

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART WOOD* DALAM MENGENALKAN  
HURUF HIJAIYAH PADA ANAK USIA DINI**



**Oleh: Moh. Abdan Syakuro  
NIM: 22204031014**

**TESIS**

**Diajukan Kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**YOGYAKARTA**

**2024**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moh. Abdan Syakuro, S.Pd  
NIM : 22204031014  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini yang berjudul “ Pengembangan Media *Smart Wood* Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini” secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 03 Juni 2024  
Menyatakan,



Moh. Abdan Syakuro, S.Pd  
NIM. 22204031014

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

### SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moh. Abdan Syakuro, S.Pd  
NIM : 22204031014  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini yang berjudul “ Pengembangan Media *Smart Wood* Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini” secara keseluruhan adalah benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 03 Juni 2024  
Menyatakan,



Moh. Abdan Syakuro, S.Pd  
NIM. 22204031014

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# SURAT PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1836/Un.02/DT/PP.00.9/07/2024

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA *SMART WOOD* DALAM MENGENALKAN HURUF HIJAIYAH PADA ANAK USIA DINI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MOH. ABDAN SYAKURO, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 22204031014  
Telah diujikan pada : Senin, 15 Juli 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., Psi,  
SIGNED

Valid ID: 669b7d52da31c



Penguji I

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 669ba68720d3



Penguji II

Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I  
SIGNED

Valid ID: 6699dd6a7bb0



Yogyakarta, 15 Juli 2024

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 669f65ea03c5d


## SURAT PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS

### PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA SMART WOOD  
DALAM MENGENALKAN HURUF HIJAIYAH  
PADA ANAK USIA DINI**

Nama : Moh. Abdan Syakuro  
NIM : 22204031014  
Prodi : PIAUD  
Konsentrasi : PIAUD

telah disetujui tim pengujian munaqosyah  
Ketua/ Pembimbing : Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., P.si. 

Penguji I : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si. 

Penguji II : Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I. 

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 15 Juli 2024  
Waktu : 10.00-11.00 WIB.  
Hasil/ Nilai : A  
IPK : 3.94

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Selelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART WOOD* DALAM MENGENALKAN  
HURUF HIJAIYAH PADA ANAK USIA DINI**

Yang ditulis oleh:

Nama : Moh. Abdan Syakuro, S.Pd  
NIM : 22204031014  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga untuk diajukan Munaqosah dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (M. Pd)

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 20 Mei 2024

Pembimbing

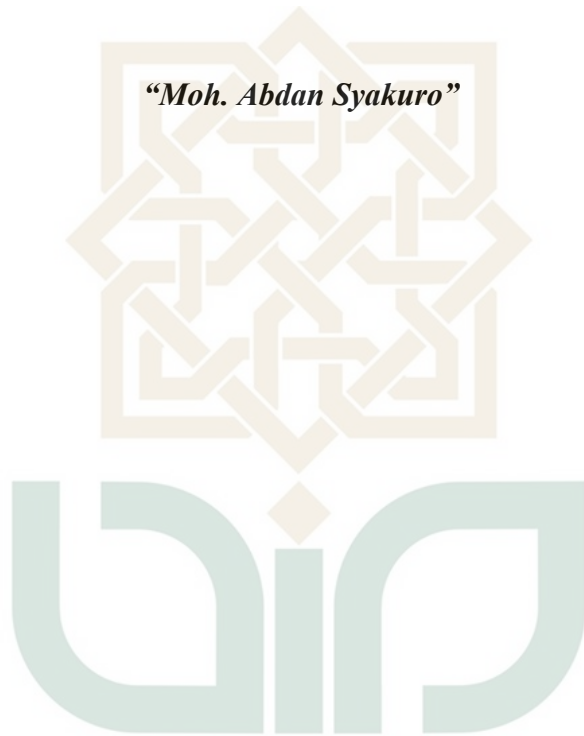


**Dr. R Rachmy Diana, S.Psi., M.A., P.Si.**  
NIP. 19750910 200501 2 003

## MOTTO

*Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Adalah  
Jembatan Menuju Keindahan Al-Qur'an*

*“Moh. Abdan Syakuro”*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **PERSEMBAHAN**

Tesis ini penulis persembahkan kepada :

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## ABSTRAK

**Moh. Abdan Syakuro**, “Pengembangan media *Smart Wood* dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini”, Tesis Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Anak usia dini di Indonesia menghadapi kesulitan mengenal huruf hijaiyah, dasar penting dalam pembelajaran Al-Qur'an. Permasalahannya adalah minimnya penekanan pada pembelajaran huruf hijaiyah di keluarga dan sekolah, serta keterbatasan media pembelajaran yang efektif. Faktor seperti dukungan lingkungan keluarga yang kurang, minat belajar rendah, dan keterbatasan kemampuan anak. Solusi yang diusulkan adalah mengenalkan huruf hijaiyah sejak usia dini sebagai fondasi dasar. Maka dari itu, hadirilah media *Smart Wood* sebagai upaya untuk mempermudah anak dalam mengenal huruf hijaiyah dengan harapan dapat menjadi solusi permasalahan dalam mengatasi kesulitan mengenal huruf hijaiyah sehingga media *Smart Wood* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran bernama *Smart Wood*, serta mengevaluasi kepraktisan, kelayakan, dan efektivitasnya dalam mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak usia dini (AUD). Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE. Responden adalah 20 anak dari kelas B2 di RA An-Najah I, Desa Karduluk, Kecamatan Pragaan, Kabupaten Sumenep. Data dikumpulkan melalui angket dengan skala Likert. Uji kelayakan menggunakan rumus presentase (*NP*) dan uji efektivitas menggunakan Uji *Wilcoxon* serta *one sample group t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan: *pertama*, media *Smart Wood* dikembangkan melalui tahapan ADDIE, yaitu analisis kebutuhan (*analysis*), perancangan media (*design*) meliputi bentuk, tema, ukuran, dan karakter media, pengembangan produk (*development*) sesuai desain, implementasi media di sekolah (*implementation*), dan evaluasi penggunaan media oleh anak (*evaluation*). *Kedua*, media *Smart Wood* dinilai layak oleh ahli media dengan skor 98 dari ahli pertama dan 100 dari ahli kedua, serta ahli materi dengan skor 96 dari kedua ahli, dan mendapat nilai 100 dari guru. *Ketiga*, media *Smart Wood* terbukti sangat praktis dalam pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini, berdasarkan penilaian respon guru mencapai 100 yang berarti media ini sangat praktis karena mampu membantu anak belajar dengan aktif, menarik, dan efisien. *Keempat*, efektivitas media dibuktikan melalui uji *t* dengan model *one sample group t-test*, yang menunjukkan nilai  $0,001 < 0,05$ , mengindikasikan perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media, dengan rata-rata nilai *pretest* 39,25 dan *posttest* 79,45. Kesimpulannya, *Smart Wood* efektif meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah.

**Kata Kunci:** *Media Smart Wood, Huruf Hijaiyah, Pendidikan Anak Usia Dini*

## ABSTRACT

**Moh. Abdan Syakuro**, “Development of Smart Wood Media for Introducing Hijaiyah Letters to Early Childhood,” Master's Thesis, Faculty of Education and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta, 2024.

Early childhood in Indonesia faces difficulties in recognizing hijaiyah letters, which are crucial for Quranic learning. The main issue is the lack of emphasis on hijaiyah letter learning in both family and school environments, coupled with limited effective learning media. Factors such as inadequate family support, low learning interest, and children's limited abilities also contribute to this problem. The proposed solution is to introduce hijaiyah letters early in childhood as a foundational basis. Therefore, the introduction of Smart Wood media aims to simplify children's recognition of hijaiyah letters, potentially addressing these challenges in learning hijaiyah letters effectively.

The purpose of this study is to develop a learning media called Smart Wood and to evaluate its practicality, feasibility, and effectiveness in introducing Hijaiyah letters to early childhood. This study uses R&D methods with the ADDIE development model. The respondents were 20 children from class B2 at RA An-Najah I, Karduluk Village, Pragaan District, Sumenep Regency. Data were collected through questionnaires using a Likert scale. Feasibility testing used a percentage formula (NP), and effectiveness testing used the Wilcoxon Test and one sample group t-test.

The research findings indicate: first, Smart Wood media was developed through the ADDIE stages, namely needs analysis, media design including form, theme, size, and characteristics, product development aligned with the design, media implementation in schools, and evaluation of media use by children. Second, Smart Wood media was deemed suitable by media experts with a score of 98 from the first expert and 100 from the second, and by content experts with a score of 96 from both experts, also receiving a score of 100 from teachers. Thirdly, the Smart Wood media has proven to be very practical in teaching hijaiyah letters to early childhood children, with teacher evaluations reaching 100, indicating that this media is very practical because it can help children learn actively, engagingly, and efficiently. Fourth, the media's effectiveness was confirmed through a t-test using the one sample group model, showing a significance level of  $0.001 < 0.05$ , indicating a significant difference before and after media use, with average pretest and posttest scores of 39.25 and 79.45, respectively. In conclusion, Smart Wood effectively enhances children's ability to recognize Arabic alphabet letters.

**Keywords:** Smart Wood Media, Hijaiyah Letters, Early Childhood Education

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah atas limpahan nikmat dan karunia-Nya, yang tak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Penulis juga mengucapkan syukur atas syafaat Rasulullah SAW, tokoh revolusioner agung dalam Islam, yang terus menyebarkan cahaya iman, Islam, dan ilmu pengetahuan. Keteladanan beliau hingga kini tetap menjadi inspirasi di setiap aspek pendidikan. Tesis ini merupakan kajian ilmiah tentang “Pengembangan Media *Smart Wood* Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini“, berkat karunia Allah SWT dan dukungan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan penuh kesadaran. Penulis sangat berterima kasih kepada para individu luar biasa yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan bantuan sepanjang proses ini. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu/Saudara:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, M. A selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Prof. Dr. H. Suyadi, M. A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Prof. Hj. Na'imah, M. Hum selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
5. Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., P.Si, selaku Pembimbing Tesis dan sekaligus Ketua Penguji Sidang Tesis, peneliti mengucapkan terimakasih karena telah membimbing, membantu mengarahkan penyusunan tesis dengan penuh kesabaran sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
6. Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si. selaku Penguji Tesis, peneliti mengucapkan terimakasih atas bimbingan dan masukan yang berharga, peneliti berharap ilmu yang diberikan oleh penguji tesis dapat menjadi ilmu yang barokah bagi peneliti.
7. Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I. selaku Penguji Tesis, peneliti mengucapkan terimakasih banyak atas saran dan masukan yang berharga dalam membimbing

peneliti, peneliti berharap ilmu yang diberikan oleh penguji dapat menjadi ilmu yang barokah bagi peneliti.

8. Kepala Madrasah dan Guru RA An-Najah I Karduluk yang merupakan lokasi penelitian ini
9. Orang tua tercinta Bapak Abd. Latif dan Ibu Mahyani yang selalu mendoakan, mengasihi, dan menyayangi dengan penuh keikhlasan, kesabaran dan semangat yang tinggi
10. Lisa Apriliyana, S.Pd. sebagai calon pendamping hidup, dengan doa dan motivasinya yang diberikan sangat begitu besar.
11. Segenap teman seperjuangan Program Magister PIAUD
12. Semua pihak yang telah memberi dukungan yang tidak bisa disebutkan satu-per satu.

Penulis berharap tesis ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi para pembaca, khususnya bagi penulis sendiri. Jika terdapat kesalahan atau kekurangan dalam penulisan, penulis dengan rendah hati menerima kritik dan saran konstruktif dari akademisi serta pembaca untuk perbaikan di masa mendatang.

Yogyakarta, 17 Juli 2024

Penulis,



**Moh. Abdan Syakuro, S.Pd**

NIM. 22204031014

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	ii
<b>SURAT PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>SURAT PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS</b> .....	v
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	vi
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>ABSTRACT</b> .....	x
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	12
C. Pembatasan Masalah .....	14
D. Rumusan Masalah .....	16
E. Tujuan Pengembangan .....	16
F. Manfaat Pengembangan .....	16
G. Spesifikasi Media <i>Smart Wood</i> .....	18
H. Kajian Penelitian yang Relevan .....	22
I. Landasan Teori.....	30
1. Media Pembelajaran .....	30
a. Pengertian Media .....	30
b. Jenis-Jenis Media.....	32
c. Kegunaan Media .....	34
d. Pengertian Pembelajaran .....	35
e. Media Pembelajaran .....	36
f. Manfaat Media Pembelajaran .....	39

2. Media <i>Smart Wood</i> .....	42
a. Pengertian Media <i>Smart Wood</i> .....	42
b. Konsep Media <i>Smart Wood</i> .....	44
c. Manfaat Media <i>Smart Wood</i> .....	49
3. Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini .....	53
a. Huruf-Huruf Hijaiyah .....	53
b. Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini .....	57
J. Sistematika Pembahasan .....	70
<b>BAB II METODE PENELITIAN</b> .....	71
A. Model Pengembangan .....	71
B. Prosedur Pengembangan .....	72
C. Desain Uji Coba Produk .....	80
D. Desain Uji Coba Lapangan .....	83
E. Subyek Uji Coba .....	84
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	85
G. Teknik Analisis Data .....	90
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	99
A. Hasil Pengembangan Awal Media <i>Smart Wood</i> .....	99
B. Hasil Uji Coba Produk .....	117
C. Revisi Produk Akhir .....	145
D. Analisis Hasil Media <i>Smart Wood</i> .....	149
E. Keterbatasan Penelitian .....	165
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	167
A. Kesimpulan Tentang Produk .....	167
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	169
C. Dimensi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	169
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	172
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	188
Lampiran 1: Lembar Validasi Instrumen .....	188
Lampiran 2: Lembar Wawancara .....	194
Lampiran 3: Lembar Observasi .....	196

Lampiran 4: Hasil Validasi Media.....	197
Lampiran 5: Hasil Validasi Materi .....	202
Lampiran 6: Hasil Respon Guru Terhadap Media.....	206
Lampiran 7: Hasil Nilai <i>Pretest</i> .....	208
Lampiran 8: Hasil Nilai <i>Posttest</i> .....	208
Lampiran 9: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	209
Lampiran 10: Dokumentasi Kegiatan Wawancara .....	213
Lampiran 11: Dokumentasi Kegiatan Observasi .....	214
Lampiran 12: Dokumentasi Kegiatan Pengujian Media <i>Smart Wood</i> .....	217
Lampiran 13: Hasil Analisis Statistik .....	223
Lampiran 14. Buku Petunjuk Penggunaan Media <i>Smart Wood</i> .....	226
Lampiran 15: Surat Penelitian .....	235
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>238</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Huruf Hijaiyah.....	56
Tabel 1.2 Indikator Perkembangan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini .....	69
Tabel 2.1 Kriteria Validator Desain Produk.....	82
Tabel 2.2 Instrumen Validasi Ahli Media .....	88
Tabel 2.3 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	89
Tabel 2.4 Angket Respon Guru .....	90
Tabel 2.5 Parameter Rentang Penilaian pada Angket .....	94
Tabel 2.6 Ketagori Kriteria Kelayakan Media <i>Smart Wood</i> Berdasarkan Analisis Presentase .....	95
Tabel 2.7 Kriteria Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	97
Tabel 3.1 Pengembangan Indikator Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini	106
Tabel 3.2 Deskripsi Presentase dan Kriteria Nilai Kelayakan Media .....	112
Tabel 3.3 Tampilan Awal Media <i>Smart Wood</i> .....	113
Tabel 3.4 Hasil Angket Ahli Media.....	120
Tabel 3.5 Perbaikan Media <i>Smart Wood</i> Oleh Ahli Media Pertama.....	122
Tabel 3.6 Tabel Perbaikan Media <i>Smart Wood</i> Oleh Ahli Media Kedua .....	124
Tabel 3.7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	125
Tabel 3.8 Perbaikan Media <i>Smart Wood</i> Oleh Ahli Materi Pertama .....	127
Tabel 3.9 Perbaikan Media <i>Smart Wood</i> Oleh Ahli Materi Kedua.....	129
Tabel 3.10 Hasil Nilai Respon Guru .....	130
Tabel 3.11 Hasil <i>Pretest</i> Pengenalan Huruf Hijaiyah.....	134
Tabel 3.12 Hasil <i>Pretest</i> Anak.....	136
Tabel 3.13 Hasil <i>Posttest</i> Anak .....	139
Tabel 3.14 Hasil <i>Posttest</i> Anak .....	140
Tabel 3.15 Hasil Uji Normalitas.....	144
Tabel 3.16 Hasil Uji <i>One-Sample T-Test</i> .....	145
Tabel 3.17 Tampilan Akhir Media <i>Smart Wood</i> .....	146



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jenis-Jenis Media.....	34
Gambar 1.2 Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran.....	35
Gambar 1.3 Manfaat Media dalam Pembelajaran .....	41
Gambar 2.1 Pendekatan Model ADDIE dalam Mengembangkan Produk Berupa Desain .....	72
Gambar 2.2 Sketsa Awal Media <i>Smart Wood</i> .....	75
Gambar 2.3 Rancangan Awal Papan Huruf Hijaiyah Media <i>Smart Wood</i> .....	76
Gambar 2.4 Pola Potongan Huruf Hijaiyah Media <i>Smart Wood</i> .....	76
Gambar 2.5 Konsep Awal Buku Panduan Media <i>Smart Wood</i> .....	77
Gambar 2.6 Pola Seni Ukiran Media <i>Smart Wood</i> .....	78
Gambar 2.7 Konsep Prosedur Pengembangan Model ADDIE.....	80
Gambar 2.8 Langkah-Langkah Uji Coba Produk.....	80
Gambar 2.9 Langkah-Langkah Validasi Produk .....	81
Gambar 2.10 Rumus Presentase Kelayakan Media dan Materi .....	95
Gambar 2.11 Rancangan Model Eksperimen One-Group Pretest-Posttest design.....	96

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) bertujuan untuk mendukung perkembangan holistik anak dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini yaitu nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional, dan berperan penting dalam memfasilitasi perkembangan AUD (Anak usia dini).<sup>1</sup> Pendidikan anak usia dini adalah inisiatif untuk mengembangkan dan membimbing anak di usia dini dari 0-6 tahun untuk mempersiapkan mereka masuk ke jenjang pendidikan berikutnya.<sup>2</sup> Tujuan utama PAUD adalah merangsang dan mengembangkan seluruh potensi anak dengan menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka secara holistik.<sup>3</sup> Dengan demikian, PAUD bukan hanya transfer pengetahuan, tetapi proses pembinaan anak sebagai individu unik dengan potensi

---

<sup>1</sup> Presiden Republik Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan* (Indonesia, 2022); Moh. Abdan Syakuro, Raden Rachmy Diana, et al., "The Role of Parenting in the Use of Gadgets in Early Childhood: A Case Study of RA An-Najah I Karduluk," *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4.1 (2023), 41–54 <<https://doi.org/https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i1.8251>>; Moh. Abdan Syakuro, "Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RA An-Najah I Desa Karduluk Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep," *Etheses Institut Agama Islam Negeri Madura* (Institut Agama Islam Negeri Madura, 2021) <<http://etheses.iainmadura.ac.id/2171/>>.

<sup>2</sup> Utsman, "Evaluasi Model Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini pada Beberapa Tk di Kota Semarang," *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 1.2 (2016), 98–106 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/e-plus.v1i2.1156>>; Presiden Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia, 2003) <<https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>>; Sri Yunimar Ningsih dan Nurhafizah Nurhafizah, "Konsep Kompetensi Pedagogik dalam Peningkatan Profesionalisme Guru PAUD," *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 3.2 (2019), 55 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v3i2.270>>.

<sup>3</sup> Suyadi Suyadi dan Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2013); Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, ed. oleh Arsianti Rodhian dan Imron Kholiq, 1 ed. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005).

holistik dan menunjukkan peran PAUD yang krusial dalam membentuk generasi masa depan yang kompeten dan berintegritas.

Kasus banyaknya masyarakat umat muslim Indonesia buta aksara Al-Qur'an dan ketidakmampuan dalam membaca serta melafalkan ayat Al-Qur'an menjadi masalah serius yang harus menjadi atensi untuk segera dicarikan solusinya. Dalam pernyataannya, Wakil Ketua MPR Yandri Susanto mengungkapkan bahwa sebanyak 72 persen umat muslim di Indonesia mengalami buta aksara Al-Quran, sebuah angka yang mengkhawatirkan. Ini mencerminkan masalah serius dalam literasi agama di negara ini, terutama mengingat Indonesia sebagai mayoritas penduduk muslim.<sup>4</sup> Wakil Ketua Umum Dewan Masjid Indonesia (DMI), Komjen (Purn) Syafruddin, mengungkapkan bahwa sekitar 65 persen dari populasi muslim di Indonesia mengalami buta huruf dalam membaca Al-Qur'an, sementara hanya 35 persen yang memiliki kemampuan membaca Al-Qur'an. Dalam konteks jumlah penduduk Indonesia yang beragama Islam mencapai 223 juta jiwa, hal ini menunjukkan bahwa mayoritas umat Islam di Indonesia mengalami kesulitan dalam membaca teks Al-Qur'an dan memiliki tingkat buta huruf yang signifikan secara umum.<sup>5</sup> Maka dari itu, kasus diatas telah menjadi bukti bahwa pentingnya meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an bagi masyarakat yang beragama

---

<sup>4</sup> Safir Makki, "MPR: Mengkhawatirkan, 72 Persen Muslim Indonesia Buta Aksara Al-Quran," *CNN Indonesia*, 2023 <<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20230306064622-20-921284/mpr-mengkhawatirkan-72-persen-muslim-indonesia-buta-aksara-al-quran>> [diakses 30 September 2023].

<sup>5</sup> Indriani, "DMI ingatkan 65 persen umat Islam tidak bisa baca Alquran - ANTARA News," *Antara Kantor Berita Indonesia*, 2022 <<https://www.antaraneews.com/berita/2659081/dmi-ingatkan-65-persen-umat-islam-tidak-bisa-baca-alquran>> [diakses 30 September 2023].

Islam di Indonesia, yakni memperkenalkan huruf hijaiyah kepada AUD sebagai dasar pondasi pembelajaran.

