

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan fase awal kehidupan yang sangat krusial, ditandai dengan perkembangan dari berbagai aspek baik kognitif, sosial emosional, dan bahasa. Pada periode ini anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi kecenderungan untuk mengeksplorasi lingkungan serta kemampuan mengenal hal-hal baru yang menjadi dasar pembentukan karakter dan kepribadian. Masa usia dini sering disebut masa keemasan (*golden age*) karena segala bentuk stimulasi, pengalaman, dan pembelajaran yang diberikan akan memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan masa mendatang.

Pendidikan pada anak usia dini memiliki peran penting dalam membantu anak mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya secara optimal. Anak usia dini bukan hanya generasi penerus bangsa tetapi juga pusat perhatian dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai kehidupan sejak dini (Nurlina, 2024).

Pada tahap ini, penyelenggaraan pendidikan harus berpedoman pada karakteristik dan kebutuhan anak yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini perlu menitik beratkan pada perkembangan seluruh aspek yang meliputi pertumbuhan fisik, kecerdasan kognitif, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual, serta kemampuan berkomunikasi yang disesuaikan pada tahap perkembangan mereka. Dalam konteks pengembangan spiritual anak, pendidikan anak usia dini juga perlu menanamkan nilai-nilai spiritual dan keagamaan yang bermakna. Salah satu bentuknya adalah pengenalan huruf hijaiyah sebagai dasar kemampuan anak dalam membaca Al-Qur'an dan memahami ajaran Islam sejak usia dini (Yusuf et al., 2023).

Pengenalan huruf hijaiyah memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam membentuk dasar kemampuan membaca Al-Qur'an. Bagi seorang muslim kemampuan membaca huruf hijaiyah bukan sekedar keterampilan bahasa, tetapi juga merupakan bagian dari upaya

memahami ajaran Islam secara utuh. Huruf hijaiyah menjadi pintu gerbang utama bagi anak untuk mengenal dan mencintai Al-Qur'an sebagai pedoman hidup.

وَعَنْ عُثْمَانَ بْنِ عَفَّانَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ (خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ

الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ) رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ

Artinya: “Dari Utsman bin Affan radhiyallahu ‘anhu, beliau berkata, ‘Rasulullah SAW bersabda, “Yang terbaik di antara kalian ialah yang belajar Al-Qur’an dan mengajarkannya.” (HR. Al-Bukhari No: 5027).

Hadist ini menunjukkan bahwa belajar dan mengajarkan Al-Qur’an adalah amal terbaik di sisi Allah. Dalam konteks pendidikan anak usia dini mengenalkan huruf hijaiyah merupakan langkah awal dan fundamental dalam belajar Al-Qur’an tanpa mengenal huruf hijaiyah anak tidak dapat membaca, memahami atau mengamalkan isi Al-Qur’an. Maka mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak usia dini merupakan bagian dari upaya mulia dalam menanamkan kecintaan terhadap Al-Qur’an.

Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini juga berperan penting dalam membentuk dasar kemampuan literasi keagamaan. Anak yang terbiasa dengan huruf hijaiyah sejak kecil akan lebih mudah melanjutkan pada tahap membaca iqra’ dan Al-Qur’an di kemudian hari. Melalui proses pengenalan huruf hijaiyah sejak dini, anak tidak hanya belajar membedakan bentuk dan bunyi huruf, tetapi juga mulai menanamkan nilai-nilai spiritual dan kecintaan terhadap kitab suci Al-Qur’an (Imroatun, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung, masih ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Beberapa anak masih sering tertukar dalam menyebutkan huruf-huruf hijaiyah bahkan ada yang kesulitan dalam mengenal huruf hijaiyah dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Anak terlihat cepat bosan dan kurang antusias ketika diajak mengenal huruf hijaiyah. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat konvensional, yaitu dengan cara guru menyebutkan huruf hijaiyah dan anak menirukan tanpa adanya media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi

dalam proses pembelajaran agar anak lebih tertarik dan termotivasi untuk mengenal huruf hijaiyah dengan cara yang menyenangkan.

