



Qalam lil Athfal
Volume IV Edisi I Tahun 2026

Pengaruh Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Dan *Puzzle* Huruf Hijaiyyah Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Pada Anak Usia Dini DI RA Banil Authon

Rahmah Habibah Sagala¹⁾, Jupriaman²⁾, Ismi Yulizar³⁾, Soybatul Aslamiah Ritonga⁴⁾

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara, ^{2,3,4}Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara
e-mail: ¹ rahmahhabibah@gmail.com, ²jupriaman@stita.ac.id, ³ismiyulizar25@gmail.com, ⁴soybatul89@stita.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif papan pintar dan puzzle huruf hijaiyyah terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada anak usia dini di RA Banil Authon, jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan sample penelitian total sampling, sebagai kelas eksperimen kegiatan proses pembelajaran Menggunakan alat permainan edukatif papan pintar dan puzzle huruf hijaiyyah. Instrumen penelitian menggunakan observasi dan dokumentasi dan dilaksanakan oleh anak usia dini di RA Banil Authon sebanyak 75 anak. Untuk memperoleh validitas lembar observasi menggunakan tenaga ahli yang menjadi alat ukur penelitian. Teknik analisis data menggunakan uji t berpasangan dengan taraf signifikan $\alpha=0,5$ hasil uji hipotesis data *post test* Menggunakan alat permainan edukatif papan pintar hijaiyyah diperoleh thitung $>$ ttabel ($3,346 \geq 1,727$) dan menggunakan alat permainan edukatif puzzle huruf hijaiyyah diperoleh thitung $>$ ttabel ($3,048 \geq 2,364$). Sehingga H1 diterima H0 ditolak. Maka terdapat pengaruh alat permainan edukatif papan pintar dan puzzle huruf hijaiyyah pada kelompok B anak usia dini di RA Banil Authon Rantauprapat.

Keywords: *APE Papan Pintar dan Puzzle, Membaca Huruf Hijaiyyah.*

Abstract

This study aims to determine the effect of educational smart board games and Hijaiyyah alphabet puzzles on the ability of early childhood students at RA Banil Authon to read the Hijaiyyah alphabet. This study employs a quantitative research design with total sampling. The experimental class's learning process utilizes educational smart board games and Hijaiyyah alphabet puzzles. The research instruments consisted of observation and documentation and were administered to 75 preschool children at RA Banil Authon. To ensure the validity of the observation sheets, experts were consulted to validate the research measurement tools. Data analysis employed a paired t-test with a significance level of $\alpha = 0.05$. The results of the post-test hypothesis test showed that for the educational smart board game, the calculated t-value was greater than the critical t-value ($3.346 \geq 1.727$), and for the Hijaiyyah letter puzzle game, the calculated t-value was also greater than the critical t-value ($3.048 \geq 2.364$). Therefore, H1 is accepted and H0 is rejected. Thus, there is an effect of the Smart Board and Hijaiyyah Letter Puzzle educational games on Group B of early childhood students at RA Banil Authon Rantauprapat.

Keywords: *Smart Board and Puzzle Educational Games, Reading Hijaiyyah Letters.*

1. PENDAHULUAN

Secara etimologi, Pendidikan berasal dari kata “*paedagogie*” dari Bahasa Yunani, terdiri dari kata “*paes*” yang artinya anak. Dan “*agagos*” yang artinya membimbing. Jadi *Pedagogie* berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Dalam Bahasa Romawi Pendidikan berasal dari kata “*educate*” yang berarti mengeluarkan sesuatu dari dalam. Sedangkan dari dalam Bahasa Inggris Pendidikan diistilahkan dengan kata “*to educate*” yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual. Bangsa Jerman melihat Pendidikan melihat Pendidikan sebagai *Erziehung* yang setara dengan *educate*, yaitu : membangkitkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan dan potensi anak. Dalam Bahasa Jawa, Pendidikan berarti *Panggulawentah* (pengolahan), mengolah, mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak, mengubah kepribadian sang anak (*Scholar (5)*, n.d.).

Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah lembaga Pendidikan yang memegang peran penting dalam membantu pemerintah mempersiapkan generasi muda sedini mungkin, yang selaras dengan tujuan Pendidikan anak usia dini yaitu perkembangan sikap perilaku, pengetahuan keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak. Masa usia dini terjadi pada rentang 0-6 tahun. Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa anak mulai peka/sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa sadar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, Bahasa, sosial emosional, agama dan moral (Soybatul Aslamiah Ritonga et al., 2023)

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan

kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut (Ritonga et al., 2024). Jadi Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki Pendidikan serta kehidupan selanjutnya.

