



**PENGGUNAAN MEDIA DADU TIGA DIMENSI
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
HURUF HIJAIYAH ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK
PANTI PURUHITA SEMARANG**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Oleh

Nazla Umami Solekha

1601415053

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penggunaan Media Dadu Tiga Dimensi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun di TK Panti Puruhita Semarang” benar-benar hasil karya sendiri, dan tidak terdapat karya pihak lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini ditulis sesuai dengan ketentuan kode etik ilmiah.

Semarang, 20 September 2019


MATERAI
MPEL
E4DAHF05476200
6000
REBU RUPIAH
Nazla Umami Solekha
NIM. 1601415053

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul **“Penggunaan Media Dadu Tiga Dimensi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun di TK Panti Puruhita Semarang”** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan dalam sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 20 September 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGPAUD



Amirul Mukminin, S.Pd., M.Kes
NIP. 197803302005011001

Dosen Pembimbing

Drs. Khamidun, M.Pd
NIP. 196712161999031002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**Penggunaan Media Dadu Tiga Dimensi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Panti Puruhita Semarang**” disusun Nazla Umami Solekha dengan NIM 1601415053. Telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Hari : Kamis

Tanggal : 17 Oktober 2019

Panitia Ujian Skripsi



Ketua

Dr. Sungkowo Edy Mulyono, S.Pd., M.Si
NIP. 196807042005011001

Sekretaris

Diana, S.Pd., M.Pd
NIP. 197912202006042001

Penguji I

Ali Formen, S.Pd., M.Ed., Ph.D.
NIP.197705292003121001

Penguji II

Diana, S.Pd., M.Pd
NIP. 197912202006042001

Penguji III

Drs. Khamidun, M.Pd
NIP. 19671216199903100

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Tidak ada kata terlalu dini untuk mengajarkan Al-Quran

Ajarkanlah Al-Quran pada anak-anakmu, maka Al-Quran akan mengajarkan
segalanya pada mereka

(Dr. Bilal Philips).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah dengan segala kekuasaan-Nya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang selalu menemani setiap langkahku
2. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Soleh dan Ibu Khodijah yang selalu ada disaat saya merasa senang maupun susah, yang telah memberikan doa, semangat dan motivasi yang selalu menyertaiku
3. Adiku tercinta Leli, yang selalu menghibur, dan memberiku semangat
4. TK Panti Puruhita Semarang
5. Jurusanku tercinta PGPAUD Universitas Negeri Semarang
6. Semua teman-teman PGPAUD Unnes 2015 yang selalu memberikan semangat, dan senantiasa mendoakan yang terbaik untuku

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur selalu terucap atas nikmat dan karunia yang senantiasa diberikan Allah SWT kepada kita, yaitu nikmat islam, iman, dan ihsan sehingga penyusunan skripsi yang berjudul **“Penggunaan Media Dadu Tiga Dimensi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Panti Puruhita Semarang”** dapat terselesaikan dengan baik walaupun di dalamnya masih terdapat banyak kekurangan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Semarang. Skripsi ini dapat selesai dengan bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, motivasi, semangat, kritik, dan saran kepada penulis. Untuk itu penulis menghaturkan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
2. Amirul Mukminin selaku Ketua Jurusan PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Drs. Khamidun, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Segenap dosen PGPAUD UNNES yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulis selama kuliah.
5. Yuliana Endang Sundari, S.Pd., selaku Kepala Sekolah dan segenap guru TK Panti Puruhita Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
6. Bapak dan ibu tercinta yang tidak pernah berhenti mendoakan dan memberi semangat, serta adiku tercinta yang selalu menghibur dan memberiku dukungan.
7. Teman-teman jurusan PGPAUD 2015 yang selalu saling membantu, menyemangati, dan mendukung satu sama lain dalam menyelesaikan skripsi.
8. Teman-teman kos Almahyra Nella, Nisa, Mba Ihda, dan Melinda yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
9. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.
10. Almamaterku tercinta.

Semarang, 20 September 2019

Penulis

ABSTRAK

Solekha, Nazla Umami. 2019. Penggunaan Media Dadu Tiga Dimensi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Panti Puruhita Semarang. Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Khamidun, M.Pd.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah, Media Dadu Tiga Dimensi, Anak Usia 4-5 Tahun

Al-Quran merupakan pedoman hidup terbaik umat manusia, yang ditulis dalam bahasa Arab menggunakan huruf hijaiyah. Al-Quran mencakup banyak fungsi yang menjadi tuntunan bagi manusia dalam menjalani hidup. Karena pentingnya peranan Al-Quran dalam kehidupan manusia, perintah untuk mengajarkan Al-Quran sejak dini tertuang dalam firman-firman Allah SWT dan hadis. Pembelajaran Al-Quran untuk anak usia dini dimulai dengan mengenalkan huruf-huruf hijaiyah sebagai huruf penyusun Al-Quran. Media dadu tiga dimensi dapat menjadi salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran membaca huruf hijaiyah untuk anak usia dini. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media dadu tiga dimensi dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Panti Puruhita Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media dadu tiga dimensi di TK Panti Puruhita Semarang.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen, dengan desain penelitian *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa TK Panti Puruhita Semarang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling purposive*. Sampel yang digunakan adalah siswa usia 4-5 tahun di TK Panti Puruhita Semarang. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen untuk mengukur kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun. Data-data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan *uji paired sample t-test* menggunakan spss 21 for windows. Berdasarkan perhitungan menggunakan *uji paired sample t-test*, diperoleh nilai Sig. < 0,05 ($0,000 < 0,05$), dan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-14,135 < 1,697$), sehingga hipotesis dapat diterima. Jumlah peningkatan yang terjadi pada kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Panti Puruhita sebesar 14,62% setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media dadu tiga dimensi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
2.1 Media Pembelajaran	13
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	13

2.1.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.1.3	Jenis Media Pembelajaran.....	20
2.1.4	Media Dadu Tiga Dimensi.....	24
2.2	Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah	27
2.2.1	Pengertian Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah	27
2.2.2	Prinsip-Prinsip Membaca Huruf Hijaiyah.....	30
2.2.3	Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah	32
2.3	Anak Usia 4-5 Tahun	33
3.3.1	Karakteristik Anak Usia 4-5 Tahun	33
3.3.2	Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun.....	35
3.3.3	Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun.....	38
3.3.4	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Membaca.....	42
2.4	Penelitian Yang Relevan.....	44
2.5	Kerangka Berfikir	47
2.6	Hipotesis Penelitian	49
BAB III METODE PENELITIAN		51
3.1	Jenis Penelitian.....	51
3.2	Tempat Penelitian.....	52
3.3	Populasi dan Sampel	54
3.3.1	Populasi.....	54

3.3.2	Sampel.....	54
3.4	Variabel Penelitian	55
3.5	Waktu Penelitian	55
3.6	Prosedur Penelitian.....	56
3.7	Teknik Pengumpulan Data	61
3.7.1	Teknik Observasi	62
3.7.2	Teknik Dokumentasi	62
3.7.3	Teknik Kuesioner	62
3.8	Instrumen Penelitian.....	63
3.9	Metode Analisis Instrumen	64
3.9.1	Uji Validitas	64
3.9.2	Uji Reliabilitas	67
3.10	Analisis Data	67
3.10.1	Analisis Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67
3.10.2	Uji Normalitas.....	69
3.10.3	Uji Hipotesis	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		70
4.1	Hasil Penelitian.	70
4.1.1	Profil Sekolah.....	70
4.1.2	Analisis Data Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	71
4.1.3	Hasil Uji Prasyarat	75

4.1.4 Hasil Uji hipotesis.....	76
4.2 Pembahasan.....	77
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	82
BAB V PENUTUP.....	83
5.1 Simpulan.....	83
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i> Instrumen Penelitian	64
Tabel 3.2 Rekapitulasi Validitas Instrumen Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah.....	65
Tabel 3.3 Hasil Uji <i>Reliability Statistics</i>	67
Tabel 3.4 Rumus Jangkauan dan Panjang Interval	68
Tabel 3.5 Kategori dan Interval Nilai	68
Tabel 4.1 Analisis Data Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	71
Tabel 4.2 Kategori Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	72
Tabel 4.3 Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun.....	74
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	75
Tabel 4.5 Hasil Uji Paired Samples Test	77

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Kemampuan Anak Dalam Membaca Huruf Hijaiyah	6
--	---

DAFTAR GAMBAR

Tabel 3.1 Media Dadu Tiga Dimensi.....	56
Tabel 3.2 Visualisasi Permainan Mencari Huruf Hijaiyah	58
Tabel 3.3 Visualisasi Permainan Menempatkan Harokat	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Instrumen	94
Lampiran 2 Surat Keterangan Izin Penelitian	95
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	96
Lampiran 4 Lembar Penilaian Uji Media	97
Lampiran 5 Jadwal Penelitian	99
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	100
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	124
Lampiran 8 Instrumen Penelitian	125
Lampiran 9 Data Sekolah Taman Kanak-Kanak Panti Puruhita	128
Lampiran 10 Daftar Siswa TK Panti Puruhita Semarang	130
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas	132
Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas	135
Lampiran 13 Tabulasi Hasil Pretest	136
Lampiran 14 Tabulasi Hasil Posttest	137
Lampiran 15 Hasil Uji Paired Samples Test	138
Lampiran 16 Dokumentasi	139

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Salah satu usaha untuk memberikan pendidikan sejak dini adalah melalui pendidikan anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak usia dini (Hasan, 2010:15). Pembinaan diberikan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan pada anak, dan memberikan kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Tidak hanya itu pendidikan anak usia dini juga memegang peran penting dalam pembentukan karakter dasar sebagai bekal anak di masa dewasa. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia dini sebagai dasar pembentukan karakter anak dan pemberian rangsangan untuk kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan yang diberikan sejak dini sangat berkaitan erat dengan pembentukan karakter dan kecerdasan intelektual anak usia dini. Berdasarkan pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Masa-masa anak usia dini disebut juga dengan istilah "*golden age*" atau masa emas yang merupakan masa paling peka untuk menerima berbagai rangsangan. Pemberian informasi pada masa

ini akan dapat diserap secara cepat oleh anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Osbon, White, dan Bloom menyatakan bahwa perkembangan intelektual atau kecerdasan pada anak yang berusia 4 tahun mencapai 50%, anak dengan usia 8 tahun mencapai 80%, dan mencapai titik kulminasi pada usia 18 tahun (Suyadi & Ulfah, 2015:9). Oleh sebab itu pendidikan untuk anak usia dini menjadi hal yang penting untuk menghasilkan anak-anak dengan kecerdasan intelektual dan karakter yang baik.

Orang tua dan guru perlu memperhatikan aspek-aspek perkembangan dalam memberikan pendidikan untuk anak usia dini. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014, terdapat enam aspek perkembangan pada anak, salah satunya adalah aspek agama. Agama merupakan dasar untuk menanamkan budi pekerti, sopan santun, dan rasa keimanan pada diri anak. Melalui pendidikan agama, akan tertanam dalam diri anak karakter baik dan rasa cinta terhadap Tuhan serta agama yang dianutnya. Menurut Zakiah Darajat anak usia dini memperoleh rasa keagamaan melalui perilaku orang tua atau orang dewasa di sekelilingnya (Suyadi, 2015:61). Sehingga untuk melatih rasa keagamaan pada anak, orang-orang disekeliling anak perlu memberikan contoh perbuatan yang baik untuk ditiru anak.