Pada masa sekarang ini, interaksi anak dengan lingkungan sekitar cenderung berkurang karena anak lebih tertarik menggunakan *gadget* untuk bermain *game* atau menonton video. Kebiasaan ini tentu dapat berdampak terhadap perkembangan karakter dan minat belajar anak, termasuk dalam pembelajaran keagamaan seperti pengenalan huruf hijaiyah. Penggunaan media digital memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, tergantung pada jenis konten serta pendampingan orang tua. Jika dimanfaatkan secara tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, aplikasi edukatif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif. Salah satu aplikasi interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran huruf hijaiyah adalah Kabi Hijaiyah. Dengan adanya *game* edukasi pengenalan huruf hijaiyah ini diharapkan dapat mempermudah anak dalam mempelajari huruf hijaiyah melalui media yang menyenangkan (Saputri et al., 2021).

Kabi Hijaiyah merupakan salah satu aplikasi pendidikan interaktif yang dirancang khusus untuk anak usia dini terutama rentang usia 3-5 tahun. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media pengenalan huruf hijaiyah seperti Alif, Ba, Ta, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kombinasi suara, gambar, dan animasi. Setiap huruf hijaiyah dilengkapi dengan *voice support* sehingga anak dapat mendengar cara mengucapkan yang benar sekaligus melihat bentuk huruf yang menarik.

Kabi Hijaiyah mengintegrasikan konsep belajar sambil bermain setelah anak mengenal huruf, aplikasi ini menyediakan berbagai permainan edukatif yang berfungsi sebagai evaluasi sekaligus hiburan. Permainan ini tidak hanya menguji pengetahuan anak, tetapi melatih konsentrasi, dan daya ingat anak. Dengan demikian aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk mendukung pembelajaran di lembaga RA.

Keunggulan lain dari Kabi Hijaiyah adalah tampilannya yang ramah anak. Materi disajikan dalam bentuk visual yang cerah, narasi suara yang jelas, serta animasi yang atraktif. Hal ini membuat anak lebih termotivasi untuk belajar,

karena mereka merasa seperti sedang bermain bukan materi saja (Bustomi & Damar, 2024).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk memahami bagaimana penggunaan *game* edukasi Kabi Hijaiyah dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah. *Game* ini tidak hanya menampilkan lagu atau hiburan semata, tetapi juga memberikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui pengenalan huruf-huruf hijaiyah. Dengan demikian, peneliti ingin mengetahui sejauh mana *game* edukasi Kabi Hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal dan melafalkan huruf hijaiyah dengan benar. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini Melalui *Game* Edukasi Kabi Hijaiyah” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok A RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung).**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak Kelompok A RA Al-Muhajir sebelum menggunakan *game* edukasi Kabi Hijaiyah?
2. Bagaimana penggunaan *game* edukasi Kabi Hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak Kelompok A RA Al-Muhajir pada setiap siklus?
3. Bagaimana kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok A RA Al-Muhajir setelah menggunakan *game* edukasi Kabi Hijaiyah pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini Adalah 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

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) upaya untuk memperbaiki pembelajaran yang diperoleh banyak sekali manfaat bagi anak, guru, dan sekolah.

1. Secara Umum

Secara umum peneliti akan mengkaji *game* edukasi Kabi Hijaiyah yang mana akan meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah bagi anak usia dini. Dengan demikian hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam:

- a. Memberikan tambahan referensi ilmiah mengenai penerapan *game* edukasi Kabi Hijaiyah sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini.
- b. Memperkuat teori belajar visual-auditori yang menekankan pentingnya media audio-visual dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak terhadap konsep huruf.
- c. Menjadi dasar bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berfokus pada pemanfaatan media digital interaktif untuk pembelajaran keagamaan pada anak usia dini.

2. Secara khusus

a. Manfaat bagi anak

- 1) Membantu anak dalam mengenal dan membedakan huruf-huruf hijaiyah dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
- 2) Meningkatkan kemampuan kognitif, daya ingat, serta konsentrasi anak melalui media yang menggabungkan unsur suara, gambar, dan gerak.