Interaksi anak dengan benda dan orang lain diperlukan agar anak mampu mengembangkan seluruh aspek pengembangannya yaitu nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik (motorik kasar/motorik halus), Bahasa, seni, dan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak. Menurut Piaget dan Slamet Suyanto perubahan perilaku akibat belajar merupakan hasil dari perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan anak untuk berfikir tentang lingkungan sekitarnya (Ulfadhilah, 2021). Piaget membagi 4 tahapan perkembangan kognitif anak yaitu sensorimotor (0-2 tahun), preoperasional (2-7 tahun), konkret operasional (7-11 tahun), dan formal operasional (11 tahun ke atas). (Ulfadhilah, 2021)

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget tersebut, anak TK berada pada tahap perkembangan kognitif fase preoperasional. Tahap preoperasional ini ditandai oleh pembentukan konsep-konsep yang stabil dan munculnya kemampuan nalar. Egosentrisme mulai menguat dan kemudian melemah serta gagasan-gagasan yang sifatnya imajinatif. Perkembangan kognitif anak dalam mengenal huruf hijaiyyah sangat penting untuk dikuasai

oleh anak karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep membaca huruf.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah saya lakukan di RA Banil Authon Jl. Sakinah Aek Tapa Gang Parapat pada tanggal 18 Mei 2025 menunjukkan bahwa aspek perkembangan yang masih rendah adalah cara membaca huruf hijaiyyah serta mengenal huruf hijaiyyah. Aspek perkembangan yang lain seperti nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, Bahasa, fisik (motoric kasar dan halus), dan seni sudah berkembang cukup baik. Hal ini berdasarkan pengamatan selama 1 bulan dan sesuai dengan rangkuman penilaian anak di RA Banil Authon Jl. Sakinah Aek Tapa Gang Parapat.

Oleh sebab itu perlu adanya suatu perbaikan dalam perkembangan mengenal huruf hijaiyyah khususnya dalam membaca huruf hijaiyyah. Hal ini terbukti dari sebagian besar anak kelompok B mengalami kesulitan dalam memahami suatu huruf hijaiyyah. Anak-anak di kelas B sebagian besar belum bisa mengenal huruf hijaiyyah dengan baik, sehingga ketika menginjak usia sekolah dasar takutnya anak belum bisa membaca alquran dengan baik. Sebagian anak juga belum membedakan huruf yang mirip seperti ba, ta, tsa. Anak dapat membaca huruf alif, ba, ta ,tsa dan seterusnya tetapi belum paham huruf hijaiyyah alif, ba, ta, tsa dan seterusnya. Anak juga terkadang merasa bosan, mereka memerlukan permainan yang bervariasi dan menumbuhkan seperti APE papan pintar dan *puzzle* huruf hijaiyyah agar anak lebih semangat dalam mengenal huruf hijaiyyah serta tidak merasa bosan dalam mempelajari huruf hijaiyyah.

Peneliti memilih kelompok B karena anak dikelompok B cara membaca huruf hijaiyyah nya masih tergolong kurang baik/benar. Berdasarkan survey awal pada kelompok B kemampuan anak dalam bersikap, tolong menolong, dan

peduli sesamanya masih kurang baik. Oleh sebab itu, sampel yang dipilih pada penelitian ini yaitu anak-anak kelompok B RA Banil Authon yang berjumlah 75 anak.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (Pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik. Menurut Permendikbud No 11. Tahun 2020 tentang petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini. dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik.

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan ini juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra permainannya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama, dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.

Papan Huruf Hijaiyyah

Media papan pintar huruf hijaiyyah merupakan media pembelajaran yang

digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa serta kemudahan siswa dalam memahami pembelajaran yang diberikan (Di et al., 2024). Media papan pintar huruf juga merupakan “Media Grafis” yang juga termasuk kedua dimensi dan sangat efektif untuk penyampaian pesan dalam kegiatan pembelajaran.

Papan pintar huruf hijaiyyah memiliki manfaat diantaranya :

- a) Membantu anak mengenal huruf hijaiyyah
- b) Meningkatkan kemampuan kognitif
- c) Membantu anak memahami hubungan antara bentuk dan bunyi huruf
- d) Meningkatkan semangat belajar anak untuk belajar membaca huruf hijaiyyah.

2.2. Puzzle Huruf Hijaiyyah

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media puzzle yaitu suatu media yang dapat dirancang oleh guru dengan bahan dan alat sederhana untuk memudahkan siswa dalam memahami huruf hijaiyyah. Puzzle Huruf Hijaiyyah ini merupakan permainan dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun Kembali menjadi sebuah kata. Kegiatan permainan puzzle huruf hijaiyyah ini menyatukan pecahan untuk membentuk suatu huruf yang telah ditentukan, dalam kegiatan bermain puzzle huruf hijaiyyah ini anak dirangsang untuk membuat rangkaian huruf hijaiyyah sesuai dengan urutannya sehingga melatih penguatan memori anak terhadap huruf hijaiyyah (Helmalia et al., 2024).

Seperangkat Menurut Carol Seefelt dan Barbara A Wasik, pengenalan huruf adalah memberikan pengetahuan dasar pada anak agar anak tidak lagi keliru dalam membedakan huruf-huruf yang terdapat dalam bacaan yang dilihatnya. Burnett menyatakan bahwa pengenalan huruf merupakan hal yang penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf

Arab dan lainnya (Dini, 2023). Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya harus diulang-ulang (HANDAYANI, n.d.).