Menurut Imam Bawani, perkembangan agama pada anak usia dini, terbagi dalam empat fase yaitu fase dalam kandungan, fase bayi, fase kanak-kanak, dan masa anak sekolah (Adiarti, 2012:87). Dari ke empat fase tersebut, fase kanak-kanak menjadi fase yang paling tepat untuk memberikan pendidikan agama. Fase kanak-

kanak merupakan masa emas anak untuk menyerap informasi, juga merupakan usia yang mudah untuk dibentuk dan masih banyak berada di bawah pengaruh lingkungan. Orang tua perlu membiasakan anak dengan kegiatan agama meskipun anak hanya meniru.

Perwujudan pendidikan agama mencakup pengenalan, pemahaman, penanaman nilai-nilai keagamaan, dan pengamalan nilai-nilai agama dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan (Asnidar, 2015:2). Perhatian terhadap aspek agama menjadi dasar tumbuhnya rasa keagamaan pada anak. Ketika rasa keagamaan sudah tumbuh dalam diri anak, maka anak harus diberikan latihan-latihan untuk menjadikan anak sebagai pribadi yang taat terhadap agama. Salah satu bentuk latihan keagamaan untuk anak diberikan melalui kegiatan membaca Al-Quran. Al-Quran merupakan pedoman hidup terbaik yang mencakup beberapa fungsi, 1) sebagai sumber hukum ajaran Islam, 2) petunjuk bagi umat manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih baik, 3) rahmat bagi seluruh semesta alam, 4) pembeda antara yang hak dan yang batil, 5) serta sebagai peringatan dan penyejuk bagi manusia (Hidayat, 2017:62). Kewajiban untuk memberikan pendidikan membaca Al-Quran pada anak diperjelas dengan sabda Rasulullah SAW, yang artinya:

“Didiklah anak-anakmu dengan tiga perkara: mencintai nabi, mencintai keluarga nabi, dan membaca Al-Quran” (HR.Thabrani).

“Sebaik-baik dari kamu sekalian adalah orang yang belajar Al-Quran dan kemudian mengajarkannya” (HR. Al-Baihaqi).

Melihat pentingnya Al-Quran dalam kehidupan manusia, maka sudah seharusnya pendidikan membaca Al-Quran diberikan sejak dini. Salah satu prinsip belajar anak usia dini adalah dimulai dari hal yang sederhana menuju pada hal yang semakin kompleks (Rosyanafi, Nusantara, & Halimah, 2018:52). Hal tersebut menjadi dasar dalam pembelajaran Al-Quran untuk anak usia dini tidak langsung pada materi yang berat tetapi dimulai dengan belajar huruf hijaiyah sebagai dasar membaca Al-Quran. Huruf hijaiyah sendiri adalah huruf yang dipakai dalam bahasa arab yang berjumlah 30 buah, ditulis dan dibaca dari kanan ke kiri.

Al-Quran sebagai kitab suci umat Islam ditulis dalam bahasa Arab menggunakan huruf hijaiyah. Sehingga untuk dapat membaca dan memahami Al-Quran, harus mengetahui terlebih dahulu cara membaca huruf hijaiyah. Pada usia 3-6 tahun anak mulai mengenal benda yang pernah dilihatnya, mulai berfikir dan mampu memahami konsep yang sederhana (Khadijah, 2016:37). Oleh sebab itu pembelajaran awal membaca Al-Quran dilakukan dengan mengenalkan huruf-huruf hijaiyah dengan menghadirkan bentuk-bentuk huruf hijaiyah sebagai objek konkret yang dipelajari anak sehingga lebih mudah diinternalisasikan kepada anak.

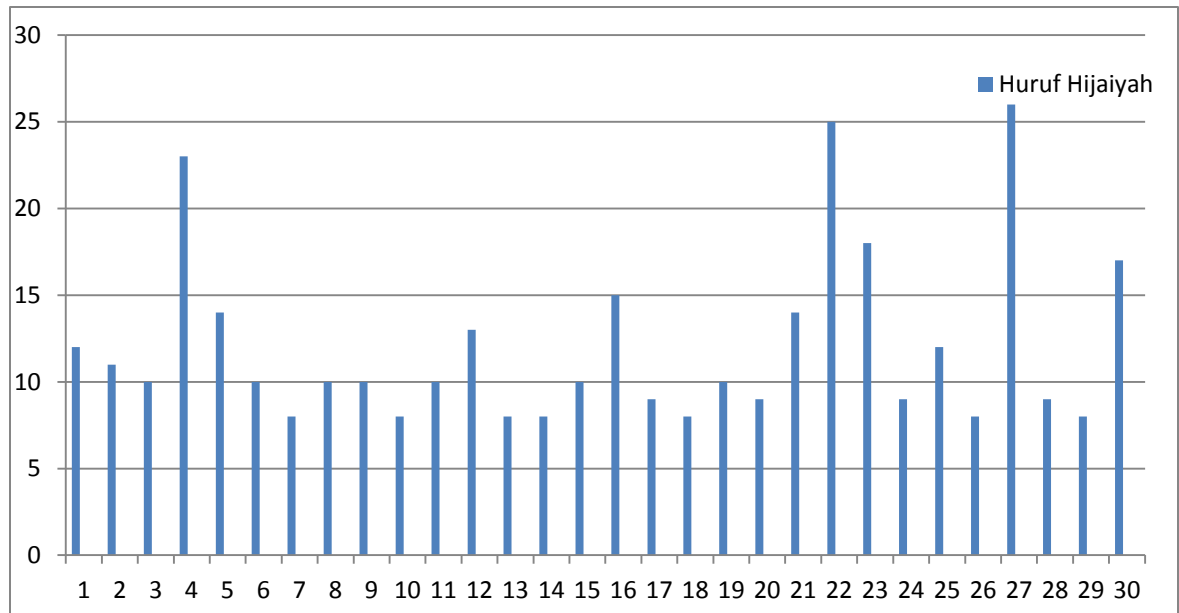
Indonesia adalah negara dengan mayoritas penduduk beragama Islam. Menurut hasil sensus penduduk Indonesia tahun 2010 oleh Badan Pusat Statistik (BPS) 87% dari 237.641.326 penduduk Indonesia adalah pemeluk agama Islam. Meskipun jumlah penduduk beragama Islam di Indonesia sangat besar, akan tetapi jumlah buta aksara Al-Quran di Indonesia juga tinggi. Berdasarkan hasil riset Institut Ilmu Al-

Quran (IIQ) 65% dari seluruh penduduk beragama Islam di Indonesia mengalami buta aksara Al-Quran sebagaimana dilansir Republika (17 Februari 2018). Sehingga diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan dalam membaca Al-Quran.

Upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Quran dapat dilakukan sejak usia dini dengan memberikan pembelajaran membaca huruf hijaiyah sebagai huruf penyusun dasar Al-Quran. Ketika anak berusia lima tahun ke bawah, anak mampu menyerap informasi dalam jumlah dan kecepatan yang luar biasa (Aulia, 2012:47). Otak anak bagaikan pintu yang terbuka untuk semua informasi sehingga mereka dapat belajar banyak hal dengan mudah termasuk belajar membaca huruf hijaiyah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Panti Puruhita Semarang, peneliti menemukan fakta bahwa pembelajaran membaca huruf hijaiyah dilakukan dengan metode ceramah (verbalis) tanpa menggunakan media pembelajaran.

Tidak adanya media pembelajaran yang digunakan, menyebabkan anak kurang memberikan perhatian pada materi yang disampaikan. Selain itu hal tersebut juga mengakibatkan anak mudah merasa bosan karena hanya duduk dan mendengarkan uraian guru. Anak lebih memilih bermain dengan mainan disekitar mereka, atau mengobrol bersama temanya. Berdasarkan data yang diperoleh dari sekolah, kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam membaca huruf hijaiyah belum dapat dikatakan tinggi. Kebanyakan anak masih tertukar dalam membaca huruf hijaiyah dengan bentuk yang mirip seperti ba, nun, ta, dan tsa (ب ن ت). Berikut disajikan

grafik kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam membaca huruf hijaiyah berdasarkan data dari sekolah TK Panti Puruhita Semarang:



Grafik 1.1 Kemampuan Anak Dalam Membaca Huruf Hijaiyah

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa dari 30 responden, terdapat 18 responden hanya dapat membaca antara 1-10 huruf hijaiyah dengan benar, 9 responden dapat membaca 11-20 huruf hijaiyah dengan benar, dan 3 responden dapat membaca 21-30 huruf hijaiyah dengan benar. Hal tersebut menunjukkan bahwa 60% kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam membaca huruf hijaiyah di TK Panti Puruhita Semarang masih tergolong rendah karena hanya mampu membaca sedikit huruf hijaiyah dengan benar yaitu antara 1-10 huruf. 30% responden memiliki kemampuan sedang karena dapat membaca antara 11-20 huruf hijaiyah dengan benar, dan 10%

responden memiliki kemampuan yang tinggi dengan mampu membaca antara 21-30 huruf hijaiyah dengan benar.

Menurut Irchamni (2017:2) pemberian pembelajaran membaca huruf hijaiyah tanpa adanya media akan memberikan hasil yang kurang menyeluruh masuk ke anak karena materi yang disampaikan bersifat abstrak dan kurang menarik perhatian anak agar fokus pada materi yang disampaikan. Menurut Magnesen pembelajaran yang dilakukan secara verbalis hanya akan diserap sebanyak 20% dari materi yang disampaikan sehingga, pemahaman yang diperoleh menjadi kurang maksimal (Kuswoyo, 2018:18). Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa pendidik maupun orang tua, perlu menciptakan inovasi-inovasi baru yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, agar hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat. Salah satunya dengan menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk anak. Sesuai dengan pendapat Mursid (2015:49) yang mengatakan bahwa salah satu fungsi media adalah untuk mengurangi verbalisme dalam pembelajaran, mengurangi sifat pasif, dan meningkatkan konsentrasi pada anak.

Meskipun pada masa usia dini anak mudah dalam menyerap segala informasi namun kondisi tersebut tidak dibarengi dengan rentang konsentrasi yang lama. Menurut Wisroni (2018:95) konsentrasi anak usia dini hanya 10 sampai 15 menit untuk itu, guru memerlukan sesuatu yang mampu menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi segala sesuatu yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga mendorong

terjadinya proses belajar mengajar yang baik (Ekayani, 2017:3). Menurut Mansur terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media untuk anak usia dini (Dewi, 2017:5). Prinsip tersebut ialah dapat dimainkan sehingga menimbulkan kesenangan bagi anak dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

Media dadu tiga dimensi adalah sebuah media yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi dengan bentuk kubus. Media ini terbuat dari kayu, setiap sisi media ini memiliki huruf hijaiyah yang dibuat timbul. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan tiga harokat dasar yaitu fathah, kasroh dan domah. Tidak seperti hurufnya yang dibuat menempel permanen pada sisi dadu, harokat ini dibuat terpisah yang dapat di tempel dan dilepas. Tujuannya agar anak memahami dengan benar dimana tempat dari setiap harokat. Melalui penggunaan media dadu tiga dimensi ini, guru dapat mengurangi verbalisme dalam pembelajaran, karena media ini dapat digunakan untuk mengadakan permainan seperti mencari huruf dan permainan menempatkan harokat sehingga anak tidak hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, juga dapat meningkatkan kesenangan anak dalam mengikuti pembelajaran.