- 3) Menumbuhkan rasa cinta anak terhadap pelajaran agama Islam sejak usia dini.
- b. Manfaat bagi guru
- 1) Membantu guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.
 - 2) Memberikan alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan motivasi dan minat anak dalam mengenal huruf hijaiyah.
 - 3) Meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital edukatif secara kreatif.
- c. Manfaat bagi sekolah
- 1) Menjadi bahan evaluasi dan inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis media digital.
 - 2) Mendorong lembaga untuk lebih mengintegrasikan teknologi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.
 - 3) Memberikan contoh praktik baik (*best practice*) dalam pembelajaran huruf hijaiyah yang dapat diterapkan oleh lembaga lain.
- d. Bagi peneliti lain
- 1) Menjadi referensi dan inspirasi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji efektivitas *game* edukasi Kabi Hijaiyah dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya bidang keagamaan.
 - 2) Menyediakan data empiris yang dapat dijadikan rujukan untuk penelitian sejenis di masa mendatang.

E. Ruang Lingkup Dan Batasan Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di RA Al-Muhajir dengan fokus pada peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini melalui penggunaan *game* edukasi Marbel Hijaiyah ruang lingkup penelitian mencakup:

- a. Subjek penelitian: Anak Kelompok A usia 4-5 tahun
- b. Objek penelitian: Kemampuan mengenal huruf hijaiyah (Mengenal bentuk huruf hijaiyah, Membedakan huruf hijaiyah yang bentuknya mirip, Mampu menyebutkan huruf hijaiyah ا ب ت ث ج ح خ)
- c. Media pembelajaran: *Game* edukasi Kabi Hijaiyah
- d. Jenis Penelitian : Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus
- e. Waktu pelaksanaan: Semester genap Tahun Ajaran 2025/2026

2. Batasan Penelitian

Untuk menjaga fokus dan efektivitas pelaksanaan di Batasi dengan:

- a. Materi huruf hijaiyah: Hanya mencakup 7 huruf pertama dari hijaiyah: ا, ب, ت, ث, ج, ح, خ.
- b. Kemampuan yang diukur: Hanya kemampuan mengenal huruf (visual dan verbal), belum mencakup kemampuan membaca kata atau ayat.
- c. Media yang digunakan: Terbatas pada *game* edukasi Kabi Hijaiyah yang tersedia secara umum, tanpa modifikasi konten.
- d. Durasi tindakan: Dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.
- e. Lingkungan belajar: Dilakukan dalam konteks pembelajaran kelompok di kelas, bukan pembelajaran individual atau di rumah.

F. Kerangka Berpikir

Menurut Munjiah dalam (Sari et al., 2021) menyatakan bahwa huruf hijaiyah berasal dari bahasa Arab *harf* atau huruf. Huruf arab disebut juga huruf hijaiyah, kata hijaiyah berasal dari kata kerja yaitu *hajja* yaitu mengeja, menghitung huruf, membaca huruf demi huruf. Huruf hijaiyah berjumlah 28 huruf tunggal atau 30 jika memasukan huruf lam-alif (ل) dan hamzah (ء).

Kemampuan mengenal huruf hijaiyah merupakan kemampuan dasar yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena menjadi langkah awal dalam proses belajar membaca Al-Qur'an. Anak usia dini perlu diperkenalkan dengan huruf hijaiyah secara bertahap dan menyenangkan agar mereka mampu mengenal bentuk, bunyi, dan urutan huruf dengan baik.

Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman dan kemajuan teknologi pemanfaatan media pembelajaran tidak lagi terbatas pada bentuk fisik semata, melainkan telah merambah ke media berbasis digital salah satu media digital yang cocok untuk anak usia dini yaitu *game* digital.

Game digital merupakan bentuk permainan berbasis teknologi yang dijalankan melalui perangkat elektronik. Secara sederhana *game* digital dapat dipahami sebagai permainan berbasis perangkat elektronik yang memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan pengalaman belajar. Dengan sifatnya yang interaktif dan menarik *game* digital semakin banyak digunakan sebagai media pembelajaran modern yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Hadisaputra, 2022).

