

PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU HURUF DALAM MENGENAL HURUF HIJAIYAH PADA ANAK KELOMPOK B1 DI RA AL-IKHLAS KARANGANYAR PANGURAGAN CIREBON

Oleh

MAESAROH
NIM: 2014.3.2.00229

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Eman Sulaeman, M.Ag.
NIDN. 2123088401

Omah Rohmah, MM.

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Dekan Tarbiyah
IAI Bunga Bangsa Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penyusunan skripsi dari Maesaroh Nomor Induk Mahasiswi 2014.3.2.00229 berjudul **"Efektivitas Permainan Kartu Huruf dalam Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon"**. Bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Eman Sulaeman, M.Ag.
NIDN. 2123088401

Omah Rohmah, MM.

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **”Efektivitas Permainan Kartu Huruf dalam Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon”** oleh **Maesaroh**, NIM: 2014.3.2.00229, telah diajukan dalam sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon,

Sidang Munaqosah,

Ketua
Merangkap Anggota,

Sekretaris
Merangkap Anggota,

H. Oman Fathurohman, MA.
NIDK. 8886160017

Drs. Sulaiman, M.MPd.
NIDN. 2118096201

Penguji I,

Penguji II,

.....

.....

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **”Efektivitas Permainan Kartu Huruf dalam Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon”** beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, 06 Agustus 2018
Yang membuat pernyataan,

MAESAROH
NIM: 2014.3.2.00229

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan *taufiq, hidayah*, serta *'inayah*-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, **"Efektivitas Permainan Kartu Huruf dalam Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon"**. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, nabi Muhammad Saw., beserta keluarganya, para sahabatnya dan para pengikutnya yang setia sampai akhir zaman, *amin ya rabbal 'alamin*.

Skripsi ini tidak mungkin selesai tanpa bantuan, arahan dan bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak, baik moril maupun materil. Untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. H. A. Basuni, Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. Bapak H. Oman Fathurohman, MA., Rektor Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.
3. Bapak Drs. Sulaiman, M.MPd., Dekan Fakultas Tarbiyah IAI Bunga Bangsa Cirebon.
4. Ibu Ulfiyah, M.Pd.I., Ketua Program Studi PIAUD IAI Bunga Bangsa Cirebon.
5. Bapak Eman Sulaeman, M.Ag., Dosen Pembimbing I.
6. Ibu Omah Rohmah, MM., Dosen Pembimbing II.
7. Bapak Mahbub, S.Ag., Kepala RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon.
8. Kedua orang tua, suami, anak, saudara dan semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penyusun berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun khususnya, dan bagi pembaca pada umumnya. Penyusun sadar skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu, adanya saran dan kritik yang membangun demi perbaikan skripsi ini sangat penyusun harapkan.

Cirebon, Agustus 2018

Penyusun

ABSTRAK

MAESAROH. NIM: 2014.3.2.00229, “Efektivitas Permainan Kartu Huruf dalam Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon”.

Skripsi ini membahas tentang keefektifan permainan kartu huruf dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon tahun pelajaran 2017/2018. Kajian dilatarbelakangi oleh pentingnya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah melalui pendekatan pembelajaran berupa permainan yang variatif dan menyenangkan, seperti kartu huruf.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang: (1) kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf, (2) kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf dan (3) perbedaan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen *one group pretest-posttest design* (menggambarkan perbandingan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan). Teknik pengumpulan datanya menggunakan tes. Penelitian ini merupakan penelitian populasi karena mengambil seluruh anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon Tahun Pelajaran 2017/2018 sebanyak 15 responden. Data penelitian yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas sebelum melakukan permainan kartu huruf 67% berada pada level “Mulai Berkembang” dengan skor nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf hijaiyahnya 57. Sedangkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas sesudah melakukan permainan kartu huruf 53% berada pada level “Berkembang Sesuai Harapan” dengan skor nilai rata-rata kemampuan mengenal hurufnya 88. Antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf terdapat peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, permainan kartu huruf efektif digunakan dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon.

Permainan kartu huruf diharapkan memberikan nilai tambah bagi anak di sekolah. Dengan adanya permainan ini, diharapkan dapat menarik minat dan motivasi anak untuk belajar mengenal huruf-huruf hijaiyah. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan bagi proses pembelajaran di sekolah, khususnya di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon.

Kata Kunci: Efektivitas, Permainan, Kartu Huruf dan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
NOTA DINAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Kegunaan Penelitian	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoretik	11
1. Definisi Efektivitas	11
2. Bermain dan Permainan	12
a. Bermain	12
b. Permainan	16
3. Kartu Huruf Hijaiyah	21
a. Pengertian Pengertian Kartu Huruf Hijaiyah	21
b. Peranan Kartu Huruf Hijaiyah	22
c. Fungsi Kartu Huruf Hijaiyah	23
d. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Huruf Hijaiyah	24
e. Jenis-Jenis Kartu Huruf Hijaiyah	24
f. Langkah-Langkah Permainan Kartu Huruf Hijaiyah	25
4. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah	27
a. Pengertian Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah	27
b. Bentuk-Bentuk Huruf Hijaiyah	28
c. Macam-Macam Pengucapan Huruf Hijaiyah	30
d. Cara Menulis Huruf Hijaiyah	31
e. Transtliterasi Huruf Hijaiyah	32
f. Indikator Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Berdasarkan STPPA	33
B. Hasil Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir	37

D. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
C. Populasi dan Sampel	43
D. Teknik Pengumpulan Data	45
E. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	53
B. Pengujian Persyaratan Analisis	58
C. Pengujian Hipotesis	69
D. Pembahasan Hasil Penelitian	71
E. Keterbatasan Penelitian	72
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	74
B. Saran – Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pedoman Tes Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah	46
Tabel 3.2	Pedoman Penilaian Hasil Konversi	47
Tabel 4.1	Rekapitulasi Nilai Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Sebelum Melakukan Kegiatan Permainan Kartu Huruf	54
Tabel 4.2	Rekapitulasi Persentase Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf	55
Tabel 4.3	Rekapitulasi Nilai Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon Sesudah Melakukan Kegiatan Permainan Kartu Huruf	56
Tabel 4.4	Rekapitulasi Persentase Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon Sesudah Melakukan Kegiatan Permainan Kartu Huruf	57
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Variabel X_1	60
Tabel 4.6	Tabel Penolong untuk Mencari <i>Chi-Kuadrat</i> Hitung Variabel X_1	63
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Variabel X_2	64
Tabel 4.8	Tabel Penolong untuk Mencari <i>Chi-Kuadrat</i> Hitung X_2	67

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian	39
---	----

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Al-Qur'an sebagai kitab suci dan wahyu Allah Swt. yang merupakan sumber utama dan pertama ajaran Islam, menjadi petunjuk, pedoman dan pegangan bagi orang-orang yang bertakwa. Hal ini sesuai dengan firman Allah Swt. dalam al-Qur'an surat al-Baqarah ayat 2:

ذَٰلِكَ الْكِتَابُ لَا رَيْبَ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ

“Kitab (al-Qur'an) ini tidak ada keraguan padanya; petunjuk bagi mereka yang bertakwa”.¹

Seorang mukmin harus yakin bahwa membaca al-Qur'an merupakan suatu ibadah serta amal yang sangat mulia dan akan mendapat pahala dari Allah Swt. Sebaik-baik bacaan bagi orang mukmin adalah al-Qur'an, sehingga tertanam dalam diri kita rasa cinta untuk membaca, mempelajari, memahami dan mengamalkan al-Qur'an serta mengajarkannya kepada setiap insan.

Anak adalah amanah Allah yang dititipkan kepada orang tuanya. Mendidik anak menjadi anak yang shaleh dan shaleha merupakan suatu kewajiban yang harus dilakukan oleh setiap orang tua yang mempunyai anak. Segini mungkin anak dibekali dan diajarkan tentang ilmu agama, diberikan contoh yang baik dan perilaku yang mencerminkan *akhlakul karimah*.

¹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: Tri Karya, 2004), h. 2

Anak-anak usia dini umumnya mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat. Masa tersebut dinamakan dengan masa *golden age* (masa emas). Oleh sebab itu, bagi anak usia dini diperlukan adanya stimulasi yang tepat, agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Pemberian stimulasi tersebut dapat dilakukan melalui lingkungan keluarga dan pendidikan khusus yang dinamakan dengan Pendidikan Anak Usia Dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Pendidikan Anak Usia Dini juga diartikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pengasuhan, pembinaan, dan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

Mengacu pada kedua pendapat di atas dapat dipahami bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar, yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam

² Depdikbud, *Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD*, (Jakarta: Depdikbud, 2014), pasal 1

³ Depdiknas, *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Depdiknas, 2003), pasal 1 butir 14

memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada pendidikan formal, non formal maupun informal.

Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian dan potensi secara maksimal. Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: moral agama, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik, dan motorik.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam hal ini posisi Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan cakap.

Tujuan utama dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah memberikan pengalaman dan kesempatan yang akan membantu penguasaan kemampuan pada semua aspek perkembangan untuk mempertinggi kesempatan berhasil ketika anak memasuki jenjang pendidikan formal selanjutnya.

Raudatul Athfal (RA) merupakan salah satu bentuk pendidikan formal bagi anak usia dini, usia antara empat hingga enam tahun yang berada di bawah naungan Departemen Agama. Lembaga pendidikan tersebut menyelenggarakan berbagai bidang pengembangan pembiasaan yang meliputi: moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian. Di samping itu terdapat kemampuan dasar yang perlu dikembangkan dan harus dimiliki oleh anak RA, seperti: kemampuan bahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni.

Bahasa merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Perkembangan tentang pemahaman bahasa bukan hanya secara lisan, namun mencakup tiga aspek bahasa, yang secara langsung atau tidak langsung dipelajari anak. Ketiga aspek itu ialah kosakata, sintaks (tata bahasa) dan semantik (penggunaan kata sesuai dengan tujuannya).⁴

Salah satu kemampuan berbahasa yang diajarkan di Raudhatul Athfal adalah membaca al-Quran yang merupakan bagian dari belajar agama dini. Penguasaan kemampuan mengenal dan membaca huruf hijaiyah sangat berperan penting dalam mengembangkan aspek kemampuan bahasa, terutama bahasa Arab. Anak yang mengetahui dan memahami huruf hijaiyah, maka anak tersebut dapat membaca al-Quran dengan mudah, baik dan lancar serta tidak menemui hambatan yang berarti dalam membaca al-Quran.