Lebih lanjut, kasus serupa juga disampaikan oleh Direktur Pendidikan Agama Islam Kementerian Agama RI bahwa data Kementerian Agama menunjukkan masih cukup banyak siswa sekolah yang masih belum bisa membaca Al-Qur'an.<sup>6</sup> Ketua Yayasan Indonesia Mengaji pada tahun 2021 juga menyebutkan bahwa dari semua penduduk Indonesia yang beragama Islam yaitu 87,2 persen dari jumlah penduduk Indonesia, ternyata hanya 35 persen penduduk yang bisa membaca Al-Qur'an.<sup>7</sup> Dalam hal ini, solusi yang dapat diambil adalah mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Dengan memulai pendidikan Al-Qur'an sejak usia dini, dapat membantu meningkatkan literasi agama dan membekali generasi muda dengan kemampuan membaca dan memahami Al-Qur'an lebih baik. Hal ini dapat dilakukan melalui program-program pendidikan agama yang berfokus pada pengenalan huruf hijaiyah dan pendidikan Islam sejak usia anak-anak, sehingga dapat mengurangi tingkat buta aksara Al-Qur'an di masa mendatang.

Berdasarkan pemberitaan yang dirilis oleh Kementerian Agama RI Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 11 September 2022, diketahui bahwa beberapa siswa Madrasah Tsanawiyah (MTS) Guppi Lembanna mengalami kesulitan dalam

---

<sup>6</sup> Moh Khoeron, "Banyak Siswa Belum Bisa Baca Al-Quran, Kemenag Perkuat Kompetensi Guru," *Kementerian Agama Republik Indonesia*, 2021, hal. <<https://kemenag.go.id/nasional/banyak-siswa-belum-bisa-baca-al-quran-kemenag-perkuat-kompetensi-guru-15ggpe>> [diakses 30 September 2023].

<sup>7</sup> Umar Mukhtar dan Ani Nursalikhah, "65 Persen Muslim Indonesia tidak Bisa Baca Alquran," *Republika*, 2021 <<https://khazanah.republika.co.id/berita/qrg3fn366/65-persen-muslim-indonesia-tidak-bisa-baca-alquran>> [diakses 30 September 2023].

membaca Al-Qur'an. Salah satu faktor utamanya adalah ketidaktahuan siswa terhadap huruf hijaiyah.<sup>8</sup> Permasalahan serupa juga ditemukan di salah satu SD Negeri di Kecamatan Tenggarong Seberang, Kabupaten Kutai Kartanegara, di mana terdapat siswa kelas 2 yang belum bisa menulis huruf hijaiyah. Salah satu penyebab utama adalah tidak memasukkan anak-anak ke sekolah Taman Pembelajaran Al-Qur'an (TPA).<sup>9</sup> Dari kedua kasus tersebut, dapat disimpulkan bahwa kurangnya penekanan pada pembelajaran huruf hijaiyah sejak usia dini merupakan akar permasalahan utama. Kurangnya penekanan pembelajaran huruf hijaiyah di PAUD atau pendidikan usia dini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti minimnya program pembelajaran huruf hijaiyah di PAUD atau kurangnya media pembelajaran yang kompeten untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak.

Beberapa problem pembelajaran huruf hijaiyah juga ditemukan pada pendidikan anak usia dini di lembaga Roudhotu Tarbiyatil Qur'an (RTQ) Al-Ghozali Tlogomas Malang. Problematika pelafalan huruf hijaiyah pada anak usia dini di lembaga tersebut meliputi perubahan fonem dari tebal menjadi tipis, perubahan fonem karena artikulasi berdekatan, serta kesulitan membedakan huruf yang memiliki karakteristik mirip. Faktor-faktor yang menyebabkan problematika pelafalan ini mencakup lingkungan keluarga yang kurang mendukung, rendahnya minat belajar pada anak usia dini, serta faktor individu anak seperti keterbatasan

---

<sup>8</sup> Fitrah Ramdani, "Upaya MTs Guppi Lembanna Mengatasi Siswa yang Kurang Lancar Baca Al-Qur'an," *Kementerian Agama RI Provinsi Sulawesi Selatan*, 2022 <<https://sulsel.kemendag.go.id/daerah/upaya-mts-guppi-lembanna-mengatasi-siswa-yang-kurang-lancar-baca-al-qur-an-fE4RZ>> [diakses 15 Juli 2024].

<sup>9</sup> Nanda Aisyatul Qonita, "Problematika Baca Tulis Al Qur'an Di Sekolah Dasar," *POJOKALTIM.co.id*, 2023 <<https://pojokaltim.co.id/news/pojok-pikiran/problematika-baca-tulis-al-quran-di-sekolah-dasar>> [diakses 15 Juli 2024].

kemampuan dan motivasi.<sup>10</sup> Di PAUD Subulussalam Kota Banda Aceh, masalah serupa juga ditemukan. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok B masih rendah, dengan 7 anak belum mampu mengenal huruf hijaiyah.<sup>11</sup> Penyebab utama masalah ini adalah kurangnya penekanan pada pembelajaran huruf hijaiyah di lingkungan keluarga dan institusi pendidikan sejak usia dini, serta kurangnya media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak-anak. Selain itu, media pembelajaran huruf hijaiyah yang digunakan harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi anak untuk belajar huruf hijaiyah.

Pemahaman huruf hijaiyah menjadi pondasi kunci dalam memahami dan membaca Al-Qur'an serta hadis.<sup>12</sup> Bagi seorang Muslim, menguasai huruf hijaiyah sangat penting untuk memahami Al-Qur'an dan Hadis, yang merupakan dua pedoman utama dalam kehidupan. Huruf hijaiyah, juga dikenal sebagai huruf Arab, terdiri dari 30 huruf.<sup>13</sup> Hijaiyah adalah komponen inti dari bahasa Arab, yang

---

<sup>10</sup> Diandra Ariesta Lily Effendi Al Azhim dan Lilik Nur Kholidah, "Problematika Pelafalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini di Rhoudhotu Tarbiyatil Qur'an (RTQ) Al-Ghozali Tlogomas Malang," *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1.1 (2021), 62–75 <<https://doi.org/10.17977/um064v1i12021p62-75>>.

<sup>11</sup> Sintia Sintia, Ayi Teiri Nurtiani, dan Uilly Muzakir, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Anak Kelompok B Di Paud Subulussalam Kota Banda Aceh," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2.2 (2021) <<https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/630>>.

<sup>12</sup> Imroatun Imroatun, "Pembelajaran Huruf Hijaiyah bagi Anak Usia Dini," *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 2017, 175–88 <[http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece2/paper/viewFile/47/36%0Ahttps://www.academia.edu/41988608/Pembelajaran\\_Huruf\\_Hijaiyah\\_bagi\\_Anak\\_Usia\\_Dini](http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece2/paper/viewFile/47/36%0Ahttps://www.academia.edu/41988608/Pembelajaran_Huruf_Hijaiyah_bagi_Anak_Usia_Dini)>.

<sup>13</sup> Ode Yahyu Herliany Yusuf et al., "Upaya Peningkatan Minat Belajar Anak dalam Mengenal dan Mempelajari Huruf Hijaiyah Melalui Media Papan Flanel," *el-Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7.2 (2021), 99–106 <<https://journal.parahikma.ac.id/el-idarrah/article/view/214>>; Mufassiril Abror dan Nopiyanto Nopiyanto, "Pattern Recognition Tulisan Tangan Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Convolutional Neural Network (CNN)," *Jurnal informasi dan Komputer*, 9.2 (2021) <<https://doi.org/https://doi.org/10.35959/jik.v9i2.218>>; Billah Aktafi, Suryo Adi Wibowo, dan Abdul Wahid, "Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Alquran Berbasis Android," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4.1 (2020), 42–48 <<https://doi.org/10.36040/jati.v4i1.2383>>; Frizsa Dias Puspitasari

merupakan bahasa utama dalam Al-Qur'an dan Hadis. Di negara Indonesia, kebutuhan akan pengenalan huruf hijaiyah tidak berbeda dengan negara lainnya. Sayangnya, penguasaan huruf Hijaiyah di Indonesia masih perlu ditingkatkan secara merata.<sup>14</sup>

Pembelajaran Al-Qur'an seharusnya dimulai sejak dini, dan kemampuan ini tidak dapat dilepaskan dari kemampuan mengenali huruf hijaiyah. Pada fase ini, terdapat kesempatan yang lebih optimal dalam mengarahkan dan menanamkan pemahaman yang benar ke dalam jiwa anak secara mendalam.<sup>15</sup> Selain itu, perlu diakui bahwa huruf hijaiyah merupakan tantangan tersendiri karena perbedaannya yang signifikan dengan huruf latin yang digunakan dalam bahasa Indonesia. Bagi mayoritas anak Indonesia, bahasa pertama yang dipelajari biasanya merupakan bahasa daerah tempat mereka tinggal.<sup>16</sup> Kemampuan berbicara seorang anak dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya melalui peniruan dan perkembangan alami.<sup>17</sup>

---

dan Sri Anardani, "Aplikasi Klasifikasi Huruf Hijaiyah Menggunakan Algoritma Convolutional Neural Network dan Random Forest," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi-2023*, 6.1 (2023), 67–78 <<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/4272>>; Helsi Tia Vermala, Diyah Puspitaningrum, dan Yudi Setiawan, "Pengenalan Pola Huruf Hijaiyah Tulisan Tangan Menggunakan Fuzzy Feature Extraction Dan Jaringan Syaraf Tiruan Backpropagation," *Jurnal Teknologi Informasi*, 12.2 (2016), 172–80 <<http://research.pps.dinus.ac.id>>.

<sup>14</sup> Udin Supriadi dan Munawar Rahmat, "Percepatan Ketrampilan Membaca Al-Qur'an Di Sekolah Melalui Metode Bil-Hikmah," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2.2 (2002) <<http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/571/percepatan-ketrampilan-membaca-al-qur'an-di-sekolah-melalui-metode-bil-hikmah.html>>.

<sup>15</sup> Ida Windi Wahyuni, "Penerapan Nilai-Nilai Moral Pada Santri TPQ Al-Khumaier Pekanbaru," *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.1 (2018), 51 <[https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2256](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2256)>.

<sup>16</sup> Abdul Chaer dan Leonie Agustina, *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal* (Jakarta: Rineka Ciptam, 2004).

<sup>17</sup> Amir Syamsudin, "Pengaruh Iklim Keagamaan Lembaga Paud Terhadap Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Se-Kota Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan Anak*, 6.2 (2017), 99–108 <<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17698>>; Neli Putri, "Bi'Ah 'Arabiyah," *Al-Ta lim Journal*, 20.2 (2013), 407–13 <<https://doi.org/10.15548/jt.v20i2.37>>.

Sebaiknya memulai pembelajaran bahasa Arab mempertimbangkan penciptaan lingkungan yang kondusif. Pembelajaran huruf Hijaiyah pada usia dini perlu diintegrasikan ke dalam lingkungan pendidikan secara terencana, bertahap, berulang-ulang, konsisten, dan dievaluasi dengan intensitas yang memadai.<sup>18</sup> Dalam konteks ini, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan dengan matang pilihan media pembelajaran untuk mengenalkan huruf hijaiyah bagi anak usia dini.

Media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan pengetahuan serta membentuk sikap dan perilaku anak.<sup>19</sup> Dalam pendidikan anak usia dini (PAUD), media pembelajaran memiliki peran vital dalam menyampaikan informasi dengan cara yang menarik, sehingga dapat menumbuhkan minat, emosi, dan perkembangan anak secara holistik. Dalam PAUD, media pembelajaran adalah alat yang dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan informasi.<sup>20</sup> Media pembelajaran dirancang khusus untuk anak usia dini guna merangsang

---

<sup>18</sup> Asti Inawati, "Strategi Pengembangan Moral dan Nilai Agama Untuk Anak Usia Dini," *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3.1 (2017), 51–64 <<https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/alathfal/article/view/1422>>; Wayan Gepu, "Membangun Militansi Agama Pada Anak Melalui Pengelolaan Bersama Lembaga Pendidikan, Lembaga Keagamaan dan Keluarga," *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 5.1 (2021), 20–40 <<https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v5i1.686>>; Maratus Solekah, Anik Lestarinigrum, dan Linda Dwiyantri, "Implementasi Pembelajaran Nilai Agama dan Moral pada Anak Usia 4-5 Tahun selama Belajar dari Rumah," *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.1 (2021), 67–79 <<https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.1621>>.

<sup>19</sup> Muhammad Jufri dan Hillman Wirawan, "Internalizing the spirit of entrepreneurship in early childhood education through traditional games," *Education and Training*, 60.7–8 (2018), 767 – 780 <<https://doi.org/10.1108/ET-11-2016-0176>>; Anita Damayanti, "Kreativitas Anak Usia Dini: Menyongsong Era Ekonomi Kreatif 2025," *Buah Hati Journal*, 1.2 (2014), 1–15 <<https://doi.org/https://doi.org/10.46244/buahhati.v1i2.522>>.

<sup>20</sup> Badru Zaman dan Cucu Eliyanti, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: UPI: The Education University, 2010) <[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PGTK/197010221998022-CUCU\\_ELİYAWATI/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI-PPG\\_UPI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf)>; Moh. Abdan Syakuro, Hibana Hibana, et al., "The Creativity of the Hijaiyah Kite Educational Game Tool Increases Religious and Moral Values of Early Childhood," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11.1 (2023) <<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v11i1.56049>>.



perkembangan anak dalam pembelajaran di lembaga PAUD.<sup>21</sup> Perencanaan penggunaan media pembelajaran memerlukan pemahaman akan kebutuhan lingkungan PAUD dan berkontribusi pada peningkatan keterampilan anak.<sup>22</sup> Media pembelajaran untuk anak usia dini merangsang panca indra secara simultan untuk perkembangan yang optimal.<sup>23</sup> Oleh sebab itu, media dirancang khusus untuk merangsang perkembangan anak dalam berbagai metode dan tujuan pembelajaran, seringkali merangsang panca indera secara simultan.

Beberapa prinsip yang mendasari penggunaan media dalam memudahkan proses pembelajaran dan penyampaian materi dapat kita temukan dalam firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 89, sebagai berikut:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ  
تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

<sup>21</sup> Suteja et al., “A Traditional Game-Based Parenting Model as a Cultural-Inheritance Medium in Early Childhood Education,” *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21.3 (2022), 143 – 165 <<https://doi.org/10.26803/ijlter.21.3.9>>; Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari dan Rahmawati Rahmawati, “Peran Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai Media Pembelajaran untuk Menstimulasi Minat Membaca Siswa Tk Al-Aflah Jagakarsa Jakarta Selatan,” *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 2.2 (2021), 292–97 <<https://doi.org/10.37385/ceej.v2i2.237>>; Muhammad Hasbi et al., *Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri*, ed. oleh Arnalis Arnalis (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021) <<https://paudpedia.kemdikbud.go.id/>>.

<sup>22</sup> Tommy Rizki Prasetyo et al., “Development learning model of unplugged coding-based basic movements for 4–6 year-old children,” *Journal of Physical Education and Sport*, 22.12 (2022), 3143–48 <<https://doi.org/10.7752/jpes.2022.12398>>; Ze-Min Liu et al., “Usability and Effects of a Combined Physical and Cognitive Intervention Based on Active Video Games for Preschool Children,” *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19.12 (2022) <<https://doi.org/10.3390/ijerph19127420>>.

<sup>23</sup> Haryani Mirta dan Zahratul Qalbi, “Pemahaman Guru PAUD Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu,” *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, 10.1 (2021) <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>>; M Ritonga et al., “Learning for early childhood using the IcanDO platform: Breakthroughs for golden age education in Arabic learning,” *Education and Information Technologies*, 2023 <<https://doi.org/10.1007/s10639-022-11575-7>>; Badru Zaman dan Cucu Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: Pustaka Utama, 2007).

*Artinya: (Ingatlah) hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan Kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim (QS. An-Nahl [16]:89).<sup>24</sup>*

Ingatlah pada saat Kami menunjuk saksi dari setiap umat, seorang nabi atau tokoh yang dikenal karena kesalehan dan ketakwaannya, dari kalangan mereka sendiri, yang memberikan kesaksian dengan jujur; serta Kami menghadirkan engkau, Wahai Nabi Muhammad, sebagai saksi atas semua umat. Kami menurunkan Al-Qur'an kepadamu secara berangsur-angsur untuk menjelaskan prinsip-prinsip umum segala sesuatu kepada manusia, sebagai panduan menuju jalan kebenaran dan kedamaian, serta sebagai rahmat dan kabar gembira bagi mereka yang berserah diri sepenuhnya kepada Allah.<sup>25</sup> Ayat dan tafsir di atas mengajarkan penggunaan media yang jelas dan efektif dalam pendidikan anak usia dini, seperti media pembelajaran untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini agar tertanam ketakwaan dan pengetahuan tentang Al-Qur'an sejak dini yaitu dengan menggunakan media *Smart Wood*.

Media *Smart Wood* adalah alat atau media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan interaktif menggunakan bahan kayu atau material serupa. Tujuan utama media ini adalah untuk memfasilitasi pembelajaran huruf-huruf hijaiyah (huruf-huruf dalam aksara Arab yang digunakan dalam penulisan Al-Quran) kepada AUD melalui cara yang menarik dan efektif. Konsep dasar media pembelajaran

---

<sup>24</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Qur'an Kemenag* (Jakarta: Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama Republik Indonesia, 2022) <<https://quran.kemenag.go.id/>>.

<sup>25</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia.

yakni menarik dan memberikan kemudahan dalam pembelajaran.<sup>26</sup> Melihat dari adanya potensi kayu yang dapat diolah dan dikembangkan menjadi media pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dinamakan *Smart Wood* khusus untuk anak usia dini, yang terbuat dari kayu dan memiliki tampilan huruf-huruf hijaiyah.

Konsep pengembangan media *Smart Wood* mencakup beberapa kegiatan bermain anak usia dini, seperti membaca huruf hijaiyah sebagai tahap awal dalam memahami alfabet huruf hijaiyah. Pada tahap awal, pengenalan huruf-huruf hijaiyah pada anak usia dini dimulai dengan proses membaca huruf hijaiyah.<sup>27</sup> Anak-anak selanjutnya akan terlibat dalam kegiatan menyusun potongan huruf hijaiyah dan menempelkannya secara interaktif pada papan media yang telah disiapkan, mengasah pemahaman dan keterampilan mereka dalam mengenali bentuk huruf-huruf hijaiyah. Metode ini bertujuan untuk mengkonkretkan pemahaman anak terhadap huruf hijaiyah. Melalui metode menempel huruf hijaiyah, anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang mendalam dan akurat tentang huruf-huruf hijaiyah dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.<sup>28</sup> Selanjutnya, anak akan melanjutkan dengan kegiatan menyalin huruf hijaiyah menggunakan potongan huruf yang telah disiapkan. Aktivitas menulis memainkan peran vital dalam pembelajaran dengan melibatkan partisipasi aktif siswa dan

---

<sup>26</sup> Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)*, 1.1 (2023), 282–94 <<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>>.

<sup>27</sup> Anita Afrianingsih, Aprilia Riyana Putri, dan M Misbahul Munir, "Karakteristik Huruf Hijaiyah Sebagai Sarana Pembelajaran Baca Tulis Awal Anak Usia Dini," *Jurnal Tunas Siliwangi*, 5.2 (2019), 2581–0413 <<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ts.v5i2p111-119.1568>>.

<sup>28</sup> Izzatin Ayu Kamala, "Dampak Metode Menempel Huruf Hijaiyah di Papan Flanel dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Anak di PAUD Al-Ilyas Babalan Wedung Demak Tahun Pelajaran 2017/2018" (Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2018) <<http://repository.iainkudus.ac.id/2195/>>.

memperkuat keterampilan psikomotorik mereka.<sup>29</sup> Terakhir, lomba cepat membaca dan menempel huruf hijaiyah pada papan media yang melibatkan dua anak untuk mengukur perkembangan pengetahuan mereka tentang huruf hijaiyah. Media *Smart Wood* ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran anak dalam mengenali huruf hijaiyah dengan baik. Media pembelajaran diarahkan untuk menggalakkan anak untuk berpikir secara analitis dan tingkat tinggi.<sup>30</sup>

Pra-penelitian yang dilakukan di RA An-Najah I, berlokasi di Desa Karduluk, Kecamatan Pragaan, Kabupaten Sumenep, Provinsi Jawa Timur, mengindikasikan bahwa penggunaan media gambar dalam pengenalan huruf hijaiyah masih terbatas. Metode pembelajaran yang hanya mengandalkan pembacaan saja tidak memungkinkan media gambar untuk memberikan pemahaman yang cukup konkret kepada anak-anak mengenai huruf-huruf hijaiyah. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih holistik dan interaktif dalam merancang media pembelajaran yang mampu mendukung eksplorasi yang lebih mendalam terhadap huruf-huruf hijaiyah.

Masalah yang sama juga diketahui di lembaga RA Miftahul Ulum Kabupaten Cirebon yang memiliki target capaian lulusan sekolahnya mampu mengenali huruf hijaiyah, diketahui bahwasanya kemampuan anak dalam mengenali huruf hijaiyah belum berkembang sesuai harapan dikarenakan pada praktek pembelajaran yang dilakukan sangat minim penggunaan media

---

<sup>29</sup> Suci Suryati, E. Syarifudin, dan Umayah Umayah, "Metode Drill dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hijaiyah," *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 2.4 (2022), 428–35 <<https://doi.org/https://doi.org/10.51878/strategi.v2i4.1688>>.

<sup>30</sup> Rakimahwati et al., "The Development of the Educational Game to Improve Logical/Mathematical Intelligence," *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 22.7 (2022), 11–19 <<https://doi.org/10.33423/jhetp.v22i7.5266>>.

pembelajaran yang bagus untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak.<sup>31</sup> Berdasarkan permasalahan diatas hampir mirip terjadi dengan permasalahan atau kendala yang dialami oleh RA An-Najah I yakni keterbatasan media pembelajaran yang tepat dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

Berdasarkan pada hasil pra penelitian diatas, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bernama *Smart Wood* dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini yang belum pernah digunakan di RA An-Najah I. Media *Smart Wood* yang memiliki pengoperasian kompleks dan efektif mengenalkan huruf hijaiyah kepada AUD. media ini diharapkan memberikan nilai-nilai pendidikan kepada anak saat bermain, yang berbeda dengan kelemahan poster gambar huruf hijaiyah.

