

# Pengaruh Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyah Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun

Zabid Latifah<sup>1</sup>✉, Tawil<sup>2</sup>, Reza Edwin Sulistyanigtyas<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Zabid Latifah PG PAUD, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

<sup>2</sup>Tawil Bimbingan Konseling, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

<sup>3</sup>Reza Edwin Sulistyanigtyas PG PAUD, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

✉ [zabidlatifah@gmail.com](mailto:zabidlatifah@gmail.com)

## Abstract

*This study aims to determine the effect of the snake ladder game of hijayah letters on the ability to recognize hijayah letters of children aged 4-5 years in RA Perwanida Grabag Grabag District Magelang Regency. This research is a quasi-experimental research. The variables used in this study were the game of snakes and ladders hijaiyah letters as the independent variable and the ability to recognize hijaiyah letters for children aged 4-5 years as the dependent variable. The population in this study were all students of group A in RA Perwanida Grabag totaling 90 children. The sampling technique used saturated sampling technique, so that a sample of all students in group A RA Perwanida Grabag, totaling 90 children, was divided into two groups, 46 as the experimental group and 44 as the control group. Methods of data collection using observation techniques. The data analysis technique used statistical non parametric Mann Whitney test. The results of the study concluded that the game of snakes and ladders hijaiyah letters had a positive effect on the ability to recognize hijaiyah letters for children aged 4-5 years. This is evidenced by the acquisition of the Mann Whitney test value with a calculated z value of -5.947 with a probability value of  $0.000 < 0.05$ . The results of the study can be concluded that the game of snakes and ladders hijaiyah letters affects the ability to recognize hijaiyah letters for children aged 4-5 years.*

**Keywords:** Snakes and Ladders Game, Hijaiyah Letters

## PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA HURUF HIJAIYAH TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH ANAK USIA 4-5 TAHUN

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga huruf hijaiyah terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida Grabag Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experimental*. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga huruf hijaiyah sebagai variabel bebas dan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun sebagai variabel terikat. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh anak didik kelompok A di RA Perwanida Grabag yang berjumlah 90 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling jenuh*, sehingga diperoleh sampel seluruh anak didik kelompok A RA Perwanida Grabag yang berjumlah 90 anak, yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu 46 anak sebagai kelompok eksperimen dan 44 sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Teknik analisis data menggunakan *statistic non parametric mann whitney test*. Hasil penelitian disimpulkan bahwa permainan ular tangga huruf hijaiyah berpengaruh positif terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai uji *mann whitney test* dengan nilai z hitung sebesar -5,947 dengan



nilai probabilitas  $0.000 < 0.05$ . Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga huruf hijaiyah berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun.

***Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Huruf Hijaiyah.***

## 1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar, namun pendidikan yang diberikan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun mampu membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani anak. Disebutkan bahwa salah satu standar PAUD yaitu Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), yang berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni [1]. Begitu pula pada pendidikan Agama atau nilai-nilai agama dan moral anak harus distimulasi sejak usia dini. Pendidikan Agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan [2].

Usia keemasan atau *the golden ages* merupakan usia yang paling subur untuk menanamkan rasa keagamaan pada anak, usia penumbuhan kebiasaan-kebiasaan yang sesuai dengan ajaran agama islam yang salah satunya adalah pembelajaran tentang Al-Qur'an. Pendidikan dan pengajaran Al-Qur'an dimulai dari pengenalan huruf hijaiyah jika pendidikan Al-Qur'an dapat terlaksana dengan baik maka anak-anak akan dapat mencintai Al-Qur'an. Upaya pembiasaan yang bisa dilakukan untuk tahap pengenalan huruf hijaiyah anak usia dini salah satunya harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, sehingga dengan bermain anak didik diharapkan melakukan berbagai kegiatan yang merangsang dan mendorong perkembangan pribadinya baik yang mencakup aspek agama, kecerdasan, bahasa, emosi maupun sosialnya. Selain itu dengan bermain anak mampu mengenal, mencintai kehidupan, serta dapat menambah wawasan dan pengertian terhadap kehidupannya sehari-hari. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga huruf hijaiyah terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun.