Selain pendapat di atas, Menurut Agus Hariyanto, pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak karena dapat membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah (Sikumbang et al., 2024). Menurut Slamet Suyanto bagi anak pengenalan huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaanya berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk pengenalan huruf (Ilam et al., 2024).

Menurut Saska, Huruf adalah suatu tanda atau lambang bunyi yang mempunyai bentuk dengan ciri-ciri tertentu, baik memiliki titik penyerta atau tidak. Huruf arab (huruf Alquran) secara alfabatis atau urutan abjadnya disebut huruf hijaiyyah disingkat rufyah yang dimulai dari alif sampai ya, sebagai huruf dasar atau asli berjumlah 29 huruf (Chikita, n.d.). Huruf hijaiyyah merupakan kunci dasar mampu membaca Alquran. Huruf hijaiyyah digunakan sebagai ejaan untuk menulis kata atau kalimat dalam Alquran yang mempunyai bentuk dan ciri tertentu dan memiliki tanda baca yang berbeda (Herlina & Fahmi, 2018).

Huruf hijaiyyah adalah kumpulan huruf Arab yang berjumlah 29 huruf. Huruf-huruf inilah yang dipakai dalam Alquran dan dikenal pada masa sekarang ini. Kata huruf berasal dari bahasa arab harf atau huruf. Huruf arab juga disebut huruf hijaiyyah. Kata hijaiyyah berasal dari kata kerja yaitu hajja yang artinya mengeja, menghitung huruf, membaca huruf demi huruf. Huruf hijaiyyah di sebut pula huruf tahjiyyah. Huruf hijaiyyah di sebut juga alphabet arab karna mempunyai aturan yang mana di lafaskan dari huruf

hijaiyyah dimulai dari alif dan berakhir pada huruf ya. Oleh karena itu, huruf hijaiyyah di lafaskan setiap membaca Alquran oleh umat Islam di dunia. Mempelajari dan memahami huruf hijaiyyah adalah langkah awal untuk membaca Al-quran.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa huruf hijaiyyah adalah penguasaan membaca huruf-huruf dan bunyi 16 konteksnya dari huruf hijaiyyah yang berjumlah 29 berdasarkan bentuk dengan ciri-ciri tertentu, baik memiliki titik penyerta atau tidak. Bentuk huruf juga beragam. Beberapa huruf hijaiyyah berbentuk sama yang membedakan titiknya. Huruf hijaiyyah bertitik satu, dua, atau tiga. Tempat titik juga berbeda, ada yang di atas, di dalam, dan di bawah.

2. METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini dilakukan di RA Banil Authon yang berada di Gang Sakinah Aek Tapa A Rantauprapat. Adapun alasan penulis meneliti di tempat penelitian ini karena di RA Banil Authon belum melaksanakan metode pengenalan huruf hijaiyyah dengan metode APE Papan Pintar dan Puzzle Huruf Hijaiyyah pada anak didiknya.

Waktu penelitian tentang “Pengenalan Huruf Hijaiyyah dengan Metode APE Papan Pintar dan Puzzle Huruf Hijaiyyah pada Anak kelompok B di RA Banil Authon” dilaksanakan secara bertahap dan berkelanjutan, dari bulan Mei 2025

3.2. Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, peristiwa atau benda yang tinggal Bersama dalam suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari

hasil akhir penelitian. Sebagaimana yang dikatakan Suharsimi Arikunto bahwa “populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Sukardi, 2021).” Sedangkan menurut Sugiono Arikunto bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya kedudukan populasi dalam penelitian merupakan keniscayaan, sebab dengan adanya populasi memudahkan penelitian dalam menetapkan atau pengambilan data (Arikunto, 2006). Jadi, dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah RA Banil Authon Rantauprapat di kelompok B usia 5-6 tahun berjumlah 75 orang anak.

Sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data disebut sampel atau cuplikan. Sugiono mengatakan sampel merupakan sebagian dari populasi yang diteliti. Menurut Ridwan dalam buku metode penelitian sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Sedangkan menurut Arikunto sampel adalah bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili populasi (Khairunnisa et al., 2023). Menurut Arikunto sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Arikunto mengatakan bahwa apabila subjeknya lebih dari 100, maka seluruh populasi menjadi sampel penelitian. Tetapi jika subjeknya kurang dari 100 maka dapat diambil 10-15% atau 15-25%.

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah anak di kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun yang berjumlah 75 anak. Jadi sampel yang digunakan oleh Peneliti yaitu 10-15% atau 15-25% jadi berdasarkan definisi di atas hasil penjumlahan sampel yang diteliti oleh peneliti yaitu $100 \times 15\% = 15$ anak

per kelas. Peneliti memilih kelompok B karena anak dikelompok B cara membaca huruf hijaiyyah nya masih tergolong kurang baik/benar. Berdasarkan survey awal pada kelompok B kempuan anak dalam bersikap, tolong menolong, dan peduli sesamanya masih kurang baik. Oleh sebab itu, sampel yang dipilih pada penelitian ini yaitu anak-anak kelompok B RA Banil Authon yang berjumlah 75 anak.

