

Efektivitas Permainan Engklek Al Basha'ir Terhadap Kemampuan Awal Mengenal Huruf Hijaiyyah pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Al Madina, Kota Semarang

Siti Mardiaty Yuni Eka Wulandari*, Tri Suminar, Siti Nuzulia

Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Jl. Kelud Utara III, Petompon, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50237, Indonesia

*Corresponding Author: smyekawulandari16@students.unnes.ac.id

Abstrak. Engklek Al Basha'ir merupakan permainan tradisional yang mempunyai nama asli "Zondang Maandag", berasal dari bahasa Belanda. Menurut sejarahnya permainan *Zondang Maandag* ini dibawa oleh Belanda pada masa penjajahannya di negara Indonesia. Permainan dimodifikasi sebagai pengenalan huruf Hijaiyyah pada 4 tahapan yaitu huruf gundul, menulis huruf, huruf berharokat, huruf sambung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal Huruf Hijaiyyah anak kelompok A melalui penerapan media Engklek Al Basha'ir. Metode penelitian ini adalah *Pre-experimental design* dengan *one-group pretest-posttest design*. Populasi penelitian merupakan siswa kelompok A usia 4-5 tahun TK Islam Al Madina Semarang. Sampel penelitian terdiri dari 30 dengan teknik *sampling jenuh*. Metode pengumpulan data penelitian ini adalah metode tes dan metode dokumentasi. Pelaksanaan dalam 12 kali *treatment*. Pengumpulan data dilakukan dua kali, yaitu tes sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan tes setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Pada proses pelaksanaan melibatkan observer yaitu dua orang guru kelas serta peneliti sendiri. Hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai $-t_{tabel} > t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $(-2.045 > -16.640 \text{ atau } 16.640 > 2.045)$, dengan $sig = 0.000$. Perbedaan yang signifikan dapat dilihat dari nilai sig 2 tailed $< 0,05$ yaitu $0,000$. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Engklek Al Basha'ir memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyyah anak kelompok A. Saran: 1) Kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun dapat dilakukan dengan menggunakan media Engklek Al Basha'ir. 2) Pemberian materi pengenalan huruf hijaiyyah dapat diberikan melalui 4 variasi tahap Engklek Al Basha'ir agar dapat terealisasi dengan baik.

Kata Kunci: engklek; kognitif; hijaiyyah; anak usia dini.

Abstract. Engklek Al Basha'ir is a traditional game that has the original name "Zondang Maandag", derived from the Dutch language. Historically, the Zondang Maandag game was brought by the Dutch during their colonization in Indonesia. The game is modified as the introduction of Hijaiyyah letters in 4 stages, namely bare letters, writing letters, letters with letters, connecting letters. This study aims to determine the improvement of the ability to recognize the Hijaiyyah Letter of group A children through the application of Engklek Al Basha'ir media. This research method is Pre-experimental design with one-group pretest-posttest design. The study population was group A students aged 4-5 years at Al Madina Islamic Kindergarten Semarang. The study sample consisted of 30 with saturated sampling techniques. The data collection method of this study is the test method and documentation method. Implementation in 12 treatments. Data collection was carried out twice, namely the test before being given treatment (pretest) and the test after being given treatment (posttest). The implementation process involves observers, namely two class teachers and the researcher himself. The results of the hypothesis test calculation obtained values $-t_{table} > t_{count} > t_{table}$, namely $(-2.045 > -16.640 \text{ or } 16.640 > 2.045)$, with $sig = 0.000$. A significant difference can be seen from the value of sig 2 tailed < 0.05 which is 0.000 . Based on this description, it can be concluded that the use of Engklek Al Basha'ir media has a significant influence on the ability to recognize hijaiyyah letters of children in group A. Suggestions: 1) The ability to recognize hijaiyyah letters in children aged 4-5 years can be done using Engklek Al Basha'ir media. 2) The provision of hijaiyyah letter recognition material can be given through 4 variations of the Engklek Al Basha'ir stage so that it can be realized properly.