Media ini juga dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan pada anak. Penggunaan media dadu tiga dimensi ini dapat mengasah motorik anak dengan melepas dan menempel berbagai harokat seperti fathah, kasroh, dan domah. Media ini juga dapat mengasah aspek bahasa dengan membaca huruf-huruf hijaiyah. Selain itu aspek kognitif pada anak juga dapat terasah karena anak akan mengingat bentuk dan

bunyi dari setiap huruf hijaiyah dengan benar. Pada aspek berikutnya, anak akan belajar berbagi dan bergantian dengan teman dalam bermain menggunakan media dadu tiga dimensi ini sehingga dapat mengasah aspek sosial emosional pada anak. Media dadu tiga dimensi ini juga dapat mengasah aspek moral dan agama anak karena media ini mengajarkan tentang huruf-huruf hijaiyah yang merupakan huruf penyusun dasar Al-Quran.

Setiap sisi media ini dibuat dengan warna-warna cerah yang berbeda-beda untuk memberikan kesan ceria pada anak. Selain itu huruf hijaiyah dibuat dengan ukuran yang besar dan timbul agar memberikan kesan nyata dan lebih menarik perhatian anak. Media ini juga dilengkapi dengan penunjuk berupa anak panah kecil di setiap sisi dadu. Tujuan adanya penunjuk tersebut adalah agar anak paham bagaimana posisi huruf hijaiyah yang benar.

Berdasarkan alasan-alasan di atas, peneliti bermaksud menggunakan media dadu tiga dimensi untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Panti Puruhita Semarang. Adapun alasan peneliti memilih TK Panti Puruhita Semarang sebagai objek penelitian, hal ini karena di TK Panti Puruhita Semarang anak belum mampu membaca huruf hijaiyah yang sesuai antara bentuk huruf dan bunyinya. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran membaca huruf hijaiyah dilakukan dengan cara langsung (verbalis). Guru tidak menggunakan media pembelajaran apapun dalam menyampaikan materi sehingga kurang menarik perhatian anak untuk mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran tentang huruf hijaiyah dilakukan saat pembelajaran agama tidak sedang dalam materi sholat atau materi-materi yang lain. Praktiknya pembelajaran tersebut dilakukan dengan menuliskan huruf hijaiyah di papan tulis dan anak bersama-sama membacanya. Guru akan menuntun anak bersama-sama membaca satu persatu huruf hijaiyah. Pada kondisi tersebut anak biasanya akan sibuk dengan mainan masing-masing dan kurang memperhatikan guru, karena tidak ada yang menarik perhatian mereka untuk terus fokus pada materi yang sedang disampaikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, tampak bahwa diperlukan pembelajaran tentang huruf hijaiyah sebagai pengetahuan dasar untuk membaca Al-Quran menggunakan cara yang menarik. Keberadaan media pembelajaran dapat menjadi jembatan yang efektif dalam rangka pembelajaran membaca huruf hijaiyah agar tidak verbalis dan anak terhindar dari rasa jenuh saat belajar. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Dadu Tiga Dimensi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Panti Puruhita Semarang”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media dadu tiga dimensi dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Panti Puruhita Semarang ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media dadu tiga dimensi di TK Panti Puruhita Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian yang dikemukakan, penelitian di atas diharapkan dapat memberi manfaat bagi perorangan atau institusi sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah menambah wawasan tentang media yang edukatif dalam pembelajaran terutama pembelajaran tentang huruf hijaiyah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Manfaat yang diperoleh siswa dari penelitian ini adalah media dadu tiga dimensi dapat menjadi sarana untuk membantu siswa belajar membaca huruf hijaiyah yang lebih menyenangkan sesuai dengan perkembangan mereka.

1.4.2.2 Bagi Pendidik

Manfaat yang diperoleh pendidik atau guru dari penelitian ini adalah dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif dari lingkungan sekitar.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Dapat memfasilitasi guru untuk membuat media pembelajaran yang bervariasi.

1.4.2.4 Bagi Penulis

Manfaat yang diperoleh penulis dari penelitian ini adalah memperoleh hasil dan penemuan dari kegiatan penelitian yang dilakukan.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 MEDIA PEMBELAJARAN

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses penting yang dialami oleh setiap manusia. Seseorang dapat belajar dimana, kapan, dan dari mana saja. Salah satu tanda seseorang belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri orang tersebut. Perubahan tersebut terjadi akibat adanya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan, daya berpikir, atau kemampuan-kemampuan yang lain. Pemberian informasi dalam kegiatan belajar dilakukan salah satunya melalui media. Menurut Lampe dan Hinski pembelajaran yang ideal berasal dari kombinasi antara pengalaman langsung dengan objek nyata yang dilihat oleh anak (Yilmaz, 2016:241). Hal tersebut dapat dilakukan melalui media pembelajaran untuk menghadirkan objek yang sulit dijangkau.

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’, dalam bahasa Arab, media berarti perantara (Mujib & Rahmawati, 2013:64). Menurut Gerlach dan Ely media adalah segala sesuatu yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sesuatu tersebut dapat berupa manusia, materi atau kejadian (Arsyad, 2007:3). Pendapat tersebut menerangkan, media tidak hanya berwujud benda. Guru, lingkungan, baik lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat juga dapat dikatakan sebagai media. Lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar adalah segala sesuatu yang

mampu mengantarkan isi atau materi pembelajaran dari sumber kepada penerima. Media dalam pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk tujuan pendidikan serta sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memperjelas, memotivasi, dan mempermudah memahami suatu konsep (Baharun, 2016:234). Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber menuju ke penerima, agar penerima informasi mampu memahami suatu informasi dengan mudah.

Kata pembelajaran berasal dari bahasa Inggris "*instruction*" yang berarti interaksi antara guru dan siswa berbeda dengan "*teaching*" yang artinya mengajar (Asyhar, 2012:6). Kata "*pembelajaran*" menggantikan istilah "kegiatan belajar-mengajar" yang berarti dalam pembelajaran, selain mengajar guru juga ikut belajar. Proses pemberian informasi berasal dari dua arah, baik dari guru maupun siswa. Melalui pembelajaran akan terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam proses perolehan pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap (Asyhar, 2012:7). Sedangkan menurut Chauhan pembelajaran merupakan usaha memberikan rangsangan, bimbingan, dan pengarahan pada siswa agar terjadi proses belajar yang baik (Sunhaji, 2014:33). Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu proses transfer ilmu yang didalamnya terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik berupa pemberian rangsangan, bimbingan, dan pengarahan agar tercipta proses belajar yang baik.

Setelah memahami kata “media” dan “pembelajaran” dapat diketahui pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, agar tercipta suasana belajar yang baik yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami informasi. Kesimpulan tersebut didukung oleh Gagne (dalam Asyhar, 2012:7) yang mendefinisikan media pembelajaran adalah komponen di lingkungan belajar untuk membantu belajar peserta didik. Media menjadi salah satu bagian penting dalam pembelajaran karena mampu merangsang pikiran dan perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Melalui media guru mampu menyajikan materi dengan lebih jelas sehingga mudah untuk dipahami.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pendidikan. Media dapat memudahkan guru maupun anak dalam proses pembelajaran. Menurut Bodrova dan Leong anak memaknai media pembelajaran sebagai sesuatu yang menghadirkan objek fisik (Moller, 2016:112). Sehingga dengan media pembelajaran anak mendapatkan kehadiran objek yang sedang dipelajari untuk memaksimalkan pemahaman mereka. Terdapat beberapa fungsi media pembelajaran menurut Asyhar (2012:29):

1) Sebagai Sumber Belajar

Dalam batas tertentu media dapat menggantikan guru sebagai sumber informasi dalam belajar. Dengan media, anak mendapatkan informasi yang akan membentuk pengetahuan dan keterampilan baru.

2) Fungsi Semantik

Fungsi semantik berkaitan dengan arti kata, istilah, tanda atau simbol. Misalnya penggunaan kamus dalam pembelajaran bahasa asing, tabel periodik dalam pembelajaran kimia dan lain-lain. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media anak dapat menambah perbendaharaan kata dan istilah.

3) Fungsi Manipulatif

Media memiliki fungsi manipulatif artinya media mampu menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa sesuai dengan aslinya. Fungsi ini dibutuhkan apabila objek atau peristiwa yang sedang dipelajari terlalu jauh, besar atau sulit untuk diakses.

4) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah kemampuan media untuk menyimpan atau merakam suatu objek maupun peristiwa sehingga dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Misalnya video saat suatu peristiwa terjadi pada masa lalu.

5) Fungsi Distributif

Fungsi distributif berarti fungsi media yang dalam sekali penggunaan mampu mendistribusikan informasi kepada banyak anak sehingga dapat menghemat waktu maupun biaya.

6) Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis media dalam pembelajaran mencakup beberapa yaitu atensi (menarik perhatian anak), afektif (menggugah perasaan, penerimaan, atau penolakan terhadap sesuatu sehingga akan menimbulkan sikap dan minat anak), imajinatif (Mengembangkan daya imajinatif anak), dan motivasi (memberikan motivasi belajar anak).

7) Fungsi Sosio-Kultural

Perbedaan sosio-kultural peserta didik dapat menimbulkan konflik dan pemahaman yang berbeda-beda. Media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya menjaga keharmonisan dan menghargai perbedaan.

Selain itu, menurut Wibawa dan Mukti menyebutkan fungsi media adalah sebagai alat mengembangkan kemampuan anak, mengembangkan daya imajinasi, mengembangkan daya kreativitas, membantu anak menguasai hal-hal yang bersifat abstrak, dan merangsang anak untuk mempelajari lebih dalam (Chandra, 2017:48). Media dapat merangsang perhatian, pikiran, dan minat anak untuk belajar. Jika minat anak dalam belajar sudah terbangun, hal tersebut dapat memberikan dorongan bagi anak untuk mengetahui lebih dalam tentang sesuatu. Media pembelajaran membantu guru untuk dapat memberikan materi-materi yang sulit dijangkau seperti peristiwa yang sudah berlalu atau objek yang jauh sehingga anak lebih mudah dalam memahami isi pembelajaran.