3.3. Variabel Penelitian

Variable adalah suatu atribut atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudia di tarik Kesimpulan (Khairunnisa et al., 2023). Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variable, yaitu variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependen).

1. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan edukatif papan pintar dan puzzle huruf hijaiyyah yang dilambangkan dengan (X).
2. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) dalam penelitian adalah kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada anak usia 5-6 tahun.

3.4. Instrumen Pengumpulan Data

Intrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran (Widoyoko, 2012). Ada juga yang mengatakan bahwa instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Pada penelitian ini

untuk mengukur pembelajaran sentra Imtak dan sentra Persiapan anak digunakan observasi/lembar observasi.

Tehnik pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan di gunakan peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudahkannya olehnya. Tehnik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan:

a. Observasi

Observasi dapat dibagi menjadi dua kategori berdasarkan cara pelaksanaannya yaitu, observasi partisipan dan observasi non-partisipatif. Observasi yang tidak melibatkan peneliti sebagai partisipan atau kelompok yang diteliti disebut nonpartisipan. Mayoritas orang menggunakan metode ini. Kelemahan metode ini adalah kehadiran pengamat dapat merubah sikap dan prilaku dan sikap orang yang diamati.

b. Dokumentasi

Pada penelitian ini, penulis mengamati tentang pengaruh permainan edukatif dan puzzle huruf hijaiyyah (X) dan kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada anak usia 5-6 tahun (Y) di RA Banil Authon Kcamatan Rantau Selatan, Rantauprapat, Kabupaten Labuhanbatu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian Kelas Kontrol

a. Deskripsi Hasil Data *Pre-Test* dan *Post Test* kelas kontrol papan pintar huruf hijaiyyah

Penelitian dilakukan di RA Banil Authon pada bulan April tahun ajaran 2024/2025. Sampel yang diambil untuk data *pretest* dan *post test* kelas kontrol yaitu kelas Al Waqiah dan kelas Al Baqarah sebanyak 37 siswa yang tidak diberikan perlakuan terhadap pengaruh APE Papan Pintar huruf hijaiyyah terhadap kemampuan

membaca huruf hijaiyyah pada anak usia dini. Setelah data penelitian terkumpul, peneliti kemudian menganalisis data tersebut.

- b. Deskripsi Hasil Data *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas kontrol puzzle huruf hijaiyyah

Penelitian dilakukan di RA Banil Authon pada bulan April tahun ajaran 2024/2025. Sampel yang diambil untuk data *pretest* dan *post test* kelas kontrol yaitu kelas Al Waqiah dan kelas Al Baqarah sebanyak 37 siswa yang tidak diberikan perlakuan terhadap pengaruh APE *Puzzle* huruf hijaiyyah terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada anak usia dini. Setelah data penelitian terkumpul, peneliti kemudian menganalisis data tersebut.

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Data Terhadap Pengenalan huruf hijaiyyah APE Papan Pintar Anak Usia Dini *Pretest* Kelas Kontrol.

No.	Interval	F	Fr (%)
1.	0-3	4	10,8%
2.	4-6	7	18,9 %
3.	7-9	11	29,7%
4.	10-12	15	40,5%
Jumlah		37	100 %

Mengacu pada Tabel 4.1, terdapat siswa yang tergolong dalam kategori belum berkembang (interval 0–5), dengan persentase 10,8%. Sebanyak 7 siswa (18,9%) berada pada kategori mulai berkembang (interval 4–6), sedangkan sebagian besar siswa, yaitu 11 orang (29,7%), termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (interval 7–9). Selain itu, sebanyak 15 siswa (40,54%) tercatat dalam kategori berkembang sesuai harapan (interval 10–12). Berdasarkan distribusi data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh

skor pada interval (7–9), yakni sebanyak 40,5% atau 15 siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum perkembangan kemampuan pengenalan huruf hijaiyyah pada papan pintar siswa berada pada tahap berkembang sangat baik (BSB).

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Data Terhadap Pengenalan huruf hijaiyyah APE *Puzzle* Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini *Pretest* Kelas Kontrol.

No.	Interval	F	Fr (%)
1.	0-4	2	5,40%
2.	4-6	8	21,6%
3.	7-9	12	32,4%
4.	10-12	15	40,5%
Jumlah		37	100 %

Mengacu pada Tabel 4.2, terdapat siswa yang tergolong dalam kategori belum berkembang (interval 0–5), dengan persentase 5,40%. Sebanyak 8 siswa (21,6%) berada pada kategori mulai berkembang (interval 4–6), sedangkan sebagian besar siswa, yaitu 12 orang (32,4%), termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (interval 7–9). Selain itu, sebanyak 15 siswa (40,5%) tercatat dalam kategori berkembang sesuai harapan (interval 10–12). Berdasarkan distribusi data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh skor pada interval (10–12), yakni sebanyak 40,5% atau 15 siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum perkembangan kemampuan pengenalan huruf hijaiyyah pada *puzzle* siswa berada pada tahap berkembang sangat baik (BSB).