Key words: crank; cognitive; hijaiyyah; early childhood.

How to Cite: Wulandari, S. M. Y. E., Suminar, T., Nuzulia, S. (2022). Efektifitas Engklek Al Basha'ir terhadap Kemampuan Awal Mengenal Huruf Hijaiyyah Anak Usia 4-5 tahun di TK Islam Al Madina Kota Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022, 1000-1006.

PENDAHULUAN

Sifat hakiki manusia adalah "*homo religius*", makhluk beragama yang memiliki fitrah untuk dapat memahami nilai kehidupan yang bersumber dari agama, sekaligus menjadikannya pedoman hidup. Fitrah beragama tersebut merupakan

potensi yang sangat dipengaruhi perkembangan agama pada lingkungan dimana individu itu hidup, baik keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Kemampuan beragama tersebut tidaklah berkembang secara otomatis atau berkembang dengan sendirinya, tetapi memerlukan bantuan dari orang lain, yaitu

melalui pendidikan agama. Pendidikan agama diyakini sangat penting, khususnya bagi Anak Usia Dini, mengingat banyaknya dinamika kehidupan yang kini bertentangan dengan nilai agama menyangkut aspek politik, ekonomi, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Kehadiran Islam sebagai agama yang diwahyukan oleh Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW mampu menjamin atas terwujudnya kehidupan yang sejahtera lahir dan batin. Di dalam agama Islam terdapat petunjuk bagaimana manusia mensikapi kehidupan agar lebih bermakna. Petunjuk kehidupan tersebut terkandung dalam kitab suci Al-Qur'an dan hadist. Tidak menjadi keraguan, Al-Qur'an adalah salah satu kitab suci yang terjaga keasliannya. Begitu banyak mukjizat yang terkandung di dalam Al-Qur'an, salah satunya dari segi kebahasaan, sebagaimana wahyu Allah kepada Rasulullah SAW, berupa *Iqra'* (bacalah). Sangat beruntung jika kita sebagai umat Islam, mampu membaca Al-Qur'an, mempelajari, mengkaji, dan mengamalkannya sesuai dengan petunjuk Allah SWT, karena membaca Al-Qur'an dalam Islam dinilai sebagai ibadah tersendiri bagi setiap individunya.

Membaca Al-Qur'an yang dinilai sebagai ibadah tersendiri oleh Allah SWT, maka sebagai umat Islam kita wajib untuk mempelajari kitab Allah tersebut dengan sungguh-sungguh serta mengajarkannya terutama kepada anak usia dini yang sedang berada pada masa *golden age*. Bahasa yang digunakan dalam Al-Qur'an adalah bahasa Arab yang pasti asing didengar oleh anak, dikatakan asing karena memang bukan bahasa yang biasa kita gunakan sehari-hari dalam berkomunikasi. Perlu adanya pengenalan sejak anak usia dini supaya anak mengenal Al-Qur'an sebagai kitab suci umat Islam. Pengenalan secara dini tersebut akan membantu anak lebih cepat dalam mengenal serta mengingnati bahasa dalam Al-Qur'an. Terlepas dari semua itu, Soetjningsih, C.H (2012) mengungkapkan bahwa perkembangan bahasa berjalan seiring dengan perkembangan kognitif manusia. Ketika mempelajari bahasa sangatlah penting untuk memahami sistem aturan yang ada, seperti morfologi, sintaksis, semantik, fonologi, leksikal, dan pragmatik. Hal ini dimulai dari penguasaan sistem suara/bunyi (fonologi), selanjutnya penguasaan kata-kata (morfologis), penguasaan tata bahasa (sintaksis), penguasaan dan perluasan kekayaan kata mengenai pengetahuan arti kata (leksikal), penguasaan arti bahasa (semantis), terakhir mengenai penguasaan aturan-aturan