Menurut Levie & Lents dalam (Arsyad, 2007:16) terdapat empat fungsi media pembelajaran, yaitu (1) Fungsi atensi, (2) Fungsi afektif, (3) Fungsi Kognitif, dan (4) Fungsi Kompensatoris. Fungsi atensi artinya media berfungsi untuk membuat anak memberikan perhatian pada pelajaran yang mereka terima. Fungsi yang ke dua yaitu afektif, media dapat meningkatkan penerimaan anak terhadap suatu materi yang diberikan. Penerimaan tersebut dapat berupa partisipasi anak dengan aktif memberikan respon terhadap materi pembelajaran. Fungsi yang ketiga yaitu kognitif, media berfungsi untuk memudahkan anak dalam mengingat informasi sehingga dapat tercapai tujuan yang diharapkan. Fungsi ke empat yaitu fungsi kompensatoris, artinya media berfungsi untuk memudahkan dan membantu anak-anak yang kesulitan membaca untuk memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan ke tiga teori yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa media tidak hanya berfungsi untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam belajar, media juga dapat mengurangi hambatan-hambatan dalam pembelajaran yaitu:

Pertama, media dapat mengurangi pemahaman yang salah dari anak. Tidak semua objek atau peristiwa dapat dilihat oleh anak, hal tersebut dapat menimbulkan kesalahan dalam memahami suatu materi. Anak dapat salah memahami proses metamorfosis kupu-kupu karena anak belum pernah melihat peristiwa tersebut. Menggunakan media anak dapat melihat objek-objek yang sulit untuk di jangkau, melihat peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau, dan dapat

memperlihatkan dengan cepat proses yang sebenarnya berlangsung lambat. Sehingga dengan media anak dapat memahami materi tanpa adanya kekeliruan.

Kedua, Verbalisme artinya guru dapat mengurangi metode ceramah dalam pembelajaran dengan menggunakan media. Guru yang terus menerus menjelaskan materi tanpa adanya media akan membuat anak jenuh karena anak hanya duduk dan mendengarkan. Dengan media penyajian materi dapat lebih menarik, media dapat menyajikan gambar, suara, gerakan, warna baik langsung maupun manipulatif sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup.

Ketiga, waktu yang lama, pembelajaran secara langsung dapat membutuhkan waktu yang lama misalnya, mengamati perkembangan katak, metamorfosis kupu-kupu, atau melihat bunga mekar. Melalui media proses yang lama tersebut dapat disajikan hanya dalam waktu singkat.

Keempat, kurang konsentrasi, salah satu penyebab anak kurang konsentrasi adalah kejenuhan ketika belajar. Anak perlu diberikan rangsangan agar semangat untuk mengikuti pembelajaran. Media dapat menjadi salah satu daya tarik bagi anak dalam belajar. Materi yang disajikan dengan menarik akan membuat anak antusias mengikuti pembelajaran, sehingga konsentrasi anak dapat meningkat.

2.1.3 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Heinich dan Molenda media pembelajaran terbagi dalam enam jenis (Divayana dkk, 2016:151), yaitu:

1) Teks

Media teks merupakan media pembelajaran yang berisi tulisan-tulisan dan ilustrasi pendukung lainnya yang ditulis sesuai dengan tingkat umur, pengetahuan, dan tahapan perkembangan peserta didik. Contoh yang termasuk dalam media teks antara lain buku teks pembelajaran, LKS, koran dan lain-lain.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang menggunakan suara untuk menyajikan informasi. Contoh media audio adalah suara latar, musik, rekaman suara, dan lain-lain.

3) Media Visual

Media visual adalah media yang menggunakan gambar untuk menyajikan data. Media ini memberikan rangsangan visual melalui gambar/foto, lukisan, poster, sketsa, grafik, dan lain-lain.

4) Media Proyeksi Gerak

Media proyeksi gerak adalah media yang memerlukan alat elektronik untuk menyajikan informasi berupa gambar atau visual yang bergerak. Contoh media proyeksi gerak antara lain film, program tv, dan video.

5) Benda-Benda Tiruan/Miniatur

Media ini adalah media tiga dimensi yang dapat disentuh atau dipegang oleh peserta didik. Tujuan dibuatnya benda-benda tiruan ini adalah selain membuat kegiatan belajar menjadi menarik, juga untuk mengatasi keterbatasan obyek maupun peristiwa yang sedang dipelajari.

6) Manusia

Contoh yang termasuk dalam media manusia adalah guru, siswa, dan ahli di bidang tertentu. Jadi dalam proses pembelajaran tidak hanya guru saja yang dapat menyajikan informasi melainkan sumber lain seperti siswa juga dapat ikut memberikan informasi.

Pendapat lain tentang jenis-jenis media pembelajaran dikemukakan oleh Sadiman dalam (Devi & Maisaroh, 2017:7) terdapat tiga jenis media pembelajaran, yaitu:

1) Media Grafis

Media grafis adalah media yang menyalurkan informasi melalui indera penglihatan. Informasi disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Contoh media grafis adalah gambar, sketsa, kartun, peta, poster, dan lain-lain.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang menyalurkan informasi melalui indera pendengaran. Informasi disampaikan dengan lambang-lambang auditif seperti ucapan. Contoh media audio antara lain radio, dan alat perekam pita *magnetic*.

3) Media Proyeksi Diam

Sama seperti media grafis, media proyeksi diam juga menggunakan simbol-simbol visual untuk menyampaikan informasi. Hal yang membedakan adalah pada media proyeksi diam informasi yang disajikan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak jenis media dalam pembelajaran. Ada yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar, suara, video, dan lain sebagainya. Hal yang terpenting, media digunakan untuk membantu proses pembelajaran, dan membantu anak untuk memahami suatu informasi. Semakin konkret obyek yang digunakan saat pembelajaran, maka semakin banyak pula pengalaman yang diperoleh anak. Sebaliknya semakin abstrak informasi yang diberikan kepada anak, misalnya hanya mengandalkan bahasa verbal maka semakin sedikit pula pengalaman yang diperoleh (Asmariansi, 2016:35).

Pemilihan media yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pada saat pertemuan agar media yang digunakan dapat berfungsi secara optimal dalam pembelajaran. Terdapat beberapa kriteria dalam menentukan media pembelajaran untuk anak usia dini (Nurmadiyah, 2015:25) antara lain berwarna, sederhana dan konkret, mengundang rasa ingin tahu, dan mengandung nilai pendidikan. Dengan pemilihan media yang tepat, anak akan semakin mudah memahami suatu informasi selain itu anak akan semakin antusias dalam pembelajaran dengan hadirnya media-media yang menarik perhatian mereka.

Menurut Sujiono dalam (Rohmah dkk, 2016:47) terdapat lima kriteria media yang digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, yaitu:

1) Menarik dan menyenangkan baik warna maupun bentuk

Penggunaan warna-warna cerah seperti merah, kuning, biru pada media pembelajaran dapat menarik perhatian anak untuk belajar dan berimajinasi.

Penggunaan warna-warna cerah dalam media juga dapat memberikan kesan ceria sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

2) Tidak tajam

Media yang digunakan untuk anak usia dini hendaknya aman saat dimainkan, misalnya tidak runcing, atau tajam sehingga tidak melukai anak dan mudah untuk dimainkan.

3) Ukuran disesuaikan dengan anak

Media yang digunakan untuk anak usia dini adalah media dengan ukuran besar, hal tersebut berfungsi memberikan kejelasan bagi anak saat melihat bentuk suatu objek.

4) Awet dan tidak membahayakan anak

Media yang digunakan sebaiknya terbuat dari bahan-bahan yang awet dan aman digunakan untuk anak seperti tidak mengandung bahan kimia, tidak membahayakan kesehatan, dan tidak melukai anak.

5) Dapat dimanipulasi

Media harus mampu menampilkan konsep benda maupun peristiwa yang sesuai dengan aslinya. Misalnya menampilkan hewan-hewan di laut, atau

menampilkan peristiwa mekarnya bunga, yang jika dilakukan secara langsung akan membutuhkan waktu yang lama.

Oleh karena itu dapat disimpulkan media yang baik untuk anak usia dini adalah media dengan warna-warna yang menarik, yang melibatkan seluruh indera dalam penggunaannya, berukuran besar, awet, dan aman.

2.1.4 Media Dadu Tiga Dimensi

Kata dadu berasal dari bahasa latin *datum* yang memiliki arti diberikan atau dimainkan (Yudha, 2016:9). Dadu merupakan suatu benda dengan enam sisi yang biasanya digunakan dalam permainan. Pengertian lain tentang dadu adalah kubus yang terbuat dari kayu, tulang, gading atau plastik yang setiap sisinya diatur sedemikian rupa sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran (Andriyani dkk, 2013:4). Dadu memiliki enam sisi yang setiap sisinya memiliki titik (dot) dari satu sampai enam. Seiring dengan perkembangan jaman, sekarang dadu hadir dalam bentuk yang berbeda tidak hanya berupa titik tapi juga dapat berupa huruf atau gambar. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dadu adalah benda berbentuk kubus yang terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik dengan setiap sisinya dilengkapi dengan titik (dot), huruf, atau gambar.

Secara umum pengertian tiga dimensi adalah benda yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Sehingga benda tiga dimensi adalah benda-benda yang memiliki volume. Menurut Daryanto (dalam Hastuti, dalam Febiharsa dkk, 2018:76) media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang disajikan secara

visual tiga dimensional. Pendapat lain menjelaskan media tiga dimensi adalah media dalam bentuk benda asli atau benda yang diskalakan yang ditampilkan secara nyata untuk memudahkan guru mendorong imajinasi peserta didik agar lebih terarah (Septian & Tampubolon, 2015:73). Benda asli dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan membawanya ke tempat pembelajaran, atau anak datang ke tempat benda tersebut berada. Jika benda asli tidak mungkin untuk didatangi atau dibawa ke tempat pembelajaran, maka benda tiruannya seperti benda tiga dimensi dapat digunakan sebagai pengganti.

Pengertian media tiga dimensi dalam buku Seni Budaya (Bangun dkk, 2017:15) adalah media dengan dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Salah satu contoh media tiga dimensi adalah patung, keramik, wayang yang bebas menempati ruang, dan miniatur. Penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung bagi anak tanpa harus datang langsung ke tempat objek berada. Media ini dapat dipegang dan dilihat dari berbagai arah, meskipun tidak semua media memperhitungkan daya pandang demikian, seperti patung yang hanya bagus dilihat dari arah depan saja. Jadi media tiga dimensi adalah media yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi yang disajikan secara visual untuk mengarahkan anak memahami suatu objek secara konkret.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan media dadu tiga dimensi adalah media yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi yang terbuat dari berbagai bahan seperti kayu, tulang, gading, atau plastik dengan bentuk kubus yang setiap sisinya dilengkapi dengan titik, huruf, atau gambar sesuai dengan kebutuhan.

Dalam penelitian ini, dadu tiga dimensi digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini sehingga setiap sisinya dilengkapi dengan huruf-huruf hijaiyah. Media dadu tiga dimensi ini dipilih karena selain ukuran objek yang menjadi lebih besar, media ini juga dapat dilihat dari segala sisi, dan dapat dipegang serta harokat yang dapat dilepas dan ditempel oleh anak. Media yang menarik juga mampu merangsang rasa ingin tahu anak sehingga mendorong anak untuk bertanya dan terjadi interaksi antara guru dan anak dalam pembelajaran.

Media dadu tiga dimensi dalam pembelajaran membaca huruf hijaiyah adalah sebuah media yang terbuat dari kayu. Huruf-huruf hijaiyah yang ada dalam buku-buku pembelajaran direpresentasikan ke dalam bentuk benda tiga dimensi dari kayu yang dapat dilihat dan dipegang oleh anak. Media ini berbentuk kubus dari kayu yang setiap sisinya terdapat huruf hijaiyah timbul. Media ini juga dilengkapi harokat fathah, kasroh, dan domah yang dibuat secara terpisah sehingga anak dapat menempatkan harokat-harokat tersebut sesuai dengan bunyi huruf yang diinginkan. Setiap media dadu memuat enam huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah dibuat timbul agar anak dapat merasakan setiap bentuk dari huruf tersebut, dan harokat dibuat terpisah dengan tujuan agar anak paham penempatan setiap harokat berada di atas atau di bawah sesuai dengan bunyi yang diinginkan.