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Data Terhadap Pengenalan huruf hijaiyyah APE Papan Pintar Anak Usia Dini *Post-test* Kelas Kontrol.

No.	Interval	F	Fr (%)
1.	0-4	2	5,40%
2.	4-6	5	13,5%
3.	7-9	12	32,4%
4.	10-12	18	48,6%
Jumlah		37	100 %

Mengacu pada Tabel 4.3, terdapat siswa yang tergolong dalam kategori belum berkembang (interval 0–5), dengan persentase 5,40%. Sebanyak 5 siswa (13,5%) berada pada kategori mulai berkembang (interval 4–6), sedangkan sebagian besar siswa, yaitu 12 orang (32,4%), termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (interval 7–9). Selain itu, sebanyak 18 siswa (48,6%) tercatat dalam kategori berkembang sangat baik (interval 10–12). Berdasarkan distribusi data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh skor pada interval 10-12, yakni sebanyak 48,6% atau 18 siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum perkembangan kemampuan pengenalan huruf hijaiyyah pada papan pintar huruf hijaiyyah siswa berada pada tahap berkembang sangat baik (BSB).

Tabel 4.4

Distribusi Frekuensi Data Terhadap Pengenalan huruf hijaiyyah APE Puzzle Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini Post-test Kelas Kontrol.

No.	Interval	F	Fr (%)
1.	0-4	1	2,70%
2.	4-6	3	8,10%
3.	7-9	13	35,1%
4.	10-12	20	54,0%
Jumlah		37	100 %

Mengacu pada Tabel 4.4, terdapat siswa yang tergolong dalam kategori belum berkembang (interval 0–4), sebanyak 1 siswa dengan persentase 2,70%. Sebanyak 3 siswa (8,10%) berada pada kategori mulai berkembang (interval 4–6), sedangkan sebagian besar siswa, yaitu 13 orang (35,1%), termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (interval 7–9). Selain itu, sebanyak 20 siswa (54,0%) tercatat dalam kategori berkembang sesuai harapan (interval 10–12). Berdasarkan distribusi data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar

siswa memperoleh skor pada interval 10-12, yakni sebanyak 54,0% atau 20 siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum perkembangan kemampuan pengenalan huruf hijaiyyah pada *puzzle* siswa berada pada tahap berkembang sangat baik (BSB).

4.2. Deskripsi Data Hasil Penelitian Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen

Sampel yang diambil untuk data *pretest* dan *post test* kelas *eksperimen* yaitu kelas At Taubah dan kelas Al Kahfi sebanyak 38 siswa dan di kelas ini diberikan perlakuan terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak dengan model sentra persiapan. Pada hasil *pretest* kelas *eksperimen* yaitu hasil sebelum dilakukan pengenalan huruf hijaiyyah dengan menggunakan APE Papan pintar dan *Puzzle* huruf hijaiyyah terhadap perkembangan kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada anak usia dini. Sedangkan hasil *post test* kelas *eksperimen* adalah hasil setelah dilakukannya pengenalan huruf hijaiyyah dengan menggunakan APE Papan pintar dan *Puzzle* huruf hijaiyyah terhadap perkembangan kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada anak usia dini. Setelah data penelitian terkumpul, peneliti kemudian menganalisis data tersebut.

Tabel 4.5

Distribusi Frekuensi Data Terhadap Pengenalan huruf hijaiyyah APE Papan Pintar Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini Pre-test Kelas Eksperimen

No.	Interval	F	Fr (%)
1.	0-3	0	0 %
2.	4-6	2	5,26 %
3.	7-9	10	27,0%
4.	10-12	26	70,2%
Jumlah		38	100 %

Mengacu pada Tabel 4.5, tidak terdapat siswa yang tergolong dalam kategori belum berkembang (interval 0–5), dengan persentase 0%. Sebanyak 2 siswa

(5,40%) berada pada kategori mulai berkembang (interval 4–6), sedangkan sebagian besar siswa, yaitu 10 orang (27,0%), termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (interval 7–9). Selain itu, sebanyak 26 siswa (70,2%) tercatat dalam kategori berkembang sesuai harapan (interval 10–12). Berdasarkan distribusi data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh skor pada interval 7–9, yakni sebanyak 70,2% atau 26 siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum perkembangan kemampuan pengenalan huruf hijaiyyah pada papan pintar huruf hijaiyyah siswa berada pada tahap berkembang sangat baik (BSB).