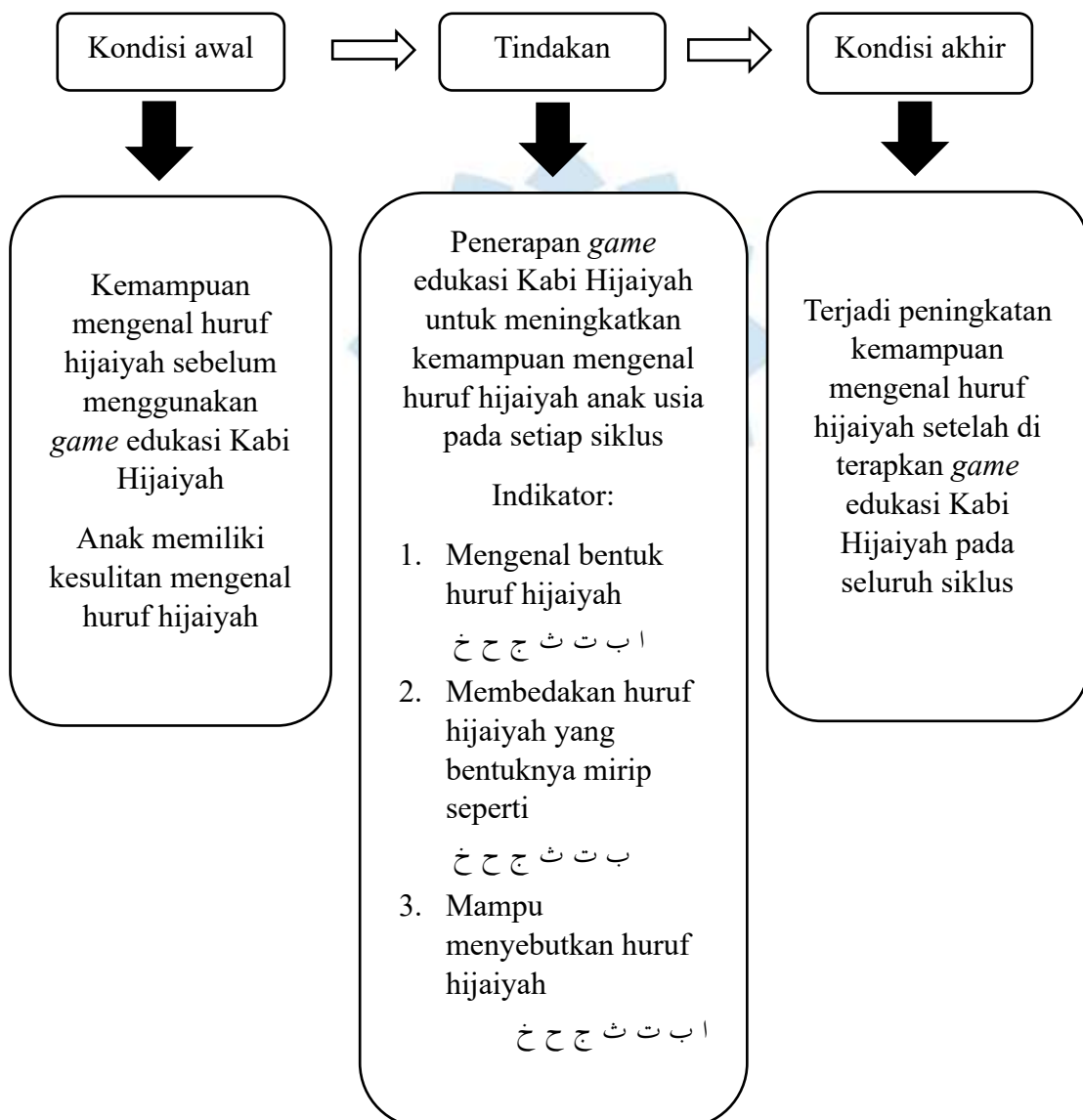
Game digital saat ini mengalami perkembangan pesat dan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini. Media berbasis digital ini di rancang dengan karakteristik yang interaktif, menarik, serta mengandung unsur edukatif sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga banyak dimanfaatkan sebagai pelengkap media pembelajaran modern yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Faizatunisa & Kuniati, 2024).

