

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani maupun rohani peserta didik. Nurinsana dkk (2024), mengatakan pendidikan merupakan upaya yang dirancang dan dikelola secara berkelanjutan sepanjang hayat untuk membimbing peserta didik agar menjadi individu dewasa, sempurna, dan berbudaya. Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat.

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan potensi, kemampuan, dan pribadi kearah yang lebih menguntungkan bagi dirinya sendiri dan lingkungannya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi dasar pendidikan dimana anak dipersiapkan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini tercantum pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 Ayat 1 yang mengatur bahwa, pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Dalam tahap ini, anak-anak berada dalam fase pertumbuhan yang sangat peka, di mana berbagai aspek perkembangan perlu dibentuk secara seimbang. Pendidikan anak usia dini (PAUD) tidak hanya berfokus pada pengenalan pengetahuan dasar, tetapi juga pada pembentukan karakter yang akan mempengaruhi perkembangan anak di masa mendatang. Pada anak usia dini, pengenalan huruf, angka, dan simbol menjadi salah satu aspek utama tujuan pendidikan yang diajarkan di berbagai lembaga. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar menjadi sangat penting.

Menurut Junaidi (2019), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa, sehingga proses belajar dapat berlangsung. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan kondisi belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Media pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mempermudah siswa memahami materi. Sebelum media digunakan, proses pembelajaran cenderung monoton, kurang menarik, dan hanya mengandalkan metode ceramah. Akibatnya, siswa kurang termotivasi dan kesulitan memahami materi. Namun setelah media pembelajaran diterapkan, siswa menjadi lebih antusias, mudah memahami materi, dan hasil belajar meningkat secara signifikan. Hal ini didukung oleh Sadiman dkk (2009), yang menyatakan bahwa penggunaan media kreatif dapat mengubah pembelajaran menjadi proses yang menyenangkan dan bermakna.

Dalam konteks pendidikan Islam, pengenalan huruf hijaiyah menjadi prioritas, terutama di *Raudhatul Athfal* (RA) yang memiliki visi untuk mempersiapkan anak-anak mengenal dasar-dasar agama Islam, termasuk kemampuan membaca Al-Qur'an. Dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam membaca huruf hijaiyah bertujuan agar anak dapat membaca Al-Qur'an dengan baik, benar, lancar, dan tanpa kesulitan (Damanhuri & Yacub, 2022). Pentingnya pengenalan huruf hijaiyah dalam pendidikan Islam memiliki landasan yang kuat dalam Al-Qur'an. Sebagaimana disebutkan dalam Surah Al-Baqarah ayat 121:

وَالَّذِينَ

كَفَرُوا

لَئِن آتَيْنَاهُمُ الْكِتَابَ يَلْفُتُوهُ حَقَّ نَبْوَتِهِ أُولَئِكَ يُؤْمِنُونَ بِهِ وَمَنْ يَكْفُرْ بِهِ فَأُولَئِكَ هُمُ الْخَاسِرُونَ

Artinya :

"Orang-orang yang telah Kami beri Kitab, mereka membacanya dengan bacaan yang sebenarnya, mereka itulah yang beriman kepadanya. Dan barang siapa yang ingkar kepadanya, mereka itulah orang-orang yang rugi."

Ayat ini menegaskan bahwa membaca Al-Qur'an dengan benar adalah bagian dari iman dan tuntunan dalam menjalani kehidupan. Untuk mencapai kemampuan membaca yang sesuai dengan tuntunan tersebut, pengenalan huruf hijaiyah sejak dini menjadi langkah awal yang sangat penting.