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Data Terhadap Pengenalan huruf hijaiyyah APE Papan Puzzle Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini Pre-test Kelas Eksperimen

No.	Interval	F	Fr (%)
1.	0-3	0	0 %
2.	4-6	3	7,89 %
3.	7-9	12	32,4%
4.	10-12	23	62,1 %
Jumlah		38	100 %

Merujuk pada Tabel 4.6, tidak terdapat siswa yang tergolong dalam kategori *belum berkembang* (interval 0–5), dengan persentase 0%. Sebanyak 3 siswa (7,89%) berada pada kategori *mulai berkembang* (interval 4–6), sedangkan sebagian besar siswa, yaitu 12 orang (32,4%), termasuk dalam kategori *berkembang sesuai harapan* (interval 7–9). Selain itu, sebanyak 23 siswa (62,1%) tercatat dalam kategori *berkembang sangat baik* (interval 10–12) sebanyak 23 (62,1%). Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan kognitif siswa secara umum berada pada tahap *berkembang sangat baik* (BSB).

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Data Terhadap Pengenalan huruf hijaiyyah APE Pintar Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini Post-test Kelas Eksperimen

No.	Interval	F	Fr (%)
1.	0-3	0	0 %
2.	4-6	1	2,70 %
3.	7-9	18	48,6%
4.	10-12	27	72,9%
Jumlah		38	100 %

Merujuk pada Tabel 4.7, tidak terdapat siswa yang tergolong dalam kategori *belum berkembang* (interval 0–3), dengan persentase 0%. Sebanyak 1 siswa (2,70%) berada pada kategori *mulai berkembang* (interval 4–6), sedangkan sebagian besar siswa, yaitu 18 orang (48,6%), termasuk dalam kategori *berkembang sesuai harapan* (interval 7–9). Selain itu, sebanyak 27 siswa (72,9%) tercatat dalam kategori *berkembang sangat baik* (interval 10–12). Berdasarkan distribusi data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh skor pada interval 10–12 sebanyak (72,9%) 27 siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan kognitif siswa secara umum berada pada tahap *berkembang sangat baik* (BSB).

Tabel 4.8
Hasil Uji Normalitas Pre-Test Kelas Kontrol Papan Pintar Huruf Hijaiyyah

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretestkelas kontrol	.135	33	.130	.964	33	.330

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai pada tabel signifikan *puzzle* huruf hijaiyyah nilai signifikan pada *puzzle* huruf hijaiyyah 0,330 lebih besar dari 0,05, maka dinyatakan normal. Tes uji

normalitas yang dipakai pada penelitian ini adalah shapiro-Wilk.

Tabel 4.9
Hasil Uji Normalitas Pre-Test
Kelas Kontrol Puzzle Huruf
Hijaiyyah

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretestkelas kontrol	.135	33	.130	.964	33	.330

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai pada tabel signifikan *puzzle* huruf hijaiyyah nilai signifikan pada *puzzle* huruf hijaiyyah 0,330 lebih besar dari 0,05, maka dinyatakan normal. Tes uji normalitas yang dipakai pada penelitian ini adalah shapiro-Wilk.

Tabel 4.10
Hasil Uji Normalitas post-test
kelas kontrol papan pintar
hijaiyyah

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
postestkelas kontrol	.134	33	.141	.970	33	.469

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai pada tabel signifikan Papan pintar huruf hijaiyyah nilai signifikan pada papan huruf hijaiyyah 0,469 lebih besar dari 0,05, maka dinyatakan normal. Tes uji normalitas yang dipakai pada penelitian ini adalah shapiro-Wilk.

Tabel 4.11
Hasil Uji Normalitas post-test
kelas kontrol puzzle huruf
hijaiyyah
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
postestkelas kontrol	.147	33	.068	.969	33	.454

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai pada tabel signifikan Papan pintar huruf hijaiyyah nilai signifikan pada *puzzle* huruf hijaiyyah 0,454 lebih besar dari 0,05, maka dinyatakan normal. Tes uji normalitas yang dipakai pada penelitian ini adalah shapiro-Wilk.

Tabel 4.12
Hasil Uji Normalitas post-test
kelas eksperimen papan pintar
hijaiyyah
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretestkelas eksperimen	.141	33	.094	.955	33	.246

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai pada tabel signifikan Papan pintar huruf hijaiyyah nilai signifikan pada papan pintar hijaiyyah 0,246 lebih besar dari 0,05, maka dinyatakan normal. Tes uji normalitas yang dipakai pada penelitian ini adalah shapiro-Wilk. Uji ini dipilih karena sesuai untuk ukuran sampel yang relatif yang kecil dan mampu memberikan hasil yang akurat dalam mengidentifikasi normalitas distribusi data. Penggunaan uji ini mendukung keabsahan analisis statistik lanjutan yang memerlukan asumsi distribusi normal.