Pentingnya belajar membaca dan menulis al-Qur'an tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan. Pada pasal 24 dijelaskan

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), h. 77

bahwa: (1) pendidikan al-Quran bertujuan meningkatkan kemampuan anak didik membaca, menulis, memahami, dan mengamalkan kandungan al-Quran, (2) pendidikan al-Quran terdiri dari Taman Kanak-kanak al-Quran (TKQ), Taman Pendidikan Al-quran (TPQ) dan bentuk lain yang sejenis, (3) pendidikan al-Quran dapat dilaksanakan secara berjenjang dan tidak berjenjang, (4) penyelenggaraan pendidikan al-Quran dipusatkan di masjid, musholla ataupun tempat lain yang memenuhi syarat dan (5) kurikulum pendidikan al-Quran adalah membaca, menulis dan menghafal ayat-ayat al-Quran.⁵

Pembelajaran bahasa pada anak RA, khususnya mengenal huruf hijaiyah dimulai dari kemampuan anak dalam mengenal huruf-huruf hijaiyah. Belajar mengenal huruf hijaiyah berbeda dengan belajar menggambar dan mewarnai. Belajar mengenal huruf hijaiyah membutuhkan daya ingat yang kuat. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajarannya perlu ditunjang dengan adanya permainan yang menyenangkan, yang membuat anak tidak bosan serta tidak merasa terbebani dengan proses pembelajaran yang sedang dilakukan.

Kenyataan di lapangan berbeda sekali. Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 23 Juli 2018 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon, khususnya anak kelompok B1 semester genap tahun pelajaran 2017/2018, teridentifikasi dari 15 anak yang hadir hanya 5 anak (33%) yang memiliki kemampuan mengenal huruf hijaiyah dengan baik, mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar, menulis huruf hijaiyah dengan

⁵ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, pasal 24

benar, melafalkan *makhrojul* huruf hijaiyah dengan fasih, membedakan secara tepat bunyi huruf-huruf tunggal yang memiliki *makhroj* berdekatan, misal: antara a dan ‘a, sa dan sya, sa dengan tsa, serta mengenal huruf berharakat fatha, kasroh dan dhommah. Sedangkan 10 anak (67%) lainnya masih belum bisa.

Setelah diteliti lebih lanjut, ternyata dalam proses pembelajaran tersebut guru masih menggunakan metode *drill* dan guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil majalah dan pensil masing-masing, kemudian guru menyuruh anak untuk menebalkan dan mewarnai huruf hijaiyah. Hal itu menyebabkan kejenuhan dan kebosanan pada anak, karena proses pembelajaran tidak dipadukan dengan permainan yang menyenangkan dan menarik perhatian anak.

Salah satu permainan yang memudahkan anak dalam mengenal huruf hijaiyah adalah permainan kartu huruf. Kartu huruf merupakan media yang termasuk pada jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kartu huruf biasanya berisi huruf huruf, gambar atau kombinasi keduanya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam pembelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing khususnya.⁶

Kartu huruf adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun anak pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, dapat digunakan untuk melatih anak dalam

⁶ Ratnasari, “Media Kartu Huruf”, 2018, h.1, (<https://agroedupolitan.blogspot.com/2017/02/media-kartu-huruf.html>)

mengeja dan memperkaya kosakata. Kartu huruf biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.⁷

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat dipahami bahwa kartu huruf merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, seperti: kertas, karton maupun papan tulis atau tripleks. Potongan-potongan kartu huruf tersebut dapat dipindahkan sesuai keinginan.

Alasan digunakannya permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah karena permainan kartu huruf dianggap memudahkan anak untuk mengingat materi pembelajaran yang diajarkan. Permainan ini juga dapat menimbulkan kesan dihati anak, sehingga anak tidak mudah melupakan proses pembelajaran yang telah dilaluinya.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang ditunjang dengan permainan kartu huruf diasumsikan pembelajarannya lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul, **"Efektivitas Permainan Kartu Huruf dalam Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon"**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini meliputi: anak belum bisa mengenal huruf hijaiyah dengan baik, anak belum bisa mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar, anak belum bisa menulis huruf hijaiyah dengan benar, anak belum bisa melafalkan *makhrojul* huruf hijaiyah dengan fasih, anak

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 121

belum bisa membedakan secara tepat bunyi huruf-huruf tunggal yang memiliki *makhroj* berdekatan, misal: antara a dan ‘a, sa dan sya, sa dengan tsa, serta anak belum bisa mengenal huruf berharakat *fatha*, *kasroh* dan *dhommah*.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada rendahnya kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon. Masalah tersebut didekati dengan permainan kartu huruf.

D. Rumusan Masalah

Hasil identifikasi dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalahnya adalah ”Apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf?”

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Seberapa baik kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf?
2. Seberapa baik kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf?

3. Seberapa besar perbedaan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh data tentang kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf.
2. Untuk memperoleh data tentang kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf.
3. Untuk memperoleh data tentang perbedaan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan berguna bagi semua pihak, baik secara teoritis, maupun secara praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas keilmuan serta mendukung kebenaran teori tentang permainan kartu huruf.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan kegunaan praktis, baik bagi anak, guru, maupun sekolah.