### 1.1. Bermain dan Permainan

Piaget menjelaskan bahwa bermain ialah tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut *Bettelheim* kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai aturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar Hurlock [3]. Di dalam bermain, anak tidak berpikir tentang hasil karena proses lebih penting daripada tujuan akhir. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif. Bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar Hurlock [4]. Pendapat Huizinga lewat bukunya *Homo Ludens*, ia mendefinisikan permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan suka rela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang ditetapkan,

menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira dan kesadaran “lain dari kehidupan sehari-hari”, [5].

### 1.2. Permainan Ular Tangga Hijaiyah

Menurut Melsi [6] Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga - setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Penggunaan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu alternative untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan[7].

### 1.3. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 tahun

Menurut Ath. Thabari [8] menjelaskan bahwa huruf hijaiyah adalah salah satu jenis bahasa yang khas yang ditampilkan dalam al-Qur’an. Al-Qur’an memang disusun menggunakan huruf hijaiyah dengan makhraj yang berbeda sekaligus mengisyaratkan bahwa al-Qur’an diturunkan menggunakan bahasa arab. Menurut Carol Seefelt dan Barbara A.Wasik, bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi Bahasa [9]. Burnett menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang [10]. Mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak untuk mengetahui tentang bentuk, bunyi dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk, bunyi, dan dapat memaknai huruf tersebut [11].

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (experimental). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dan menggunakan model *nonequivalent control group design*. Sebelum diberi *treatment*, baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi test yaitu *pretest*, dengan maksud untuk mengetahui keadaan kelompok sebelum *treatment*. Kemudian setelah diberikan *treatment*, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan test yaitu *posttest*, untuk mengetahui keadaan kelompok setelah *treatment*. Pada penelitian ini, kelompok eksperimen pengenalan huruf hijaiyah dilaksanakan dengan menggunakan permainan ular tangga huruf hijaiyah, dan untuk kelompok kontrol pengenalan huruf hijaiyah dilaksanakan dengan menggunakan media poster.

Variabel-variabel penelitian yang terdapat dalam penelitian ini adalah Variabel bebas (X) yaitu permainan ular tangga huruf hijaiyah dan Variabel terikat (Y) yaitu kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun.

Peneliti mengambil populasi seluruh anak didik kelompok A di RA Perwanida Grabag yang berjumlah 90 anak. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini seluruh anak didik kelompok A RA Perwanida Grabag yang berjumlah 90 anak, kelompok Adnin dan Firdaus

berjumlah 46 anak sebagai kelompok eksperimen dan kelompok Naim dan Mawa berjumlah 44 sebagai kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh*. *Sampling jenuh (sensus)* adalah metode penarikan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Biasanya teknik ini digunakan apabila jumlah dari populasi relatif kecil atau peneliti ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi. Observasi yang dilakukan yaitu observasi sistematis dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrument pengamatan. Uji validitas dilakukan dengan professional judgement. Dalam penelitian ini yang dimintai untuk melakukann *expert judgement* dua pakar yaitu dosen fakults keguruan dan ilmu pendidikn dan guru kelompok B di RA Perwanida Grabag. Dengan uji validitas yang telah dilakukan diharapkan instrument yang digunakan benar-benar valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang dianalisis menggunakan statistik. Rumus yang digunakan adalah rumus *t-test* atau *uji t.* Pengajuan hipotesis dengan bantuan SPSS yang digunakan adalah *mann whitney test* merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui perbedaan dua kelompok yang tidak saling berhubungan. Melalui analilis statistic mann whitney test akan diketahui pengaruh permainan ular tangga huruf hijaiyah terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pengukuran awal kemampuan mengenal huruf hijaiyah subyek penelitian dilakukan melalui metode observasi. Hasil analisis deskriptif hasil pengukuran awal kemampuan mengenal huruf hijaiyah subyek penelitian diketahui bahwa pada kelompok eksperimen diperoleh nilai terendah sebesar 24, nilai tertinggi baru mencapai 36 dan nilai rata-rata sebesar 31,06. Sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh nilai terendah sebesar 25, nilai tertinggi sebesar 36 dan nilai rata-rata sebesar 31,90. Pada tahap awal diketahui kemampuan mengenal huruf hijaiyah kedua kelompok hampir sama yaitu 31,06 pada kelompok eksperimen dan 31,90 pada kelompok kontrol.