Tabel 4.13
 Hasil Uji Normalitas *post-test*
 kelas eksperimen *puzzle* huruf
 hijaiyyah

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic					
petestkelas krsperimen	.141					

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai pada tabel signifikan Papan pintar huruf hijaiyyah nilai signifikan pada papan pintar hijaiyyah 246 lebih besar dari 0,05, maka dinyatakan normal. Tes uji normalitas yang dipakai pada penelitian ini adalah shapiro-Wilk. Uji ini dipilih karena sesuai untuk ukuran sampel yang relatif yang kecil dan mampu meberikan hasil yang akurat dalam mengidentifikasi normalitas distribusi data. Penggunaan uji ini mendukung keabsahan analisis statistik lanjutan yang memerlukan asumsi distribusi normal.

Tabel 4.14
 Variable Homogenitas Kelas
 eksperimen papan pintar
 Test of Homogeneity of Variances

Hasil			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.195	1	64	.661

Berdasarkan ada tabel 4.14 di atas, nilai signifikansi (sig.) adalah .661 lebih besar dari 0,05, maka data tersebut homogeny.

Tabel 4.15
 Variable Homogenitas Kelas
 eksperimen *puzzle* huruf hijaiyyah
 Test of Homogeneity of Variances
 Hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.079	1	64	.084

Berdasarkan ada tabel 4.15 di atas, nilai signifikansi (sig.) adalah .084 lebih besar dari 0,05, maka data tersebut homogeny.

4.3. Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian perlu di uji kebenarannya dalam penelitian ini Teknik statistic yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah Uji-t (Independent Uji-tset) persyaratan yang harus dipenuhi pada analisis data ini menggunakan Uji-t yang menggunakan adanya perbedaan persentasi antara kedua kelompok yang akan dibandingkan. Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis, yaitu:

Untuk menguji komparasi data rasio dan data interval, dari hasil tes yang sudah dilakukan peneliti di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus:

Rumus T-tes parametris varians:

$$T_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

- n_1 dan n_2 : Jumlah Sampel
- X_1 : Rata-rata Sampel ke- 1
- X_2 : Rata-rata Sampel ke-2
- S_1^2 : varians sampel ke- 1
- S_2^2 : varian sampel ke- 2

Jika $t_{tabel} \geq t_{hitung}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Hipotesis Komparatif adalah pernyataan yang menunjukkan dugaan nilai dalam satu variabel atau lebih pada sampel yang berbeda



Pengujian normalitas data dapat dilakukan dengan berbagai teknik tergantung dengan karakteristik data. Dalam hal ini teknik pengujian normalitas data dapat dilakukan dengan uji Kolmogorov Smirnov melalui SPSS versi 23

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan SPSS versi 23 menunjukkan bahwa nilai t-hitung yang diperoleh adalah 3,346. Sementara itu, nilai t-tabel yang digunakan sebagai acuan adalah 1,727. Nilai t-tabel ini diperoleh dari hasil distribusi t dengan derajat kebebasan (df) = $n-k$ dan Tingkat signifikasinya sebanyak 2%. Perbandingan antara t-hitung dan t-tabel menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel ($3,346 \geq 1,727$). Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, jika t-hitung lebih besar dari t-tabel, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian hasil analisis mendukung keberadaan hubungan yang signifikan antara variable yang diuji.

Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari pengaruh alat permainan edukatif papan pintar dan *puzzle* huruf hijaiyyah terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyyah anak usia dini di RA Banil Authon Jl. Parapat, Gg Sakinah, Aek Tapa A Rantauprapat. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa metode pembelajaran yang menekankan pada keteladanan memiliki dampak positif dalam proses pembentukan karakter anak sejak usia dini.

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan SPSS versi 23 menunjukkan bahwa nilai t-hitung yang diperoleh adalah 3,048. Sementara itu, nilai t-tabel yang digunakan sebagai acuan adalah 2,364. Nilai t-tabel ini diperoleh dari hasil distribusi t dengan derajat kebebasan (df) = $n-k$ dan Tingkat signifikasinya sebanyak 3%. Perbandingan antara t-hitung dan t-tabel menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel ($3,048 \geq 2,364$). Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, jika t-hitung lebih

besar dari t-tabel, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian hasil analisis mendukung keberadaan hubungan yang signifikan antara variable yang diuji.

Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari pengaruh alat permainan edukatif papan pintar dan *puzzle* huruf hijaiyyah terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyyah anak usia dini di RA Banil Authon Jl. Parapat, Gg Sakinah, Aek Tapa A Rantauprapat. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa metode pembelajaran yang menekankan pada keteladanan memiliki dampak positif dalam proses pembentukan karakter anak sejak usia dini.

D. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh alat permainan edukatif papan pintar dan *puzzle* huruf hijaiyyah memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyyah anak usia dini di RA Banil Authon Rantauprapat.

Berdasarkan penelitian, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada anak usia dini dengan alat permainan edukatif papan pintar dan *puzzle* huruf hijaiyyah dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rata-rata skor penilaian kemampuan membaca huruf hijaiyyah dengan menggunakan papan pintar huruf hijaiyyah dan *puzzle* huruf hijaiyyah di kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada anak usia dini membentuk kognitif secara lebih efektif.