Berdasarkan pra-penelitian di RA An-Najah I di Desa Karduluk, Kecamatan Pragaan, Kabupaten Sumenep, Provinsi Jawa Timur, serta analisis potensial yang telah dilakukan, peneliti tertarik untuk menjalankan penelitian berjudul "Pengembangan Media *Smart Wood* untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini" karena diyakini akan memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

## **B. Identifikasi Masalah**

Latar belakang di atas mengidentifikasi beberapa masalah terkait dengan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini, terutama di Indonesia. Identifikasi masalah yang dapat ditemukan dalam latar belakang tersebut termasuk:

---

<sup>31</sup> Ishmatul Maula, Aip Saripudin, dan Jazariyah Jazariyah, "Pengembangan Media Arabic Alphabet for Kids untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9.2 (2021), 283 <<https://doi.org/10.21043/thufula.v9i2.12421>>.

1. Masalah Buta Aksara Al-Qur'an di Indonesia
  - a. Tingginya tingkat buta aksara Al-Qur'an di kalangan umat muslim Indonesia, dengan angka sekitar 72 persen (menurut Wakil Ketua MPR) dan 65 persen (menurut Dewan Masjid Indonesia) yang tidak bisa membaca Al-Qur'an.
  - b. Data dari Kementerian Agama RI dan Yayasan Indonesia Mengaji menunjukkan bahwa sebagian besar umat Islam di Indonesia mengalami kesulitan dalam membaca Al-Qur'an.
2. Kurangnya Pembelajaran Huruf Hijaiyah Sejak Usia Dini
  - a. Ketidaktahuan siswa terhadap huruf hijaiyah menjadi faktor utama kesulitan dalam membaca Al-Qur'an.
  - b. Kurangnya penekanan pada pembelajaran huruf hijaiyah di PAUD dan pendidikan usia dini lainnya.
  - c. Minimnya program pembelajaran huruf hijaiyah di PAUD dan kurangnya media pembelajaran yang kompeten.
3. Faktor Penyebab Kesulitan dalam Mengenal Huruf Hijaiyah
  - a. Lingkungan keluarga yang kurang mendukung.
  - b. Rendahnya minat belajar pada anak usia dini.
  - c. Keterbatasan kemampuan dan motivasi individu anak.
  - d. Kurangnya media pembelajaran yang efektif dan menarik.
4. Minimnya Penggunaan Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah
  - a. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran huruf hijaiyah kurang efektif

- b. Keterbatasan media pembelajaran yang dapat merangsang panca indera secara simultan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terlihat bahwa permasalahan utama adalah tingginya tingkat buta aksara Al-Qur'an di kalangan umat Islam di Indonesia, yang disebabkan oleh kurangnya penekanan pada pembelajaran huruf hijaiyah sejak usia dini dan kurangnya media pembelajaran yang efektif. Solusi yang diajukan adalah pengembangan media pembelajaran *Smart Wood* yang dirancang untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak usia dini secara interaktif dan menyenangkan.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, terdapat beberapa pembatasan masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Lingkup geografis

Latar belakang ini fokus pada masalah pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini di Indonesia, khususnya di Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Oleh karena itu, pembatasan geografis ini mengesampingkan masalah di wilayah lain di Indonesia atau di negara-negara dengan konteks yang berbeda.

2. Konteks agama

Latar belakang ini terutama berfokus pada konteks pendidikan agama Islam yaitu pengenalan huruf hijaiyah.

3. Fokus pada media *Smart Wood*

Penelitian ini sangat fokus pada pengembangan media pembelajaran yang disebut "*Smart Wood*" yang terbuat dari kayu. Pembatasan ini

mengesampingkan media pembelajaran lain yang mungkin digunakan dalam pendidikan anak usia dini.

4. Terbatas pada institusi tertentu

Studi pra-penelitian yang dilakukan hanya di RA An-Najah I dan TK PGRI Tanjung di Kabupaten Sumenep. Oleh karena itu, temuan dan hasil penelitian mungkin tidak dapat langsung diterapkan pada institusi pendidikan lain.

5. Tidak membahas aspek sosioekonomi

Latar belakang tidak mendalami aspek-aspek sosioekonomi yang mungkin memengaruhi akses dan kualitas pendidikan agama pada anak usia dini di Indonesia. Ini merupakan pembatasan yang dapat mempengaruhi generalisasi temuan.

6. Fokus pada pengenalan huruf hijaiyah

Latar belakang lebih berfokus pada pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini dan belum mencakup langkah-langkah atau materi lanjutan dalam pembelajaran Al-Qur'an atau Hadis.

7. Tidak membahas pendekatan dan metodologi lain

Latar belakang tidak membahas pendekatan atau metode pembelajaran alternatif yang mungkin digunakan selain *Smart Wood*. Pembatasan ini mengesampingkan pilihan lain yang dapat efektif dalam pengenalan huruf hijaiyah.



Pembatasan ini harus dipertimbangkan saat merencanakan penelitian lebih lanjut atau pengembangan solusi untuk masalah pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan sesuai dengan tahap-tahap metode penelitian ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media *Smart Wood* sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini?
2. Bagaimana kepraktisan media *Smart Wood* sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini?
3. Bagaimana keefektifan media *Smart Wood* sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan dan kegunaan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media *Smart Wood* sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media *Smart Wood* sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *Smart Wood* sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini memiliki manfaat baik dari segi teori maupun praktik, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menyediakan pemahaman tentang pentingnya media pembelajaran dalam proses pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini.
- b. Memahami metode pengajaran huruf hijaiyah untuk anak usia dini dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka.
- c. Sebuah alat baru telah muncul untuk keperluan pendidikan, menyoroti pendekatan yang berpusat pada anak dan memberikan peluang pembelajaran yang berharga.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik: Memanfaatkan media *Smart Wood* sebagai sarana untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak.
- b. Bagi pendidik: Hal ini diharapkan dapat membantu para pendidik menyadari betapa pentingnya memasukkan media pembelajaran ke dalam kegiatan pendidikan anak usia dini.
- c. Bagi Institusi: Hal ini dimaksudkan agar institusi pendidikan dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai panduan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan metode yang digunakan guru dalam mengajar dan belajar. Selain itu, penelitian harus mendorong pemikiran kreatif dalam penciptaan materi pembelajaran pendidikan yang mendorong perkembangan dan kemajuan anak.

- d. Bagi peneliti: Dapat meningkatkan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran dan memperoleh pengetahuan praktis dalam praktik pembelajaran.

## **G. Spesifikasi Media *Smart Wood***

*Media Smart Wood* adalah alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mempermudah dan menarik perhatian anak-anak dalam mempelajari huruf hijaiyah. Media ini menggunakan bahan kayu yang diukir dan dicat warna-warni untuk membantu anak-anak melihat, meraba, dan memegang setiap huruf secara fisik.

*Media Smart Wood* dirancang untuk melibatkan anak-anak dalam berbagai kegiatan pembelajaran yaitu membaca huruf hijaiyah secara visual dan auditif, menempelkan potongan huruf pada papan untuk memperkuat pengetahuan huruf hijaiyah, menjiplak atau menulis huruf menggunakan potongan yang disediakan, dan lomba cepat baca dan menempel huruf untuk mengukur perkembangan pengenalan huruf

### **1. Komponen Media**

- a. Papan Huruf Hijaiyah: Papan kayu dua sisi dengan tampilan huruf hijaiyah berwarna cerah di satu sisi dan bentuk ukiran pada sisi lainnya.
- b. Potongan Huruf Hijaiyah: Huruf-huruf hijaiyah terbuat dari kayu, dirancang dengan teliti untuk memastikan ketepatan bentuk dan ukuran, serta diberi warna-warna menarik.

- c. Aplikasi Pendukung: Mencakup panduan penggunaan, informasi tambahan tentang huruf hijaiyah, serta permainan pendukung yang menghidupkan pembelajaran.

## 2. Tujuan Penggunaan

- a. Mengajarkan Huruf Hijaiyah: Membantu anak-anak membaca dan mengenali huruf hijaiyah dengan benar dan lancar.
- b. Melatih Motorik Halus: Mengembangkan keterampilan motorik halus anak-anak melalui kegiatan menempelkan potongan huruf.
- c. Pengenalan Bentuk Huruf: Membantu anak-anak mengenali bentuk dan karakteristik unik setiap huruf hijaiyah.
- d. Penggunaan Media Interaktif: Menggunakan buku panduan sebagai pendukung untuk memaksimalkan pengalaman pembelajaran.
- e. Pembelajaran Melalui Seni: Menggabungkan seni ukiran dalam desain untuk menarik minat anak-anak.

## 3. Manfaat

- a. Mengenalkan Huruf Hijaiyah dengan Menarik: Bentuk kayu berwarna-warni menarik minat anak-anak.
- b. Pengenalan yang Efektif: Proses belajar yang interaktif mempercepat pemahaman anak-anak.
- c. Melatih Keterampilan Motorik Halus: Kegiatan menempel dan menulis huruf membantu melatih keterampilan motorik halus.
- d. Pengenalan Suara Huruf Hijaiyah: Pemahaman suara dan pengucapan huruf.

- e. Pembelajaran Aktif dan Interaktif: Anak-anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.
- f. Menghargai Seni dan Budaya Lokal: Tema seni ukiran meningkatkan apresiasi terhadap budaya lokal.
- g. Kesempatan untuk Belajar Bersama: Kegiatan lomba merangsang kerjasama sosial dan kompetisi yang positif.
- h. Mengukur Perkembangan Anak: Kegiatan lomba juga berfungsi sebagai alat untuk mengukur perkembangan anak dalam mengenali huruf hijaiyah.
- i. Pembelajaran yang Mendalam dan Bermakna: Integrasi pembelajaran dan bermain menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.
- j. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri: Media dapat digunakan secara mandiri oleh anak-anak.
- k. Pengenalan Bahasa Asing Lebih Awal: Mempermudah pengenalan dan pemahaman bahasa Arab.
- l. Mengembangkan Kemampuan Berbicara: Membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berbicara dan pengucapan yang benar.
- m. Pendidikan Karakter: Mengembangkan karakter seperti kerja sama, kesabaran, dan kedisiplinan.
- n. Menggunakan Bahan Ramah Lingkungan: Kayu sebagai bahan utama adalah ramah lingkungan.
- o. Mengasah Kemampuan Berpikir Analitis: Kegiatan mencocokkan huruf dan menulis mengasah kemampuan berpikir analitis.

- p. Pengenalan Awal Agama: Memperkenalkan elemen penting dari agama Islam kepada anak-anak.
- q. Kreativitas dan Imajinasi: Mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak-anak.

#### 4. Kelebihan

- a. Interaktif dan Menyenangkan: Meningkatkan motivasi belajar anak-anak.
- b. Pengenalan Awal Huruf Hijaiyah: Dasar dalam memahami bahasa Arab dan Al-Quran.
- c. Penggunaan Bahan Ramah Lingkungan: Kayu sebagai bahan utama yang tahan lama.
- d. Pengenalan Seni Ukiran: Menghargai seni dan budaya lokal.
- e. Pengembangan Keterampilan Motorik Halus: Melalui kegiatan menempel dan menulis.
- f. Kegiatan Kelompok dan Lomba: Merangsang kerjasama sosial dan kompetisi yang sehat.

#### 5. Kekurangan

- a. Biaya Produksi Tinggi: Pembuatan dari bahan kayu dengan desain kreatif memerlukan biaya tinggi.
- b. Keterbatasan Konten: Fokus hanya pada pengenalan huruf hijaiyah.
- c. Penggunaan Terbatas: Fleksibilitas penggunaan terbatas pada konteks pengenalan huruf hijaiyah.
- d. Membutuhkan Pengawasan: Memerlukan pengawasan orang dewasa saat digunakan.

- e. Pembatasan Usia: Dirancang khusus untuk anak usia dini.
- f. Perawatan Kayu: Memerlukan perawatan untuk menjaga kualitas dan daya tahan.
- g. Variabilitas Kualitas: Kualitas produk dapat bervariasi tergantung pembuatnya.

*Media Smart Wood* merupakan inovasi pendidikan yang menggabungkan pembelajaran dan bermain dengan cerdas, membantu anak-anak mengenal huruf hijaiyah dengan cara yang menarik dan efektif.

#### **H. Kajian Penelitian yang Relevan**

Menurut penelitian yang akan dilakukan, adapun kajian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lisna Zahrotun dan Zka Ricky Soleh (2015) dalam Jurnal Telematika yang berjudul “Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun”. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa, gambar dan suara dalam pembelajaran ini menghindari kebosanan anak dan mendorong eksplorasi lebih lanjut. Pembelajaran komputer juga membantu perkembangan motorik anak melalui penggunaan mouse. Penelitian ini menciptakan media pembelajaran huruf Arab "hijaiyah" untuk anak usia 2-3 tahun. Media ini memiliki suara pengucapan huruf dan menu tebak-tebakan dengan dua level. Harapannya, media ini membuat anak senang belajar huruf hijaiyah tanpa tekanan dari guru. Adapun hasil yang didapatkan yaitu aplikasi pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia 2-3 adalah alternatif pembelajaran bermain yang juga mengembangkan motorik melalui klik mouse.

Ini memotivasi anak untuk menyelesaikan tebak-tebak huruf serta meningkatkan daya ingat mereka.<sup>32</sup> Perbedaan penelitian diatas dengan yang ditulis peneliti yaitu terdapat pada bahan media yang digunakan dalam penelitian diatas mengandalkan aplikasi sebagai alat media pembelajaran, sedangkan pada peneliti yang ditulis yakni menggunakan bahan kayu yang dibuat lebih konkret untuk anak usia dini dapat langsung mengeksplorasi media pembelajaran yang di kembangkan dengan menonjolkan beberapa konsep kegiatan yang lebih komplit dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Adapun persamaannya yakni kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wanda Ramansyah (2016) dalam Jurnal Ilmiah *EduTic* yang berjudul *“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”*. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa, permasalahan timbul ketika pembelajaran menggunakan buku dianggap kurang efektif, karena buku hanya menampilkan gambar huruf tanpa memberikan panduan audio untuk pengucapannya. Multimedia pembelajaran interaktif menjadi solusi yang tepat dengan menyajikan animasi dinamis tentang Huruf Hijaiyah, yang tidak hanya memvisualisasikan bentuk huruf, tetapi juga menyertakan panduan audio tentang cara melafalkannya secara benar. Dengan hadirnya multimedia pembelajaran interaktif ini, peserta didik akan lebih mudah dan cepat dalam memahami materi

---

<sup>32</sup> Lisna Zahrotun dan Zaka Ricky Soleh, “Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun,” *Telematika*, 12.2 (2015), 75–81 <<https://doi.org/10.31315/telematika.v12i2.1405>>.



pelajaran, dan proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik serta mengasyikkan. Hasil pengembangan multimedia menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini dapat menjadi sumber daya yang berharga dalam meningkatkan strategi pengajaran guru agar lebih inovatif dan berkualitas. Dengan multimedia ini, guru dan siswa tidak hanya bergantung pada buku teks saja, tetapi juga memiliki sumber daya baru yang lebih lengkap dan menyenangkan dalam menyampaikan pembelajaran.<sup>33</sup> Perbedaan penelitian diatas dengan yang ditulis peneliti yaitu terdapat pada bahan media yang digunakan dalam penelitian diatas menggunakan multimedia sebagai bahan utama media pembelajaran, sedangkan pada peneliti yang ditulis yakni menggunakan media *Smart Wood* yang terbuat dari bahan kayu dengan desain tampilan berciri khas kesenian ukir serta desain bentuk media yang lebih besar dari balok dan desain bentuk huruf hijaiyah yang dibuat menyerupai huruf yang sebetulnya sehingga lebih konkret untuk anak usia dini, dan sistem pengoperasian media dapat langsung di eksplorasi oleh anak usia dini dengan menonjolkan beberapa konsep kegiatan yang lebih komplit dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Adapun persamaannya yakni kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

3. Adapun penelitian relevan selanjutnya yakni ditulis oleh Ida Rosmaidah dan Henny Destiana (2017) dalam Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI yang

---

<sup>33</sup> Wanda Ramansyah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Edutic*, 3.1 (2016), 28–37 <<https://doi.org/https://doi.org/10.21107/edutic.v3i1.2558>>.

berjudul “*Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal Huruf Hijaiyah Pada TKQ Al-Khoiriyah*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tradisional dengan hanya menggunakan alat-alat tulis seperti buku, kertas, pensil, atau pena dapat menghambat komunikasi antara orang tua atau guru dengan anak atau siswa. Dalam konteks pembelajaran huruf hijaiyah, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif untuk meningkatkan minat belajar anak usia balita dalam membaca sebelum melanjutkan pendidikan lebih lanjut. Aplikasi animasi interaktif ini bertujuan untuk menggabungkan belajar dengan bermain dan memperkenalkan teknologi informasi kepada anak-anak usia balita. Tujuannya adalah meningkatkan minat belajar anak sekaligus mempersiapkan mereka untuk pendidikan lebih lanjut, Aplikasi animasi interaktif ini merupakan alternatif untuk merangsang kreativitas berpikir anak-anak. Dengan aplikasi ini, minat belajar dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Animasi interaktif ini bisa digunakan sebagai media dan alat bantu dalam proses pembelajaran.<sup>34</sup> Perbedaan penelitian diatas dengan yang ditulis peneliti yaitu terdapat pada bahan media yang digunakan yakni animasi interaktif didalam, sedangkan pada peneliti yang ditulis yakni menggunakan media *Smart Wood* yang terbuat dari bahan kayu dengan diseain tampilan berciri khas kesenian ukir serta desain bentuk media yang lebih besar dari balok dan desain bentuk huruf hijaiyah yang dibuat menyerupai huruf yang sebetulnya sehingga lebih konkret untuk anak usia dini, dan sistem pengoperasian media dapat langsung di

---

<sup>34</sup> Ida Rosmaidah dan Henny Destiana, “Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal Huruf Hijaiyah Pada TKQ Al-Khoiriyah,” *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 3.1 (2017), 100–105 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jtk.v3i1.1350>>.

eksplorasi oleh anak usia dini dengan menonjolkan beberapa konsep kegiatan yang lebih komplit dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Adapun persamaannya yakni kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

4. Lebih lanjut, pnelitian yang ditulis oleh Bahran Taib (2017) pada Edukasi-Jurnal Pendidikan yang berjudul “*Penerapan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Huruf Hijaiyah Pada Kelompok B TK Sandhy Putra Telkom Ternate*”. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa penelitian berawal dari kebutuhan untuk menggunakan metode Bermain Blok dalam meningkatkan kreativitas anak-anak dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode bermain blok dalam meningkatkan kemampuan belajar hijaiyah pada siswa Kelompok B TK Sandhy Putra Telkom Ternate. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama, tingkat keberhasilan mencapai 47,06% (10 siswa) dari 28 siswa, sedangkan pada siklus kedua, tingkat keberhasilan mencapai 78,6% (22 siswa). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain balok berhasil meningkatkan kemampuan belajar hijaiyah siswa.<sup>35</sup> Perbedaan penelitian diatas dengan yang ditulis peneliti yaitu terdapat pada konsep media dan kegiatan eksplorasi media balok yang masih minim dan hanya fokus pada penempelan huruf hijaiyah pada papan balok, sedangkan pada peneliti yang ditulis yakni menggunakan media *Smart Wood* yang terbuat dari

---

<sup>35</sup> Bahran Taib, “Penerapan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Huruf Hijaiyah Pada Kelompok B Tk Sandhy Putra Telkom Ternate,” *Edukasi-Jurnal Pendidikan*, 15.1 (2017), 707–16 <<https://doi.org/10.33387/j.edu.v15i1.464>>.

bahan kayu dengan disesain tampilan berciri khas kesenian ukir serta desain bentuk media yang lebih besar dari balok dan desain bentuk huruf hijaiyah yang dibuat menyerupai huruf yang sebetulnya sehingga lebih konkret untuk anak usia dini, dan sistem pengoperasian media dapat langsung di eksplorasi oleh anak usia dini dengan menonjolkan beberapa konsep kegiatan yang lebih komplis dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Adapun persamaannya yakni kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

5. Penelitian relevan lainnya juga ditulis oleh Rofik Jalal Rosyanafi, Widya Nusantara, dan Halimah (2018) dalam *IJAZ ARABI Journal of Arabic Learning* yang berjudul "Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini". Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini memegang peran penting dalam membentuk cinta dan pemahaman agama pada anak sebagai peserta didik. Salah satu cara efektif adalah melalui permainan yang melibatkan kosakata dan huruf Arab, seperti yang dilakukan dalam penelitian huruf hijaiyah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 6 Kota Surabaya. Pendidik perlu memiliki kemampuan ekstra dalam memadukan media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar anak. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar dan hasil belajar yang lebih cepat dengan penggunaan media, seperti puzzle jigsaw, dibandingkan tanpa media. Ini membuktikan bahwa media

efektif dalam meningkatkan minat belajar pada anak.<sup>36</sup> Perbedaan penelitian diatas dengan yang ditulis peneliti yaitu terdapat pada bentuk media dan kegiatan eksplorasi media puzzle jigsaw yang masih menggunakan satu kegiatan pengoperasian media pembelajaran yang monoton hanya meletakkan huruf hijaiyh pda tempat yang disediakan, sedangkan pada peneliti yang ditulis yakni menggunakan media *Smart Wood* yang terbuat dari bahan kayu dengan diseain tampilan berciri khas kesenian ukir serta desain bentuk media yang lebih besar dari puzzle jigsaw dan desain bentuk huruf hijaiyah yang dibuat menyerupai huruf yang sebetulnya sehingga lebih konkret untuk anak usia dini, dan sistem pengoperasian media dapat langsung di eksplorasi oleh anak usia dini dengan menonjolkan beberapa konsep kegiatan yang lebih komplit dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini, serta memberikan fokus pengembangan penuh pada anak usia dini secara konsisten. Adapun persamaannya yakni kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