Game digital Kabi Hijaiyah adalah media edukasi untuk anak usia dini yang dirancang agar mereka mengenal huruf hijaiyah secara interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini tidak hanya menampilkan huruf dengan visual, audio, dan animasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar sesuai karakteristik anak. Fitur interaktifnya menghadirkan dukungan belajar yang menyerupai bantuan guru, sejalan dengan konsep *scaffolding* Vygotsky, yaitu pemberian bantuan pada anak yang kesulitan belajar dan dikurangi secara bertahap ketika kemampuan meningkat. Dalam penelitian ini, *scaffolding* diwujudkan melalui penggunaan Kabi Hijaiyah yang menyediakan dukungan berupa tampilan huruf, suara pengucapan, dan animasi sehingga anak lebih mudah mengenal huruf hijaiyah dengan cara menyenangkan (Wardani et al., 2023).

Berdasarkan hal tersebut, kerangka berfikir penelitian ini menyatakan bahwa masalah rendahnya kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak dapat

diatasi dengan penggunaan *game* edukasi Kabi Hijaiyah. Media ini memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak, meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta memudahkan anak dalam mengenal dan mengingat huruf hijaiyah. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah secara signifikan.

Adapun uraian kerangka berpikir diatas dapat digambarkan pada skema sebagai berikut:



Gambar 1.1
Skema Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan *game* edukasi Kabi Hijaiyah diduga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah Anak Usia Dini di Kelompok A RA Al-Muhajir Kecamatan Panyileukan Kota Bandung

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang digunakan sebagai landasan atau acuan dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nuraidah (2025) dalam skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “Pengaruh Bermain Aplikasi Marbel Educa Studio terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4–5 Tahun di RA Nurul Iman” merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi Marbel Educa Studio dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Uji hipotesis dengan uji t independen menghasilkan nilai signifikansi $< 0,001$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Marbel Educa Studio berpengaruh positif terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan media aplikasi yang sama untuk penelitian. Adapun perbedaannya yaitu dalam metode penelitian dan aspek penelitiannya penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen sedangkan peneliti menggunakan pendekatan PTK.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rizqi Nur Fajriyah Firdyanisa, Ahmad Samawi, dan Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas (2024) dalam Jurnal SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran dengan judul “Efektivitas Aplikasi Marbel terhadap Perkembangan

Kemampuan Membaca Anak Usia 5–6 Tahun” menggunakan metode kuantitatif dengan desain One-Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian terdiri dari 10 anak usia 5–6 tahun yang diberikan intervensi berupa pembelajaran menggunakan aplikasi Marbel selama lima kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor asesmen yang signifikan antara pra-intervensi dan post-intervensi. Uji hipotesis dengan Wilcoxon Signed Test menghasilkan nilai signifikansi 0,005 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Marbel terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Penelitian ini menegaskan bahwa media digital interaktif seperti Marbel mampu membuat proses belajar membaca lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta membantu anak menguasai huruf, suku kata, hingga kalimat sederhana. Persamaan: Sama-sama membuktikan bahwa game edukasi Marbel efektif meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Adapun perbedaannya Penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih spesifik pada huruf hijaiyah dan menggunakan PTK berbasis siklus di kelas, sedangkan penelitian terdahulu fokus pada huruf latin/membaca permulaan dengan desain eksperimen.

3. Penelitian Sulistiawati (2022) dalam skripsi Institut Islam Negeri Parepare dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Kelompok A TPQ BTN Sekkang Mas Kabupaten Pinrang” menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual berupa video dan lagu huruf hijaiyah mampu menarik perhatian anak, mempermudah proses pengenalan huruf, serta meningkatkan kemampuan melafalkan huruf hijaiyah dengan benar. Kendala yang ditemukan adalah keterbatasan sarana prasarana seperti listrik dan kompetensi guru, namun secara umum media audio visual terbukti membantu anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Persamaan Sama-sama menekankan pentingnya media inovatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia dini.

Adapun perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah sedangkan penelitianmu menggunakan game edukasi digital Kabi Hijaiyah dengan pendekatan PTK.