berbicara (pragmatik). Melalui pemahaman tersebut manusia dapat mengetahui perubahan yang terjadi pada setiap tahap usia tertentu. Piaget dalam (Soejningsih, C.H., 2012) menyatakan bahwa perkembangan kognitif manusia mengarah pada perkembangan bahasa dan perkembangan bahasa manusia tergantung pada perkembangan kognitif. Pada usia 4-5 tahun kemampuan kognitif dan bahasa anak sedang berkembang dengan pesat. Selain itu anak juga senang bermain, maka metode yang tepat untuk digunakan kepada anak adalah bermain sambil belajar, sehingga anak mampu menggunakan imajinasinya dan kemampuan bermainnya untuk mengetahui apa yang perlu mereka mengerti.

Bagi anak usia dini sebagai generasi emas (*golden age*) yang memiliki kecerdasan intelektual, mengenal huruf hijaiyyah merupakan tahap pertama yang bisa dikenalkan kepada anak. Sebelum anak membaca Al-Qur'an dengan lancar, terlebih dahulu anak dikenalkan dengan bentuk dan bunyi huruf hijaiyyah. Huruf hijaiyyah dikenalkan supaya anak tidak asing dengan huruf arab. Menurut Rachman, M.F (2010), mengenal huruf hijaiyyah merupakan suatu keutamaan yang mengandung banyak rahmat dari Allah SWT. Pertama, ketika umat Islam membaca satu persatu huruf hijaiyyah Allah akan memberikan imbalan pahala sepuluh kali lipat dari setiap hurufnya. Kedua, hakikatnya setiap huruf dalam Al-Qur'an memiliki rahasia dan makna yang istimewa meliputi aqidah, fiqhiyah, muamalah, moral, tasawuf, dan sebagainya. Ketiga, masing-masing huruf hijaiyyah tersebut menjadi sarana pembentukan akhlak (*character building*). Jadi, melalui Al-Qur'an generasi anak Indonesia akan baik dalam hal moral dan normanya.

Menurut Permendiknas 137 tahun 2014 (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014) tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang berisi tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak mulai dari usia 0-6 tahun. Perkembangan, bahasa khususnya pada bidang keaksaraan anak usia 4-5 tahun yaitu mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna, dan meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Hal tersebut menjadi dasar utama untuk memperkenalkan huruf hijaiyyah pada proses belajar membaca anak usia 4-5 tahun.

Proses belajar membaca Al-Qur'an dapat diterapkan melalui lembaga pendidikan dengan metode yang disesuaikan dengan tujuan lembaga

tersebut. Metode yang bisa diterapkan bermacam-macam yaitu Iqra', Qiraati, Yanbu'a, dan lain sebagainya. Lembaga TK Islam Al Madina sebagai objek penelitian menggunakan metode Yanbu'a. Pada lembaga tersebut metode dilakukan dengan menggunakan buku panduan yang dimulai dari tingkat sederhana hingga tingkat yang sempurna. Pada metode Yanbu'a dimulai dari Jilid Pemula yang berisi pengenalan huruf hijaiyah dengan harokat fathah (huruf berbunyi a). Pada jilid pemula anak dikenalkan dengan teknik membaca satu harokat tanpa dipanjangkan. Biasanya guru dikelas membimbing siswa dengan memberikan ketukan agar lebih mempermudah anak dalam membaca. Metode tersebut dapat mempermudah anak mengingat dan mengenal huruf yang dipelajari. Setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Namun, pada dasarnya metode tersebut merupakan langkah dasar mengenal Al-Qur'an bagi pemula. Melalui metode Yanbu'a yang diajarkan, anak akan belajar membaca huruf arab secara bertahap hingga mencapai tahap lancar.