6. Adapun penelitian relevan lainnya juga di tulis oleh Titania Dwi Andini dan Achmad Bahar Wafa (2017) dalam Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia dengan judul "*Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Huruf Arab (Hijaiyah) untuk Anak Usia 4-6 Tahun dengan Menggunakan Softwere Pengolah Animasi 2 Dimensi*". Dalam penelitian tersebut diketahui bahwa media pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk anak usia 4-6 tahun karena membantu

---

<sup>36</sup> Rofik Jalal Rosyanafi, Widya Nusantara, dan Halimah Halimah, "Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 1.1 (2018) <<https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v1i1.5016>>.

mereka dalam menerima materi pelajaran dengan lebih mudah. Itu juga membuat mereka tertarik untuk belajar tentang huruf Arab (Hijaiyah). Anak-anak usia ini cenderung cepat menghafal dari apa yang mereka lihat dan pelajari. Kemajuan teknologi saat ini memungkinkan pembuatan media pembelajaran dengan perangkat lunak seperti animasi 2 dimensi, Macromedia Flash, dan pengolahan gambar vektor, seperti Corel Draw. Media pembelajaran ini memiliki konsep menarik dengan materi yang mudah dipahami, serta gambar karakter dan latar belakang yang unik untuk menjaga minat anak-anak dalam memahami materi pelajaran. Dari perancangan dan implementasi media pembelajaran pengenalan huruf Hijayah di atas, pemilihan warna, pemilihan jenis tulisan dan konten telah disesuaikan dengan pendekatan pada anak usia dini. Pendekatan menggunakan media kuis juga dapat diterapkan pada media pembelajaran sehingga anak usia dini dapat terpancing untuk mengenal lebih lanjut huruf hijaiyah beserta tanda bacanya.<sup>37</sup> Perbedaan penelitian diatas dengan yang ditulis peneliti yaitu terletak pada media pembelajaran yang digunakan yaitu aplikasi yang menampilkan gambar huruf hijaiyah dengan pengoperasian yang masih menggunakan kegiatan membaca saja, sedangkan pada peneliti yang ditulis yakni menggunakan media *Smart Wood* yang terbuat dari bahan kayu dengan diseain tampilan berciri khas kesenian ukir serta desain bentuk media yang lebih besar dari puzzle jigsaw dan desain bentuk huruf hijaiyah yang dibuat menyerupai huruf yang sebetulnya sehingga lebih konkret

---

<sup>37</sup> Titania Dwi Andini dan Achmad Bahar Wafa, "Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Huruf Arab (Hijaiyah) untuk Anak Usia 4-6 Tahun dengan Menggunakan Software Pengolah Animasi 2 Dimensi," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 1.1 (2017), 1 <<https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v1i1.305>>.

untuk anak usia dini, dan sistem pengoperasian media dapat langsung di eksplorasi oleh anak usia dini dengan menonjolkan beberapa konsep kegiatan yang lebih komplisit dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini, serta memberikan fokus pengembangan penuh pada anak usia dini secara konsisten. Adapun persamaannya yakni kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

## **I. Landasan Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media**

Istilah "media" berasal dari kata Latin "media", yang memiliki arti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Inggris, istilah "media" berasal dari bahasa Latin. Secara umum, alat-alat elektronik seperti grafis dan fotografi digunakan untuk memahami, mensintesis, dan memproses informasi verbal atau visual, dan ini sering dianggap sebagai fungsi utama media dalam proses pembelajaran.<sup>38</sup> Menurut AECT (Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi), media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menyampaikan pesan atau informasi.<sup>39</sup> Di samping berperan sebagai alat distribusi, istilah "media" sering juga merujuk pada peranannya dalam mengatur hubungan antara siswa dan materi pembelajaran, kedua unsur penting dalam proses belajar. Dengan singkatnya, media berfungsi

---

<sup>38</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 3.

<sup>39</sup> Al Januszewski dan Michael Molenda, *Educational Technology: A Definition with Commentary* (New York, USA: Routledge, 2007); Silvia Tesa Susanti, "Pengembangan Media Buku Pop-Up dalam Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini" (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022) <[http://repository.radenintan.ac.id/21616/1/SKRIPSI 1-2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/21616/1/SKRIPSI%201-2.pdf)>.

sebagai sarana untuk menyebarkan pesan-pesan pendidikan. Dari deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk mendukung pembelajaran sesuai dengan kebutuhan informasi siswa. Media ini bisa berupa alat bantu mengajar atau permainan, dan juga membantu pendidik dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada murid-muridnya.

Media adalah alat untuk berkomunikasi dengan mengirimkan pesan dan informasi. Setiap jenis media memiliki kemampuan, kualitas, atau fitur yang berbeda, sehingga penggunaannya dalam pembelajaran dapat sangat bermanfaat.<sup>40</sup> Dalam proses mengajar, penggunaan media pembelajaran yang terdiri dari berbagai bahan dan alat fisik dapat menginspirasi dan memotivasi siswa, menumbuhkan minat baru, serta memberikan efek psikologis positif.<sup>41</sup> Oleh karena itu, media pembelajaran harus mampu memberikan nilai tambah bagi perkembangan siswa, membuat materi menarik dan mudah dipahami, memungkinkan analisis data, dan merangkum materi sehingga siswa lebih mudah mempelajari apa yang mereka butuhkan.

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk saluran komunikasi yang disengaja untuk memberikan pesan, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, dan membantu pengguna dalam mencapai kesuksesan dan

---

<sup>40</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi belajar mengajar*, Rev (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

<sup>41</sup> Susi Indriani Lumbantoruan, "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Ispring Pada Kompetensi Dasar Uji Mikrobiologi" (Universitas Pendidikan Indonesia, 2020) <<http://repository.upi.edu/id/eprint/52652>>.



efisiensi dalam proses pembelajaran.<sup>42</sup> Selain itu, media mencakup berbagai komponen yang membentuk lingkungan pendukung bagi perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Dalam konteks ini, segala sesuatu yang mempengaruhi kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dianggap sebagai media. Contohnya meliputi instruktur, materi pelajaran, lingkungan belajar, dan alat pengajaran.<sup>43</sup>

Dengan demikian, berdasarkan pengertian media di atas, dapat dikatakan bahwa media berfungsi sebagai alat untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga memungkinkan seseorang untuk menyampaikan dan menerima informasi yang dibutuhkan.

#### **b. Jenis-Jenis Media**

Salah satu aspek dari pesan adalah penggunaan media oleh pengirim dan penerima pesan untuk menyampaikan informasi. Media dapat dikelompokkan berdasarkan lokasi penggunaannya dan dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan karakteristiknya, seperti:<sup>44</sup>

##### 1) Media Visual

Media yang dapat dipertimbangkan melalui penglihatan, bacaan, dan sentuhan dikenal sebagai media visual. Keberagaman jenis media ini

---

<sup>42</sup> Abdul Haris Pito, "Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran," *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, 6.2 (2018), 87–101 <<https://doi.org/https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>>.

<sup>43</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, ed. oleh Fatma Sukmawati, 1 ed. (Klaten: Tahta Media Group, 2021) <[http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf)>.

<sup>44</sup> Edho Bakhtawar Alresza Firzad, "Pembuatan Ilustrasi Buku Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Nama-nama Binatang Pada Anak Usia Dini," *Eduarts: Journal of Arts Education*, 4.1 (2015), 56–67 <<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/eduart.v4i1.9779>>.

memungkinkan akses yang luas dan memfokuskan pada penggunaan indera penglihatan. Semua bentuk media visual, seperti foto, slide foto, lukisan, dan film strip, memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar diam. Selain itu, mereka juga dapat menampilkan gambar bergerak, seperti dalam film animasi dan film bisu. Pemanfaatan media visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, memperkuat daya ingat mereka, dan membangkitkan minat mereka untuk belajar.<sup>45</sup>

## 2) Media Audio

Media audio digunakan dalam proses pembelajaran dan hanya bisa didengarkan, aksesnya terbatas hanya melalui pendengaran.<sup>46</sup>

## 3) Media Audio Visual (Multimedia)

Media audio visual, yang juga dikenal sebagai multimedia, memungkinkan pengguna untuk menggabungkan indera pendengaran dan penglihatan saat menerima informasi.<sup>47</sup> Media visual digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dan dapat membantu dalam proses

---

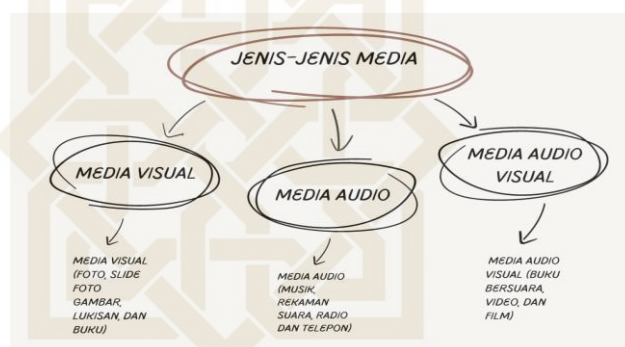
<sup>45</sup> Miarso Miarso, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2004); Cecep Kustandi et al., "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran," *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10.02 (2021), 291–99 <<https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>>.

<sup>46</sup> Sadiman Sadiman et al., *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009); Yoga Marga Mahendra, Alfi Laila, dan Novi Nitya Santi, "Pengembangan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Pelestariannya," *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 5.1 (2020) <<https://doi.org/10.21154/ibriez.v5i5.101>>.

<sup>47</sup> Arief S. Sadiman, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008); Novika Dian Pancasari Gabriella, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 104–13 <<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>>.

belajar. Ilustrasi visual memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan karena efektif dalam komunikasi visual. Oleh karena itu, perencanaan implementasinya harus dilakukan dengan cermat agar tidak hanya menjadi alat komunikasi lisan semata.

Anda dapat menemukan peta konsep untuk berbagai jenis media di sini:



**Gambar 1.1 Jenis-Jenis Media**

### c. Kegunaan Media

Berbagai tujuan penggunaan media pembelajaran mencakup: mengklarifikasi pesan untuk menghindari penekanan verbal yang berlebihan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra, penggunaan berbagai media pembelajaran dapat mengatasi sikap pasif siswa, memberikan rangsangan yang konsisten kepada siswa, menyamakan pengalaman siswa, dan menciptakan persepsi yang seragam.<sup>48</sup>

Dari perspektif ini, beberapa keuntungan dari penggunaan media dalam pembelajaran termasuk: peningkatan perkembangan siswa; meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa; membentuk karakter siswa;

<sup>48</sup> Arif S. Sadiman dan Dkk, *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan Pemanfaatannya* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2014).

mengklarifikasi materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa; membantu mencapai tujuan pembelajaran; dan memecahkan masalah pembelajaran.

Berikut adalah peta konsep yang menjelaskan manfaat penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran:



**Gambar 1.2 Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran**

#### **d. Pengertian Pembelajaran**

Hubungan antara pengajaran dan pembelajaran sangat erat. Proses belajar, mengajar, dan pembelajaran berjalan seiring. Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu bentuk komunikasi di mana pendidik mengirimkan pesan kepada siswa melalui berbagai media. Pesan-pesan pendidikan disampaikan oleh pendidik melalui komunikasi lisan (baik lisan maupun tertulis) dan visual. Untuk sukses dalam proses pembelajaran, siswa harus mampu memahami simbol-simbol komunikasi yang digunakan. Pendidikan melibatkan suatu proses komunikasi yang terdiri dari tiga

elemen pokok: pendidik atau guru, siswa, dan pesan, yang umumnya berupa materi pembelajaran.<sup>49</sup> Ketika proses pembelajaran berlangsung, kemungkinan adanya masalah dalam komunikasi. Namun, dengan memanfaatkan berbagai alat dan media pembelajaran, pendidik dapat lebih mudah menangani masalah ini dan menciptakan pembelajaran yang menghasilkan hasil yang diharapkan.

Pembelajaran interpretatif adalah suatu sistem yang ditujukan untuk merangsang proses belajar internal siswa, yang terdiri dari serangkaian kegiatan yang direncanakan dan dijalankan secara teliti untuk mencapai tujuan tersebut.<sup>50</sup> Dengan demikian, pembelajaran dapat dianggap sebagai serangkaian langkah yang disiapkan dengan cermat untuk memfasilitasi perkembangan belajar siswa. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

#### **e. Media Pembelajaran**

Sebagai seorang pengajar, memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan adalah hal yang sangat penting karena media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan merangsang ide, emosi, dan perhatian siswa, serta meningkatkan kemampuan atau keterampilan mereka. Guru perlu

---

<sup>49</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007).

<sup>50</sup> George C Boree, *Metode Pembelajaran Dan Pengajaran Kritik Dan Sugesti Terhadap Dunia Pendidikan, Pembelajaran Dan Pengajaran, Alih Bahasa Oleh Abdul Qodir Shaleh* (Yogyakarta: Arr-Ruzz Media Group, 2008).

memahami sumber daya, latar belakang, dan karakteristik intrinsik dari materi yang diajarkan.<sup>51</sup> Media pembelajaran berperan dalam membantu pendidik menyampaikan pesan atau informasi pendidikan kepada siswa.<sup>52</sup>

Dengan menggunakan media pembelajaran yang menawarkan komunikasi nonverbal, siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, daripada sekadar mendengarkan penjelasan dari guru. Media pembelajaran yang efektif mampu mendorong partisipasi aktif siswa, membangkitkan rasa ingin tahu mereka, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran juga membantu dalam menjelaskan materi dengan lebih jelas, sehingga memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memberikan kemampuan kepada pendidik dalam menciptakan lingkungan, situasi, dan suasana yang mendukung pembelajaran siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam konteks belajar mengajar dapat membangkitkan minat baru, meningkatkan motivasi belajar siswa, bahkan memiliki dampak psikologis pada mereka. Karena efektivitasnya yang signifikan dalam proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta sumber daya pendidikan, peran media pembelajaran sangatlah vital. Guru dapat lebih efektif menyampaikan

---

<sup>51</sup> H. Mulyasa, *Pengantar Pendidikan*, 5 ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013); Swantyka Ilham Prahesti dan Syifa Fauziah, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.1 (2021), 505–12 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>>.

<sup>52</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*.

ide atau informasi kepada siswa ketika memanfaatkan media pembelajaran.<sup>53</sup>

Media pembelajaran mencakup berbagai instrumen yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan ide kepada siswa atau generasi muda dengan tujuan untuk menarik minat mereka dan merangsang pemikiran, perasaan, dan perilaku mereka, serta untuk mendukung proses belajar mereka. Oleh karena itu, dalam memilih sumber daya pembelajaran, diperlukan pertimbangan yang teliti agar memenuhi standar tertentu yang dapat mengembangkan minat dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Dengan merangsang pikiran, perhatian, emosi, serta kemampuan atau keterampilan siswa, media pembelajaran berperan sebagai alat yang memfasilitasi proses belajar-mengajar. Fungsi dari media ini melibatkan berbagai bentuk komunikasi selain dari yang bersifat lisan. Media pembelajaran, seperti materi cetak, film, dan televisi, bertindak sebagai penghubung informasi selama proses pembelajaran.<sup>54</sup> Sebagai hasilnya, siswa dapat aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran, daripada hanya menjadi pendengar dari penjelasan guru.

Media pembelajaran dikatakan efektif apabila dapat mengaktifkan panca indra siswa, menarik perhatian mereka, dan membangkitkan motivasi

---

<sup>53</sup> Zaman dan Eliyanti.

<sup>54</sup> Fift Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional: Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0*, 2.1 (2020), 93–97 <[http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)>.

belajar, serta membantu memperjelas pengajaran agar peserta didik dapat mengalami perkembangan yang lebih baik. Media pembelajaran merangsang keterlibatan panca indera peserta didik, seperti peraba, pendengar, dan penglihatan, agar lebih aktif dalam proses pembelajaran yang konkret dan jelas.<sup>55</sup>

#### f. Manfaat Media Pembelajaran

Mengintegrasikan media pembelajaran dalam kegiatan belajar bertujuan untuk memperbaiki komunikasi antara guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat krusial untuk memajukan proses pendidikan. Berikut beberapa manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran:<sup>56</sup>

1. Penyampaian pelajaran dan informasi dapat dilakukan dalam bentuk yang lebih menarik dan nyata dibandingkan hanya dengan kata-kata tertulis atau lisan.
2. Mengatasi kendala waktu, ruang, dan persepsi, seperti menggantikan realitas, gambar, dan objek besar lainnya.
3. Memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar.
4. Menginspirasi siswa untuk belajar dengan semangat dan antusiasme.

---

<sup>55</sup> Neni Isnaeni dan Dewi Hidayah, "Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa," *Jurnal Syntax Transformation*, 1.5 (2020), 148–56 <<https://doi.org/https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>>.

<sup>56</sup> Michael L. Henniger, *Teaching Young Children: An Introduction*, 5th Editio (Boston, MA: Pearson, 2012); Judy Herr dan Yvonne Libby-Larson, *Creative Resources for the Early Childhood Classroom*, 3rd Editio (Clifton Park, NY: Cengage Learning, 2003); Zaman dan Eliyawati.



5. Memungkinkan siswa terlibat lebih langsung dengan realitas dan dunia luar.
6. Mendorong siswa untuk mengikuti minat dan metode belajar mereka sendiri.
7. Memberikan pengalaman, stimulus, dan persepsi yang konsisten kepada siswa.

Selain itu, materi pendidikan dapat menumbuhkan motivasi dan perkembangan siswa, membuat mereka lebih antusias untuk belajar dan membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Manfaat mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam kegiatan pendidikan adalah sebagai berikut.<sup>57</sup>

1. Penggunaan media di kelas memperpanjang rentang perhatian siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
2. Materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan lebih jelas, membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode pengajaran dapat lebih bervariasi agar siswa tidak merasa bosan.
4. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan, motivasi belajar mereka dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media pembelajaran memberikan beragam manfaat, termasuk penyamaan materi, penyampaian informasi yang menarik, interaktivitas dalam pembelajaran, efisiensi waktu guru, peningkatan hasil belajar,

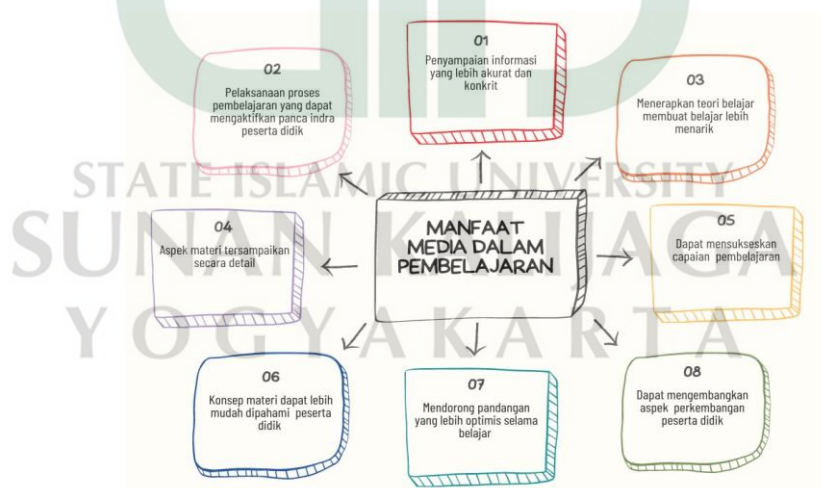
---

<sup>57</sup> Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002).

fleksibilitas tempat dan waktu, pembentukan sikap positif anak, serta peningkatan produktivitas dengan menghemat tenaga guru dan memberikan perhatian intensif kepada peserta didik.<sup>58</sup>

Selain itu, berdasarkan berbagai sudut pandang di atas, beberapa keunggulan media dalam pendidikan adalah penyediaan data yang lebih tepat dan nyata, pendekatan pendidikan yang melibatkan panca indra siswa, penggunaan teori belajar yang membuat pembelajaran lebih menarik, penyampaian konten yang komprehensif, meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, meningkatkan pola pikir yang lebih optimis selama proses belajar, dan memperluas berbagai aspek pertumbuhan siswa.

Berikut adalah peta konsep yang menggambarkan keunggulan media dalam pendidikan untuk memudahkan pemahaman:



**Gambar 1.3 Manfaat Media dalam Pembelajaran**

<sup>58</sup> Isran Rasyid Karo-Karo S dan Rohani Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran," *AXIOM Jurnal Pendidikan dan Matematika*, VII.1 (2018), 91–96 <<https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>>.

Dengan menawarkan materi pembelajaran yang relevan dan menarik, diharapkan pertumbuhan siswa akan meningkat. Ini juga didukung oleh penggunaan bahan pembelajaran yang tepat, yang memberikan rangsangan perkembangan optimal sesuai dengan kebutuhan.<sup>59</sup> Anak-anak pasti akan lebih terlibat dalam pembelajaran ketika menggunakan alat bantu yang menarik, dibandingkan dengan belajar tanpa alat tersebut, yang bisa terasa monoton dan membosankan bagi mereka.

## **2. Media Smart Wood**

### **a. Pengertian Media Smart Wood**

Arti dari "smart" adalah cerdas, pintar, ulung, bijak, dan memiliki kemampuan mental yang tajam atau responsif dengan cepat. "Smart" juga bisa merujuk pada seseorang yang memiliki kelihaihan atau kecakapan dalam suatu bidang tertentu. Selain itu, dalam konteks yang lebih informal, "smart" juga bisa berarti kocak atau lucu.<sup>60</sup> Dalam konteks media pembelajaran, "smart" sering merujuk kepada media yang dilengkapi dengan fitur-fitur atau karakteristik tertentu yang memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan personal. Yang dimaksud dengan "cerdas" adalah kemampuan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tanggap dalam proses belajar-mengajar. Akibatnya, terdapat peningkatan

---

<sup>59</sup> Yuberti Yuberti, Syafrimen Syafrimen, dan Dwi Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Dengan Menggunakan Sigil Software Pada Materi Pembelajaran Fisika," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12.2 (2021), 106–12 <<https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i1.7546>>.