Pengenalan huruf hijaiyah ini juga berperan dalam perkembangan bahasa anak, karena anak diperkenalkan pada tahap awal keaksaraan. Selain itu, proses pengenalan huruf hijaiyah juga berperan signifikan dalam perkembangan bahasa anak secara komprehensif. Anak-anak tidak hanya belajar mengenal bentuk visual huruf, tetapi juga melafalkan bunyi-bunyi huruf dengan benar. Proses ini melatih kemampuan *auditory*, *articulatory*, dan memori anak. Dengan demikian, pengenalan huruf hijaiyah menjadi fondasi yang kuat untuk pengembangan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Arab. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh RA, termasuk RA Nurul Amal, adalah bagaimana anak mampu mengenal huruf hijaiyah dengan cara yang efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan awal di RA Nurul Amal, 16 anak pada kelompok A (4-5 tahun) diamati secara umum sebagian besar anak mengikuti pembelajaran dengan aktif dan sebagian kecil anak kurang aktif. Kemudian terdapat 6 anak yang sudah mampu mengenal huruf hijaiyah secara berurutan sementara 10 anak belum mampu mengenal huruf hijaiyah secara berurutan. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan anak dalam membedakan bentuk dan bunyi huruf hijaiyah. Guru hanya menggunakan buku, spidol, penghapus, dan papan tulis dalam pembelajaran, padahal seharusnya guru memanfaatkan lebih dari satu media agar proses pembelajaran lebih efektif. Selain itu, penyampaian materi yang monoton membuat banyak siswa merasa mengantuk, bosan, dan tidak memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Pada usia dini, anak-anak cenderung lebih menyukai metode belajar yang interaktif dan berbasis permainan. Media pembelajaran buku Iqro yang pengajarannya satu arah atau hanya menggunakan media cetak dinilai belum mampu menunjukkan pengaruh yang optimal terhadap minat dan motivasi anak dalam belajar huruf hijaiyah.

Dalam menghadapi tantangan ini, perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran huruf hijaiyah adalah media *roulette*. Media *roulette* adalah alat pembelajaran berbentuk roda putar yang digunakan untuk menampilkan materi secara acak (Arsyad, 2011). Dengan menggunakan media ini, anak-anak dapat mengenal huruf dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, media ini juga memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak dengan media pembelajaran, sehingga menunjukkan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti *roulette* dianggap sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang lebih suka bermain sambil belajar. Dalam konteks pembelajaran huruf hijaiyah, media *roulette* tidak hanya mampu menarik perhatian anak, tetapi juga dapat membantu anak mengingat bentuk dan bunyi huruf hijaiyah dengan lebih baik. Hal ini disebabkan oleh sifat permainan yang menantang dan memicu rasa ingin tahu anak, sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar. Media ini juga memungkinkan terjadinya pembelajaran berulang tanpa membuat anak merasa bosan, karena setiap kali roda diputar, akan muncul huruf yang berbeda.

Penulis memilih media *roulette* untuk digunakan pada Kelompok A di RA Nurul Amal dalam upaya mengetahui kemampuan siswa mengenal huruf hijaiyah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis mencari media yang tepat dan tertarik menggunakan roda putar dengan harapan dapat membantu anak memahami materi, khususnya dalam mengenal dan membedakan huruf hijaiyah dengan lebih baik. Melalui media ini, peserta didik diharapkan tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf hijaiyah. Media roda putar ini juga dirancang agar bisa dimainkan oleh anak, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan kegembiraan dalam belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Media *Roulette* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia dini sebelum diterapkan media *roulette* pada kelompok A di RA Nurul Amal?
2. Bagaimana kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia dini sesudah diterapkan media *roulette* pada kelompok A di RA Nurul Amal?
3. Bagaimana pengaruh media *roulette* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini pada kelompok A di RA Nurul Amal?

## **C. Tujuan Penelitian**

Mengacu dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia dini sebelum diterapkan media *roulette* pada kelompok A di RA Nurul Amal
2. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia dini setelah diterapkan media *roulette* pada kelompok A di RA Nurul Amal
3. Pengaruh media *roulette* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini pada kelompok A di RA Nurul Amal.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya literatur terkait penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengenalkan huruf hijaiyah. Penggunaan media *roulette*, sebagai alat pembelajaran yang interaktif, diharapkan dapat menjadi rujukan dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

## 2. Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoretis, kegiatan penelitian ini juga memberikan manfaat bagi beberapa kalangan. Diantaranya berikut ini:

### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk mengadopsi media interaktif seperti *Roulette* dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah menjadi lebih baik, terutama dalam pengenalan huruf hijaiyah.

### b. Bagi Guru

Penggunaan media *Roulette* membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efisien dan efektif, terutama karena media ini lebih interaktif dan menarik perhatian anak-anak dibandingkan media pembelajaran sebelumnya yaitu buku Iqro.