Pada kegiatan pra penelitian di lapangan dengan meninjau tujuan lembaga pendidikan, peneliti mengamati adanya beberapa kendala dalam mencapai tujuan tersebut. TK Islam Al Madina tahun pelajaran 2017/2018 memiliki kurikulum untuk membaca huruf arab. Pada Semester 1 Kelompok A belajar menggunakan kitab Yanbu'a Jilid Pemula dan semester 2 menggunakan Yanbu'a Jilid 1. Namun, hasil pengamatan pra penelitian kemampuan membaca huruf hijaiyah pada peserta didik belum maksimal, dibuktikan ketika membaca secara acak, anak usia 4-5 tahun masih mengalami kesulitan serta belum hafal secara keseluruhan. Hasil muroja'ah akhir semester 2 pada kelompok A tahun pelajaran 2018/2019 pada ketiga kelas 65% dari jumlah siswa 78 belum mencapai kelulusan jilid satu, bahkan naik pada kelompok B ada sebagian anak-anak yang masih melanjutkan membaca pada jilid pemula. Hal ini menjadi alasan peneliti untuk mencari solusi kendala yang menghambat ketercapaian tujuan tersebut bagi anak kelompok A dan bagi lembaga pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan metode Yanbu'a belum mampu melibatkan motivasi aktif bagi anak dalam belajar. Peneliti mempunyai gagasan untuk menerapkan permainan engklek Al-Basha'ir dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Al Madina Kota Semarang.

Alasan peneliti memilih permainan engklek dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah yaitu pertama, engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang perlu dilestarikan. Kedua, sebagian besar siswa pada lembaga tersebut lebih tertarik dengan kegiatan fisik motorik kasar. Ketiga, ketertarikan peneliti untuk menciptakan Engklek Al Basha'ir sebagai suatu hal yang berbeda dengan engklek pada umumnya. Peneliti mengambil nama Al Basha'ir dari nama lain Al Qur'an yang berarti pedoman. Pembeda permainan ini yaitu memasukkan unsur pengenalan huruf hijaiyyah guna menambah minat, motivasi, serta hasil belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan engklek Al-basha'ir diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak, khususnya mengenal huruf hijaiyah. Permainan sebagai metode yang dapat menciptakan suasana menyenangkan, kompetitif, sehingga peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dalam mengenal huruf hijaiyah. Permainan engklek Al-Basha'ir merupakan modifikasi permainan tradisional yang kemudian digunakan untuk memperkenalkan huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun, hal ini guna membantu sedini mungkin anak untuk menjadikan Al Qur'an sebagai pedoman. Allah berfirman, Al-Qur'an ini adalah pedoman bagi umat manusia, petunjuk dan rahmat bagi kaum yang meyakini (QS. Al-Jaatsiyah [45]: 20). Hal itu berarti kitab Al-Qur'an menjadi undang-undang yang dapat mengantarkan manusia menuju ridho Allah SWT dan mendapatkan surga-Nya. Seperti halnya Husein Al-Athabatha'i yang menjelaskan bahwa Al-Qur'an berperan untuk menentukan jalan hidup manusia. Al-Qur'an mengajarkan kepada manusia untuk memiliki jalan tujuan dan target yang hendak dicapai dalam hidup. Al-Qur'an mengarahkan manusia mengikuti hukum dan tata cara tertentu serta mengharuskan manusia untuk mempelajari hal tersebut. Dengan ungkapan lain, Al-Qur'an telah memberikan informasi kepada manusia tentang aturan main (*rule of the game*) untuk memperoleh keberuntungan (*al-falah*) yang dapat mengarahkan jiwa dan fikiran manusia menemukan ketentraman.

Sementara menurut Rasyid Ridha, Al-Qur'an diturunkan ke bumi untuk menjelaskan esensi agama yang meliputi: Pertama, keimanan kepada Allah dan hari kemudian serta amalannya. Kedua, meliputi kenabian, kerasulan, tugas, dan fungsi mereka. Ketiga, agama Islam sebagai agama fitrah yang selaras dengan iptek dan hati manusia.

