konsistensi proses menghafal. Sementara dari faktor eksternal, kurangnya peran serta orang tua dalam menemani anak saat berlatih di rumah dapat menguatkan materi yang telah diajarkan di sekolah. Di samping itu, ketersediaan media belajar yang terbatas atau kurang bervariasi juga dapat memengaruhi minat anak dalam mengikuti kegiatan bermain yang berkaitan dengan huruf hijaiyah. Oleh sebab itu, perlu adanya kerjasama antara guru dan orang tua serta penyediaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai agar hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi.

Upaya meningkatkan kompetensi menghafal huruf hijaiyah pada anak usia dini melalui metode bermain terbukti efektif dan menyenangkan. Metode ini memanfaatkan aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini yang belajar paling optimal melalui aktivitas bermain yang aktif, dan melibatkan interaksi langsung. Dengan menggunakan media kartu huruf dalam suasana bermain, anak-anak lebih mudah mengenali, mengingat, dan menyebutkan huruf hijaiyah tanpa tekanan, karena pembelajaran dilakukan secara natural dan sesuai dengan dunia mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Sujiono (2009), yang menyatakan bahwa bermain merupakan bagian dari proses belajar yang menyenangkan serta penuh makna bagi anak usia dini. Selain itu Fitriani *et al* (2020), juga menegaskan bahwa media kartu huruf dapat meningkatkan daya serap anak dalam mengenal dan menghafal huruf hijaiyah. Simpulannya, metode bermain dengan media yang tepat mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan

kemampuan menghafal huruf hijaiyah pada anak usia dini, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan efektif.

KESIMPULAN

Kemampuan menghafal huruf hijaiyah pada anak-anak di sekolah mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya metode bermain. Dapat ditarik simpulan bahwasannya anak-anak menjadi lebih giat dan aktif berperan, dan menunjukkan perkembangan dalam mengenal serta mengingat huruf hijaiyah secara lebih baik dari sebelumnya.

Metode bermain terbukti menjadi pendekatan yang efektif dan sesuai dengan karakteristik pada anak usia dini, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif anak tanpa merasa terbebani. Pada simpulannya adalah penggunaan media kartu huruf dalam permainan membantu anak menghafal huruf hijaiyah secara visual, motorik, dan auditori secara terpadu.

Faktor pendukung keberhasilan pembelajaran ini berasal dari internal, yaitu semangat belajar anak dan kreativitas guru dalam menyusun kegiatan yang menarik, serta dari eksternal berupa dukungan lingkungan sekolah dan keterlibatan orang tua. Namun, terdapat pula faktor penghambat seperti perbedaan kemampuan anak, keterbatasan waktu belajar, kurangnya media pembelajaran yang variatif, dan minimnya keterlibatan orang tua di rumah. Dengan mengoptimalkan faktor pendukung dan meminimalkan hambatan yang ada, proses pembelajaran huruf hijaiyah dengan metode bermain dapat memberikan hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitriani, N., dkk. (2020). *Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Mayesti. (2016). *Pentingnya Permainan Motorik Halus dalam Pengembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. (2015). *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyono. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: SIC.
- Wiyani, N. A. (2013). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yuliani, N. (2013). *Model Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Zubaidah, N. (2017). *Strategi Pembelajaran Kreatif untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.