### c. Bagi Peserta Didik

Penggunaan media *Roulette* sebagai alat pembelajaran interaktif dapat menarik minat anak-anak untuk belajar huruf hijaiyah dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga memberikan pengaruh terhadap motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam kegiatan belajar menggunakan media berbasis permainan, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif seperti mengenali huruf serta meningkatkan keterampilan motorik halus saat berinteraksi dengan media tersebut.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengembangkan dan memperdalam kajian tentang pengaruh media interaktif dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam pengenalan huruf hijaiyah. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan atau dasar bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan berbasis teknologi dalam pendidikan anak usia dini.

## E. Kerangka Berpikir

Teori yang mendasari penelitian ini adalah teori pembelajaran berbasis media interaktif yang berkaitan dengan pendekatan inovasi dalam pendidikan anak usia dini. Adapun pembahasan teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini mencakup teori penggunaan media *roulette* sebagai alat bantu pembelajaran dan teori perkembangan literasi dasar anak usia dini, khususnya dalam mengenal huruf hijaiyah.

Media *roulette* merupakan alat bantu pembelajaran yang berbentuk roda putar dengan fungsi utama menampilkan materi secara acak. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan inovatif, sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain. Berdasarkan teori Dale (1969) dalam *Cone of Experience*, pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung lebih efektif dibandingkan dengan metode pasif. Media *roulette* memungkinkan anak untuk berpartisipasi aktif, berinteraksi langsung, dan menerima umpan balik secara instan melalui tampilan huruf yang muncul saat roda diputar.

Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran yang efektif harus dapat menarik perhatian siswa, memotivasi anak untuk belajar, dan membantu proses pemahaman materi. Media *roulette* memenuhi kriteria ini dengan memanfaatkan unsur kejutan dan keterlibatan aktif, yang tidak hanya membuat anak tertarik tetapi juga mempermudah anak mengingat informasi yang dipelajari. Dengan demikian, media *roulette* menjadi alternatif yang inovatif untuk pembelajaran huruf hijaiyah.

Kemampuan mengenal huruf hijaiyah merupakan keterampilan dasar yang penting bagi anak usia dini untuk mempersiapkan anak membaca dan memahami Al-Qur'an. Susanto (2012), menjelaskan bahwa masa usia dini adalah periode emas perkembangan otak anak, sehingga pembelajaran pada tahap ini harus dirancang secara optimal untuk mendukung perkembangan literasi awal, termasuk mengenal simbol huruf hijaiyah.

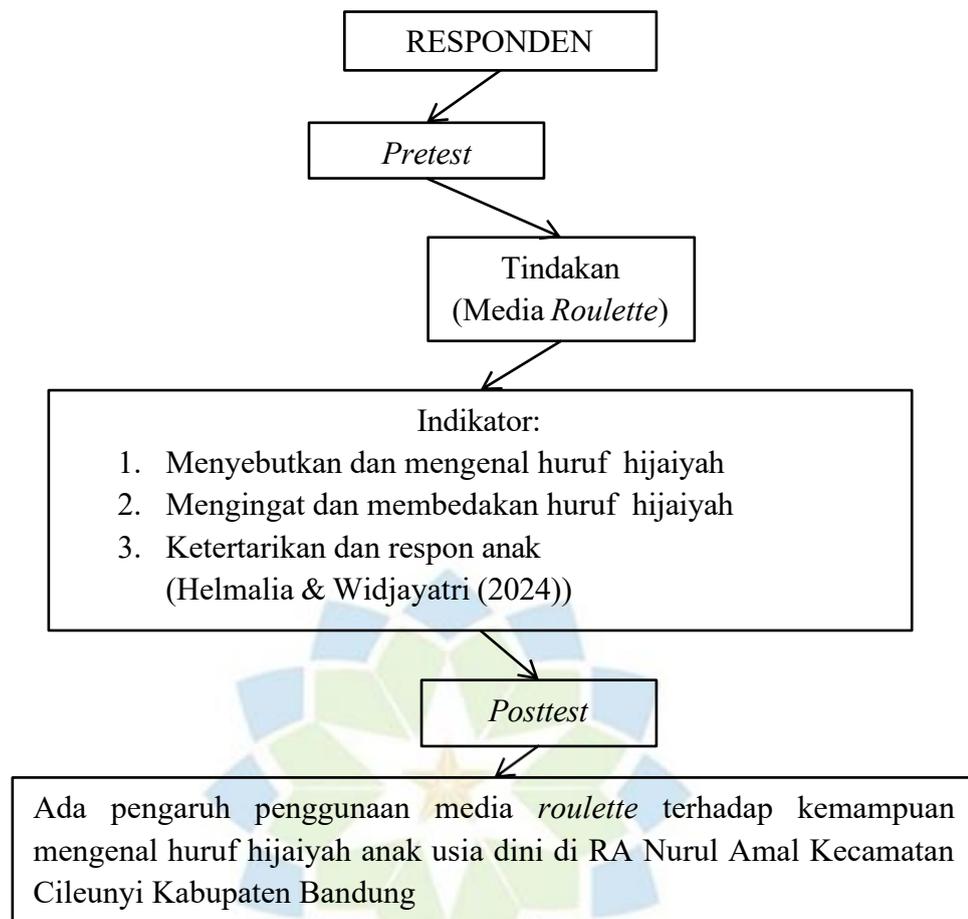
Damanhuri & Yacub (2022), menjelaskan bahwa huruf hijaiyah adalah landasan bagi kemampuan membaca Al-Qur'an. Mengetahui huruf ini meliputi pengenalan bentuk, bunyi, dan hubungan antara simbol dan suara. Anak dapat