Keempat, membina dan memperbaiki umat manusia dalam hal kemanusiaan, agama, undang-undang, persaudaraan, hukum, dan bahasa. Kelima, menerangkan keistimewaan Islam berkaitan pembebanan kewajiban baik secara jasmani dan rohani, maupun material dan spiritual yang akan membawa kebahagiaan akhirat. Keenam, menerangkan prinsip politik dan bernegara. Ketujuh, mengatur hak-hak wanita. Kedelapan, menjelaskan petunjuk tentang kemerdekaan hak. Menurut Al-Faruqi institusi Al-Qur'an meliputi semua aktivitas manusia mulai dari agama dan etika, politik dan ekonomi, budaya dan pendidikan, hukum dan tata negara, dan lain sebagainya. Maka dari itu Al-Qur'an wajib dipelajari bagi seluruh umat Islam karena merupakan dasar bagi kehidupan manusia.

Permainan engklek akan mempermudah anak untuk mengingat huruf hijaiyyah yang sedang dipelajari, sebagai pondasi, dan memberikan motivasi awal bagi anak untuk menjadikan Al-Qur'an pedoman hidup umat manusia. Permainan engklek Al-Basha'ir diterapkan dengan latar belakang ketertarikan peserta didik TK Islam Al Madina Semarang terhadap permainan yang melibatkan motorik kasar, sehingga peneliti menganggap hal ini mampu memotivasi anak untuk belajar membaca huruf arab awal (huruf hijaiyyah) dengan lebih cepat.

Permainan engklek Al-basha'ir selain digunakan untuk memotivasi anak dalam membaca huruf arab, juga digunakan sebagai upaya pengenalan permainan tradisional bagi Anak Usia Dini. Pada masa sekarang mayoritas anak-anak jarang mengenal permainan tersebut. Permainan engklek dapat memanfaatkan beberapa bahan yang ada disekitar kita dengan modifikasi sesuai materi yang akan disampaikan. Pengenalan huruf arab dengan permainan engklek akan membuat anak memahami tipe huruf yang dikenalkan. Keberadaan warna, bentuk, dan bahan media dapat memudahkan anak untuk mengingat. Permainan engklek Al-Basha'ir merupakan salah satu aktivitas yang akan mempermudah anak dalam mempelajari dan menganal huruf hijaiyyah.

Permainan engklek Al-Basha'ir dapat meningkatkan aspek motorik, kognitif, bahasa, NAM, sosial-emosional, dan seni. Hal ini dibuktikan dengan adanya proses kegiatan bermain yang diterapkan. Pertama anak diberikan kesempatan untuk melempar *gacuk* ke kotak pertama (angka 1), lalu anak melompat dari kotak satu sampai delapan, lalu berbalik arah dari kotak delapan ke kotak satu kecuali kotak yang terdapat

gacuk. Ketika anak sudah mampu menyelesaikan putaran permainan, maka anak boleh mengambil satu kartu hijaiyyah untuk dibuka serta disebutkan nama hurufnya. Anak yang mampu menyebutkan nama huruf hijaiyyah pada kartu berhak memiliki kartu tersebut. Jika anak belum mampu menyebutkan, kartu tersebut akan dikembalikan ke kotak permainan. Permainan tersebut diulang hingga semua anak mencoba dan semua kartu selesai dipelajari bersama. Satu kali perlakuan anak diajak untuk mengenal 10 kartu, begitupun selanjutnya hingga semua kartu dikenal oleh anak. Anak yang paling banyak mengumpulkan kartu hijaiyyah, maka dialah pemenangnya. Kemampuan mengenal huruf hijaiyyah dapat dilihat oleh pendidik melalui jumlah kartu yang dimiliki anak. Proses permainan ini dapat menjadikan motivasi bagi anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan permainan engklek guna menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyyah. Saat ini peneliti mengangkat sebuah judul penelitian berupa "Efektivitas permainan engklek Al-Basha'ir dalam meningkatkan kemampuan awal mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Al Madina, Kota Semarang.