Ukuran huruf hijaiyah dalam media dadu tiga dimensi lebih besar dari huruf hijaiyah yang ada dalam buku. Ketika guru mengatakan 'sa' maka anak akan mencari huruf 'sin' dan harokat fathah, kemudian menempatkan harokat fathah di atas huruf 'sin'. Jika guru mengatakan 'si' maka harokat dipindah ke bawah sebagai kasroh.

Begitu juga dengan ‘su’ maka anak mengambil harokat domah dan menempatkannya di atas sehingga membentuk lafal ‘su’. Jadi belajar membaca huruf hijaiyah tidak selalu dilakukan dengan buku tapi juga dapat dilakukan dengan media dadu tiga dimensi sebagai media konkret dalam pembelajaran.

2.2 KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH

2.2.1 Pengertian Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah

Membaca adalah jalan atau jembatan untuk mendapatkan ilmu atau informasi. Pepatah mengatakan buku adalah jendela ilmu pengetahuan dan membaca adalah kuncinya, karena dengan membaca seseorang akan memperoleh pengetahuan baik yang belum diketahui maupun yang harus diketahui. Membaca adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan semua informasi, konsep, ide, gagasan, dan makna yang ada pada suatu tulisan (Widyastuti, 2016:31). Kegiatan membaca diawali dengan kemampuan seseorang untuk membaca huruf kemudian akan semakin meningkat sampai pada kemampuan untuk menemukan informasi dalam suatu tulisan.

Menurut pendapat Tzu membaca huruf adalah kegiatan menerjemahkan simbol-simbol (huruf) kedalam suara yang sesuai antara bentuk dan bunyinya (Susanto, 2011:84). Seseorang terutama anak usia dini yang belum mempunyai kemampuan membaca, memerlukan latihan yang berulang-ulang agar mampu menerjemahkan simbol-simbol (huruf) ke dalam bentuk suara yang sesuai antara bentuk huruf dengan bunyinya. Sebelum anak mampu membaca dengan lancar, kemampuan anak diawali

dengan kemampuan sederhana seperti membaca huruf. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik belajar anak yang dimulai dari hal-hal yang sederhana.

Menurut Mohammad Zain kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan dalam melakukan usaha, sedangkan menurut Anggiat kemampuan adalah dasar bagi seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif (Astuti S. P., 2015:71). Berdasarkan definisi di atas, kemampuan membaca huruf dapat diartikan sebagai kesanggupan menyuarakan simbol-simbol (huruf) yang sesuai antara bentuk huruf dengan bunyinya. Kemampuan anak dalam menyuarakan simbol (huruf) dengan tepat antara bentuk dan bunyi huruf tidak hanya berlaku pada alphabet tapi juga dapat dilakukan untuk huruf-huruf arab atau disebut huruf hijaiyah.

Huruf hijaiyah adalah huruf yang digunakan dalam Al-Quran. Jumlah huruf hijaiyah ada 30 huruf, yaitu:

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن و ه لاء ي

Huruf hijaiyah memiliki perbedaan dengan huruf alphabet yang digunakan di Indonesia. Huruf hijaiyah dibaca dari kanan ke kiri, jika dalam alphabet terdapat huruf hidup (vokal) dan huruf mati (konsonan) maka lain halnya dengan huruf hijaiyah yang semua hurufnya hidup. Sehingga diperlukan syakal atau harokat untuk menciptakan kata yang bermakna (Mahmud, 2016:175). Terdapat beberapa tanda baca atau harokat huruf hijaiyah, yaitu: (1) *fathah* (ـَ) yaitu garis panjang di atas huruf hijaiyah yang berbunyi ‘a’, (2) *kasroh* (ـِ) yaitu garis panjang di bawah huruf

hijaiyah yang dibaca ‘i’, (3) *dhomah* (ء) yaitu harokat yang berbentuk seperti huruf wawu kecil berada di atas huruf hijaiyah dan dibaca ‘u’.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca huruf hijaiyah adalah kesanggupan atau kecakapan dalam menyuarakan simbol-simbol dalam hal ini adalah huruf hijaiyah yang sesuai antara bentuk huruf dengan bunyinya. Menurut Djalaludin kemampuan membaca huruf hijaiyah dapat diperoleh melalui tiga tahapan yaitu mengenalkan bentuk huruf, bunyi huruf, dan kemudian membacanya (Astuti R. , 2014:3). Pembelajaran dimulai dari materi yang paling mudah dan dilakukan secara konsisten untuk memudahkan anak mencapai kemampuan membaca huruf hijaiyah. Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengajarkan membaca huruf hijaiyah pada anak, agar memiliki kemampuan yang baik menurut Fuad dalam (skripsi Muslimah, 2016:15) yaitu:

- 1) Menjaga kefasihan huruf hijaiyah
- 2) Irama yang tepat
- 3) Lancar tidak tersendat-sendat
- 4) Memperhatikan tanda grafis

Selain cara di atas, dalam pembelajaran huruf hijaiyah harus selalu memperhatikan makharijul huruf. Secara bahasa makhraj artinya tempat keluar. Sedangkan menurut istilah makhraj adalah suatu nama tempat terbentuknya atau keluarnya bunyi huruf (Salman, 2015:31). Secara umum makharijul huruf terbagi dalam lima bagian, yaitu bunyi huruf hijaiyah yang berasal dari rongga mulut (ا و ي),

tenggorokan (ح خ ه ع غ), lidah (ت ل ن ط ر), bibir (ب م ف), dan rongga hidung (huruf-huruf yang berbunyi dengung) seperti mim (م) dan nun (ن) yang bertasydid.

Kemampuan membaca huruf hijaiyah merupakan kemampuan dasar dalam membaca Al-Quran. Kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak usia dini tidak secara otomatis dimiliki oleh anak, melainkan diperoleh melalui pembelajaran yang diberikan oleh orang tua atau guru. Konsistensi dalam memberikan pembelajaran penting dilakukan agar anak tidak mengalami kebingungan dalam membaca huruf hijaiyah yang sesuai antara bentuk dengan bunyi huruf. Selain itu orang tua maupun guru harus memperhatikan pula cara atau metode yang digunakan dalam belajar, agar anak tidak merasa bosan melainkan anak menikmati proses pembelajaran yang diberikan.

2.2.2 Prinsip-Prinsip Membaca Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah merupakan kunci dasar untuk dapat membaca Al-Quran. Jumlah huruf hijaiyah ada 30 huruf, ditulis dalam dua bentuk yaitu tunggal (*mufrad*) dan berangkai (*muzdawij*), serta dibaca dari kanan ke kiri. Terdapat beberapa huruf hijaiyah dengan bentuk yang sama, yang membedakan adalah titik. Ada huruf hijaiyah dengan satu, dua, atau tiga titik, ada titik yang berada di atas ada juga yang di bawah. Huruf hijaiyah adalah huruf yang digunakan untuk membaca Al-Quran yang merupakan ejaan dalam bahasa arab dan menjadi dasar pengutamaan dalam pembelajaran Al-Quran (Imroatun, 2017:178). Kemampuan membaca huruf hijaiyah menjadi keterampilan dasar dalam membaca Al-Quran yang akan berpengaruh pada

tingkat selanjutnya, sehingga pembelajaran membaca Al-Quran diawali dengan pengenalan huruf-huruf hijaiyah kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran-pembelajaran berikutnya.

Menurut Suyadi dan Ulfah, untuk memberikan pembelajaran membaca huruf hijaiyah pada anak usia dini, harus berpegang pada prinsip kebutuhan dan minat anak (Imroatun, 2017:185) yaitu:

1) Pembelajaran dilakukan berdasarkan perkembangan anak

Tingkat perkembangan setiap anak berbeda-beda, baik karena perbedaan usia atau kebutuhan anak. Menurut Susanto (dalam Torrey dalam Imroatun, 2017:185) mengungkapkan proses belajar bagi anak harus menarik, tanpa paksaan, dan anak ikut aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dengan cara atau media-media yang menarik agar anak merasa antusias saat belajar, sehingga anak tidak merasa dipaksa saat mengikuti pembelajaran. Hal tersebut juga dapat mendorong anak untuk aktif bukan pasif saat menerima pelajaran karena rasa tertarik dan senang yang terbangun dari awal.

2) Berorientasi pada kebutuhan anak (*children oriented*)

Anak pada masa usia dini sedang mengalami perkembangan dalam segala aspek. Oleh karena itu pembelajaran yang diberikan harus mengembangkan semua aspek perkembangan anak seperti fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, moral, dan agama.

3) Belajar melalui kegiatan bermain

Masa usia dini adalah masa bermain. Anak dapat mudah menerima informasi melalui kegiatan bermain karena anak menikmatinya. Bermain juga merupakan kegiatan belajar yang aktif dan kreatif yang mendorong rasa ingin tahu anak untuk menemukan hal-hal baru.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pembelajaran membaca huruf hijaiyah pada anak usia dini diberikan dengan memperhatikan perkembangan, dan kebutuhan anak, media yang menarik, dan metode yang bervariasi seperti bermain game. Melalui bermain, anak akan lebih mudah menerima pengetahuan baru karena pembelajaran dikemas dalam kegiatan yang anak suka.

2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah

Kemampuan membaca huruf hijaiyah dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah intelegensi (Al Halim & Azizah, 2018:493). Kegiatan membaca huruf hijaiyah melibatkan pikiran untuk memahami bentuk dan bunyi dari tiap-tiap huruf. Sehingga terdapat hubungan antara intelegensi dalam berfikir dengan kemampuan membaca huruf hijaiyah. Iqromah (2018:22) menambahkan faktor lain yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca huruf hijaiyah yaitu lingkungan, fisiologis, dan psikologis. Anak memerlukan lingkungan yang mampu mendorong kemampuannya dalam membaca huruf hijaiyah. Lingkungan keluarga menjadi lingkungan paling penting dalam proses pembelajaran. Anak yang dikenalkan huruf hijaiyah sejak di lingkungan keluarga lebih mudah dalam mengenali huruf hijaiyah karena terjadi

pengulangan. Selain lingkungan keluarga, pembelajaran membaca huruf hijaiyah untuk anak juga memerlukan dukungan dari lingkungan sekolah untuk memberikan hasil belajar yang optimal.

Menurut Rofiudin hal yang dapat dilakukan guru di lingkungan sekolah untuk memberikan pembelajaran huruf hijaiyah antara lain menggunakan metode yang bervariasi seperti game dan penggunaan media-media yang menarik (Imroatun, 2017:185). Faktor berikutnya adalah fisiologis, seperti kesehatan fisik dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam membaca. Kesehatan fisik yang dimaksud seperti kesehatan pada alat pendengaran, penglihatan, dan bicara. Sedangkan faktor psikologis meliputi minat, motivasi, dan kematangan emosi. Jika anak belum memiliki kematangan emosi yang baik seperti mudah menangis, marah, atau bereaksi berlebihan ketika tidak mendapatkan sesuatu yang diinginkan maka hal tersebut dapat menghambat anak dalam pembelajaran membaca huruf hijaiyah.