melihat huruf hijaiyah dari ا sampai ي yang muncul saat roda diputar, mengidentifikasinya, dan melafalkan bunyinya. Kemudian dengan media interaktif seperti *roulette* menjadikan anak lebih antusias dalam pembelajaran. Aktivitas ini tidak hanya mempengaruhi daya ingat anak terhadap bentuk dan bunyi huruf, tetapi juga memotivasi anak untuk terus belajar.

Anak yang mampu mengenal huruf hijaiyah dengan baik akan lebih siap untuk melanjutkan ke tahap membaca, sehingga pendidikan agama pada jenjang berikutnya dapat tercapai dengan lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan media yang menarik, seperti *roulette*, sangat diperlukan untuk membantu anak memahami huruf hijaiyah dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Menurut Piaget, pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), anak belajar lebih efektif melalui permainan yang bersifat simbolis dan manipulatif (Masyuni et al. 2017). Media *roulette* memungkinkan anak mengasosiasikan simbol huruf hijaiyah dengan bunyi yang benar, sekaligus melibatkan unsur permainan sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Dalam penggunaan media ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding*, yaitu dukungan bertahap yang membantu anak memahami huruf hingga mereka mampu mengenalinya secara mandiri (Triyanti, 2018). Media *roulette* juga mendukung perkembangan afektif dan psikomotorik anak. Keterlibatan langsung dalam aktivitas memutar roda melatih koordinasi mata dan tangan, sementara unsur kompetisi atau tantangan yang dihadirkan meningkatkan motivasi intrinsik anak. Dengan suasana belajar yang penuh kegembiraan, anak akan lebih termotivasi untuk mengulang aktivitas pembelajaran, yang pada akhirnya memperkuat penguasaan huruf hijaiyah.

Media *roulette* dan pembelajaran huruf hijaiyah memiliki keterkaitan yang erat dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan menyenangkan. Media *roulette* mendukung karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung lebih suka bermain sambil belajar. Dengan demikian, media *roulette* tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga solusi inovatif untuk mengetahui apakah media ini berpengaruh terhadap kemampuan pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini. Untuk lebih jelasnya alur penelitian dapat dilihat pada skema berikut ini :



Gambar 1. 1  
Skema Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis Penelitian

Penulis telah merumuskan hipotesis berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya. Hipotesis itu sendiri dapat dipahami sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan yang diajukan, yang belum tentu benar dan memerlukan pengujian lebih lanjut untuk membuktikan kebenarannya. Dengan demikian, hipotesis berfungsi sebagai landasan dalam penelitian untuk menjelajahi hubungan atau pengaruh yang ingin diteliti, serta untuk memvalidasi asumsi yang ada melalui metode yang sistematis dan objektif.

Dalam mengetahui bagaimana pengaruh variabel media *Roulette* pada variabel mengenal huruf hijaiyah, kemudian pengujian hipotesis dilakukan berdasarkan rumusan hipotesis berikut ini:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media *roulette* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *roulette* terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak 4-5 tahun.