Pengukuran akhir kemampuan mengenal huruf hijaiyah subyek penelitian dilakukan melalui observasi. Hasil analisis deskriptif hasil pengukuran akhir kemampuan mengenal huruf hijaiyah subyek penelitian diketahui bahwa pada kelompok eksperimen diperoleh nilai terendah sebesar 27, nilai tertinggi baru mencapai 47 dan nilai rata-rata sebesar 40,41. Sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh nilai terendah sebesar 25, nilai tertinggi sebesar 36 dan nilai rata-rata sebesar 32,60. Pada tahap akhir diketahui kemampuan mengenal huruf hijaiyah kedua kelompok ialah berbeda yaitu 40,41 pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dengan nilai rata-rata sebesar dan 32,60.

Langkah selanjutnya yaitu mengkategorikan hasil pengukuran kemampuan mengenal huruf hijaiyah subyek menjadi empat, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah. Untuk mengetahui kecenderungan hasil pengukuran awal kemampuan mengenal huruf hijaiyah subyek, mendasarkan pada *mean* ideal ( $M_i$ ) dan standar deviasi ideal ( $SD_i$ ) [15]. Berdasarkanin terval kelas tersebut, maka diperoleh tingkat kemampuan mengenal huruf hijaiyah subyek dalam [tabel 1](#):

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal huruf hijaiyah

Kriteria Skor	Nilai Interval	Pre test		Post test	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Sangat Tinggi	>39	0.0	0.0	56,5	0,0
Tinggi	30-39	69.6	75.0	32,6	77,3
Sedang	21-29	30.4	25.0	10,9	22,7
Rendah	< 21	0.0	0.0	0,0	0,0
Jumlah		100	100	100	100

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa pada saat pengukuran awal kemampuan mengenal huruf hijaiyah, pada kelompok eksperimen subyek dalam kategori tinggi sebanyak 69,6% dan dalam kategori sedang sebanyak 30,4%. Sedangkan pada kelompok kontrol diketahui 75% subyek memiliki kemampuan mengenal huruf hijaiyah dalam kategori tinggi dan 25% dalam kategori sedang. Pada saat pengukuran awal belum ada subyek penelitian dengan kemampuan mengenal huruf hijaiyah dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan Tabel diketahui bahwa pada saat pengukuran akhir kemampuan mengenal huruf hijaiyah, pada kelompok eksperimen subyek dalam kategori sangat tinggi sebanyak 56,5%, kategori tinggi sebanyak 32,6% dan dalam kategori sedang sebanyak 10,9%. Sedangkan pada kelompok kontrol diketahui 77,3% subyek memiliki kemampuan mengenal huruf hijaiyah dalam kategori tinggi dan 22,7% dalam kategori sedang. Kelompok eksperimen pada saat pengukuran awal belum ada subyek penelitian dengan kemampuan mengenal huruf hijaiyah dalam kategori sangat tinggi, namun pada saat pengukuran akhir sebagian besar siswa memiliki kemampuan mengenal huruf hijaiyah dalam kategori sangat tinggi.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis kolmogoriv smirnov diperoleh nilai asymp. Sig 0,000 untuk pre test dan 0,000 untuk post test. Semua nilai signifikansi < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Dengan demikian untuk pengujian hipotesis menggunakan analisis *non parametric mann whitney* karena tidak memenuhi asumsi normalitas apabila menggunakan uji t.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok yang digunakan untuk penelitian benar-benar homogen atau tidak. Pengujian dua sampel independent memiliki syarat kedua kelompok harus homogen. Hasil analisis *one way anova* diperoleh nilai asymp. Sig 0,240 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok bersifat homogen. Dengan demikian data yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi syarat untuk penelitian selanjutnya

Pembuktian kebenaran hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis *statistic non parametric mann whitney test*. Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga huruf hijaiyah berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun. Analisis statistik *mann whitney test* digunakan untuk mengetahui perbedaan dua kelompok yang tidak saling berhubungan yaitu kemampuan mengenal huruf hijaiyah antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Melalui analisis statistik *mann whitney test* akan diketahui pengaruh permainan ular tangga huruf hijaiyah terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah.