- a. Bagi anak, dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon. Di samping itu, anak memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan berbeda dari pembelajaran sebelumnya.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai referensi dan wawasan baru sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai sumbangsih pembelajaran, khususnya bagi RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon yang nantinya dapat digunakan sebagai salah solusi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoretik

1. Definisi Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, efektivitas adalah daya guna atau ada kesesuaian dalam suatu kegiatan antara seseorang yang melaksanakan tugas dengan tujuan yang ingin dicapai.¹ Jika dikaitkan dengan pembelajaran, maka efektivitas pembelajaran ialah menghasilkan hasil belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi anak didik melalui prosedur pembelajaran yang tepat, dan biasanya efektivitas pembelajaran seringkali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran serta ketepatan dalam mengelola suatu situasi pembelajaran, sehingga menghasilkan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Efektivitas merupakan usaha yang membuahkan hasil atau menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi anak didik, melalui pemakaian prosedur yang tepat.²

Mengacu pada kedua pendapat di atas, dapat dipahami bahwa efektivitas merupakan kesesuaian antara tujuan dengan hasil yang dicapai. Kaitan dengan efektivitas permainan berarti ada kesesuaian antara tujuan dari sebuah permainan dengan hasil yang didapat. Dalam arti, pencapaian

¹ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Depdiknas, 2003), h. 284

² Astim Riyanto, *Proses Belajar Mengajar Efektif di Perguruan Tinggi*, (Bandung: Yapemdo, 2003), h. 6

hasil yang diperoleh, sesuai dengan indikator-indikator permainan yang telah ditetapkan.

2. Bermain dan Permainan

a. Bermain

1) Pengertian Bermain

Bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak).³

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.⁴

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat diartikan bahwa bermain merupakan aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat.

Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Sebagian besar proses belajar anak dilakukan melalui permainan yang mereka lakukan. Oleh karena itu, jika bermain dan belajar dipisahkan, itu sama artinya dengan memisahkan anak-anak dari dunia mereka. Anak-anak akan terasing dari lingkungan hidupnya.

Maria Montessori, seorang tokoh dalam dunia pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, dia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Oleh

³ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2008), h. 857

⁴ Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), h. 1

sebab itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama, sehingga segala sesuatu dapat dijadikan sebagai kesempatan belajar yang sangat menyenangkan.⁵

2) Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain bagi anak usia dini sangat penting karena masa usia dini adalah masa bermain. Menurut Ratna (M. Fadlillah, dkk.), “Tidak ada alasan untuk tidak menganggap kegiatan bermain itu sebagai kegiatan belajar. Justru pada usia anak-anak belajar, akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain”.⁶ Jadi, bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka.

Belajar dan bermain merupakan dua hal yang sangat penting dan saling melengkapi. Bermain membuat anak belajar dengan senang dan dengan belajar melalui bermain, anak dapat menguasai materi pembelajaran lebih mudah dan lebih matang.

Bagi anak usia dini bermain sambil belajar itu efektif dilakukan karena ketika anak bermain, sesungguhnya mereka juga sedang belajar. Anak menyerap berbagai hal baru yang ada di sekitarnya dan proses ini disebut dengan aktivitas belajar bagi anak. Oleh karena itu, peranan orang tua atau guru sangat penting dalam memilih dan menentukan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak.

⁵ Agung Triharso, *Ibid*, h. 8

⁶ M. Fadlillah dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2016), h. 27

Pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak perlu dilakukan agar pesan edukatif dalam setiap permainan dapat di tangkap anak dengan mudah dan menyenangkan. Jika jenis permainan tidak sesuai dengan perkembangan anak, maka yang terjadi adalah proses bermain dilakukan hanya untuk mainan itu sendiri. Hal ini bahkan dapat berdampak buruk bagi pembentukan karakter dan kecerdasan anak.

3) Manfaat Bermain

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama dan menjunjung tinggi nilai sportivitas. Di samping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa dan keterampilan motorik anak usia dini. Oleh karena itu, bagi anak usia dini, tidak ada hari tanpa bermain dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting.

Bermain memberikan banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Manfaat bermain bagi perkembangan anak di antaranya yaitu: ⁷

- a) Bermain mempengaruhi perkembangan anak
- b) Bermain dapat digunakan sebagai terapi
- c) Bermain meningkatkan pengetahuan anak
- d) Bermain dapat melatih penglihatan dan pendengaran

⁷ Agung Triharso, *op.cit.*, h. 10-13

- e) Bermain mempengaruhi kreativitas anak
- f) Bermain mempengaruhi nilai moral anak.

Manfaat bermain di samping seperti yang telah disebutkan di atas adalah sebagai berikut: ⁸

- a) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak, misalnya: unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan maupun keterampilan fisik tertentu.
- b) Manfaat afeksi, yaitu manfaat yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak, misalnya: naluri, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak maupun kepribadian seseorang.
- c) Manfaat kognitif, yaitu manfaat yang berhubungan dengan perkembangan kecerdasan anak yang meliputi: kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
- d) Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- e) Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

⁸ M. Fadlillah dkk., *op.cit.*, h. 33

Begitu banyak manfaat bermain bagi anak. Untuk itu, selaku orang tua maupun guru, hendaknya selektif dalam memilih permainan. Permainan yang dipilih adalah permainan yang aman, nyaman, aktif, kreatif, menyenangkan dan disesuaikan dengan usia serta perkembangan anak.

b. Permainan

1) Pengertian Permainan

Permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam.⁹ Dengan melakukan permainan perasaan anak akan merasa senang dan bahagia, sehingga akan mengalami kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.