Selanjutnya, pembuktian hipotesis dilakukan dengan membandingkan harga  $t_{hitung}$  terhadap harga  $t_{tabel}$  dalam taraf signifikansi tertentu. Langkah pengujiannya berpedoman pada ketentuan apabila  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sedangkan apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , artinya  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima.

### G. Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih berkaitan dengan topik penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nomi Mahendra (2022) dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh, jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang berjudul “Penerapan Media *Smart Roulette* Dalam Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Teunom”.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yaitu kelompok B2 yang berjumlah 18 orang anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada *pretest* nilai rata-rata 2 dengan kriteria mulai berkembang (MB), dan pada *posttest* dengan nilai rata-rata 3 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya ada keberhasilan terhadap pengenalan huruf abjad menggunakan media *smart roulette* pada anak kelas B2 usia 5-6 tahun di RA Teunom.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu media *roulette*. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus pembahasan. Penelitian ini fokus pada pengenalan huruf hijaiyah, sementara penelitian Nomi Mahendra fokus pada huruf abjad.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sriwinar, dkk (2022) dari Universitas Almuslim, Bireuen, jurusan Ilmu Komputer dengan judul penelitian “Penggunaan Media Interaktif Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Media Macromedia Flash Pada Santri di Balai Pengajian Nurul Hidayah Al-Hanafiah Bireuen”.

Subjek penelitian ini adalah 25 santri Balai Pengajian (BP) Nurul Hidayah Al-Hanafiah. Obyek penelitiannya adalah kemampuan membaca huruf hijaiyah menggunakan media interaktif. Teknik pengumpulan data melalui observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Macromedia Flash mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah secara signifikan melalui pendekatan visual dan audio. Pada saat sebelum penelitian diadakan sosialisasi pengenalan huruf hijaiyah melalui media macromedia flash kemampuan membaca huruf hijaiyah dengan kriteria baik menunjukkan hasil 12,5% setelah dilaksanakan penelitian pengenalan huruf Hijaiyah dengan baik meningkat menjadi 68,75 % dari harapan kemampuan membaca adalah 100% baik.

Penelitian ini memiliki persamaan dalam fokus pembelajaran mengenal huruf hijaiyah, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan, yaitu Macromedia Flash, sementara penelitian ini menggunakan media *roulette*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fiani Nurafifah Ardin, dkk (2020) dari UPI Tasikmalaya, jurusan PG PAUD yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Hijaiyah dalam Menulis Pada Anak Usia Dini Di RA Ath-Thoha*”.

Penelitian ini dilakukan di RA Ath Thoha Kecamatan Cipedes, Kelurahan Panglayungan yang bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan menulis huruf hijaiyyah di kelas kontrol dan di kelas eksperimen pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan kartu huruf hijaiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Hasilnya

menunjukkan keefektifan media ini dalam meningkatkan pemahaman anak melalui metode pembelajaran berulang.

Penelitian ini memiliki persamaan dalam fokus pembelajaran mengenal huruf hijaiyah, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan, Fiani Nurafifah Ardin dkk menggunakan kartu huruf hijaiyah sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *roulette*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sakdiyah & Rocmah (2025) dari Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, jurusan PG PAUD yang berjudul “*Pengaruh Media Spinning Wheel Game terhadap Kemampuan Mengingat Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun*”.

Penelitian yang dilakukan oleh Sakdiyah & Rocmah (2025) bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media berbentuk roda putar interaktif dapat meningkatkan daya ingat anak terhadap huruf Hijaiyah. Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian adalah 11 siswa TK-A yang dipilih untuk mengikuti pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah menggunakan *spinning wheel game*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengingat huruf Hijaiyah, di mana rata-rata skor pre-test sebesar 39,36 meningkat menjadi 54,82 pada post-test. Analisis statistik menggunakan *paired t-test* menghasilkan nilai  $t$  sebesar 7,946 dengan signifikansi  $p < 0,000$ , yang berarti peningkatan tersebut tidak terjadi secara kebetulan. Penggunaan media *spinning wheel* mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif anak, serta menggabungkan unsur visual dan kinestetik sehingga memudahkan proses pengingatan huruf.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada penggunaan konsep media *roulette* yang bersifat interaktif untuk pengenalan huruf Hijaiyah. Perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan mengingat huruf, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada kemampuan membaca.