Asumsi yang digunakan untuk menerima dan menolak hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai Z hitung dengan  $\alpha$  5%, yaitu apabila nilai Z hitung diperoleh nilai  $p < 0.05$  maka hipotesis diterima, sebaliknya apabila nilai Z hitung diperoleh nilai  $p > 0.05$  maka hipotesis ditolak. Analisis statistik *mann whitney test* menggunakan bantuan komputer program *SPSS for windows*. Adapun hasil analisis statistik *mann whitney test* selanjutnya disajikan dalam tabel :

**Tabel 2.** Hasil Analisis Statistik *Mann Whitney Test*

Kemampuan mengenal huruf hijaiyah	Mean	Z hitung	p	Keterangan
Eksperimen	40,4	-5,947	0.000	Berbeda signifikan
Kontrol	32,6			

Berdasarkan Tabel diketahui bahwa nilai Z hitung sebesar -5,947 dengan nilai probabilitas  $0.000 < 0.05$ , berarti bahwa ada perbedaan signifikan antara kemampuan mengenal huruf hijaiyah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan permainan ular tangga huruf hijaiyah memiliki kemampuan mengenal huruf hijaiyah yang lebih baik dengan nilai 40,4 dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan serupa. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan permainan ular tangga huruf hijaiyah berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun, dinyatakan diterima dan terbukti kebenarannya.

Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan ular tangga huruf hijaiyah berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun. Kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan permainan ular tangga huruf hijaiyah memiliki kemampuan mengenal huruf hijaiyah yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan serupa. Hasil penelitian ini mendukung penelitian Lina, Zamana, dan Ramadani (2020) yang menyatakan bahwa permainan wayang huruf hijaiyah efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada kelompok A di TK Ikal Dolog Banda Aceh.

Guna meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, maka diperlukan pemberian stimulasi pada anak supaya kemampuan mengenal huruf anak-anak dapat meningkat [16] mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Pemberian stimulasi guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf, perlu diberikan pada anak dengan cara yang tepat. Pemberian stimulasi yang tepat dapat membantu meningkatkan mengenal huruf dengan mudah dan dapat memberi rasa senang pada anak-anak. Stimulasi yang diberikan pada anak-anak adalah melalui permainan.

Bermain bagi anak di taman kanak-kanak merupakan suatu kegiatan yang bermanfaat dalam pengembangan berbagai aspek potensi yang dimilikinya [17]. Oleh karena itu, dalam pengenalan huruf hijaiyah dibutuhkan metode yang tepat agar anak dapat menyerap materi yang diajarkan oleh guru yaitu menggunakan ular tangga huruf hijaiyah atau dengan menggunakan permainan. Melalui permainan yang disukai, maka pengenalan huruf hijaiyah lebih mudah diberikan kepada anak. Anak akan merasa tertarik untuk mengikuti permainan. Permainan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga huruf hijaiyah. Permainan ular tangga huruf hijaiyah sebagai alat bermain

yang bersifat edukatif, membuat anak-anak senang bermain sekaligus mengembangkan kemampuan, mengasah logika dan meningkatkan ketrampilan mereka juga melatih anak untuk berkonsentrasi dalam memahami huruf hijaiyah.

Permainan ular tangga huruf hijaiyah memberikan kemudahan, menyenangkan dan memberikan visual pada anak dalam memahami huruf hijaiyah. Kemudahan artinya baik fasilitas atau media belajarnya maupun metode yang diterapkan mudah dipahami anak. Usia anak merupakan fase pertumbuhan yang segalanya ingin diperoleh dengan cara mudah. Fase ini belum sampai kepada tahap kemandirian berpikir. Menyenangkan : Masa anak-anak adalah masa bermain. Yakni suatu perilaku didalam mengaktifkan sistem komunikasi dan bersosialisasi dengan teman-teman dan lingkungan sekitarnya. Sekilas nampak, bermain adalah sia-sia bagi orang dewasa. Padahal bagi anak sangat besar fungsi dan manfaatnya. Oleh sebab itu, agar tidak keluar dari konteks dunia anak-anak dan tidak memaksakan metode belajar yang dapat menyenangkan agar anak bisa menikmati pelajarannya seolah olah dirinya sedang bermain.. Visual : Artinya ada media yang bisa dilihat dan dimainkan secara langsung oleh anak baik secara individu atau kelompok, sehingga anak bisa menangkap gambaran bentuk objek yang diajarkan seolah dia sedang berinteraksi dengan teman bermainnya[18].