2.3 ANAK USIA 4-5 TAHUN

2.3.1 Karakteristik Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia ini anak diibaratkan seperti spons yang mampu menyerap berbagai informasi sehingga disebut juga dengan usia emas (*golden age*). Meskipun usia dini merupakan usia emas, pemberian informasi sebagai pembelajaran bagi anak harus tetap memperhatikan karakteristik anak usia dini. Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009, anak pada usia 4-5 tahun sudah

mampu mengenal lambang bilangan dan huruf, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menyimak perkataan orang lain, dan memahami peraturan dalam permainan.

Pembelajaran untuk anak usia dini tidak dapat disamakan dengan pembelajaran untuk orang dewasa karena karakteristik yang dimiliki berbeda. Pada usia 4-5 tahun anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, anak banyak bertanya melalui pertanyaan mengapa, kapan, dan dimana terhadap hal-hal yang mereka lihat atau dengar. Menurut Wisroni (2018:94) karakteristik yang dimiliki anak usia 4-5 tahun diantaranya:

1) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap banyak hal. Kondisi tersebut mengharuskan orang dewasa disekitar anak menjadi fasilitator untuk memberikan informasi yang tepat pada anak.

2) Merupakan rentang waktu yang potensial untuk belajar

Pada rentang usia dini termasuk didalamnya usia 4-5 tahun merupakan tahapan kehidupan anak yang paling potensial untuk belajar. Untuk itu anak perlu diberikan stimulasi yang optimal supaya pada tahap kehidupan ini dapat memberikan makna bagi kehidupan anak.

3) Memiliki sikap egosentris

Sikap egosentris merupakan sikap alamiah yang dimiliki anak usia dini yang umumnya terjadi pada usia 4 tahun. Anak memiliki sudut pandang tersendiri

dan tidak menghiraukan sudut pandang orang lain karena dia belum mampu memahami pikiran orang lain.

4) Memiliki daya konsentrasi yang pendek

Daya konsentrasi anak usia dini maksimal 10-15 menit dan sangat mudah terganggu sehingga dalam pembelajaran guru maupun orang tua perlu membuat hal yang menarik untuk membantu meningkatkan daya konsentrasi anak.

Selain karakteristik yang sudah disebutkan, karakteristik lain yang dimiliki setiap anak usia dini adalah anak belajar melalui bermain. Pembelajaran untuk anak usia dini dilakukan dengan permainan untuk membantu mengembangkan kreativitas, imajinasi, kemampuan dalam memecahkan masalah, dan meningkatkan keterampilan sosial sehingga anak terlepas dari rasa tertekan dan terbebani saat belajar. Anak akan memiliki kemampuan menghafal, eksplorasi, dan kemampuan memecahkan masalah yang baik jika mereka memiliki lebih banyak waktu untuk bermain (Ahmad dkk, 2016:78). Karakteristik anak penting diketahui oleh setiap guru maupun orang tua karena hal ini berkaitan dengan stimulasi yang diberikan pada anak. Proses stimulasi yang diberikan akan berhasil secara optimal jika guru maupun orang tua memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini.

2.3.2 Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun

Seorang anak dilahirkan dalam keadaan lemah, baik secara fisik maupun kejiwaan. Akan tetapi dalam diri anak terdapat potensi-potensi yang akan tumbuh dan

berkembang menjadi kemampuan real. Oleh karena itu keluarga, lembaga-lembaga pendidikan berperan penting dan bertanggung jawab dalam memberikan berbagai macam stimulasi dan bimbingan yang tepat sehingga akan melahirkan generasi-generasi yang tangguh dan cerdas tidak hanya dalam hal dunia tetapi juga dalam hal agama.

Berkaitan dengan masa keemasan atau *golden age* pada anak usia dini, anak akan mengalami masa perkembangan otak yang sangat pesat pada semua aspek perkembangan, termasuk pada perkembangan bahasanya. Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang penting. Artinya aspek bahasa dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak di masa yang akan datang. Menurut Santrock bahasa adalah suatu bentuk komunikasi baik lisan, tertulis, maupun isyarat yang didasarkan pada sebuah sistem simbol (Anita, 2015:164). Pada kamus besar bahasa Indonesia, bahasa diartikan sebagai lambang bunyi yang digunakan oleh masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri (Wiyani, 2014). Jadi bahasa merupakan bentuk komunikasi untuk saling bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam masyarakat. Anak akan mampu mengungkapkan pikiran dan perasaan serta menjalin komunikasi dengan orang lain dengan kemampuan berbahasanya.

Anak diyakini dapat mulai berkomunikasi sejak masih dalam kandungan. Bukti bahwa anak mulai berkomunikasi sejak dalam kandungan adalah anak lebih mengenal suara ibunya dari pada suara orang lain (Anita, 2015:163). Setelah dilahirkan anak akan berkomunikasi melalui tangisan. Bagi bayi, tangisan menjadi

alat komunikasi dengan orang lain ketika dia merasa lapar, mengantuk, atau tidak nyaman. Perkembangan bahasa anak kemudian akan terus meningkat seiring bertambahnya usia dan pengalaman yang diperoleh anak. Perkembangan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun menurut Wiyani (2014:105) adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan 1000-2.500 kata
- 2) Menguasai 90% dari fonem (bunyi huruf)
- 3) Dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar
- 4) Menyalin huruf-huruf
- 5) Mampu menanggapi suatu pembicaraan

Pendapat lain tentang perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun, dikemukakan oleh Marlina (2018:225), yaitu:

- 1) Mampu menggunakan kalimat pendek
- 2) Mampu meniru huruf
- 3) Melaksanakan dua atau lebih perintah sederhana
- 4) Menceritakan kembali cerita yang pernah di dengar
- 5) Bertanya dengan kata apa, dimana, dan mengapa

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009, perkembangan bahasa pada anak usia 4-5 tahun meliputi:

- 1) Mampu menyimak perkataan orang lain
- 2) Mengenal simbol-simbol
- 3) Meniru huruf
- 4) Menjawab pertanyaan sederhana

5) Menyebutkan kata-kata yang dikenal

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak pada usia 4-5 tahun telah memahami sistem aturan berbahasa yaitu fonem (bunyi huruf). Anak juga sudah mampu berpikir kritis dengan banyak bertanya menggunakan kata apa, dimana, dan mengapa, serta mampu menanggapi suatu pembicaraan. Selain itu, pada usia ini anak juga sudah mampu untuk menyimak perkataan dari orang lain dan melaksanakan dua atau lebih perintah sederhana yang diberikan. Oleh karena itu untuk terus mengoptimalkan perkembangan bahasa anak, pendidik maupun orang tua perlu memberikan stimulasi dengan latihan-latihan, maupun banyak memberikan contoh pada anak agar perkembangan bahasa yang sedang dialami anak menjadi semakin baik.

2.3.3 Tahap Perkembangan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut Hartati membaca pada hakikatnya merupakan kegiatan fisik dan mental untuk memahami makna dari suatu tulisan, walaupun dalam kegiatan ini terjadi pengenalan huruf-huruf (Susanto, 2011;84). Membaca dikatakan sebagai kegiatan fisik karena dalam pelaksanaannya melibatkan mata untuk mengenali simbol-simbol. Membaca juga dikatakan sebagai kegiatan mental karena melibatkan pikiran untuk memahami huruf kemudian semakin meluas menjadi kata demi kata dan kalimat. Kemampuan membaca pada seseorang diawali dengan kemampuan membaca huruf. Menurut Tzu membaca huruf adalah kegiatan menerjemahkan simbol-simbol (huruf) kedalam suara yang sesuai antara bentuk huruf dengan

bunyi (Susanto, 2011:84). Kemampuan anak dalam membaca dimulai pada hal-hal yang sederhana kemudian akan meningkat seiring dengan proses belajar yang didapat anak.

Anak akan memiliki kemampuan membaca yang baik, jika dalam belajar sudah memiliki kesiapan membaca. Menurut Tzu Kesiapan membaca pada anak dapat diidentifikasi dari berbagai perilaku yang diperlihatkan anak, yaitu:

- 1) Rasa ingin tahu tentang benda-benda di dalam lingkungan, manusia, proses, dan sebagainya
- 2) Mampu untuk menerjemahkan atau membaca gambar dengan mengidentifikasi dan menggambaranya
- 3) Melalui kemampuan berkomunikasi dengan bahasa percakapan khususnya dalam kalimat
- 4) Memiliki kemampuan untuk membedakan persamaan dan perbedaan dalam suara secara cukup baik

Kegiatan membaca diberikan kepada anak dengan cara yang menarik sebagai jembatan menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk membantu menimbulkan minat dan kebiasaan membaca pada anak. Hal ini penting karena jika anak mengalami kegagalan dalam kemampuan membaca, maka dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa, baik keterampilan ekspresif maupun reseptif. Membaca pada dasarnya dapat diajarkan sejak usia balita. Menurut penelitian Glen Doman kegiatan membaca lebih efektif diberikan pada usia empat tahun (Susanto, 2011:83).

Glen menjelaskan berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan para ahli bidang kedokteran dan psikologis, anak perlu diajari membaca karena beberapa alasan, yaitu:

- 1) Anak berusia empat tahun dapat dengan mudah menyerap informasi dalam jumlah banyak.
- 2) Anak usia empat tahun dapat menangkap informasi dengan kecepatan yang luar biasa.
- 3) Semakin banyak informasi yang diserap anak, maka semakin banyak pula yang dapat diingatnya.
- 4) Anak mempunyai energi yang luar biasa.
- 5) Kemampuan anak dalam membaca satu atau beberapa bahasa, sama mudahnya dengan kemampuan anak untuk memahami bahasa lisan.

Menurut Dr. Leon Eisenberg, otak anak diibaratkan sebuah komputer. Semakin banyak *input* yang dimasukkan, maka semakin baik dan banyak pula *output* yang dihasilkan (Hasan, 2010:312). Hal ini menunjukkan, jika anak diberi kesempatan yang banyak untuk memprogram otaknya maka kecerdasannya akan jauh berkembang. Demikian pula dalam membaca, jika anak banyak diberikan perhatian dan dukungan untuk belajar membaca, perkembangan membacanya akan menjadi semakin maksimal.

Tahapan perkembangan membaca menurut Cochrane dalam (Astuti, 2016:25) meliputi tahap magis, tahap konsep diri, tahap membaca peralihan, tahap membaca lanjut, dan tahap membaca mandiri. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, anak usia

4-5 tahun, berada pada tahap membaca peralihan dan tahap membaca lanjut. Tahap membaca peralihan ditandai dengan anak mulai mengingat huruf yang sering dijumpai dan anak mulai tertarik dengan jenis-jenis huruf dalam ukuran besar. Sedangkan pada tahap membaca lanjut, anak mulai sadar mengenai cara membaca. Anak seringkali membaca huruf atau kata yang ada di lingkungan sekitarnya. Sebagai contoh anak membaca tulisan pada papan iklan, judul buku, kemasan produk, dan sebagainya.