Permainan juga dapat diartikan dengan berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar.¹⁰ Dengan kata lain, permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari anak tidak kenal menjadi kenal dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

⁹ M. Fadlillah dkk., *Ibid*, h. 26

¹⁰ Conny R. Semiawan, "Pengertian Permainan", 2018, h.1, (<https://www.paud.id/2015/09/19-pengertian-permainan.html>)

2) Manfaat Permainan Bagi Anak

Cara belajar yang baik, salah satunya adalah dalam suasana tanpa tekanan dan paksaan. Cara belajar yang paling menyenangkan adalah sambil bermain. Teknik mengajar dengan permainan sangat efektif untuk menjelaskan suatu pengertian yang bersifat abstrak dan konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata.

Permainan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Manfaat tersebut antara lain yaitu:

- a) Dapat menyeimbangkan motorik kasar (seperti: berlari, melompat atau duduk) dan motorik halus (seperti: menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting, dll).
- b) Dapat mengembangkan otak kanan. Melalui permainan, fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena bermain dengan teman sebaya sering kali menimbulkan keceriaan bahkan pertengkaran.
- c) Dapat mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak.
- d) Dapat menumbuhkan nilai saling menghargai, saling memberi dan saling menerima.
- e) Sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain, kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah.¹¹

¹¹ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD*, (Jogjakarta: Laksana, 2010), h. 92-94

Begitu banyak manfaat dari permainan, selain sebagaimana telah disebutkan di atas, permainan juga dapat dijadikan sebagai wahana anak untuk berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuannya tentang dunia dan sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru melalui permainan. Kreativitas anak juga semakin berkembang melalui permainan.

3) Alasan Diterapkannya Permainan dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Bagi anak usia dini, adanya permainan yang dipadukan dengan proses pembelajaran sangat dibutuhkan karena bermain sambil belajar merupakan pendekatan pelaksanaan pembelajaran bagi anak usia dini. Untuk itu, kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode ataupun media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh anak.

Dimata anak-anak, ada beberapa alasan permainan dibutuhkan dalam pembelajaran anak usia dini. Beberapa alasan tersebut di antaranya yaitu: (a) anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna dan menarik, (b) otak anak senang pada sesuatu yang baru dan hal hal baru yang menantang dan menarik, (c) rangsangan otak sensori multimedia penting dalam pembelajaran. Makin banyak yang terlibat (visual, audio dan audio visual) dalam

suatu aktivitas, makin besar pula kemungkinan anak untuk belajar, (d) anak umumnya senang bergerak, jadi jangan lupa memasukan gerak dalam pembelajaran, (e) pengulangan adalah kunci belajar. Berikan kegiatan yang membuat anak dapat mengulang pembelajaran tanpa rasa bosan dan jenuh, (f) permainan menyenangkan bagi anak. Keinginan untuk belajar dapat meningkat dengan adanya tantangan dari sebuah permainan.¹²

Permainan dijadikan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini karena permainan sangat disukai anak. Melalui permainan, anak dapat mengulang-ulang materi pembelajaran tanpa bosan, dapat bergerak bebas sesuai dengan kreativitas, memperoleh pengalaman baru dalam belajar serta dapat meningkatkan semangat belajar anak.

4) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, di antaranya yaitu:

- a) Kesehatan. Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain.
- b) Kecerdasan anak. Anak-anak yang cerdas, lebih aktif dan kreatif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak cerdas, lebih menyenangi permainan yang bersifat pemikiran.

¹²Yayah Kusbudiah, *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Permainan*, 2018, h. 2, (<http://bdkbandung.kemenag.go.id/jurnal/249-metode-pembe-lajaran-anak-usia-dini-melalui-permainan.html>)

- c) Kreativitas anak. Anak-anak yang kreatif, lebih aktif, percaya diri, dapat mengikuti permainan dengan baik dan benar serta dapat menghasilkan suatu kreasi dari permainan yang dimainkan.
- d) Lingkungan. Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.
- e) Status sosial ekonomi. Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonomi tinggi lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga status sosial ekonomi rendah.

5) Ragam Permainan

Permainan bagi anak usia dini yang bisa dimanfaatkan bagi perkembangan jiwa anak, banyak ragamnya. Ragam permainan dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yakni: permainan aktif, permainan pasif dan permainan fantasi.¹³

Permainan aktif adalah permainan yang melibatkan seluruh indera dan anggota tubuhnya bergerak secara aktif. Contoh: bermain drama, bermain musik, bermain sepak bola, bola voli, dan mengoleksi sesuatu.

Permainan pasif adalah permainan yang tidak melibatkan banyak gerakan tubuh anak, tetapi hanya melibatkan sebagian indera saja terutama pendengaran dan penglihatan. Contoh: membaca, mendengarkan radio dan menonton televisi.