Selanjutnya, analisis uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t satu pihak untuk menguji pengaruh alat permainan edukatif papan pintar dan *puzzle* huruf hijaiyyah terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyyah anak usia dini. Kriteria pengambilan Keputusan Adalah H_a

diterima jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, dan H_0 diterima jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai $t\text{-hitung}$ papan pintar huruf hijaiyyah sebesar 3,346 dan nilai $t\text{-hitung}$ puzzle huruf hijaiyyah sebesar 3,048. Sedangkan nilai $t\text{-tabel}$ papan pintar huruf hijaiyyah sebesar 1.727 dan nilai $t\text{-tabel}$ puzzle huruf hijaiyyah sebesar 2.364. karena $t\text{-hitung}$ lebih besar dari $t\text{-tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan alat permainan edukatif papan pintar dan puzzle huruf hijaiyyah terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada anak usia dini di RA Babil Authon Rantauprapat. Tahun Ajaran 2024/2025.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengaruh alat permainan edukatif papan pintar dan puzzle huruf hijaiyyah terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada anak usia dini di RA Banil Authon serta dapat mengembangkan aspek perkembangan yang lain, seperti aspek perkembangan kognitif, seni, bahasa, sosial dan moral.
2. Hasil penelitian ini adalah (1) penggunaan papan pintar dan puzzle huruf hijaiyyah belum berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyyah anak. (2) kemampuan anak dalam membaca huruf hijaiyyah sesudah menggunakan alat permainan edukatif papan pintar adalah sebesar 3,346. dan kemampuan anak setelah menggunakan alat permainan edukatif puzzle huruf hijaiyyah sebesar 3,048. Anak pada kelompok eksperimen lebih cepat mengenali bentuk huruf, melafalkan dengan tepat, serta menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, alat

permainan edukatif papan pintar dan puzzle huruf hijaiyyah dapat dijadikan sebagai media alternatif yang efektif dalam pembelajaran membaca huruf hijaiyyah bagi anak usia dini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. H. 2024. *Upaya Guru Dalam Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Agama Islam Di Sman 3 Bandar Lampung* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta Black, J.(2003): Oxford Dictionary Of Economics. Oxford University Press, New York Cushway, Barry (2002): Human Resource
- Chikita, V. (N.D.). *Pembelajaran Dengan Media Flashcard Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyyah Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Hidayah Kecamatan Sukaraja Kota Bengkulu*. Iain Bengkulu.
- Di, T., Tp, P., Bunga, S., & Ridogalih, D. 2024. *Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Menggunakan Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Hijaiyyah Pada Anak Usia 5-6*. 1(1).
- Dini, J. P. A. U. 2023. *Strategi Pengembangan Literasi Baca Tulis (Praliterasi) Untuk Menunjang Pengetahuan Anak*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3).
- Handayani, M. S. R. I. (N.D.). *Problematika Guru Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Di Tk Tarbiyatul Athfal 04 Protomulyo*.
- Helmalia, R., Suzanti, L., & Widjayatri, R. D. (2024). *Pengenalan Huruf Hijaiyyah Melalui Metode Tilawati Bagi Anak Usia 5-6 Tahun*. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 7(1).
- Herlina, M. N., & Fahmi, F. 2018.

Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Kartu Huruf (Penelitian Tindakan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Assa'dah Serang-Banten). Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1).

Ulfadhilah, K. 2021. *Model Pembelajaran Konstruktivisme Dan. 3(1).*

Widoyoko, E. P. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian.*

Ilam, A. R., Samaun, L. B., Djawalu, M. S. S., & Muharam, S. 2024. *Strategi Pembelajaran Yang Efektif Dalam Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Di TK Islam Al Azhar 43 Gorontalo. ICHIGO: Jurnal Bahasa, Sastra, Pendidikan, Dan Budaya Jepang, 1(1).*

Khairunnisa, K., Mansur, H., & Dalu, Z. C. A. 2023. *Evaluasi Video Tutorial Proses Produksi Multimedia Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik SMKN 1 Amuntai. J-INSTECH, 4(2).*

Ritonga, S. A., Asmiyah, Suryatik, & Azhar. 2024. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Permainan Puzzle Pada Kelompok A Di RA Al - Bashitiyah Batu Tunggul. Zalam Lil Athfal, Jurnal Pendidikan, Agama Dan Sains, II(1).*

Scholar (5). (N.D.).

Sikumbang, A., Nur, K., & Harahap, S. D. 2024. *Penggunaan Media Alphabet Pocket Matching Dalam Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini Di RA Arafah Kelurahan Sipolu-Polu. Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(1), 218–226.*

Soybatul Aslamiah Ritonga, Uswatun Hasanah Masra Tangse, & Indy Suryani Galingging. 2023. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains, 7(1), 22–30. <https://doi.org/10.58822/Tbq.V7i1.112>*

Sukardi, H. M. 2021. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya (Edisi Revisi).* Bumi Aksara.