Menurut Munawir Yusuf, perkembangan membaca anak dibagi menjadi empat tahap (Astuti, 2016:25) yaitu, tahap pertumbuhan kesiapan membaca, tahap awal membaca, tahap perkembangan keterampilan membaca, dan tahap penyempurnaan keterampilan membaca. Anak usia 4-5 tahun berada pada tahap awal belajar membaca. Anak mulai mengenal huruf-huruf tercetak yang ada di lingkungan sekitarnya, kemudian anak akan berusaha untuk membedakan setiap bunyi huruf dan bunyi suatu kata.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai tahapan membaca di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia 4-5 tahun berada pada tahap awal membaca atau disebut tahap membaca permulaan. Anak mulai tertarik dengan tulisan yang ada disekitarnya. Anak mulai mengenal abjad, dan pada akhirnya anak dapat memahami bahwa setiap huruf memiliki bentuk dan bunyi yang berbeda. Menurut Carol Connor menerangkan bahwa pembelajaran dengan fokus pada bunyi huruf akan membantu anak untuk belajar membaca pada kelas awal (Snow & Matthews, 2016:66). Oleh karena itu orang tua maupun guru perlu memberikan dukungan pada anak dalam

belajar membaca dengan memberikan pembelajaran membaca dari hal-hal yang paling dasar dan dilakukan secara berulang-ulang agar perkembangan membaca anak menjadi optimal.

2.3.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Membaca

Membaca merupakan kunci untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Kemampuan membaca tidak dimiliki anak secara otomatis tetapi melalui latihan secara bertahap. Seorang anak yang pada awalnya hanya membawa dan membolak-balikan buku tanpa mengetahui isi buku, kemudian mulai membaca gambar-gambar, sampai pada akhirnya anak mulai mengenal abjad, kata, dan kalimat merupakan proses perkembangan membaca yang dilalui anak. Menurut Lamb dan Arnold terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca (Rahim dalam Lutfiana dkk, 2017:118), yaitu:

- 1) Faktor Fisiologis
- 2) Faktor Intelektual
- 3) Faktor Lingkungan
- 4) Faktor Psikologis

Pertama adalah faktor fisiologis, yang termasuk dalam faktor fisiologis ini mencakup kesehatan fisik, neurologis, dan jenis kelamin. Jika anak mengalami gangguan pada alat pendengaran, penglihatan, berbicara, dan gangguan neurologis (cacat otak) dapat menghambat anak dalam belajar membaca. Selain itu berdasarkan penelitian nasional departemen pendidikan AS tahun 2000 mengatakan bahwa anak

perempuan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam hal membaca dibandingkan anak laki-laki (Uswatun, 2017:481). Faktor kedua adalah intelektual, dikatakan bahwa terdapat hubungan positif antara kecerdasan IQ dengan perkembangan membaca anak meskipun tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh hal tersebut, faktor lain yang juga ikut mempengaruhi perkembangan membaca anak adalah prosedur dan metode mengajar dari guru.

Faktor yang ketiga adalah lingkungan. Lingkungan terutama keluarga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak dalam membaca. Lingkungan keluarga merupakan tempat pertama kali anak belajar. Kondisi lingkungan keluarga yang penuh perhatian untuk memberikan latihan-latihan membaca, dan contoh yang diperlihatkan orang tua, akan membuat perkembangan membaca anak menjadi lebih optimal. Menurut Bergen (2016:154) anak yang berada di lingkungan keluarga dengan literasi yang baik seperti orang tua yang sering membaca, cenderung akan memiliki kemampuan membaca yang lebih baik dibandingkan anak yang berada di lingkungan keluarga dengan literasi yang kurang. Faktor keempat adalah faktor psikologis, seperti motivasi, minat anak, dan kematangan emosi. Orang tua atau guru perlu memberikan motivasi untuk mendorong anak meningkatkan minatnya dalam membaca.

Sejalan dengan pendapat di atas, sumber lain mengatakan terdapat tiga faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca anak (Fahim, 2005:42), yaitu:

- 1) Pertumbuhan IQ
- 2) Kematangan Emosi

3) Pertumbuhan Fisik

IQ menjadi salah satu faktor yang dapat berpengaruh dalam kegiatan membaca. Dua anak dengan IQ yang berbeda akan berbeda pula dalam kemampuan membacanya, karena dalam kegiatan membaca terjadi proses berfikir. Faktor lain yang mempengaruhi kemampuan membaca anak adalah kematangan emosi, jika anak belum memiliki kematangan emosi yang baik seperti belum mampu menyesuaikan diri, kurang percaya diri, mudah marah, menangis, atau bereaksi berlebihan ketika tidak mendapat apa yang dia inginkan akan menghambatnya dalam belajar membaca, sehingga kemampuannya pun akan ikut terhambat. Faktor berikutnya adalah pertumbuhan fisik. Faktor pertumbuhan fisik ini meliputi jenis kelamin dan kesehatan fisik. Gangguan-gangguan pada anggota tubuh seperti mulut, telinga, atau mata dapat menghambat kemampuan anak dalam membaca.

2.4 PENELITIAN YANG RELEVAN

Beberapa penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini diantaranya:

- 1) *Pengaruh Media Dadu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok B Di TK Kecamatan Glagah-Lamongan*

Penelitian ini berasal dari jurnal pendidikan anak karya Abdul Manan dkk pada tahun 2017. Penelitian ini didasarkan atas belum maksimalnya perkembangan bahasa terutama pada mengenal huruf hijaiyah di TK Muslimat Falakhiyah dan TK Muslimat Bahrul Ulum. Anak kurang mampu menunjukkan huruf hijaiyah dari ﺉ - ﺍ Media dalam penelitian ini hampir mirip dengan media dadu tiga dimensi, yang

membedakan adalah pada media ini tidak dilengkapi dengan harokat dan huruf hijaiyah tidak dibuat timbul. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen dengan 15 anak dari TK Muslimat Falakhiyah sebagai kelompok eksperimen, dan 15 anak dari TK Muslimat Bahrul Ulum sebagai kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan *t-test* dengan ketentuan signifikansi 0,05, menunjukkan bahwa Sig= 0,000 lebih kecil dari tingkat kesalahan 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil pengenalan huruf hijaiyah di TK Muslimat Falakhiyah sebagai kelompok eksperimen dan di TK Muslimat Bahrul Ulum sebagai kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dadu huruf dalam proses pembelajaran lebih berpengaruh signifikan terhadap penguasaan pengenalan huruf hijaiyah anak dari pada pembelajaran tanpa menggunakan media dadu huruf.

2) *Penerapan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Huruf Hijaiyah Pada Kelompok B TK Sandhy Putra Telkom Ternate*

Penelitian ini berasal dari jurnal pendidikan karya Bahrul Taib pada Januari 2017. Penelitian ini didasarkan atas guru yang kesulitan mengajarkan tentang huruf-huruf hijaiyah pada anak yang berusia 4-6 tahun, dan anak-anak yang kurang tertarik dengan materi yang disajikan guru. Media yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan Bahrul Taib ini berupa balok berbagai bentuk kemudian diberi tulisan huruf hijaiyah pada sisinya. Sedangkan media dadu tiga dimensi yang digunakan

dalam penelitian ini berupa kubus dengan huruf hijaiyah yang timbul pada setiap sisinya dan dilengkapi dengan harokat yang terpisah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*, dengan sampel 28 siswa dan guru kelompok B TK Shandy Putra Telkom. Penelitian dilaksanakan melalui dua siklus dengan proses pengumpulan data melalui observasi, catatan lapangan, evaluasi, dan dokumentasi. Dari penelitian pada siklus I dan II terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah sebesar 42,9%. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah, hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase anak yang dikategorikan tuntas dari 35,7% menjadi 78,6%.

3) *Mengembangkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B RA Afandi Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung*

Penelitian ini diangkat dari jurnal karya Nikmatul Fuadah (2018) mahasiswa program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Penelitian ini didasarkan atas rendahnya kemampuan membaca huruf hijaiyah anak karena orang tua yang tidak memiliki keterampilan membaca huruf hijaiyah sesuai ilmu tajwid, orang tua tidak memiliki waktu untuk mendampingi belajar anak, dan kurang tepatnya metode atau media pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan membaca huruf hijaiyah.

Media yang digunakan dalam penelitian karya Nikmatul Fuadah adalah puzzle. Huruf hijaiyah pada media puzzle ini dapat dilepas dan ditempel pada tempat yang

tepat sesuai bentuk huruf. Sedangkan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah dadu yang berisi huruf hijaiyah dengan harokatnya yang dapat dilepas dan ditempel pada posisi yang tepat. Penelitian ini merupakan jenis PTK yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan instrumen penilaian berupa lembar penilaian unjuk kerja, dengan subyek sebanyak 17 anak kelompok B RA Afandi yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

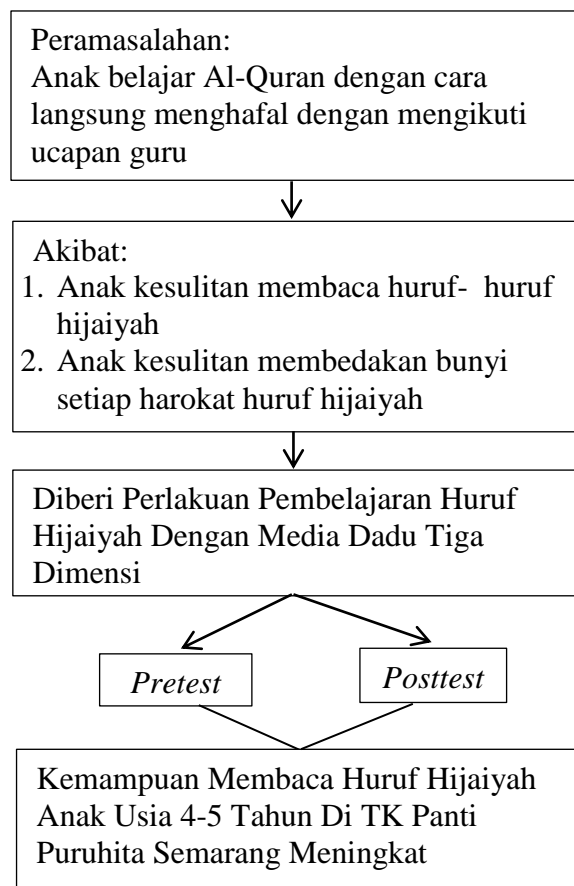
Berdasarkan analisis data, diperoleh peningkatan kemampuan anak dalam membaca huruf hijaiyah menggunakan media puzzle yang ditandai dengan persentase hasil unjuk kerja anak. Hasil dari siklus I mendapatkan 65% ketuntasan belajar, sedang pada siklus II diperoleh hasil 88% ketuntasan belajar. Sehingga dapat disimpulkan puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak.