<sup>60</sup> Indra Rasyid dan Annisa Hapsari, "Arti Smart Adalah: Definisi, 34 Sinonim dan 7 Contoh Kalimat – Smart Artinya," *Pinhome*, 2023 <<https://www.pinhome.id/blog/arti-smart-adalah-definisi-34-sinonim-dan-7-contoh-kalimat-smart-artinya/>> [diakses 24 September 2023].

keterlibatan siswa, pemahaman materi pelajaran yang lebih baik, dan hasil pembelajaran yang lebih tinggi secara keseluruhan.

Penggunaan bahan kayu dalam media pembelajaran" adalah konsep yang merujuk pada pemanfaatan kayu sebagai unsur atau komponen dalam pembuatan alat, perangkat, atau materi pembelajaran. Penggunaan kayu dalam media pembelajaran bisa memberikan keuntungan tertentu, seperti keberlanjutan karena kayu adalah bahan daur ulang yang ramah lingkungan, daya tahan yang tinggi sehingga dapat digunakan secara berulang, dan pengalaman belajar yang lebih nyata karena siswa dapat berinteraksi dengan materi secara langsung. Sifat Daya tahan kayu yang tinggi dan mudah dibentuk.<sup>61</sup> Dengan menggunakan kayu dalam media pembelajaran, pendidik dapat menciptakan alat-alat yang memberikan pengalaman belajar yang lebih baik, meningkatkan pemahaman siswa, dan memfasilitasi interaksi aktif dalam proses pembelajaran.

Media *Smart Wood* adalah alat atau media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan interaktif menggunakan bahan kayu atau material serupa. Tujuan utama media ini adalah untuk mempermudah dan menarik perhatian anak-anak dalam mempelajari huruf hijaiyah, yaitu huruf Arab yang digunakan untuk menulis Al-Quran. Filosofi dasar media pembelajaran yakni menarik dan memberikan kemudahan dalam pembelajaran.<sup>62</sup> Huruf-huruf hijaiyah direpresentasikan dalam bentuk kayu yang berbeda-beda, sehingga

---

<sup>61</sup> Mody Lempang, "Sifat dasar dan potensi kegunaan kayu jabon merah ( Basic Properties and Potential Uses of Jabon Merah Wood )," *Jurnal Penelitian Kehutanan Wallacea*, 3.2 (2014), 163–76 <<https://doi.org/https://doi.org/10.18330/jwallacea.2014.vol3iss2pp163-175%20>>.

<sup>62</sup> Daniyati et al.

anak-anak dapat melihat, meraba, dan memegang setiap huruf secara fisik. Ini membantu dalam pembelajaran kinestetik. Setiap huruf bisa memiliki warna-warni yang menarik agar memicu minat anak-anak. Warna dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan membedakan huruf-huruf hijaiyah.

Media *Smart Wood* dirancang sebagai media pendidikan yang melibatkan anak-anak dalam kegiatan interaktif yang mendidik, seperti mengenali huruf, menyusun kata-kata sederhana, atau mengidentifikasi huruf dalam kata. Anak-anak dapat belajar huruf hijaiyah dengan lebih menyenangkan dan interaktif menggunakan media *Smart Wood*, sehingga meningkatkan pemahaman dan hafalan mereka terhadap huruf tersebut. Segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dan membangkitkan minat, sentimen, dan opini siswa dianggap sebagai media.<sup>63</sup>

#### **b. Konsep Media *Smart Wood***

Inovasi pendidikan “*Smart Wood*” merupakan pendekatan kreatif, interaktif, dan menyenangkan untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak usia dini. Media pembelajaran edukatif ini dapat membantu generasi muda mengembangkan berbagai keterampilan.<sup>64</sup> Huruf-huruf hijaiyah adalah fondasi penting dalam pembelajaran bahasa Arab, dan memperkenalkan

---

<sup>63</sup> Arief S Sadiman dan Dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 7.

<sup>64</sup> Ariyanti Ariyanti dan Zidni Muslimin, “Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung,” *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10.1 (2015), 58–69 <<https://doi.org/https://doi.org/10.26905/jpt.v10i1.243>>; Chika Rahayu et al., “Curiosity: A game-based early mathematics case,” *Journal on Mathematics Education*, 13.2 (2022), 275 – 288 <<https://doi.org/10.22342/jme.v13i2.pp275-288>>.

mereka kepada anak-anak usia dini adalah langkah awal yang sangat penting dalam pendidikan mereka.<sup>65</sup> Dalam upaya ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan bahan kayu sebagai medium dasar, menggabungkan unsur-unsur seni ukiran, dan menyajikannya dalam format yang mengundang partisipasi aktif dari anak-anak. Pembelajaran yang baik yaitu berpusat pada peserta didik.<sup>66</sup>

Tujuan utama dari Media *Smart Wood* adalah menciptakan lingkungan belajar yang memadukan kecerdasan bermain anak-anak dengan pembelajaran yang efektif. Tujuan media pembelajaran salahsatunya dapat membuat lingkungan pembelajaran anak lebih efektif.<sup>67</sup> Dalam hal ini, media pembelajaran ini bertujuan:

- a) Mengajarkan Huruf-Huruf Hijaiyah: Menyediakan platform yang memungkinkan anak-anak untuk membaca dan mengidentifikasi huruf-huruf hijaiyah dengan benar dan lancar.
- b) Melatih Motorik Halus: Melibatkan anak-anak dalam kegiatan menempelkan potongan huruf hijaiyah ke papan layangan untuk melatih keterampilan motorik halus mereka.
- c) Pengenalan Bentuk Huruf: Membantu anak-anak dalam mengkonkretkan pemahaman mereka tentang bentuk dan penampilan setiap huruf hijaiyah.

---

<sup>65</sup> Sintia, Nurtiani, dan Muzakir.

<sup>66</sup> Nuraeni Nuraeni, "Stretegi Pembelajaran Anak Usia Dini," *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 2.2 (2014), 143–53 <<https://doi.org/https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i2.1069>>.

<sup>67</sup> Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education*, 5.2 (2023), 3928–36 <<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>>.

- d) Penggunaan Media Pintar: Memanfaatkan kekuatan media interaktif dalam pembelajaran, termasuk aplikasi pendukung yang dapat diakses oleh guru atau orang tua.
- e) Pembelajaran Melalui Seni: Menggabungkan tema seni ukiran sebagai bagian dari desain produk untuk menarik minat anak-anak dan memperkaya pengalaman mereka

### 1) Komponen Media *Smart Wood*

- a) Papan Huruf Hijaiyah: Ini adalah elemen inti dari media pembelajaran. Papan kayu memiliki dua sisi - satu sisi memiliki tampilan huruf-huruf hijaiyah dengan warna-warna cerah dan menarik, sementara sisi lainnya adalah bentuk yang sama sebagai sarana untuk menguji peningkatan pengetahuan anak terhadap huruf. Kemampuan mengenal huruf merujuk pada kemampuan mengenali tanda-tanda dan ciri-ciri aksara dalam tata tulis.<sup>68</sup>
- b) Potongan Huruf Hijaiyah: Potongan-potongan huruf hijaiyah terbuat dari kayu dan dirancang dengan teliti untuk memastikan ketepatan bentuk dan ukurannya. Masing-masing potongan huruf memiliki karakteristik unik dan identifikasi visual yang jelas. Pembelajaran yang

---

<sup>68</sup> Anita Mauliyah, "Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyyah melalui Media Kartu Huruf dengan Metode Kupas Rangkai di RA Bahrul Huda Sambiroto Karangtanjung Candi Sidoarjo," *El Thoufoul*, 1.1 (2020), 67–92 <<http://ejournal.kopertais4.or.id/susi/index.php/joeces/article/view/3089/2332>>.

konkret bagi anak dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman yang cepat bagi anak.<sup>69</sup>

- c) Aplikasi Pendukung: Untuk memaksimalkan manfaat dari media *Smart Wood*, terdapat aplikasi pendukung yang dapat diunduh. Aplikasi ini mencakup panduan penggunaan media, informasi tambahan tentang huruf hijaiyah, serta permainan pendukung yang menghidupkan pembelajaran. Salah satu komponen media pembelajaran yakni terdapat pedoman atau petunjuk penggunaan.<sup>70</sup>

## 2) Penggunaan Media *Smart Wood*

- a) Membaca Huruf Hijaiyah: Kegiatan dimulai dengan pengenalan huruf hijaiyah secara visual dan auditif. Anak-anak diajak untuk mendengarkan pengucapan huruf dan mengidentifikasinya pada papan layangan. membaca sebagai proses untuk memahami arti sebuah tulisan.<sup>71</sup>
- b) Menempelkan Potongan Huruf: Anak-anak akan aktif menempelkan potongan huruf hijaiyah pada papan media yang telah disediakan. Ini adalah langkah praktis yang melatih keterampilan motorik halus mereka dan membantu mereka memvisualisasikan huruf-huruf tersebut. Salah satu kegiatan pembelajaran tematik yang menekankan penciptaan

---

<sup>69</sup> Titik Purwanti, "Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Menggunakan Media Kartu Gambar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Geneng Jepara," *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5.2 (2017), 100–105 <<https://doi.org/10.30659/j.5.2.100-105>>.

<sup>70</sup> Daniyati et al.

<sup>71</sup> Ike Nur Cahyanti dan Sri Katoningsih, "Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.1 (2023), 1269–78 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3925>>.



pengalaman belajar bagi siswa adalah pendekatan menyusun potongan-potongan huruf.<sup>72</sup>

- c) Kegiatan Menulis Huruf: Selanjutnya, anak-anak akan memindahkan pemahaman mereka tentang huruf hijaiyah ke kertas dengan menggunakan potongan huruf sebagai panduan. Ini memungkinkan mereka berlatih menulis huruf-huruf tersebut dengan benar. Metode menjiplak dan menulis untuk menstimulasi perkembangan motorik halus dan mengokohkan pengetahuan anak terhadap materi ajar.<sup>73</sup>
- d) Lomba Cepat Baca dan Menempel: Kegiatan lomba ini adalah puncak dari pengenalan huruf hijaiyah. Anak-anak akan berkompetisi dalam membaca huruf hijaiyah dan menempelkannya pada papan layangan secara bersamaan. Ini adalah kesempatan untuk mengukur perkembangan mereka dalam mengenali huruf-huruf tersebut

### 3) Sentuhan Seni

Dalam upaya untuk membuat media *Smart Wood* lebih menarik, tema seni ukiran dari Desa Karduluk Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep digunakan dalam desain produk ini. Seni ukiran menjadi bagian integral dari media pembelajaran, menggabungkan unsur tradisional dengan teknologi modern. Komponen perkembangan anak usia dini, baik

---

<sup>72</sup> Dewi Toyibatul Hidayati dan Askhabul Kirom, "Penggunaan Media Pohon Pisang dalam Pembelajaran Mengenal Huruf Hijaiyah di Pos PAUD Restu Bunda Sukorame Durensewu Pandaan," *Jurnal Mafhum*, 3.2 (2018), 10–27 <<https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/mafhum/article/view/1341>>.

<sup>73</sup> Devi Sulaeman dan Fitria Agustina, "Stimulasi motorik halus melalui metode menjiplak untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf hijaiyah di tkat al fikri lamaran," *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1.2 (2023), 176–85 <<https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/220>>.

yang terkait dengan seni maupun lainnya, dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran.<sup>74</sup>

Media *Smart Wood* adalah inovasi yang menggabungkan pembelajaran dan bermain dengan cerdas. Media ini bertujuan untuk memperkenalkan huruf hijaiyah kepada anak-anak dengan cara yang mendalam dan bermakna, sambil meningkatkan budaya lokal melalui keterampilan mengukir. Media *Smart Wood* diharapkan menjadi alat pembelajaran yang menarik dan efektif bagi anak-anak, menarik minat dan perhatian mereka berkat konsep yang kompleks dan pendekatan inovatifnya.<sup>75</sup>

### c. Manfaat Media *Smart Wood*

Media *Smart Wood* memiliki banyak kelebihan, terutama dalam mengajarkan huruf hijaiyah kepada anak-anak. Media pembelajaran ini dapat menjalankan tiga tugas utama: membangkitkan rasa ingin tahu, menyampaikan pengetahuan, dan memberikan arahan.<sup>76</sup> Berikut adalah uraian lebih lanjut tentang manfaat media *Smart Wood* :

#### 1. Mengenalkan Huruf Hijaiyah dengan Lebih Menarik

Media *Smart Wood* mengubah pengenalan huruf-huruf hijaiyah menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak-anak. Dengan

---

<sup>74</sup> Herman Zaini dan Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 81–96 <<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>>.

<sup>75</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 67.

<sup>76</sup> J.E. Kemp dan D.K. Dayton, *Planning and Producing Instructional Media* (Cambridge: Harper & Row Publishers, New York, 1985), hal. 28.

menggunakan bentuk kayu yang berwarna-warni dan tampilan yang menarik, anak-anak akan merasa tertarik untuk belajar dan bermain.

## 2. Pengenalan yang Lebih Cepat dan Efektif

Menggunakan media memungkinkan anak-anak mengenal dan mempelajari huruf hijaiyah dengan lebih cepat. Proses belajar yang interaktif, seperti menempelkan dan menulis huruf, membantu mempercepat pemahaman mereka.

## 3. Melatih Keterampilan Motorik Halus

Media *Smart Wood* melibatkan kegiatan fisik, seperti menempelkan potongan huruf hijaiyah dan menulis. Ini membantu melatih keterampilan motorik halus anak-anak, yang merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran menulis.

## 4. Pengenalan Suara Huruf Hijaiyah

Dalam media ini, suara pengucapan huruf hijaiyah juga dapat dimainkan, memungkinkan anak untuk memahami dan mengidentifikasi suara masing-masing huruf. Ini membantu dalam kemampuan membaca dan mengucapkan huruf dengan benar.

## 5. Pembelajaran yang Aktif dan Interaktif

Media *Smart Wood* mendorong anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan melakukan tindakan fisik seperti menempel dan menulis, bukan hanya sekadar mendengarkan, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

## 6. Menghargai Seni dan Budaya Lokal

Penggunaan tema seni ukiran dari Desa Karduluk memberikan penghargaan terhadap seni dan budaya lokal. Ini dapat meningkatkan rasa kebanggaan dan identitas budaya anak-anak.

#### 7. Kesempatan untuk Belajar Bersama

Kegiatan lomba cepat membaca dan menempel huruf hijaiyah memungkinkan anak-anak untuk belajar bersama dan berkompetisi dengan teman-teman mereka. Ini merangsang kerjasama sosial dan kompetisi yang positif.

#### 8. Mengukur Perkembangan Anak

Kegiatan lomba cepat membaca dan menempel huruf hijaiyah juga berfungsi sebagai alat untuk mengukur perkembangan anak dalam pengenalan huruf hijaiyah. Guru dan orang tua dapat menggunakan informasi ini untuk memahami tingkat pemahaman anak-anak.

#### 9. Pembelajaran yang Mendalam dan Bermakna

Media *Smart Wood* mengintegrasikan pendekatan bermain dengan pembelajaran yang mendalam. Dengan pengalaman belajar ini, anak-anak tidak hanya mengenali huruf hijaiyah, tetapi juga memahaminya secara lebih mendalam.

#### 10. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri

Media *Smart Wood* dapat digunakan oleh anak-anak secara mandiri atau dengan bimbingan minimal. Ini merangsang rasa kemandirian dan kepercayaan diri mereka dalam proses pembelajaran.

#### 11. Pengenalan Bahasa Asing Lebih Awal

Dengan pengenalan awal huruf hijaiyah, media ini mempermudah proses pengenalan dan pemahaman bahasa Arab oleh anak-anak dengan lebih cepat. Ini dapat menjadi dasar yang kuat untuk memahami dan menguasai bahasa Arab di masa depan.

#### 12. Mengembangkan Kemampuan Berbicara

Dengan mendengarkan pengucapan huruf hijaiyah dan berpartisipasi dalam kegiatan membaca, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berbicara dan pengucapan yang benar dalam bahasa Arab.

#### 13. Pendidikan Karakter

Melalui berbagai aktivitas seperti bermain dan berkompetisi dalam lomba, anak-anak dapat mengembangkan karakter seperti kerja sama, kesabaran, kedisiplinan, dan semangat persaingan yang sehat.

#### 14. Menggunakan Bahan Ramah Lingkungan

Bahan utama media ini adalah kayu, yang merupakan bahan alami dan ramah lingkungan. Ini mempromosikan kesadaran anak-anak tentang keberlanjutan dan menjaga lingkungan.

#### 15. Mengasah Kemampuan Berpikir Analitis

Melalui berbagai kegiatan seperti mencocokkan huruf dan menulis, anak-anak dapat mengasah kemampuan berpikir analitis mereka. Mereka belajar mengenali pola dan hubungan antara huruf-huruf.

#### 16. Pengenalan Awal Agama

Bagi anak-anak yang tumbuh dalam keluarga beragama Islam, media *Smart Wood* memberikan pengenalan awal terhadap elemen

penting dari agama mereka. Ini dapat membantu mereka memahami nilai-nilai dan praktik agama dengan lebih baik di kemudian hari.

#### 17. Kreativitas dan Imajinasi

Dengan berbagai manfaatnya, *Media Smart Wood* memiliki peran yang vital dalam perkembangan holistik anak serta sebagai alat pembelajaran yang sangat bernilai. Ini memberikan anak-anak beragam keterampilan dan nilai yang dapat mereka terapkan sepanjang hidup mereka. Media pembelajaran ini memiliki banyak keunggulan, seperti meningkatkan semangat belajar anak, menyajikan variasi dalam pendidikan, merencanakan pembelajaran secara terstruktur, mendorong pemikiran kritis anak, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.<sup>77</sup> Dengan demikian, *Media Smart Wood* membantu anak-anak usia dini dalam mempelajari huruf hijaiyah melalui penyediaan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan dinamis, yang pada akhirnya akan mendukung mereka dalam pembelajaran bahasa Arab di masa depan. Menggunakan media sebagai alat pengajaran dapat memberikan manfaat bagi perkembangan otak dan kreativitas anak-anak, penting untuk secara menyeluruh mengevaluasi kebutuhan siswa dan kondisi lingkungan belajar saat ini sebelum memilih media yang tepat.<sup>78</sup>

### 3. Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini

#### a. Huruf-Huruf Hijaiyah

---

<sup>77</sup> Khadijah Khadijah, *Media Pembelajaran AUD* (Medan: Perdana Publishin, 2015), hal. 95.

<sup>78</sup> Hasnidah Hasnidah, *Media Pembelajaran Kreatif* (Jakarta: Luxima Metro Media, 2015), hal. 36.

Bahasa adalah sistem yang kompleks di dalam manusia, terdiri dari simbol-simbol yang bersifat arbitrer yang digunakan untuk mengekspresikan pikiran dan emosi. Bahasa juga dapat dianggap sebagai sistem lambang bunyi yang digunakan oleh suatu kelompok dalam masyarakat untuk berkomunikasi.<sup>79</sup> Secara sederhana, bahasa merupakan alat komunikasi, baik lisan maupun tertulis, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan ungkapan kepada orang lain, termasuk di dalamnya bahasa Arab.

Seperti halnya dalam bahasa-bahasa lain, bahasa Arab didominasi oleh penggunaan huruf. Huruf hijaiyah berperan sebagai simbol-simbol yang mewakili bahasa tersebut. Huruf-huruf ini, yang mungkin memiliki titik atau tidak, adalah representasi suara dengan bentuk yang khas.<sup>80</sup> Huruf Hijaiyah menjadi fondasi dari bahasa Arab.<sup>81</sup> Bahasa Arab pada dasarnya adalah ekspresi linguistik dari bagian-bagian huruf Hijaiyah, seperti yang dinyatakan dalam beberapa ungkapan yang populer.

Huruf Arab yang digunakan dalam ejaan bahasa Arab dikenal sebagai huruf Hijaiyah, juga disebut huruf al-Hija'iyah atau al-Tahajji. Beberapa karakter Arab ini bisa berdiri sendiri atau digabungkan untuk membentuk kata, dan beberapa di antaranya mungkin memiliki tanda baca atau tidak. Asal

---

<sup>79</sup> Nur Habibah, "Lingkungan Artifisial Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaan*, 3.2 (2016), 173–96 <<https://doi.org/10.15408/a.v3i2.4038>>.

<sup>80</sup> A Hidayat, "Bi'ah Lughowiyah (Lingkungan Berbahasa) dan Pemerolehan Bahasa," *Jurnal Pemikiran Islam*, 37.1 (2012), 35–44 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.311>>.

<sup>81</sup> Rusdi Saska, *Metode CASH Cara Cepat Praktis Belajar AlQur'an* (Pontianak: Apollo, 2005).

mula bahasa Arab dapat ditelusuri hingga peradaban Mesir pada tahun 2000 SM, yang kemudian berkembang menjadi sistem huruf yang khas.<sup>82</sup>

Selain menjadi alat komunikasi, huruf Arab juga memiliki dimensi simbolik, budaya, dan spiritual yang mendalam dalam konteks budaya Arab dan Islam.<sup>83</sup> Huruf-huruf ini dapat menjadi simbol-simbol seni, bilangan, dan bahkan memiliki makna spiritual dalam berbagai konteks. Dengan demikian, simbolisme huruf merupakan hasil dari pemahaman spiritual yang mencakup geometri, bentuk, bilangan, hingga akhirnya menjadi huruf.

Hijaiyah di sini mengacu pada huruf-huruf Arab yang digunakan untuk membaca Al-Qur'an.<sup>84</sup> Dengan kata lain, Hijaiyah adalah huruf-huruf Arab yang digunakan dalam pembacaan Al-Qur'an. Huruf hijaiyah juga dikenal sebagai "harf" atau "huruf" dalam bahasa Arab. Istilah "hijaiyah" berasal dari kata "hajja," yang berarti mengeja, menghitung, atau membaca huruf satu per satu. Huruf hijaiyah juga disebut sebagai huruf tahjiyyah, alfabet Arab, atau abjad Arab. Ada 28 huruf hijaiyah yang berbeda, atau 30 jika termasuk huruf ganda seperti "hamzah" dan "alif-lam" sebagai huruf terpisah.<sup>85</sup> Huruf hijaiyah, yang terdiri dari 30 karakter dan ditulis dari kanan ke kiri, digunakan dalam penulisan bahasa Arab. Karena Al-Qur'an ditulis menggunakan huruf-huruf ini, mereka memiliki arti penting dalam Islam.