¹³ Imam Musbikin, *op.cit*, h. 89 - 91

Permainan fantasi adalah permainan imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya. Kita sering mendengar ataupun melihat anak kecil berbicara sendiri ketika bermain boneka. Sebenarnya ia memiliki fantasi dan imajinasi sendiri mengenai tokoh yang dimainkannya melalui boneka tersebut.

Permainan kartu huruf termasuk dalam permainan aktif karena dalam pelaksanaan permainannya, melibatkan motorik sensor dan kecerdasan. Dalam permainan tersebut, anak dapat bergerak bebas, memilah dan memilih kartu yang lafalnya sesuai dengan yang diucapkan oleh guru.

3. Kartu Huruf Hijaiyah

a. Pengertian Kartu Huruf Hijaiyah

Kartu huruf merupakan salah satu jenis dari media grafis. Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan atau simbol simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.¹⁴

Kartu huruf adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau simbol yang mengingatkan atau menuntun anak pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata. Kartu huruf biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.¹⁵

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012), h. 19

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 121

Huruf hijaiyah adalah huruf ejaan bahasa Arab sebagai bahasa asli al-Qur'an. Walaupun demikian, tidak menutup kemungkinan adanya disiplin ilmu lain yang menggunakan huruf hijaiyah, seperti: hadist dan kitab-kitab berbahasa arab.

Kartu huruf hijaiyah merupakan perlengkapan atau alat peraga yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan huruf-huruf hijaiyah.

Kartu huruf hijaiyah ialah huruf-huruf hijaiyah (dari hingga) yang dituliskan pada potongan-potongan kertas karton ataupun tripleks. Potongan-potongan kartu huruf tersebut dapat dipindah-pindahkan. Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian anak dan sangat mudah digunakan dalam pembelajaran membaca huruf hijaiyah sebagai dasar belajar membaca al-Qur'an.

b. Peranan Kartu Huruf Hijaiyah

Kartu huruf hijaiyah memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengenal huruf hijaiyah, yakni membantu memudahkan anak dalam memperjelas materi pembelajaran dan menimbulkan kesan dihati anak, sehingga materi pelajaran yang disampaikan tidak mudah dilupakan.

Kartu huruf hijaiyah tergolong dalam alat peraga berbasis visual yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Dimana alat peraga ini dapat memudahkan pemahaman dan memperkuat ingatan anak. Hal itu sebagaimana ditegaskan oleh Azhar Arsyad bahwa alat

peraga visual memudahkan pemahaman dan memperkuat ingatan. Di samping itu, dapat menumbuhkan minat anak serta dapat mengaitkan hubungan antara materi pembelajaran dengan dunia nyata.¹⁶

c. Fungsi Kartu Huruf Hijaiyah

Kartu huruf hijaiyah mempunyai fungsi penting dalam kegiatan belajar mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini. Fungsi tersebut di antaranya yaitu:

- 1) Untuk memperjelas penyajian huruf-huruf hijaiyah, agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Kartu huruf hijaiyah dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas, menghemat waktu dan dapat menarik perhatian anak dengan penampilan kartunya yang berwarna-warni, mudah dibawa serta mudah untuk diingat.
- 3) Menimbulkan kegairahan belajar. Penggunaan kartu huruf hijaiyah dapat menumbuhkan minat belajar anak, menjadikan semangat belajar anak meningkat.
- 4) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak dengan lingkungan dan kenyataan.
- 5) Memungkinkan anak mampu belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 89

d. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Huruf Hijaiyah

Kelebihan yang dimiliki kartu huruf hijaiyah di antaranya yaitu:

(1) bentuknya sederhana, (2) ekonomis, (3) mudah diperoleh, (4) dapat menyampaikan rangkuman, (5) mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tanpa memerlukan peralatan khusus, (6) mudah ditempatkan, (7) dapat membandingkan suatu perubahan dan (8) dapat divariasikan dengan alat peraga yang lain. Sedangkan kekurangan dari kartu huruf hijaiyah adalah hanya dapat dilihat dari depan dan dapat dilihat melalui indera penglihatan saja.¹⁷

e. Jenis-Jenis Kartu Huruf Hijaiyah

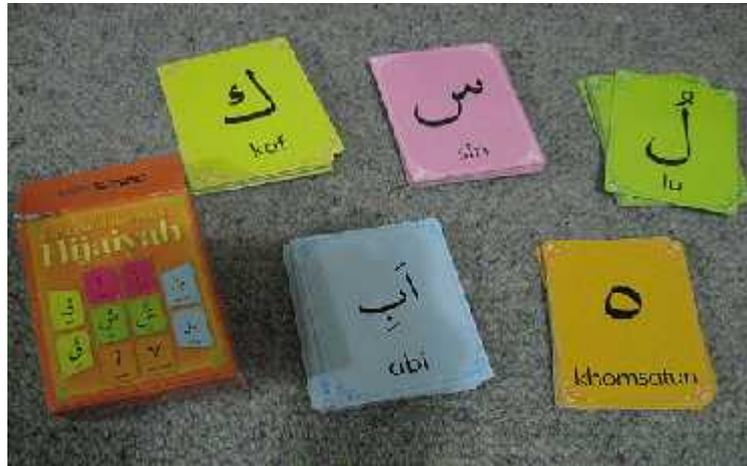
Jenis kartu huruf hijaiyah itu banyak ragam dan bentuknya. Ada kartu huruf hijaiyah berbentuk seperti: bola, kartu tanda pengenal ataupun berbentuk bendera kecil yang disambungkan dengan tiang dari kayu ataupun bambu.