2.5 KERANGKA BERFIKIR

Penelitian ini berfokus pada aspek perkembangan bahasa terutama membaca, dimana membaca huruf hijaiyah merupakan pembelajaran dasar bagi anak dalam belajar membaca Al-Quran. Peneliti menggunakan media pembelajaran berupa dadu tiga dimensi untuk mengajarkan huruf-huruf hijaiyah beserta harokatnya pada anak usia dini. Media ini digunakan untuk membantu anak dalam memahami setiap bentuk dan bunyi huruf hijaiyah, juga untuk menarik perhatian anak dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan standar usia 4-5 tahun, untuk meneliti ada tidaknya

peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah menggunakan media dadu tiga dimensi.

Peneliti melakukan uji yang bersifat pra dan paska diberikanya perlakuan. Dalam penelitian eksperimen, uji yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan disebut *pretest*, dan uji yang dilakukan setelah diberi perlakuan disebut *posttest*. Untuk memperjelas alur dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya kerangka berfikir. Menurut Uma kerangka berfikir adalah kerangka yang menjelaskan tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai suatu masalah (Sugiyono, 2017:91). Berikut kerangka berfikir untuk menggambarkan penelitian ini:



Penggambaran dalam bentuk kerangka tersebut, bermaksud agar peneliti memahami arah dari penelitian ini. Permasalahan di lapangan dimana anak sudah mampu menghafal surat-surat Al-Quran tapi belum mengetahui perbedaan setiap bentuk dan bunyi huruf dalam Al-Quran yaitu huruf hijaiyah. Solusi yang ditawarkan peneliti adalah mengajarkan huruf hijaiyah melalui media pembelajaran dadu tiga dimensi. Peneliti ingin mengetahui sejauh mana perubahan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media dadu tiga dimensi.

2.6 HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah (Sugiyono, 2017:96). Hipotesis penelitian ini didasarkan pada teori yang relevan, dan belum didasarkan pada fakta empiris yang ditemukan di lapangan melalui pengumpulan data. Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hipotesis ditulis dalam bentuk deklaratif atau pernyataan, dan dapat di uji secara empiris yang artinya peneliti harus mencari data-data di lapangan untuk menguji kebenaran hipotesis tersebut.

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, peneliti mengemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media dadu tiga dimensi di TK Panti Puruhita Semarang.

Ha : Terdapat peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media dadu tiga dimensi di TK Panti Puruhita Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian berdasarkan filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, peneliti mengumpulkan data dengan instrumen penelitian, dan analisis data dilakukan secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017:14). Filsafat positivisme memandang fenomena dapat diukur, diamati, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. Dinamakan jenis penelitian kuantitatif karena data-data yang digunakan dalam penelitian berupa angka dan data dianalisis menggunakan statistik.

Metode yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah metode eksperimen karena penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan suatu variabel melalui pemberian perlakuan tertentu dalam kondisi yang terkendalikan dan data-data yang disajikan dalam penelitian berupa *numerical* (angka) serta dianalisis secara statistik. Penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media dadu tiga dimensi di TK Panti Puruhita Semarang. Penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan jenis desain adalah *one group pretest-posttest design*. *Pre-experimental design* disebut juga dengan eksperimen pura-pura, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh pada variabel dependen (Sugiyono, 2017:109).

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penggunaan media dadu tiga dimensi dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Panti Puruhita Semarang maka dapat disimpulkan bahwa, terdapat perbedaan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Kemampuan anak dalam membaca huruf hijaiyah mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media dadu tiga dimensi. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media dadu tiga dimensi dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Panti Puruhita Semarang.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

- 1) Bagi guru hendaknya dapat menggunakan media dadu tiga dimensi ketika memberikan materi tentang membaca huruf hijaiyah agar pembelajaran dapat dilakukan sambil bermain sehingga anak menikmati proses pembelajaran yang diberikan.
- 2) Bagi orang tua hendaknya dapat memberikan dukungan dalam pembelajaran membaca huruf hijaiyah untuk anak dengan mengulang kembali

pembelajaran membaca huruf hijaiyah ketika di rumah, agar materi tentang membaca huruf hijaiyah tidak hanya didapat anak di sekolah.

- 3) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menindaklanjuti penelitian ini dengan berbagai macam variasi dan perbaikan. Media dadu tiga dimensi yang belum sempurna dapat dikembangkan agar menjadi lebih baik dan lebih menarik sehingga dapat digunakan secara optimal dengan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiarti, W. (2012). *Perkembangan AUD 2*.
- Ahmad, S., Hussain, A., Batool, A., Sittar, K., & Malik, M. (2016). Play and Cognitive Development: Formal Operational Perspective of Piaget's Theory. *Journal of Educatio and Practice*, 7(28), 72-79.
- Al Halim, A. A., & Azizah, W. N. (2018). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Quran Melalului Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Qo'idah Baghdadiyah Ma'a Juz 'amma (Turutan) Di Kelas 1A MI Ma'Arif NU 01 Tritihkulon. *Jurnal Tawadhu*, 2(1), 490-504.
- Andriyani, P. W., Raga, G., & Suartama, I. K. (2013). Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Di TK Widya Suta Kerti Sulanyah. 1-11.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmariansi. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Al-Afkar*, V(I), 1-18.
- Asnidar. (2015). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Gambar Pada Kelompok B TK Al-Khairaat Tatura. 1-17.
- Astuti, H. P. (2013). *Perkembangan Anak Usia Dini 1*. Yogyakarta: Deepublish.

- Astuti , S. K. (2016). Pelaksanaan Membaca Permulaan Di Kelompok A Taman Kanak-Kanak ABA Pendowo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8-28.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisikia. *Jurnal Formatif*, 5(1), 1-8.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aulia. (2012). *Revolusi Pembuat Anak Candu Membaca*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Badan Pusat Statistik. Dipetik Februari 17, 2019, dari www.BPS.go.id:
<https://sp2010.bps.go.id/index.php/site/tabel?search=tabel=Penduduk+Menurut+Kelompok+Umur+dan+Agama+yang+Dianut&tid=320&search-wilayah=Indonesia&wid=0000000000&lang=id>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure. *I4(2)*, 231-246.
- Bangun, S. C., Siswandi, Narawati, T., & Rizal, J. (2017). *Seni Budaya*. Klaten: Intan Pariwara.
- Bergen, E. v., Zuijen, T. v., Bishop, D., & Jong, P. d. (2016). Why Are Home Literacy Environment and Children's Reading Skills Associated? What Parental Skills Reveal. *52(2)*, 147-160.

- Chandra, R. D. (2017). Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun PAUD Labschool Jember. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal*, 1, 1-27.
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(2), 1-16.
- Divayana, D. G., Suyasa, W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 5(3), 1-9.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1-16
- Effendi, S. (2014). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Blajar Siswa. 1-11.
- Fahim, M. (2005). *Agar Anak Anda Gemar Membaca*. Bandung: Penerbit Hikmah.
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi Untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak

- Usia Dini Di Indonesia. *Journal of SECE (Studies in Early Childhood Education)*, 1-11.
- Hasan, M. (2010). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Hidayat, B. (2017). Pembelajaran Al-Quran Pada Anak Usia Dini Menurut Psikologi Agama Dan Neurosains. 2, 1-12.
- Imroatun. (2017). Pembelajaran Huruf Hijaiyah Bagi Anak Usia Dini. 2, 1-14.
- Iqromah, F. (2018). Identifikasi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah Di TK Se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(7), 1-14.
- Irchamni, A. (2017). Keefektifan Media Model Wayang dan Kartu Hijaiyah Untuk Mengenalkan Huruf Dan Membaca Hijaiyah Pada Anak Usia Dini. *Journal of Primary Education*, 1-7.
- Khadijah. (2016). Pengembangan Keagamaan Pada Anak Usia Dini. *IV*(1), 1-16.
- Kuswoyo. (2018). Kreativitas Di Sekolah. 1-38.
- Kusumawati, F. D., & Priantari, I. (2016). Metode Demonstrasi dengan Media Tiga dan Dua Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *I*(1), 93-104.

- Lutfiana, E., Mudzanatun, & Priyanto, W. (2017). Pengaruh Strategi Directed Reading Thinking Activity Terhadap Kemampuan Membaca Intensif Dalam Menemukan Kalimat Utama di SDN Mranggen 2. *XXII(2)*, 1-30.
- Mahmud, A. (2016). Metode Acak Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Di PAUD Widya Bunda Karangsono Sukorejo Pasuruan. *Jurnal Maqhum, 1*, 165-184.
- Marlina, K. D. (2018). Menstimulasi Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini. *Islamic Early Childhood Education Journal, 1*, 219-230.
- Moller, S. J. (2016). Playfulness, Imagination, And Creativity In Play With Toys: A Cultural-Historical Approach. *International Research In Early Childhood Education, 7(2)*, 111-128.
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2013). *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Muslimah. (2016). *Pengembangan Media Hijaiyah Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Bagi Anak Usia 4-5 Tahun Di TK ABA se-Kota Semarang*. Semarang.

Nurmadiyah. (2015). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Afkar(III)*, 1-28.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137

Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Pblishing.

Republika. (2018, Januari 09). *Buta Aksara Al-Quran Masih Tinggi*. Dipetik Februari 17, 2019, dari Republika.co.id:

<https://www.google.com/amp/s/m.republika.co.id/amp/p2a36z335?espv=1>

Rida, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel, Dan Paradigma Peneliti.

Jurnal Hikmah, 14(1), 1- 9.

Rohmah, N., Rustono, & Rifa'i, A. (2016). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif

Melalui Media Dadu Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Bagi Anak Usia Dini. *Journal Of Primary Education*, 5(1), 1-7.

Rosyanafi, R. J., Nusantara, W., & Halimah. (2018). Pengaruh Media Jigsaw Puzzle

Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini. *Journal Of Arabic Learning*, 1(1), 1-11.

Sari, R. E., & Purwadi. (2018). Penggunaan Alat Permainan Balok Huruf Untuk

Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Pada Kelompok B. *Jurnal Audi*, 1-8.

Septian, A., & Tampubolon, J. (2015). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) Terhadap Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Meulaboh. *Jurnal Educational Building*, 1(1), 1-9.

Siregar, S. (2010). *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.

Snow, C. E., & Matthews, T. J. (2016). Reading and Language in the Early Grades. *26(2)*, 57-74.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakrya.

Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, II(2), 30-46.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suyadi. (2015). *Cerdas Dengan Spiritual Educational Games*. Yogyakarta: Saufa.

Suyadi, & Ulfah, M.(2015). *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Undang-Undang Nomor: 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

- Uswatun, D. (2017). Perbedaan Kemampuan Membaca Anak Kelompok B Berdasarkan Gender di TK Se-Kecamatan Pundong Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(6), 480-491.
- Widyastuti, A. (2016). Pengaruh Minat Membaca Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berbicara Pidato. *08(01)*, 1-12.
- Wisroni, I. J. (2018). Pentingnya Pemahaman Orang Tua Tentang Karakteristik Pembelajaran AUD Dalam Penerapan Model Environmental Print Berbasis Keluarga. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 1-8.
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Yilmaz, R. M. (2016). Educational Magic Toys Developed With Augmented Reality Technology For Early Childhood Education. 240-248.
- Yudha, B. I. (2016). Peningkatan Kemampuan Menghitung Dengan Menggunakan Permainan Ddau Untuk Anak Tunagrahita Kela II SD Di SLB B.C Bakti Putera Bahagia Klaten. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 1-14.
- Yusuf, S. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaman, & Eliyawati, C. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.