---

<sup>82</sup> Sirojuddin Sirojuddin, *Seni Kaligrafi Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000).

<sup>83</sup> Abdul Mujib Ismail dan Maria Ulfa Nawawi, *Pedoman Ilmu Tajwid* (Surabaya: Karya Abditama, 1995), hal. 23.

<sup>84</sup> Aktafi, Wibowo, dan Wahid, hal. 43.

<sup>85</sup> Paramitha Siti dan Retno Wardhani, *Step By Step Sukses Membaca Al-Qur'an dengan Tartil* (Jakarta: Diandra Kreatif, 2018); Ma'rifatul Munjiah, *Imla' Teori dan Terapan* (Malang: UIN Malang Press, 2009), hal. 4.



Meskipun beberapa huruf mungkin tampak serupa, titik atau tanda yang berbeda memerlukan pemeriksaan cermat.<sup>86</sup> Dengan demikian, huruf hijaiyah mencakup cara membaca, mengeja, menghitung huruf, serta teknik penulisannya.<sup>87</sup>

**Tabel 1.1 Huruf Hijaiyah<sup>88</sup>**

Arab	Pengucapannya	Arab	Pengucapannya
ا	Alif	ط	Ṭa
ب	Ba	ظ	Ẓa
ت	Ta	ع	‘Ain
ث	Ṣa	غ	Gain
ج	Jim	ف	Fa
ح	Ḥa	ق	Qaf
خ	Kha	ك	Kaf
د	Dal	ل	Lam
ذ	Ḍal	م	Mim
ر	Ra	ن	Nun
ز	Zai	و	Waw
س	Sin	ه	Ha

<sup>86</sup> Abror dan Nopiyanto; Aktafi, Wibowo, dan Wahid; Dias Puspitasari dan Anardani; Vermala, Puspitaningrum, dan Setiawan; Muliati Muliati, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Bermain Kartu Huruf pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Az Zahrah Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa” (Universitas Negeri Makasar, 2018), hal. 9 <<http://eprints.unm.ac.id/26979/2/SKRIPSI LENGKAP.pdf>>.

<sup>87</sup> Abu Hanifah, *Cara Belajar dan Menulis Huruf Al-Qur’an* (Semarang: PT. Karya Toha Putra, 1981), hal. 9.

<sup>88</sup> Muchlis Muhammad Hanafi, *Panduan Belajar Membaca Mushaf Al-Qur’an Isyarat* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an Kementerian Agama Republik Indonesia, 2022), hal. 2 <<https://quran.kemenag.go.id/assets/files/Panduan-Belajar-Membaca-Mushaf-Al-Quran-Isyarat-Versi-PDF-Website.pdf>>; Tim PDSRW, *Pedoman Membaca Mushaf Al-Qur’an Bagi Penyandang Disabilitas Sensorik Rungu Wicara*, ed. oleh Ida Zulfiya dan Mustopa Mustopa, 1 ed. (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an Kementerian Agama Republik Indonesia, 2022), hal. 15–19 <<https://quran.kemenag.go.id/assets/files/Pedoman-Membaca-Mushaf-Al-Quran-Isyarat.pdf>>.

ش	Syin		أ	Lam Alif
ص	Şad		ء	Hamzah
ض	Đad		ي	Ya

Seorang remaja perlu mengembangkan keterampilan tertentu untuk mengenali, menulis, dan mengucapkan huruf Hijaiyah. Jika keterampilan ini tidak dilatih secara rutin dan berkelanjutan, kemampuan mereka dapat menurun seiring waktu. Bahasa Arab kaya akan kosakata, memungkinkan adanya berbagai nuansa dan interpretasi dalam komunikasi.<sup>89</sup> Setiap individu memiliki kemampuan dasar membaca, namun ini perlu dikembangkan lebih lanjut.<sup>90</sup> Oleh karena itu, pemahaman membaca adalah keterampilan yang kompleks yang memerlukan latihan dan pendidikan. Berbagai teknik dan media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung perkembangan bahasa, termasuk dalam mempelajari huruf Hijaiyah.

#### **b. Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini**

Pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini membutuhkan waktu, ruang, dan perhatian khusus.<sup>91</sup> Agar huruf hijaiyah dapat dipahami dan diterapkan dengan efektif, kolaborasi antar pemangku kepentingan di dunia pendidikan sangat penting. Dengan pemahaman ini, kita dapat membantu anak-anak belajar huruf hijaiyah melalui penciptaan lingkungan belajar yang

<sup>89</sup> Nanin Sumiarni, "Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Mahasiswa Pemula Di Pusat Bahasa Dan Budaya (PBB) IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Problematika dan Solusinya," *Holistik*, 15.1 (2014), 19–38 <<https://doi.org/10.24235/holistik.v15i1.432>>.

<sup>90</sup> Aep Kusnawan, *Berdakwah Lewat Tulisan* (Bandung: Mujahid Grafis, 2004), hal. 25.

<sup>91</sup> Imroatun Imroatun et al., "Perbedaan Tingkat Pengenalan Huruf Hijaiyyah melalui Metode Iqro Pada Anak Kelas A Taman Kanak-Kanak," *Al-Mudarris: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 4.1 (2021), 23–40 <<https://doi.org/https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.2975>>.

mendukung, meningkatkan motivasi mereka, dan menyediakan sumber daya yang memadai. Mengatasi tantangan dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini sangat bergantung pada kerja sama antara pendidik, orang tua, dan pihak terkait lainnya.

Pada fase awal perkembangan, bahasa terkait dengan pertumbuhan fisik serta kemampuan berbicara dan mendengarkan. Bahasa bukan hanya penting untuk interaksi sosial, tetapi juga berperan dalam perkembangan otak anak.<sup>92</sup> Pada periode ini, pengenalan huruf dan kemampuan membaca memegang peranan penting karena memungkinkan anak-anak mengenali huruf vokal, konsonan, ejaan, kombinasi bunyi huruf, dan memahami dasar-dasar suku kata dan kata.<sup>93</sup> Kemampuan-kemampuan ini menjadi dasar bagi prestasi akademis anak karena kekurangan dalam hal ini dapat menghambat pembelajaran topik lainnya. Karenanya, membantu anak-anak mengembangkan kemampuan membaca dan pengenalan huruf pada usia dini sangatlah krusial untuk membantu mereka menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan.

Membaca pada anak usia dini tak hanya tentang alfabet (a-z), tapi lebih pada pengajaran huruf hijaiyah (Arab). Sebagai individu Islam, pemahaman huruf Al-Qur'an (Alif hingga Ya') berbeda dengan alfabet

---

<sup>92</sup> Silvia Febiola dan Yulsyofriend Yulsyofriend, "Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4.2 (2020), 1026–36 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.566>>.

<sup>93</sup> Adharina Dian Pertiwi, "Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2016) <<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12372>>.

biasa.<sup>94</sup> Penelitian ini berfokus pada bagaimana anak-anak mempelajari pembacaan huruf hijaiyah, yang merupakan langkah awal untuk memahami Al-Qur'an. Hambatan melibatkan kurangnya bimbingan orang tua, kekurangan guru, dan metode pengajaran yang belum optimal. Pentingnya pengajaran huruf-huruf hijaiyah dini kunci anak memahami Al-Qur'an. Di prasekolah, keterampilan membaca dapat ditingkatkan melalui pelatihan bunyi huruf dan kata-kata terkait benda.<sup>95</sup> Pengetahuan membaca merupakan dasar penting untuk menguasai berbagai mata pelajaran. Anak-anak yang belum menguasai membaca saat memasuki prasekolah mungkin akan menghadapi kesulitan di kelas-kelas berikutnya. Oleh sebab itu, sangat penting bagi mereka untuk belajar membaca dan menulis huruf hijaiyah sejak dini untuk mendukung pembelajaran dan perkembangan bahasa.

Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini meliputi beberapa aspek penting:<sup>96</sup>

1) Mendengar dan Berbicara

- a) Anak diajarkan untuk mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan merespons dengan tepat terhadap apa yang mereka dengar.
- b) Mereka diberi kesempatan untuk berbicara dengan percaya diri, mengungkapkan pemikiran dan perasaan mereka.

---

<sup>94</sup> Junainah Junainah, "Penerapan Metode Iqra' dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini di TK Star Mataram Lampung Selatan" (UIN Raden Intan Lampung, 2019) <[http://repository.radenintan.ac.id/6571/1/SKRIPSI\\_JUNAINAH.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/6571/1/SKRIPSI_JUNAINAH.pdf)>.

<sup>95</sup> Kanada Komariyah et al., "Iqra Sebagai Salah Satu Cara Mengenalkan Huruf Hijaiyah," *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.2 (2021) <<https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i2.11287>>.

<sup>96</sup> Kemdikbud RI, *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan PAUD Berbasis Pendidikan Agama Islam* (Indonesia, 2015), hal. 112 <<https://repositori.kemdikbud.go.id/12887/1/5.-Juknis-PAUD-Berbasis-Agama-Islam-Cetak-rev.pdf>>.

- c) Bahasa digunakan sebagai alat untuk mendapatkan informasi dan berkomunikasi dengan efektif serta berinteraksi sosial dengan orang lain.
- d) Anak-anak diajak untuk menikmati buku, cerita, dan irama, yang membantu dalam perkembangan bahasa dan pemahaman mereka.
- e) Pengembangan kesadaran terhadap bunyi-bunyi bahasa juga diperkenalkan, membantu dalam pemahaman struktur bahasa.

## 2) Awal Membaca

Pembelajaran bahasa juga melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan) agar anak usia dini mampu:

- a) Membentuk perilaku membaca, yang mencakup pengenalan huruf dan kata-kata awal.
- b) Mengembangkan beberapa kemampuan sederhana dalam pemahaman teks yang mereka baca.
- c) Mengembangkan kesadaran terhadap huruf-huruf dan fonem-fonem (bunyi-bunyi) dalam bahasa

Pendekatan ini, anak-anak diajak untuk mengembangkan keterampilan mendengar, berbicara, dan membaca secara bertahap sejak usia dini. Hal ini membantu mereka membangun dasar-dasar yang kuat untuk kemampuan bahasa dan literasi yang lebih kompleks di masa depan.

Tujuan mempelajari huruf hijaiyah adalah untuk meningkatkan kesadaran seseorang terhadap huruf-huruf yang diperlukan untuk membaca Hadits dan Al-Quran. Anak-anak usia taman kanak-kanak mungkin secara

bersamaan mengenali dan menggunakan fonem (bunyi huruf), semantik (makna kata), dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) pada tahap ketiga perkembangan bahasa ini. Anak-anak muda yang menunjukkan minat membaca mulai mengingat bentuk huruf dan maknanya. Mereka juga mulai mengidentifikasi indikasi pada benda-benda di dekatnya.

Salah satu alasan mengapa pendidikan hijaiyah sangat penting untuk anak usia dini adalah karena pembelajaran harus memperhatikan keinginan dan kebutuhan unik masing-masing anak.<sup>97</sup> Setiap anak memiliki karakteristik dan perkembangan yang berbeda, baik berdasarkan usia maupun pengaruh lingkungan. Oleh karena itu, seorang pendidik harus memahami peserta didik secara individual dan mengadaptasi pembelajaran sesuai dengan perkembangan mereka.

Beberapa prinsip penting dalam pembelajaran anak usia dini meliputi:<sup>98</sup>

- 1) Pembelajaran Berbasis Perkembangan Anak: Setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda, sehingga pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan ini, dengan memperhatikan perbedaan unik di antara anak-anak.
- 2) Berfokus pada Kebutuhan Anak: Pembelajaran harus berpusat pada kebutuhan anak agar mereka bisa berkembang secara optimal, baik fisik maupun mental.

---

<sup>97</sup> Puspo Nugroho, "Pandangan Kognitifisme dan Aplikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3.2 (2015) <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v3i2.4734>>.

<sup>98</sup> Suyadi dan Ulfa, hal. 27.

- 3) Belajar melalui Bermain: Bermain adalah kegiatan utama dalam pembelajaran anak usia dini. Ketika anak-anak menikmati permainan mereka, mereka dapat menyerap informasi dan belajar dengan lebih efektif.
- 4) Lingkungan Pembelajaran yang Kondusif: Tempat belajar harus dirancang untuk mendorong kreativitas anak dan meningkatkan pemahaman mereka tentang huruf hijaiyah. Lingkungan ini harus penuh dengan rangsangan taktil, auditif, dan visual untuk menarik perhatian dan imajinasi anak.

Guru juga memiliki tanggung jawab untuk menggerakkan dan mendukung siswa dalam pembelajaran formal. Dengan bervariasi dalam materi, memperluas pemahaman bahasa, mengurangi penggunaan bahasa ibu kecuali dalam situasi-situasi tertentu, dan menerapkan berbagai metode serta teknik yang sesuai dengan pendekatan yang telah ditetapkan, semuanya merupakan bagian dari peran seorang guru. Dengan mematuhi prinsip-prinsip ini, pembelajaran huruf hijaiyah untuk anak usia dini dapat menjadi lebih efektif dan menarik.

Membuat suasana belajar yang menyenangkan adalah konsep penting lainnya. Pentingnya menciptakan lingkungan dalam pendidikan anak usia dini yang dapat merangsang kreativitas anak dalam memahami huruf hijaiyah. Berbagai jenis rangsangan imajinatif, seperti pemandangan, suara, tekstur, bentuk, objek, dan aspek-abstrak lainnya, harus dimasukkan ke dalam desain

lingkungan belajar. Oleh karena itu, para pendidik PAUD perlu menciptakan suasana yang unik, bervariasi, dan inventif.<sup>99</sup>

Di lingkungan sekolah yang terstruktur, guru memiliki beragam metode untuk mengajarkan huruf hijaiyah kepada anak-anak. Beberapa elemen penting yang dapat digunakan antara lain:<sup>100</sup>

- 1) Siswa sebaiknya mengambil peran utama dalam komunikasi, sementara guru bertindak sebagai pembimbing dan pendukung.
- 2) Penggunaan materi autentik harus ditingkatkan untuk menghasilkan variasi dalam sumber pembelajaran. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan kualitas, daya tarik, dan relevansi materi secara teliti.
- 3) Guru perlu memperluas pengetahuan linguistik siswa dengan memberikan tugas dan menyediakan semua sumber daya yang diperlukan untuk mempelajari huruf hijaiyah.
- 4) Siswa seharusnya menggunakan bahasa ibu mereka secara konsisten.
- 5) Instruktur harus menjadi sumber inspirasi bagi siswa.

Mengajarkan huruf hijaiyah kepada anak usia dini, pendidik dapat menggunakan pendekatan-pendekatan tersebut untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang edukatif dan produktif.

---

<sup>99</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 89.

<sup>100</sup> Heni Angraini, "Upaya Guru dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah melalui Metode Iqra di TK Teratai Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 1443 H/2021 M" (UIN Raden Intan Lampung, 2021) <[http://repository.radenintan.ac.id/17117/1/PUSAT BAB 1 DAN 2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/17117/1/PUSAT%20BAB%201%20DAN%202.pdf)>.



Untuk lingkungan informal, dalam konteks pembelajaran huruf hijaiyyah, strategi utamanya melibatkan penciptaan beberapa lingkungan pendukung, yang mencakup:<sup>101</sup>

- 1) Lingkungan Psikologis yang Kondusif: Hal ini dapat dicapai dengan menjelaskan peran bahasa Arab, seperti sebagai bahasa agama Islam, bahasa ilmu pengetahuan, bahasa komunikasi internasional (resmi di PBB), dan sebagai bahasa yang berkontribusi pada pembentukan bahasa Indonesia. Selain itu, penting untuk menguraikan manfaat belajar bahasa Arab dalam kehidupan sosial dan profesional, serta menyajikan pengajaran bahasa Arab dengan cara yang menarik dan menyenangkan.
- 2) Lingkungan Berbicara (berbahasa Arab): Membangun kebiasaan menggunakan kata-kata sederhana dalam bahasa Arab dalam interaksi sehari-hari di sekolah sangat penting.
- 3) Lingkungan Membaca: Hal ini dapat diwujudkan dengan menggunakan papan informasi sekolah, pengumuman berbahasa Arab yang jelas, daftar mufradat (kata-kata untuk dipelajari), dan poster berisi kata-kata bijak atau mahfuzat (ungkapan hikmah).
- 4) Membangun Lingkungan Mendengarkan: Ini bisa dilakukan dengan mengadakan kelas sambil mendengarkan musik Arab, membuat pengumuman lisan dalam bahasa Arab, atau mengajarkan pemahaman bacaan kepada siswa melalui frasa-frasa singkat.

---

<sup>101</sup> Efendi Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2012); Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, hal. 89.

Pemahaman huruf dan bunyinya dalam konteks bahasa merupakan bagian penting dari kurikulum pendidikan anak usia dini untuk pengenalan huruf. Dari ide dasar hingga konsep khusus, anak-anak diajarkan mengenali bentuk dan bunyi huruf. Tiga puluh huruf hijaiyah ditambahkan dalam konteks ini untuk membantu anak lebih memahami bunyi dan bentuk masing-masing huruf.<sup>102</sup> Pendekatan ini memastikan anak-anak mempelajari setiap huruf secara spesifik sambil mengembangkan pengetahuan umum mereka.

Menurut Ehri dan McCormick dalam karya Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008), penguasaan alfabet sangat penting untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis. Anak-anak mungkin sudah akrab dengan huruf sebelum mereka memahami alfabet sepenuhnya, tetapi mempelajari alfabet adalah langkah penting untuk menjadi pembaca dan penulis yang mandiri.<sup>103</sup>

Huruf hijaiyah, mulai dari huruf alif (ا) hingga ya' (ي), harus dipahami oleh anak usia dini. Kemahiran dalam pengucapan juga membutuhkan pemahaman tentang huruf makhraj yang mewakili fonem asal huruf hijaiyah. Menurut Acep Lim Abdurrahman dalam karya Nurul Fitria Kumala Dewi dan Belisa (2023), anak-anak dapat belajar huruf hijaiyah dengan cepat melalui lima cara: mengenalkan, mendengarkan, menghafal, membaca, dan menulis.<sup>104</sup>

---

<sup>102</sup> Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*.

<sup>103</sup> Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Pius Nasar, 2008).

<sup>104</sup> Nurul Fitria Kumala Dewi dan Belisa Belisa, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Metode Wafa di Kelas RA Al-Falahiyah," *Ceria: Jurnal Program Studi*

Anak-anak perlu mempelajari huruf hijaiyah terlebih dahulu untuk memahami simbol-simbol huruf dan mengaitkannya dengan bunyi yang benar. Menurut Slamet Suyanto, pengenalan huruf hijaiyah sebaiknya dimulai dengan huruf-huruf sederhana.<sup>105</sup> Mengingat usia anak-anak yang masih kecil, fokus utama harus pada pemahaman bentuk dasar huruf dan pengucapannya sebelum melanjutkan ke tahap pembelajaran yang lebih lanjut.

Pengenalan huruf hijaiyah memainkan peran penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Bahasa reseptif dan ekspresif adalah dua kategori utama dalam kemampuan berbahasa. Keterampilan bahasa reseptif, seperti membaca dan mendengarkan, digunakan untuk menerima informasi baru. Pada tahun-tahun awal, anak-anak belajar melalui pengamatan dan pendengaran. Setelah itu, mereka mengembangkan keterampilan membaca untuk mengakses materi tertulis. Menurut Skinner, anak-anak mempelajari dasar-dasar bahasa dengan mengamati perilaku orang dewasa dan menyesuaikan diri dengan lingkungan mereka. Bandura menambahkan bahwa bahasa dapat berkembang melalui peniruan, di mana anak-anak meniru ucapan orang lain.<sup>106</sup>

---

*Pendidikan Anak Usia Dini*, 11.2 (2023), hal. 50 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v11i2.7838>>; Lisnawati Lisnawati, Maulizan Maulizan, dan Fitriah Hayati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijayyah Melalui Permainan Dadu Huruf Pada Anak Kelompok B TKIT Bina Aneuk Nanggroe," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa ...*, 2.1 (2021) <<https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/240>>.

<sup>105</sup> Slamet Suyanto, *Pembelajaran Untuk Anak TK* (Jakarta: Dapertemen Pendidikan Nasional, 2005).

<sup>106</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

Pendidikan Islam sangat menekankan pentingnya mengajarkan membaca huruf hijaiyah kepada anak-anak sejak usia dini, terutama melalui pembacaan Al-Quran. Hal ini karena doa-doa dan permohonan sehari-hari dalam kitab suci menggunakan aksara Arab. Mengajarkan generasi muda untuk membaca dan menulis huruf hijaiyah adalah langkah penting dalam pengenalan huruf tersebut. Kemampuan seorang anak dalam mempelajari huruf hijaiyah dan konsistensi mereka dalam latihan membaca menunjukkan prestasi mereka.

Burnet dalam Tri Lestari Waraningsih (2014), menegaskan pentingnya pengenalan huruf bagi anak usia dini, termasuk huruf Latin, huruf Arab, dan sejenisnya yang mereka dengar dari lingkungan sekitar.<sup>107</sup> Kemampuan ini membantu anak memilih dan memilah huruf dengan lebih baik. Menurut Ahmad Susanto, pengenalan huruf pada usia dini mengacu pada membantu anak-anak mengubah pemahaman umum menjadi pemahaman yang lebih spesifik dengan mengenali bentuk dan suara huruf dalam konteks bahasa yang mereka gunakan.<sup>108</sup> Oleh karena itu, latihan pengenalan huruf dan pengucapannya perlu diulang-ulang untuk memperkuat pemahaman anak.

Suhati dan Lestari menyatakan bahwa ada tiga keterampilan utama yang dibutuhkan dalam pembelajaran huruf hijaiyah. Untuk dapat mengucapkan huruf hijaiyah dengan benar, penting untuk mendengarnya

---

<sup>107</sup> Tri Lestari Waraningsih, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK Sulthoni Nganglik Sleman" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2014) <[http://eprints.uny.ac.id/13530/1/SKRIPSI Tri Lestari Waraningsih 10111247002.pdf](http://eprints.uny.ac.id/13530/1/SKRIPSI%20Tri%20Lestari%20Waraningsih%2010111247002.pdf)>.