1) Contoh kartu huruf hijaiyah yang berbentuk bola



¹⁷Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012), h. 19

2) Contoh kartu huruf hijaiyah yang berbentuk kartu tanda pengenalan



3) Contoh kartu huruf hijaiyah yang berbentuk bendera kecil yang disambungkan dengan tiang kayu



f. Langkah-Langkah Permainan Kartu Huruf Hijaiyah

Pelaksanaan kegiatan belajar mengenal huruf hijaiyah melalui permainan kartu huruf hijaiyah akan berjalan lancar apabila mengikuti langkah-langkah berikut ini:

- 1) Atur posisi tempat duduk anak yang membuatnya nyaman.
- 2) Siapkan kartu huruf hijaiyah yang akan digunakan.

- 3) Fokuskan perhatian anak dengan mengajak mereka bernyanyi atau bermain tepuk sebagai pengantar sebelum pembelajaran dimulai.
- 4) Lakukan percakapan awal dengan mengajak anak untuk memperhatikan kartu huruf hijaiyah yang akan digunakan. Ciptakan suasana yang membuat anak merasa penasaran.
- 5) Ajak anak membaca huruf hijaiyah yang ada pada kartu. Kemudian kartu yang telah dibaca ditempel pada papan tulis yang ditancapkan dengan paku payung.
- 6) Setelah tertempel semua, ajak anak membaca bersama-sama huruf hijaiyah yang ada pada kartu dari hingga .
- 7) Guru membagi anak menjadi tiga kelompok, tiap kelompok beranggotakan 5 anak.
- 8) Tiap kelompok diberi kartu huruf hijaiyah yang telah diacak. Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk mengurutkan kartu huruf hijaiyah dengan benar.
- 9) Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang telah berhasil mengurutkan dan melafadzkan bunyi huruf yang ada pada kartu huruf hijaiyah dengan benar. Jika ada anak yang merasa kesulitan, guru membimbing dengan penuh kesabaran.
- 10) Guru bersama-sama dengan anak didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 11) Guru melakukan evaluasi pembelajaran dan penilaian.

4. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

Kemampuan mengenal huruf hijaiyah terdiri dari dua kata, yaitu kemampuan dan huruf hijaiyah. Keduanya memiliki makna masing-masing yang jika digabungkan akan menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Kemampuan ialah bakat yang melekat pada seseorang untuk melakukan suatu kegiatan secara fisik atau mental yang ia peroleh sejak lahir, belajar dan dari pengalaman.¹⁸ Kemampuan juga dapat diartikan dengan kepandaian dalam melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan benar.¹⁹

Huruf hijaiyah ialah abjad arab yang di mulai dari (alif) hingga (ya).²⁰ Huruf hijaiyah diartikan pula dengan huruf ejaan bahasa Arab sebagai bahasa asli al-Qur'an. Namun, tidak menutup kemungkinan adanya disiplin ilmu lain yang menggunakan huruf hijaiyah, misalnya hadist dan kitab-kitab berbahasa Arab umumnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah kemampuan dalam mengetahui, menuliskan serta membaca huruf-huruf hijaiyah dengan fasih dan benar sesuai dengan *makhrajnya*.

¹⁸ Soehardi, "Pengertian Kemampuan", 2018, h. 1, (<http://infodanpengertian.blogspot.co.id/2015/04/pengertian-kemampuan.html>)

¹⁹ Yessy Stiani, "Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak RA melalui metode bercerita dengan penggunaan media komik", 2018, h. 1, (<http://www.repository.upi.edu/2013/meningkatkan-kemampuan-bicara-anak-raudlatul-athfal-melalui-metode-bercerita-dengan-penggunaan-media-komik.html>)

²⁰ Miftahudin, "Pengenalan Dasar-Dasar Huruf Hijaiyah", 2018, h. 1, (<http://etajwid.blogspot.com/2017/06/pengenalan-dasar-dasar-huruf-hijaiyah.html>)

b. Bentuk-Bentuk Huruf Hijaiyah

Huruf-huruf hijaiyah sebagaimana yang digunakan dalam al-Qur'an terdapat 29 macam dan jumlah tersebut termasuk alif. Pada dasarnya alif sama dengan hamzah, hanya saja alif *bersyikal* (berharokat) mati, sedangkan hamzah merupakan alif yang hidup dengan *syikal* tertentu. Adapun ke-29 huruf hijaiyah tersebut adalah sebagai berikut:

No	Huruf	Bunyinya	Transliterasi	Contoh
1.	ا	Alif	a	صَالِحٌ
2.	ب	Ba'	b	بَلَعٌ
3.	ت	Ta'	t	تَوَانِيهُ
4.	ث	Tsa'	ts	ثَوْبٌ
5.	ج	Jim	j	جَمْعٌ
6.	ح	Ha'	h	حَرَمٌ
7.	خ	Kha'	kh	خَشِي
8.	د	Dal	d	دَرَسَ
9.	ذ	Dzal	dz	ذَنْبٌ
10.	ر	Ra'	r	رَسَلٌ