METODE

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen, umumnya menggambarkan hubungan sebab akibat melalui pemanipulasian variabel independen dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi tadi. Efek dari manipulasi tersebut disebut variabel dependen. Menurut Sugiyono (2014:107), metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian eksperimen memiliki tiga jenis. Pada penelitian ini menggunakan *pre-experimental design*. Desain yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain yang terdiri atas satu kelompok diberikan tes terlebih dahulu kemudian diberikan treatment atau perlakuan, diakhir juga diberikan tes yang selanjutnya akan dibandingkan hasil capaian sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2014: 113).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tempat pelaksanaan penelitian ini di TK Islam

Al Madina Semarang beralamat di Jl. Menoreh Utara IX/ 57 Sampangan Kecamatan Gajah Mungkur Semarang. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 1 bulan (4 minggu) dengan jumlah perlakuan sebanyak 12 kali *treatment*. Pengumpulan data dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan tes setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Responden yang digunakan adalah 30 anak pada kelompok A. Pada proses pelaksanaan melibatkan observer yaitu dua orang guru kelas serta peneliti sendiri. Data yang diperoleh setelah kegiatan *pretest* yaitu, responden yang berada pada kriteria rendah dalam tingkat kemampuan klasifikasi terdapat 5 responden sebesar 18%, 25 responden pada kriteria sedang sebesar 82%, dan responden pada kriteria tinggi sebesar 0%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan klasifikasi anak kelompok A termasuk kategori sedang dengan indeks persentase sebesar 27%. Setelah itu dilakukan uji normalitas data. Nilai α yang digunakan adalah 0,05. Pada hasil di atas diperoleh taraf signifikan dan untuk *pretest* adalah 0,191. Karena $\text{sig} > \alpha$ maka H_0 diterima. Dengan demikian data berdistribusi normal. Kegiatan akhir dari penelitian ini adalah *posttest* dimana peneliti menggunakan metode yang sama dengan kegiatan *pretest* diawal penelitian, untuk mengetahui tingkat kemampuan mengenal huruf hijayyah anak kelompok A. Setelah diberikan perlakuan sebanyak 12 kali hasilnya menunjukkan 1 responden dengan kriteria rendah sebesar 5%, 18 responden dengan kriteria sedang pada tingkat kemampuan klasifikasi sebesar 55% dan 11 responden dengan kriteria tinggi sebesar 44%. Jadi secara umum dapat disimpulkan tingkat kemampuan mengenal huruf hijayyah anak kelompok A sesudah diberikan media Engklek Al Basha'ir meningkat dengan munculnya ketgori responden dengan kemampuan tinggi dengan indeks persentase 40%.

Hasil diatas membuktikan bahwa media Engklek Al Basha'ir efektif meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijayyah. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media Engklek Al Basha'ir kemampuan mengenal huruf hijayyah anak kelompok A meningkat. Hasil rata-rata skor semula sebelum diberikan perlakuan 128,17 setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 156,00, sehingga terjadi peningkatan rata-rata skor sebanyak 27,83. Dapat disimpulkan anak kelompok A mengalami peningkatan kemampuan mengenal huruf