<sup>108</sup> Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*.

dengan seksama dan mengidentifikasi setiap bunyinya. Selain itu, konsistensi dalam membacanya juga sangat penting.<sup>109</sup>

Kaidah Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) menilai perkembangan bahasa melalui indikator-indikator yang tercantum dalam uraian prestasi anak di STPPA. Indikator ini mencakup kemampuan mendengarkan, kesadaran akan pesan teks, keterampilan dasar menulis, pemahaman terhadap instruksi sederhana, kemampuan mengungkapkan pertanyaan dan ide, serta keterampilan berbahasa untuk berkolaborasi. Hal ini diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.<sup>110</sup>

1. Informasi diperoleh melalui dialog, keterlibatan, kerja sama, serta penyelidikan langsung terhadap fakta dan objek dengan pengawasan orang dewasa, selain melalui berbagai media.
2. Gaya komunikasi memengaruhi kemampuan seseorang untuk bekerja sama dengan orang lain dalam menghasilkan karya dan menyampaikan konsep, detail, atau tujuan yang diinginkan.

---

<sup>109</sup> Cakra Suhati, Marmawi Marmawi, dan Sri Lestari R, "Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah dengan Media Gambar pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3.9 (2014) <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v3i9.6442>>.

<sup>110</sup> dan Teknologi Republik Indonesia Menteri Pendidikan, Kebudayaan Riset, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022) <[https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan\\_20220211\\_105800\\_Salinan Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022\\_JDIH.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220211_105800_Salinan Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022_JDIH.pdf)>.

3. Hubungan antara simbol alfabet, bunyi, makna kata, dan rangkaian kata dengan sinyal visual dalam berbagai media.
4. Penggunaan berbagai idiom linguistik untuk menyampaikan informasi.

**Tabel 1.2 Indikator Perkembangan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini<sup>111</sup>**

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah	1. Kemampuan Mendengarkan Bunyi Huruf Hijaiyah	- Mampu mendengar bunyi huruf hijaiyah dengan jelas
		- Mampu menirukan bunyi huruf hijaiyah yang didengarnya dengan baik
		- Mampu mengidentifikasi huruf hijaiyah berdasarkan bunyi yang diucapkan
	2. Kemampuan Mengucapkan atau Menyebutkan Huruf Hijaiyah	- Mampu menyebutkan huruf hijaiyah secara urut
		- Mampu menyebutkan huruf hijaiyah secara acak
		- Mampu menyebutkan huruf hijaiyah dengan melihat bentuk hurufnya
		- Mampu menyebutkan huruf hijaiyah tanpa melihat bentuknya
		- Mampu menjelaskan arti atau makna dari setiap huruf hijaiyah
	3. Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah yang Bentuknya Sama	- Mampu membaca huruf hijaiyah yang memiliki bentuk yang sama
		- Mampu membedakan huruf hijaiyah yang memiliki bentuk serupa tetapi bunyi berbeda
	4. Kemampuan Menulis Huruf Hijaiyah	- Mampu menulis huruf hijaiyah secara berurutan
		- Mampu menulis huruf hijaiyah secara acak
		- Mampu menulis huruf hijaiyah berdasarkan bunyi yang diingat
	5. Kemampuan Menggunakan Huruf Hijaiyah dalam Konteks	- Mampu membentuk kata-kata sederhana menggunakan huruf hijaiyah
		- Mampu membaca kata-kata sederhana yang menggunakan huruf hijaiyah

<sup>111</sup> Hasan Syahrizal, Sukarno Sukarno, dan Abdul Muntholib, "Media Kartu Bergambar Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah," *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 04.01 (2021), 59–70 <<https://ejournal.stai-tbh.ac.id/index.php/mitra-ash-syibyan>>.

	Kata	
	6. Kemampuan Berkomunikasi Menggunakan Huruf Hijaiyah	- Mampu berkomunikasi menggunakan huruf hijaiyah dalam kalimat sederhana
		- Mampu menjelaskan ide atau pengalaman menggunakan huruf hijaiyah

## J. Sistematika Pembahasan

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Wood* dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini” akan menjawab beberapa pertanyaan penting.

Bab pertama, pendahuluan, mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, dan kajian penelitian terkait.

Bab kedua membahas model dan proses pengembangan, protokol dan subjek pengujian, serta desain dan alat untuk pengumpulan dan analisis data.

Bab ketiga mencakup produk awal, hasil uji coba, penyesuaian produk, analisis hasil akhir, dan batasan penelitian.

Bab keempat, penutup, mencakup kesimpulan, fitur pengembangan produk, dan rekomendasi.

Tesis ini juga akan menyertakan daftar pustaka dan lampiran yang berkaitan dengan penelitian.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Smart Wood* yang dikaitkan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kepraktisan dari media *Smart Wood* yang dikembangkan dapat diamati dari beberapa aspek berikut: *Pertama*, media *Smart Wood* disesuaikan dengan usia anak, khususnya pada rentang usia 5-6 tahun. Materi yang dihadirkan dalam *Smart Wood* didesain dengan sederhana untuk menarik minat anak-anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Tak hanya itu, media ini juga memiliki karakteristik yang ekonomis dan terjangkau, mempertimbangkan ketersediaan sumber daya di lingkungan pendidikan. *Kedua*, desain menarik dari *Smart Wood* mampu membangkitkan motivasi belajar anak-anak. Dengan fokus pada partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran, media ini dirancang untuk merangsang keaktifan belajar anak. *Ketiga*, media *Smart Wood* disesuaikan dengan kebutuhan guru, membantu mereka dalam memfasilitasi pembelajaran anak-anak mengenai huruf hijaiyah. Dengan demikian, media ini tidak hanya mendukung proses pembelajaran anak-anak tetapi juga mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, pengembangan media *Smart Wood* mengikuti model desain pengembangan ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan ini terbukti efektif



dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

2. Pada tahap evaluasi kelayakan, desain produk media *Smart Wood* diperiksa oleh dua ahli media, yang memberikan hasil penilaian yang sangat positif. Ahli media pertama memberikan nilai 98%, sedangkan ahli media kedua memberikan nilai 100%. Ini menandakan bahwa media *Smart Wood* memenuhi standar kualifikasi sebagai media yang "sangat layak" digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, materi dalam *Smart Wood* juga dievaluasi oleh dua ahli materi yang memberikan nilai yang sama, yaitu 96%. Dari segi kualifikasi nilai, materi dalam *Smart Wood* juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Dengan hasil evaluasi yang sangat positif dari kedua aspek ini, dapat disimpulkan bahwa media *Smart Wood* memenuhi standar kelayakan baik dari segi desain maupun materi, sehingga pantas digunakan dalam konteks pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini.
3. Media *Smart Wood* telah terbukti bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman anak tentang huruf hijaiyah. Ini terlihat dari hasil uji *t*, dimana nilai Sig. (2-tailed) atau Sig. one-sided *p.* dan two-sided *p.* adalah  $0,001 < 0,05$ . Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan rata-rata pemahaman anak tentang huruf hijaiyah di kelas uji coba, yaitu kelas B2 RA An-Najah I. Selain itu, hasil uji *t* juga menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman anak tentang huruf hijaiyah meningkat secara signifikan dari sebelum menggunakan media (*Pretest*) hingga setelah menggunakan media (*Posttest*). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Smart*

*Wood* memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman anak tentang huruf hijaiyah di kelas B2 RA An-Najah I.

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

1. Bagi para guru, *Media Smart Wood* bisa menjadi alat bantu yang efektif dalam mengajar huruf hijaiyah kepada anak-anak di sekolah.
2. Orang tua dan anak di rumah dapat memanfaatkan *Media Smart Wood* sebagai sumber pembelajaran huruf hijaiyah. Media ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang memudahkan orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah.
3. Di tempat ibadah seperti masjid dan mushalla, *Media Smart Wood* dapat digunakan untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada santri. Desain yang jelas dan bernuansa religius membuatnya cocok digunakan dalam konteks pembelajaran agama.

## **C. Dimensi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

1. Pengembangan Konten Tambahan: Selain huruf hijaiyah, media *Smart Wood* dapat dikembangkan dengan menambahkan konten tambahan yang relevan dengan pembelajaran agama Islam, seperti doa-doa pendek, kisah-kisah Nabi, atau konsep-konsep agama lainnya. Ini akan membuat media lebih holistik dalam pendidikan agama.
2. Peningkatan Interaktivitas: Pengembangan media dapat mencakup peningkatan dalam interaktivitas, misalnya dengan menambahkan fitur-fitur baru yang dapat merangsang keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran, seperti permainan belajar interaktif atau cerita interaktif tentang huruf hijaiyah.

3. Adaptasi Teknologi: Media *Smart Wood* dapat diperkaya dengan integrasi teknologi yang lebih maju, seperti pengenalan suara atau teknologi penandaan digital, yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak dan memudahkan pemantauan kemajuan mereka oleh guru dan orang tua.
4. Pengembangan Versi Digital: Selain bentuk fisiknya, media *Smart Wood* juga bisa dikembangkan dalam bentuk aplikasi atau perangkat lunak yang dapat diakses secara digital. Ini akan memperluas jangkauan penggunaan media dan memungkinkan anak-anak untuk belajar huruf hijaiyah secara interaktif melalui perangkat elektronik.
5. Diversifikasi Materi Pembelajaran: Selain huruf hijaiyah, media *Smart Wood* dapat dikembangkan dengan memasukkan materi-materi pembelajaran lainnya yang sesuai dengan kurikulum pendidikan Islam, seperti pendalaman tentang sholat, akhlak, atau sejarah Islam.
6. Pengembangan Edisi Khusus: Pengembangan produk juga bisa mencakup pembuatan edisi khusus media *Smart Wood* untuk keperluan pendidikan khusus, seperti anak-anak dengan kebutuhan belajar khusus atau anak-anak dari latar belakang budaya yang berbeda.
7. Kemitraan dengan Institusi Pendidikan: Untuk memastikan penggunaan yang lebih luas dan efektif, media *Smart Wood* dapat dikembangkan melalui kemitraan dengan institusi pendidikan dan lembaga-lembaga yang terlibat dalam pembelajaran anak usia dini.

Dengan memperhatikan dimensi dan pengembangan produk lebih lanjut ini, media *Smart Wood* akan menjadi alat pembelajaran yang lebih holistik, interaktif,

dan adaptif, yang dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam pendidikan huruf hijaiyah dan nilai-nilai agama kepada anak-anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Mufassiril, dan Nopiyanto Nopiyanto, "Pattern Recognition Tulisan Tangan Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Convolutional Neural Network (CNN)," *Jurnal informasi dan Komputer*, 9.2 (2021) <<https://doi.org/https://doi.org/10.35959/jik.v9i2.218>>
- Afrianingsih, Anita, Aprilia Riyana Putri, dan M Misbahul Munir, "Karakteristik Huruf Hijaiyah Sebagai Sarana Pembelajaran Baca Tulis Awal Anak Usia Dini," *Jurnal Tunas Siliwangi*, 5.2 (2019), 2581–0413 <<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ts.v5i2p111-119.1568>>
- Aktafi, Billah, Suryo Adi Wibowo, dan Abdul Wahid, "Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Alquran Berbasis Android," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4.1 (2020), 42–48 <<https://doi.org/10.36040/jati.v4i1.2383>>
- Alucyana, Alucyana, Raihana Raihana, dan Dian Tri Utami, "Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Kartu Huruf Hijaiyah di PAUD," *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 17.1 (2020), 46–57 <[https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2020.vol17\(1\).4638](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2020.vol17(1).4638)>
- Andini, Titania Dwi, dan Achmad Bahar Wafa, "Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Huruf Arab (Hijaiyah) untuk Anak Usia 4-6 Tahun dengan Menggunakan Software Pengolah Animasi 2 Dimensi," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 1.1 (2017), 1 <<https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v1i1.305>>
- Anggraini, Heni, "Upaya Guru dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah melalui Metode Iqra di TK Teratai Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 1443 H/2021 M" (UIN Raden Intan Lampung, 2021) <[http://repository.radenintan.ac.id/17117/1/PUSAT BAB 1 DAN 2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/17117/1/PUSAT%20BAB%201%20DAN%202.pdf)>
- Ariyanti, Ariyanti, dan Zidni Muslimin, "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung," *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10.1 (2015), 58–69 <<https://doi.org/https://doi.org/10.26905/jpt.v10i1.243>>
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011)
- , *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2011)
- , *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014)
- Asfiyaturrofiah, Itsnaini, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah dengan Media Flash Card pada Anak Kelompok A di RA Al Huda, Rejowinangun, Kotagede, Yogyakarta," *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 7.3 (2018), 237–42

<<https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaul/article/view/11062>>

- Asnidar, Asnidar, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Gambar pada Kelompok B TK Al-Khairaat Tatura,” *Jurnal Publishing*, 3.1 (2016)
- Al Azhim, Diandra Ariesta Lily Effendi, dan Lilik Nur Kholidah, “Problematika Pelafalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini di Rhoudhotu Tarbiyatil Qur’an (RTQ) Al-Ghozali Tlogomas Malang,” *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1.1 (2021), 62–75  
<<https://doi.org/10.17977/um064v1i12021p62-75>>
- Bandura, Albert, *Social Learning Theory* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1977)
- Boree, George C, *Metode Pembelajaran Dan Pengajaran Kritik Dan Sugesti Terhadap Dunia Pendidikan, Pembelajaran Dan Pengajaran, Alih Bahasa Oleh Abdul Qodir Shaleh* (Yogyakarta: Arr-Ruzz Media Group, 2008)
- Cahyanti, Ike Nur, dan Sri Katoningsih, “Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.1 (2023), 1269–78  
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3925>>
- Chaer, Abdul, dan Leonie Agustina, *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal* (Jakarta: Rineka Ciptam, 2004)
- Damayanti, Anita, “Kreativitas Anak Usia Dini: Menyongsong Era Ekonomi Kreatif 2025,” *Buah Hati Journal*, 1.2 (2014), 1–15  
<<https://doi.org/https://doi.org/10.46244/buahhati.v1i2.522>>
- Daniyati, Ani, Ismy Saputri, Bulqis, Ricken Wijaya, Siti Septiyani, Aqila, dan Usep Setiawan, “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)*, 1.1 (2023), 282–94  
<<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>>
- Daryanto, Daryanto, *Media Pembelajaran, Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, 1 ed. (Yogyakarta: Gava Media, 2016)
- , *Media Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Gava Media, 2013)
- Dewey, John, *Experience and Education* (West Lafayette, Indiana, USA: Kappa Delta Pi, 1938)
- Dewi, Nurul Fitria Kumala, dan Belisa Belisa, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Metode Wafa di Kelas RA Al-Falahiyyah,” *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 11.2 (2023)  
<<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v11i2.7838>>

- Dias Puspitasari, Frizsa, dan Sri Anardani, "Aplikasi Klasifikasi Huruf Hijaiyah Menggunakan Algoritma Convolutional Neural Network dan Random Forest," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi-2023*, 6.1 (2023), 67–78 <<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/4272>>
- Direktur Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia, *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 6093 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Kompetensi Pendidikan Al-Quran* (Indonesia: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2020) <<https://pontren.com/2023/02/22/standar-nasional-kompetensi-pendidikan-al-quran-sk-dirjen-pendis-no-6093-th-2020/>>
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain, *Strategi belajar mengajar*, Rev (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Febiola, Silvia, dan Yulsyofriend Yulsyofriend, "Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4.2 (2020), 1026–36 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.566>>
- Firmadani, Fifit, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional: Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0*, 2.1 (2020), 93–97 <[http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)>
- Firzad, Edho Bakhtawar Alresza, "Pembuatan Ilustrasi Buku Pop-Up Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Nama-nama Binatang Pada Anak Usia Dini," *Eduarts: Journal of Arts Education*, 4.1 (2015), 56–67 <<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/eduart.v4i1.9779>>
- Fuad, Efendi Ahmad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2012)
- Gabriela, Novika Dian Pancasari, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 104–13 <<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>>
- Gepu, Wayan, "Membangun Militansi Agama Pada Anak Melalui Pengelolaan Bersama Lembaga Pendidikan, Lembaga Keagamaan dan Keluarga," *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 5.1 (2021), 20–40 <<https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v5i1.686>>
- Habibah, Nur, "Lingkungan Artifisial Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3.2 (2016), 173–96 <<https://doi.org/10.15408/a.v3i2.4038>>

- Hanafi, Muchlis Muhammad, *Panduan Belajar Membaca Mushaf Al-Qur'an Isyarat* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama Republik Indonesia, 2022) <<https://quran.kemenag.go.id/assets/files/Panduan-Belajar-Membaca-Mushaf-Al-Quran-Isyarat-Versi-PDF-Website.pdf>>
- Hanifah, Abu, *Cara Belajar dan Menulis Huruf Al-Qur'an* (Semarang: PT. Karya Toha Putra, 1981)
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, et al., *Media Pembelajaran*, ed. oleh Fatma Sukmawati, 1 ed. (Klaten: Tahta Media Group, 2021) <[http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media_Pembelajaran_2.pdf)>
- Hasanah, Imamatul, "Hasil Wawancara Guru Kelas B RA An-Najah I" (Sumenep, 2023)
- Hasbi, Muhammad, Nia Nurhasanah, Nor Ilman Saputra, Irfan Karim, Harris Iskandar, Hurip Danu Ismadi, et al., *Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri*, ed. oleh Arnalis Arnalis (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021) <<https://paudpedia.kemdikbud.go.id/>>
- Hasnidah, Hasnidah, *Media Pembelajaran Kreatif* (Jakarta: Luxima Metro Media, 2015)
- Henniger, Michael L., *Teaching Young Children: An Introduction*, 5th Editio (Boston, MA: Pearson, 2012)
- Herr, Judy, dan Yvonne Libby-Larson, *Creative Resources for the Early Childhood Classroom*, 3rd Editio (Clifton Park, NY: Cengage Learning, 2003)
- Hidayat, A, "Bi'ah Lughowiyah (Lingkungan Berbahasa) dan Pemerolehan Bahasa," *Jurnal Pemikiran Islam*, 37.1 (2012), 35–44 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.311>>
- Hidayati, Dewi Toyibatul, dan Askhabul Kirom, "Penggunaan Media Pohon Pisang dalam Pembelajaran Mengenal Huruf Hijaiyah di Pos PAUD Restu Bunda Sukorame Durensewu Pandaan," *Jurnal Mafhum*, 3.2 (2018), 10–27 <<https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/mafhum/article/view/1341>>
- Imroatun, Imroatun, "Pembelajaran Huruf Hijaiyah bagi Anak Usia Dini," *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 2017, 175–88 <[http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece2/paper/viewFile/47/36%0Ahttps://www.academia.edu/41988608/Pembelajaran\\_Huruf\\_Hijaiyah\\_bagi\\_Anak\\_Usia\\_Dini](http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece2/paper/viewFile/47/36%0Ahttps://www.academia.edu/41988608/Pembelajaran_Huruf_Hijaiyah_bagi_Anak_Usia_Dini)>



- Imroatun, Imroatun, Hunainah Hunainah, Yayah Rukhiyah, dan Ipah Apipah, “Perbedaan Tingkat Pengenalan Huruf Hijaiyyah melalui Metode Iqro Pada Anak Kelas A Taman Kanak-Kanak,” *Al-Mudarris: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 4.1 (2021), 23–40 <<https://doi.org/https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.2975>>
- Inawati, Asti, “Strategi Pengembangan Moral dan Nilai Agama Untuk Anak Usia Dini,” *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3.1 (2017), 51–64 <<https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/alathfal/article/view/1422>>
- Indonesia, Menteri Agama Republik, *Keputusan Meteri Agama Republik Indonesia Nomor 347 Tahun 2022 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka pada Madrasah* (Indonesia: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia, 2022) <<https://jdih.kemenag.go.id/regulation/read?id=4159&t=Keputusan+Menteri+Agama+Nomor+347+Tahun+2022+tenta>>
- Indonesia, Presiden Republik, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan* (Indonesia, 2022)
- , *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia, 2003) <<https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>>
- Indriani, “DMI ingatkan 65 persen umat Islam tidak bisa baca Alquran - ANTARA News,” *Antara Kantor Berita Indonesia*, 2022 <<https://www.antaranews.com/berita/2659081/dmi-ingatkan-65-persen-umat-islam-tidak-bisa-baca-alquran>> [diakses 30 September 2023]
- Iqromah, Fitri, “Identifikasi Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Hijaiyyah di TK Se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo,” *Pendidikan Guru PAUD S-1*, VII.1 (2018) <<https://journal.student.uny.ac.id/pgpau/article/view/10372>>
- Ismail, Abdul Mujib, dan Maria Ulfa Nawawi, *Pedoman Ilmu Tajwid* (Surabaya: Karya Abditama, 1995)
- Isnaeni, Neni, dan Dewi Hidayah, “Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa,” *Jurnal Syntax Transformation*, 1.5 (2020), 148–56 <<https://doi.org/https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>>
- Januszewski, Al, dan Michael Molenda, *Educational Technology: A Definition with Commentary* (New York, USA: Routledge, 2007)
- Johnson, Elaine B., *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay* (Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 2002)