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga huruf hijaiyah berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai uji *mann whitney test* dengan nilai  $z$  hitung sebesar  $-5,947$  dengan nilai probabilitas  $0.000 < 0.05$ . Kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan permainan ular tangga huruf hijaiyah memiliki kemampuan mengenal huruf hijaiyah yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan serupa.

### Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada RA Perwanida Grabag yang telah memberi izin untuk dilakukan penelitian ini. Untuk dosen pembimbing yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini.

### Referensi

- [1] Kemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD*. Jakarta.
- [2] *Peraturan Pemerintah Nomor 55 tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan*. Jakarta, 2007.
- [3] S. Hanrianto, "Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Peningkatan Kemampuan Penyesuaian Sosial Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Yasपुरi Kota Malang," 2015, [Online]. Available: <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/1220>.
- [4] A. Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain," *J. Ilm. Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, vol. 0, no. 2, 2014, [Online]. Available: <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/2913/2434> (diakses).
- [5] H. Basari, *Johan Huizinga, Homo Ludens terj.* Jakarta: LP3ES, 1990.
- [6] Nelliraharti and M. Suri, "Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Permainan

- Di Tpa Baitul Munawwarah Gampong Tibang Banda Aceh Socialization of Game Learning Media Snake To Train Children ' S Capability in Tpa Baitul Munawwarah Gampong Tibang,” vol. 2, no. 1, pp. 14–20, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jpkmes/article/view/833>.
- [7] S. Istiqomah, “Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD SRIWIJAYA Lampung Timur,” no. April, 2018, [Online]. Available: <papers2://publication/uuid/512EBCE8-D635-4348-A67D-22DD52988F4C>.
- [8] D. Siwanti, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Metode Vakt Dengan Media Plastisin Bagi Anak Tunagrahita Ringan,” *J. Ilm. Pendidik. Khusus*, vol. 1, no. September, pp. 122–133, 2012, [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>.
- [9] C. Seefeldt and B. A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT Indeks., 2008.
- [10] Harun Rasyid dkk., *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009.
- [11] S. Dardjowidjodjo, *Psikolinguistik: Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia H.P Grice, 1975. Loicand Coonversation, 2007.
- [12] H Rasyid, Mansyur, and Suratno, *Asesmen perkembangan anak usia dini*. Yogyakarta: Gama Media, 2012.
- [13] F. Iqromah, “Identifikasi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah Di Tk Se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo,” *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, pp. 11–24, 2018, [Online]. Available: <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/view/10372>.
- [14] H. Juntika, R. Kurnia, and R. Novianti, “Pengaruh Media Fun Learning Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun,” vol. 2, pp. 91–98, 2019, doi: [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(2\).4454](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(2).4454).
- [15] M. Djazari, “PENGARUH LINGKUNGAN SEKOLAH DAN KEBIASAAN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 SRANDAKAN,” no. 137–160, 2012, [Online]. Available: <media.neliti.com/media/publications/222150-pengaruh-lingkungan-sekolah-dan-kebiasaa.pdf>.
- [16] M. Tadkiroatun, *Menumbuhkembangkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo Anggota IKAPI, 2009.
- [17] RUSNIAH, “MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA INDONESIA ANAK USIA DINI MELALUI PENGGUNAAN METODE BERCERITA PADA KELOMPOK A DI TK MALAHAYATI NEUHEN TAHUN PELAJARAN 2015/2016,” pp. 114–130.
- [18] KKN-DR 151 2020 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, “Pentingnya Pengenalan Huruf Hijaiyah Sejak Usia Dini,” 2020. .



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)