hijayyah karena terdapat perbedaan yang signifikan antara skor hasil *pretest* dan skor hasil *posttest*. Pada penelitian ini perlakuan yang diberikan peneliti adalah penggunaan media Engklek Al Basha'ir dalam kegiatan pembelajaran. Proses pengenalan media dalam mengenalkan konsep huruf hijaiyyah berdasarkan simbol, coretan atau cara menulis, cara mengucapkan, dan warna suara. Pertama, anak mengambil *gacuk* untuk dilemparkan sesuai dengan urutan angka terdekat pada media Engklek Al Basha'ir yaitu adalah angka 1. Kedua, anak melakukan engklek dengan cara mengangkat satu kakidan melompat dari kotak 2,3,4,5,6,7, dan 8. Ketiga, anak mengambil satu kartu pada tahap satu, misal huruf alif. Pada tahap ini anak mempunyai tugas untuk mengucapkan lalu menempelkan pada papan huruf. Ke empat, anak kembali engklek dari kotak 8,7,6,5,4,3, dan 2. Kelima, anak lalu mengambil *gacuk* pada kotak 1 dan mengembalikannya pada tempat semula sebagai tanda anak sudah menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Permainan Engklek Al Basha'ir dilakukan secara berulang hingga semua huruf hijaiyyah mampu dikenal oleh anak. Untuk setiap tahapannya memiliki pengenalan yang berbeda. Tahap pertama anak mengenal huruf hijiyyah dari Alif hingga Ya'. Tahap kedua anak mengenal huruf hijaiyyah dan cara menulisnya sesuai pola. Tahap ketiga anak mengenal warna suara (fathah, kasrah, dhommah) jika bertemu dengan masing-masing huruf hijaiyyah. Tahap keempat anak mengenal bentuk sambung dan posisi huruf, serta masing-masing huruf hijaiyyah jika bertemu warna suara (fathah, kasrah, dhommah).

Media Engklek Al Basha'ir yang terdiri dari beberapa bagian. Mulai dari unsur bentuk huruf, nama huruf, vokal huruf, cara mengucapkan, serta pola huruf. Kegiatan belajar anak dilakukan dengan bermain, seperti halnya pengembangan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah dilakukan dalam bentuk permainan yang menarik usia 4-5 tahun kegiatan bermain yang lebih disukai adalah permainan yang dimainkan secara bersama-sama (Fiikriyati, 2013:102).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standart Tingkat Kemampuan Perkembangan Anak usia 4-5 tahun, dipaparkan dalam sebuah indikator pencapaian perkembangan bahasa salah satunya adalah keaksaraan. Kegiatan keaksaraandiantaranya yaitu anak mampu mengenal simbol, mengenal suara atau lalaf, membuat coretan, serta mampu

mengucapkan. Kegiatan pembelajaran yang menjadi indikator standar tingkat pencapaian perkembangan anak diantaranya melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal masing-masing huruf hijaiyyah walaupun dengan sistim acak atau tidak urut (misal: wa-ha-na, a-bi-tu, dll). Selain itu juga melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal berdasarkan sistim huruf hijaiyyah melalui kegiatan mengenal tiga warna suara. Dalam penelitian ini media Engklek Al Basha'ir yang digunakan memuat berbagai unsur membaca vokal a, i, u, serta membaca huruf sambung yang selanjutnya dimainkan anak guna mengembangkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah.

Setelah diberikan perlakuan berdasarkan pada perhitungan statistik, hasil yang diperoleh yaitu data hasil uji *T-test* melalui uji perbedaan *Paired Sample t-Test* pada program SPSS. Hasil uji *t-Test* didapat nilai $-t_{tabel} > t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $(-2.045 > -16.640 \text{ atau } 16.640 > 2.045)$, dengan nilai signifikan (2 tailed) sebesar $0 = 0.000$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil uji data *pretest* dan *posttest* dari penggunaan media Engklek Al Basha'ir terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyyah anak kelompok A. Uji hipotesis

diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, kesimpulannya setelah diberikan perlakuan menggunakan media Engklek Al Basha'ir kemampuan mengenal huruf hijaiyyah anak kelompok A meningkat. Hasil rata-rata skor semula sebelum diberikan perlakuan 128,17, setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 156,00, sehingga terjadi peningkatan rata-rata skor sebanyak 27,83. Dapat disimpulkan anak kelompok A mengalami peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah karena terdapat perbedaan yang signifikan antara skor hasil *pretest* dan skor hasil *posttest*.