- Jufri, Muhammad, dan Hillman Wirawan, "Internalizing the spirit of entrepreneurship in early childhood education through traditional games," *Education and Training*, 60.7–8 (2018), 767 – 780 <<https://doi.org/10.1108/ET-11-2016-0176>>
- Junainah, Junainah, "Penerapan Metode Iqra' dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini di TK Star Mataram Lampung Selatan" (UIN Raden Intan Lampung, 2019) <[http://repository.radenintan.ac.id/6571/1/SKRIPSI\\_JUNAINAH.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/6571/1/SKRIPSI_JUNAINAH.pdf)>
- Kamala, Izzatin Ayu, "Dampak Metode Menempel Huruf Hijaiyah di Papan Flanel dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Anak di PAUD Al-Ilyas Babalan Wedung Demak Tahun Pelajaran 2017/2018" (Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2018) <<http://repository.iainkudus.ac.id/2195/>>
- Kemdikbud RI, *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan PAUD Berbasis Pendidikan Agama Islam* (Indonesia, 2015), hal. 112 <<https://repositori.kemdikbud.go.id/12887/1/5.-Juknis-PAUD-Berbasis-Agama-Islam-Cetak-rev.pdf>>
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Qur'an Kemenag* (Jakarta: Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama Republik Indonesia, 2022) <<https://quran.kemenag.go.id/>>
- Kemp, J.E., dan D.K. Dayton, *Planning and Producing Instructional Media* (Cambridge: Harper & Row Publishers, New York, 1985)
- Khadijah, Khadijah, *Media Pembelajaran AUD* (Medan: Perdana Publishin, 2015)
- Khoeron, Moh, "Banyak Siswa Belum Bisa Baca Al-Quran, Kemenag Perkuat Kompetensi Guru," *Kementrian Agama Republik Indonesia*, 2021, hal. <<https://kemenag.go.id/nasional/banyak-siswa-belum-bisa-baca-al-quran-kemenag-perkuat-kompetensi-guru-l5ggpe>> [diakses 30 September 2023]
- Komariyah, Kanada, Rumadani Sagala, Heni Anggraini, dan Rahimah Rahimah, "Iqra Sebagai Salah Satu Cara Mengenalkan Huruf Hijaiyah," *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.2 (2021) <<https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i2.11287>>
- Kusnawan, Aep, *Berdakwah Lewat Tulisan* (Bandung: Mujahid Grafis, 2004)
- Kustandi, Cecep, Muhammad Farhan, Asfara Zianadezdha, Azahra Kurnia Fitri, dan Nabilla Agustia L, "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran," *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10.02 (2021), 291–99 <<https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>>
- Lela, Siti Nur, Sairul Basri, dan Sugiarto Sugiarto, "Meningkatkan Kualitas Pendidikan

- Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan Merdeka Belajar,” *Tarbiyah Jurnal: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1.2 (2023), 38–51 <<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/demo3/article/view/1677>>
- Lempang, Mody, “Sifat dasar dan potensi kegunaan kayu jabon merah ( Basic Properties and Potential Uses of Jabon Merah Wood ),” *Jurnal Penelitian Kehutanan Wallacea*, 3.2 (2014), 163–76 <<https://doi.org/https://doi.org/10.18330/jwallacea.2014.vol3iss2pp163-175%20>>
- Lisnawati, Lisnawati, Maulizan Maulizan, dan Fitriah Hayati, “Meningkaskan Kemampuan Mengenal Huruf Hijayyah Melalui Permainan Dadu Huruf Pada Anak Kelompok B TKIT Bina Aneuk Nanggroe,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa ...*, 2.1 (2021) <<https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/240>>
- Liu, Ze-Min, Chuang-Qi Chen, Xian-Li Fan, Chen-Chen Lin, dan Xin-Dong Ye, “Usability and Effects of a Combined Physical and Cognitive Intervention Based on Active Video Games for Preschool Children,” *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19.12 (2022) <<https://doi.org/10.3390/ijerph19127420>>
- Lumbantoruan, Susi Indriani, “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Ispring Pada Kompetensi Dasar Uji Mikrobiologi” (Universitas Pendidikan Indonesia, 2020) <<http://repository.upi.edu/id/eprint/52652>>
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, dan Iis Susilawati, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi,” *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3.2 (2021), 312–25 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>>
- Mahendra, Yoga Marga, Alfi Laila, dan Novi Nitya Santi, “Pengembangan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Pelestariannya,” *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 5.1 (2020) <<https://doi.org/10.21154/ibriez.v5i5.101>>
- Makki, Safir, “MPR: Mengkhawatirkan, 72 Persen Muslim Indonesia Buta Aksara Al-Quran,” *CNN Indonesia*, 2023 <<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20230306064622-20-921284/mpr-mengkhawatirkan-72-persen-muslim-indonesia-buta-aksara-al-quran>> [diakses 30 September 2023]
- Maula, Ishmatul, Aip Saripudin, dan Jazariyah Jazariyah, “Pengembangan Media Arabic Alphabet for Kids untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah,” *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9.2 (2021), 283 <<https://doi.org/10.21043/thufula.v9i2.12421>>

- Mauliyah, Anita, “Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyyah melalui Media Kartu Huruf dengan Metode Kupas Rangkaian di RA Bahrul Huda Sambiroto Karangtanjung Candi Sidoarjo,” *El Thoufoul*, 1.1 (2020), 67–92  
<<http://ejournal.kopertais4.or.id/susi/index.php/joeces/article/view/3089/2332>>
- Mayer, Richard E., *Multimedia Learning* (Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2009)
- Menteri Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah*, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia (Jakarta, 2022)  
<[https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan\\_20220209\\_133143\\_PERMENDIKBUDRISTEK\\_NOMOR\\_5\\_TAHUN\\_2022\\_JDIH.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220209_133143_PERMENDIKBUDRISTEK_NOMOR_5_TAHUN_2022_JDIH.pdf)>
- , *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022)  
<[https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan\\_20220211\\_105800\\_Salinan\\_Permendikbudristek\\_Nomor\\_7\\_Tahun\\_2022\\_JDIH.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220211_105800_Salinan_Permendikbudristek_Nomor_7_Tahun_2022_JDIH.pdf)>
- Miarso, Miarso, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2004)
- Miarso, Yusuf Hadi, *Teknologi Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2004)
- Milala, Hendi Farta, Endryansyah Endryansyah, Joko Joko, dan Acmad Imam Agung, “Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player,” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11.02 (2022), 195–202  
<<https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>>
- Mirta, Haryani, dan Zahratul Qalbi, “Pemahaman Guru PAUD Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu,” *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, 10.1 (2021)  
<<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>>
- Mukhtar, Umar, dan Ani Nursalikah, “65 Persen Muslim Indonesia tidak Bisa Baca Alquran,” *Republika*, 2021  
<<https://khazanah.republika.co.id/berita/qrg3fn366/65-persen-muslim-indonesia-tidak-bisa-baca-alquran>> [diakses 30 September 2023]
- Muliati, Muliati, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Melalui Bermain Kartu Huruf pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Az Zahrah Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa” (Universitas Negeri Makasar, 2018)

<<http://eprints.unm.ac.id/26979/2/SKRIPSI LENGKAP.pdf>>

- Mulyasa, H., *Pengantar Pendidikan*, 5 ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013)
- Munasti, Kholida, “Pengembangan Miracle Book Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Untuk Anak Usia Dini” (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022) <<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/56596/>>
- Munir, Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Munjiah, Ma’rifatul, *Imla’ Teori dan Terapan* (Malang: UIN Malang Press, 2009)
- Mustaqim, Ilmawan, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13.2 (2016), 174–83 <<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>>
- Ningsih, Sri Yunimar, dan Nurhafizah Nurhafizah, “Konsep Kompetensi Pedagogik dalam Peningkatan Profesionalisme Guru PAUD,” *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 3.2 (2019), 55 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v3i2.270>>
- Nugroho, Puspo, “Pandangan Kognitifisme dan Aplikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini,” *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3.2 (2015) <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v3i2.4734>>
- Nuraeni, Nuraeni, “Stregeti Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 2.2 (2014), 143–53 <<https://doi.org/https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i2.1069>>
- PDSRW, Tim, *Pedoman Membaca Mushaf Al-Qur’an Bagi Penyandang Disabilitas Sensorik Rungu Wicara*, ed. oleh Ida Zulfiya dan Mustopa Mustopa, 1 ed. (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an Kementerian Agama Republik Indonesia, 2022) <<https://quran.kemenag.go.id/assets/files/Pedoman-Membaca-Mushaf-Al-Quran-Isyarat.pdf>>
- Pertiwi, Adharina Dian, “Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2016) <<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12372>>
- Piaget, Jean, *The Origins of Intelligence in Children* (New York, NY: International Universities Press, 1952)
- Pito, Abdul Haris, “Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran,” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, 6.2 (2018), 87–101 <<https://doi.org/https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>>
- Prahesti, Swantyka Ilham, dan Syifa Fauziah, “Penerapan Media Pembelajaran

- Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.1 (2021), 505–12 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>>
- Prasetyo, Tommy Rizki, Abdul Sukur, Achmad Sofyan Hanif, Firmansyah Dlis, James Tangkudung, Widiastuti, et al., “Development learning model of unplugged coding-based basic movements for 4–6 year-old children,” *Journal of Physical Education and Sport*, 22.12 (2022), 3143–48 <<https://doi.org/10.7752/jpes.2022.12398>>
- Purwanti, Titik, “Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Menggunakan Media Kartu Gambar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Geneng Jepara,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5.2 (2017), 100–105 <<https://doi.org/10.30659/j.5.2.100-105>>
- Puspitasari, Anggun Citra Dini Dwi, dan Rahmawati Rahmawati, “Peran Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai Media Pembelajaran untuk Menstimulasi Minat Membaca Siswa Tk Al-Aflah Jagakarsa Jakarta Selatan,” *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 2.2 (2021), 292–97 <<https://doi.org/10.37385/ceej.v2i2.237>>
- Putri, Neli, “Bi’Ah ‘Arabiyah,” *Al-Ta lim Journal*, 20.2 (2013), 407–13 <<https://doi.org/10.15548/jt.v20i2.37>>
- Qof, Alfat, Mukmin Mukmin, Ahmad Mubaligh, dan Raswan Raswan, *Pembelajaran Bahasa Arab*, III, Rev 2 (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2023) <[https://cendikia.kemenag.go.id/publik/buku\\_detail/759](https://cendikia.kemenag.go.id/publik/buku_detail/759)>
- Qonita, Nanda Aisyatul, “Problematika Baca Tulis Al Qur’an Di Sekolah Dasar,” *POJOKALTIM.co.id*, 2023 <<https://pojokaltim.co.id/news/pojok-pikiran/problematika-baca-tulis-al-quran-di-sekolah-dasar>> [diakses 15 Juli 2024]
- Rahayu, Chika, Ratu Ilma Indra Putri, Zulkardi, dan Yusuf Hartono, “Curiosity: A game-based early mathematics case,” *Journal on Mathematics Education*, 13.2 (2022), 275 – 288 <<https://doi.org/10.22342/jme.v13i2.pp275-288>>
- Rakimahwati, Syahrul Ismet, Rahadian Zainul, Desmawati Roza, dan Amirul Mukminin, “The Development of the Educational Game to Improve Logical/ Mathematical Intelligence,” *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 22.7 (2022), 11–19 <<https://doi.org/10.33423/jhetp.v22i7.52666>>
- Ramansyah, Wanda, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Edutic*, 3.1 (2016), 28–37 <<https://doi.org/https://doi.org/10.21107/edutic.v3i1.2558>>

- Ramdani, Fitriah, “Upaya MTs Guppi Lembanna Mengatasi Siswa yang Kurang Lancar Baca Al-Qur’an,” *Kementerian Agama RI Provinsi Sulawesi Selatan*, 2022 <<https://sulsel.kemenag.go.id/daerah/upaya-mts-guppi-lembanna-mengatasi-siswa-yang-kurang-lancar-baca-al-qur-an-fE4RZ>> [diakses 15 Juli 2024]
- Rasyid, Indra, dan Annisa Hapsari, “Arti Smart Adalah: Definisi, 34 Sinonim dan 7 Contoh Kalimat – Smart Artinya,” *Pinhome*, 2023 <<https://www.pinhome.id/blog/arti-smart-adalah-definisi-34-sinonim-dan-7-contoh-kalimat-smart-artinya/>> [diakses 24 September 2023]
- Rayanto, Yudi Hari, *Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (Lembaga Academic & Research Institute, 2020)
- Reiser, R. A., dan J. V. Dempsey, *Trends and Issues in Instructional Design and Technology* (Upper Saddle River, NJ: Pearson, 2012)
- Ritonga, M, R Hakim, T Nurdianto, dan A W Ritonga, “Learning for early childhood using the IcanDO platform: Breakthroughs for golden age education in Arabic learning,” *Education and Information Technologies*, 2023 <<https://doi.org/10.1007/s10639-022-11575-7>>
- Rosmaidah, Ida, dan Henny Destiana, “Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal Huruf Hijaiyah Pada TKQ Al-Khoiriyah,” *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 3.1 (2017), 100–105 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jtk.v3i1.1350>>
- Rosyanafi, Rofik Jalal, Widya Nusantara, dan Halimah Halimah, “Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini,” *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 1.1 (2018) <<https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v1i1.5016>>
- S, Isran Rasyid Karo-Karo, dan Rohani Rohani, “Manfaat Media dalam Pembelajaran,” *AXIOM Jurnal Pendidikan dan Matematika*, VII.1 (2018), 91–96 <<https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>>
- Sadiman, Arief S., *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008)
- Sadiman, Arief S, dan Dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007)
- Sadiman, Arif S., dan Dkk, *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan Pemanfaatannya* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2014)
- Sadiman, Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito Rahardjito, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009)

- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007)
- Santrock, John W., *Child Development* (New York, USA: McGraw-Hill Education, 2012)
- Sapriyah, Sapriyah, “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2.1 (2019), 45–56 <<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>>
- Saputra, Alan Lutfi Kaesang, Agus Sriyanto, dan Yeni Kus Ningtyas, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Kartu Huruf di TKIT An-Nur Walikunkun Kabupaten Ngawi,” *JOURNAL FASCHO : Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.1 (2021), 13–21 <<https://www.ejournal.stitmuhgawi.ac.id/index.php/Fascho/article/view/16>>
- Saska, Rusdi, *Metode CASH Cara Cepat Praktis Belajar AlQur'an* (Pontianak: Apollo, 2005)
- Seefeldt, Carol, dan Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Pius Nasar, 2008)
- Setiawati, Farida Agus, “Perbandingan Penskalaan Metode Interval Tampak Setara (Tipe Thurstone) Dan Summated Rating (Tipe Likert)” (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2004) <<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132206567/penelitian/seminar+BK.pdf>>
- Sintia, Sintia, Ayi Teiri Nurtiani, dan Ully Muzakir, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Anak Kelompok B Di Paud Subulussalam Kota Banda Aceh,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2.2 (2021) <<https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/630>>
- Sirojuddin, Sirojuddin, *Seni Kaligrafi Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000)
- Siti, Paramitha, dan Retno Wardhani, *Step By Step Sukses Membaca Al-Qur'an dengan Tartil* (Jakarta: Diandra Kreatif, 2018)
- Slavin, Robert E., *Educational Psychology: Theory and Practice* (Boston, USA: Pearson, 2018)
- Solekah, Maratus, Anik Lestaringrum, dan Linda Dwiyantri, “Implementasi Pembelajaran Nilai Agama dan Moral pada Anak Usia 4-5 Tahun selama Belajar dari Rumah,” *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.1 (2021), 67–79 <<https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.1621>>
- Sudjana, N., dan A. Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011)
- Sugiono, Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi,*



- R&D, Dan Penelitian Pendidikan*), ed. oleh Apri Nuryanto, 3 ed. (Bandung: Alfabeta, 2021)
- , *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Dan Penelitian Tindakan)*, ed. oleh Apri Nuryanto, 3 ed. (Bandung: Alfabeta, 2021)
- Sugiyono, Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Suharsimi, Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, 2 ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012)
- Suhati, Cakra, Marmawi Marmawi, dan Sri Lestari R, “Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah dengan Media Gambar pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3.9 (2014) <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v3i9.6442>>
- Sulaeman, Devi, dan Fitria Agustina, “Stimulasi motorik halus melalui metode menjiplak untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf hijaiyah di tkat al fikri lamaran,” *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1.2 (2023), 176–85 <<https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/220>>
- Sumiarni, Nanin, “Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Mahasiswa Pemula Di Pusat Bahasa Dan Budaya (PBB) IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Problematika dan Solusinya,” *Holistik*, 15.1 (2014), 19–38 <<https://doi.org/10.24235/holistik.v15i1.432>>
- Supena, Asep, Indra Jaya, dan Dona Paramita, *Penilaian dan Laporan Perkembangan* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2018) <[https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/Tampilan\\_Penilaian\\_Perkembangan\\_Anak\\_okbgt\\_FA.pdf](https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/Tampilan_Penilaian_Perkembangan_Anak_okbgt_FA.pdf)>
- Supriadi, Udin, dan Munawar Rahmat, “Percepatan Ketrampilan Membaca Al-Qur’an Di Sekolah Melalui Metode Bil-Hikmah,” *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2.2 (2002) <<http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/571/percepatan-ketrampilan-membaca-al-qur'an-di-sekolah-melalui-metode-bil-hikmah.html>>
- Suryati, Suci, E. Syarifudin, dan Umayah Umayah, “Metode Drill dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hijaiyah,” *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 2.4 (2022), 428–35 <<https://doi.org/https://doi.org/10.51878/strategi.v2i4.1688>>
- Susanti, Silvia Tesa, “Pengembangan Media Buku Pop-Up dalam Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022) <<http://repository.radenintan.ac.id/21616/1/SKRIPSI-1-2.pdf>>

- Susanto, Ahmad, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)
- , *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011)
- Suteja, Saifuddin, Farihin, Aris, dan Widodo Winarso, “A Traditional Game-Based Parenting Model as a Cultural-Inheritance Medium in Early Childhood Education,” *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21.3 (2022), 143 – 165 <<https://doi.org/10.26803/ijlter.21.3.9>>
- Suyadi, Suyadi, dan Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2013)
- Suyanto, Slamet, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, ed. oleh Arsianti Rodhian dan Imron Kholiq, 1 ed. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005)
- , *Pembelajaran Untuk Anak TK* (Jakarta: Dapertemen Pendidikan Nasional, 2005)
- Syahrizal, Hasan, Sukarno Sukarno, dan Abdul Muntholib, “Media Kartu Bergambar Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah,” *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 04.01 (2021), 59–70 <<https://ejournal.stai-tbh.ac.id/index.php/mitra-ash-syibyan>>
- Syakuro, Moh. Abdan, “Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RA An-Najah I Desa Karduluk Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep,” *Etheses Institut Agama Islam Negeri Madura* (Institut Agama Islam Negeri Madura, 2021) <<http://etheses.iainmadura.ac.id/2171/>>
- , “Hasil Observasi Penelitian di RA An-Najah I” (Sumenep, 2023)
- Syakuro, Moh. Abdan, Raden Rachmy Diana, Ardhana Reswari, Danang Prastyo, dan Imalah Imalah, “The Role of Parenting in the Use of Gadgets in Early Childhood: A Case Study of RA An-Najah I Karduluk,” *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4.1 (2023), 41–54 <<https://doi.org/https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i1.8251>>
- Syakuro, Moh. Abdan, Hibana Hibana, Ardhana Reswari, dan Danang Prastyo, “The Creativity of the Hijaiyah Kite Educational Game Tool Increases Religious and Moral Values of Early Childhood,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11.1 (2023) <<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v11i1.56049>>
- Syamsudin, Amir, “Pengaruh Iklim Keagamaan Lembaga Paud Terhadap Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Se-Kota Yogyakarta,” *Jurnal Pendidikan Anak*, 6.2 (2017), 99–108

<<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17698>>

- Taib, Bahran, “Penerapan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Huruf Hijaiyah Pada Kelompok B Tk Sandhy Putra Telkom Ternate,” *Edukasi-Jurnal Pendidikan*, 15.1 (2017), 707–16 <<https://doi.org/10.33387/j.edu.v15i1.464>>
- Uno, Hamzah B., *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012)
- Usman, Basyiruddin, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)
- Utsman, “Evaluasi Model Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini pada Beberapa Tk di Kota Semarang,” *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 1.2 (2016), 98–106 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/e-plus.v1i2.1156>>
- Uzer, M., *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000)
- Vermala, Helsi Tia, Diyah Puspitaningrum, dan Yudi Setiawan, “Pengenalan Pola Huruf Hijaiyah Tulisan Tangan Menggunakan Fuzzy Feature Extraction Dan Jaringan Syaraf Tiruan Backpropagation,” *Jurnal Teknologi Informasi*, 12.2 (2016), 172–80 <<http://research.pps.dinus.ac.id>>
- Vygotsky, Lev, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978)
- Wahyuni, Ida Windi, “Penerapan Nilai-Nilai Moral Pada Santri TPQ Al-Khumaier Pekanbaru,” *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.1 (2018), 51 <[https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2256](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2256)>
- Waraningsih, Tri Lestari, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK Sulthoni Nganglik Sleman” (Universitas Negeri Yogyakarta, 2014) <[http://eprints.uny.ac.id/13530/1/SKRIPSI\\_Tri\\_Lestari\\_Waraningsih\\_10111247002.pdf](http://eprints.uny.ac.id/13530/1/SKRIPSI_Tri_Lestari_Waraningsih_10111247002.pdf)>
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education*, 5.2 (2023), 3928–36 <<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>>
- Yuberti, Yuberti, Syafrimen Syafrimen, dan Dwi Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Dengan Menggunakan Sigil Software Pada Materi Pembelajaran Fisika,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12.2 (2021), 106–12 <<https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i1.7546>>
- Yuniati, Neni, Bambang Eka Purnama, dan Gesang Kristianto Nugroho, “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen,” *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan*

*Edukasi20*, 3.4 (2011), 25–29  
 <<http://speed.web.id/ejournal/index.php/speed/article/view/247>>

- Yusuf, Ode Yahyu Herliany, Sutiani Sutiani, Hikmawati Hikmawati, Sidayana Sidayana, Wa Ode Hanisa, Ade Komariah, et al., “Upaya Peningkatan Minat Belajar Anak dalam Mengenal dan Mempelajari Huruf Hijaiyyah Melalui Media Papan Flanel,” *el-Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7.2 (2021), 99–106 <<https://journal.parahikma.ac.id/el-idarah/article/view/214>>
- Zahro’, Fatimatuz, “Hasil Wawancara Kepala Sekolah RA An-Najah I” (Sumenep, 2023)
- Zahrotun, Lisna, dan Zaka Ricky Soleh, “Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyyah untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun,” *Telematika*, 12.2 (2015), 75–81 <<https://doi.org/10.31315/telematika.v12i2.1405>>
- Zaini, Herman, dan Kurnia Dewi, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 81–96 <<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>>
- Zaman, Badru, dan Cucu Eliyanti, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: UPI: The Education University, 2010)  
 <[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PGTK/197010221998022-CUCU\\_ELİYAWATI/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI-PPG\\_UPI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf)>
- Zaman, Badru, dan Cucu Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: Pustaka Utama, 2007)