

ABSTRAK

Dini Hanifa Raihanillah (1222100014): *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini Melalui Game Edukasi Kabi Hijaiyah (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok A RA Al-Muhajir Kec. Panyileukan Kota Bandung)*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah dimana sebagian anak masih tertukar atau kesulitan dalam menyebutkan huruf hijaiyah serta menunjukkan minat belajar yang rendah, untuk itu penggunaan *game* edukasi Kabi Hijaiyah diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak Kelompok A RA Al-Muhajir Kota Bandung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak Kelompok A RA Al-Muhajir sebelum menggunakan *game* edukasi Kabi Hijaiyah; (2) penggunaan *game* edukasi Kabi Hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak Kelompok A RA Al-Muhajir pada setiap siklus; (3) kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak Kelompok A RA Al-Muhajir setelah menggunakan *game* edukasi Kabi Hijaiyah pada setiap siklus.

Game edukasi adalah permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran namun tetap menghadirkan unsur bermain dan kesenangan sehingga anak terdorong untuk terlibat dalam kegiatan belajar. *Game* edukasi Kabi Hijaiyah efektif meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah melalui tampilan yang interaktif dan variatif. Fitur *tracing*, tebak huruf, *puzzle*, dan *flashcard* memberikan pengalaman belajar yang menarik serta membantu anak mengenali bentuk, mengingat, dan membedakan huruf hijaiyah. Penggunaan fitur tersebut juga melibatkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti visual, motorik, auditori, dan kognitif.

Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kolaboratif. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan. Subjek penelitian ini adalah 13 anak di Kelompok A RA Al-Muhajir Kecamatan Panyileukan Kota Bandung. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan unjuk kerja. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak Kelompok A RA Al-Muhajir pada tahap awal memperoleh nilai rata-rata 44 dengan kategori gagal. Setelah diterapkan *game* edukasi Kabi Hijaiyah, terjadi peningkatan pada aktivitas guru dan anak. Aktivitas guru meningkat dari 77% dengan kategori baik pada siklus I menjadi 85% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Sementara itu, aktivitas anak meningkat dari 75% dengan kategori baik pada siklus I menjadi 93% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Peningkatan juga terlihat pada kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak, yaitu dari nilai rata-rata 70 dengan kategori baik pada siklus I menjadi 88 dengan kategori sangat baik pada siklus II. Dengan demikian, hipotesis tindakan diterima, yang menunjukkan bahwa penerapan *game* edukasi Kabi Hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia dini di Kelompok A RA Al-Muhajir Kecamatan Panyileukan Kota Bandung.