Pada proses pelaksanaan penelitian di TK Islam Al Madina mengalami beberapa hambatan dalam proses pemberian perlakuan. Peneliti memerlukan penyampaian sederhana yang mudah dipahami oleh anak. Hal-hal yang menjadi hambatan dalam proses penelitian efektivitas penggunaan media Engklek Al Basha'ir terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyyah anak kelompok A adalah ketika proses penelitian peneliti kesulitan dalam mengkondisikan kelas, karena mayoritas anak sangat antusias dan menginginkan urutan pertama dalam permainan. Sehingga peneliti perlu didampingi guru kelas untuk membantu jalannya proses perlakuan dan penelitian media Engklek Al Basha'ir tersebut.



Gambar 1. Kegiatan *Posttest*

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan terkait dengan penelitian, yaitu; (1) Adanya pengaruh penggunaan Engklek Al Basha'ir terhadap kemampuan awal mengenal huruf hijaiyyah. Hal tersebut ditunjukkan dengan Media permainan Engklek Al-Basha'ir dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf

hijaiyyah anak kelompok A usia 4-5 tahun, ditunjukkan dengan perbedaan yang signifikan hasil *pretest* dan *posttest* anak, yaitu 128,17 dan 156,00, (2) Peningkatan kemampuan awal mengenal huruf Hijaiyyah Anak Usia 4-5 tahun menggunakan media Engklek Al Bashair ditunjukkan dengan data hasil penelitian. Rata-rata skor anak mengalami kenaikan sebanyak 27,83. Skor sebelum pemberian perlakuan adalah

128, 17 yaitu anak belum mengenal huruf hijaiyyah baik secara urut maupun acak. Setelah pemberian perlakuan meningkat menjadi 156,00, anak mampu mengenal huruf hijaiyyah, membedakan huruf yang hampir sama, mampu mengenal huruf secara acak, lancar menulis, serta mengenal huruf sambung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, Guru di TK Islam Al Madina yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, serta kepada dosen pembimbing yang telah memfasilitasi dan mendampingi proses penelitian ini hingga berjalan lancar. Terimakasih peneliti sampaikan kepada Universitas Negeri Semarang sebagai lembaga pendidikan yang telah memfasilitasi sarana dan prasarana berlangsungnya penelitian ini hingga tuntas.

REFERENSI

Adiarti, W. (2012). *Buku Ajar Perkembangan AUD 2*. Semarang:PG PAUD Unnes.
Elizabeth, B.H. (2002). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta:Erlangga.
Hariwijaya dan Triton. (2011). *Pedoman Penulisan Ilmiah Skripsi dan Tesis*. Jakarta Selatan:PT Suka Buku.
Hasan, Maimunah (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:DIVAPress.
Hasnida (2015). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta Timur:PT.Luxima Metro Media
Iklor, A. (2013). *Pertumbuhan dan*

Perkembangan. Jurnal Pertumbuhan dan Perkembangan. Vol 7. Nomor 1. Jakarta:Dikti.
Indivara, Nadia. (2009). *The Mom's Secret*. Yogyakarta:Pustaka Anggrek.
Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2015). <http://id.wikipedia.org/wiki/dyslexia>. Diunduh 07 Juni 2015, Pukul 23.00.
Novaria, A.I dan Triton, P.B. 2011. *Cara Pintar Mendampingi Anak*. Jakarta Selatan:PT Suka Buku.
Permendiknas 137 tahun 2014 tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang berisi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak mulai dari usia 0-6 tahun
Rachman, M.F. (2010). *Rahasia dan Makna Huruf Hijaiyyah*. Yogyakarta:Citra Risalah
Rifa'I, A. Anni, C.A. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang:Pusat Pengembangan MKU/MKDK Unnes 2012.
Soetjningsih. 2012. *Perkembangan Anak dan Permasalahannya dalam Buku Ajar I Ilmu Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta :Sagungseto .Pp 86-90.
Sumabrata, L.A.Q, Saksono, L, dan Anharudin (1991). *Fenomenologi Al-Qur'an*. Jakarta:Grafikatama Jaya
Santrock, J.W. edisi 2. *Psikologi Pendidikan*. Dallas:University of Texas.
Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.