11.	ز	Za'	z	زَهْدَ
12.	س	Sin	S	سَارَ
13.	سین	Syin	Sy	شَرَفَ
14.	ش	Shad	Sh	صَنَّعَ
15.	د	Dhad	Dh	ضَلَّ
16.	ط	Tha'	Th	طَمَعَ
17.	ظ	Zha'	Zh	ظَلِمَ
18.	ع	'Ain	'	عَرَفَ
19.	غ	Ghain	Gh	غَرَقَ
20.	ف	Fa'	F	فَطَنَ
21.	ق	Qaf	Q	قَنَّعَ
22.	ك	Kaf	K	كَرَّمَ
23.	ل	Lam	L	لَبَسَ
24.	م	Mim	M	مَسَكَ
25.	ن	Nin	N	نَصَرَ

26.	و	Wawu	W	وَعَدَ
27.		Ha'	H	هَلَكَ
28.	ء	Hamzah	‘	أَمِنَ
29.	ي	Ya'	Y	يَرَى

c. Macam-Macam Pengucapan Huruf Hijaiyah

Dari sudut pelafalan atau pengucapan, huruf hijaiyah dapat dibagi menjadi 2 bagian, yaitu:

- 1) *Asma'ul huruf* yaitu sebutan bagi nama-nama huruf.
- 2) *Musammayatul huruf* yaitu sebutan cara mengucapkan huruf.

Dalam pengucapan al-Qur'an, pembaca diwajibkan menggunakan *musammayatul huruf*, kecuali jika pada permulaan surah-surah tertentu (*fawatihush shuwar*), maka cara membacanya dengan asma'ul huruf. Contoh: cara membacanya adalah *kaf-ha-ya-'ain-shod*.

Pada dasarnya, *musammayatul huruf* merupakan konsonan mati yang tidak dapat dibunyikan, kecuali dengan bantuan yang lain. Untuk mengetahui bunyi huruf *musammayatul huruf* itu dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

- 1) Diberi hamzah washol di awal kata, misalnya : أَبُ, إِبُ, أَبُ

- 2) Diberi ha' yang mati di akhir kata, misalnya: **يَ، يَ، يَ** dengan kedua cara itu, maka konsonan tersebut dapat dibunyikan.

Sedang *asmaul huruf* sendiri dibagi 3 bagian yaitu:

- 1) Huruf hanya mempunyai satu nama, bagian ini berjumlah 16 huruf, yaitu : **أ، ب، م، ل، ن، هـ، ع، ر، و، ي، ن، ن، ذ، د، ج**
- 2) Mempunyai dua nama, bagian ini terdapat 12 huruf, misalnya: hamzah, boleh **هَمْزٌ** (tanpa ta'), boleh juga **هَمْزٌ** (tanpa ta'). Sedang yang lain adalah **ب، ت، ح، خ، ط، ظ، ع، هـ، ي** boleh dibaca panjang atau pendek (tanpa menggunakan alif dalam membacanya).
- 3) Mempunyai 4 nama, yaitu huruf : **ا، ب، ت، ث**, boleh dibaca : **ا، ب، ت، ث** (Mad) : **ا، ب، ت، ث** (qosor) : **ا، ب، ت، ث**. Dengan standar itu, maka pembaca tidak sulit melafalkan huruf-huruf Hijaiyah, namun ada huruf yang kiranya sulit diucapkan, yaitu huruf :

d. Cara Menulis Huruf Hijaiyah

Sistem penulisan huruf-huruf hijaiyah kebalikan dari sistem penulisan huruf-huruf latin (Indonesia), yaitu dimulai dari samping kanan menuju ke kiri. Sedangkan cara penulisan antara satu huruf yang dirangkai dengan huruf lain, mempunyai beberapa bagian yaitu:

- 1) Dapat disambung ke kanan dan kiri. Bagian ini terdapat 22 huruf, yaitu **ك، ق، ف، غ، ع، ط، ض، ص، ش، س، خ، ح، ج، ث، ت، ب**,
ي، ن، م، ل، هـ
- 2) Hanya dapat disambung ke kiri. Bagian ini terdapat 6 huruf, yaitu:
و، ز، ر، ذ، د، ر

3) Tidak dapat di sambung ke kanan dan kiri. Bagian ini hanya ada satu huruf, yaitu ة

e. Transliterasi Huruf Hijaiyah

Transliterasi huruf hijaiyah adalah suatu upaya untuk penyalinan huruf abjad dari bahasa Arab ke huruf abjad bahasa lain. Tujuan utama transliterasi ini adalah untuk menampilkan kata-kata asal yang seringkali tersembunyi oleh metode pelafalan bunyi atau [tajwid](#) dalam bahasa Arab. Selain itu transliterasi juga memberi pedoman kepada para pembaca agar terhindar dari salah lafal yang bisa menyebabkan kesalahan dalam memahami makna asli kata-kata tertentu.

Dalam bahasa Arab, salah makna akibat salah lafal gampang sekali terjadi kerana tidak semua hurufnya dapat dipadankan dengan huruf-huruf latin. Karenanya kita terpaksa menggunakan konsonan rangkap (*ts, kh, dz, sy, sh, dh, th, zh, dan, gh*) dan tambah simbol lain (*h, ' , - , - ' , - ' -*), kesulitan ini masih ditambah lagi dengan proses pelafalan huruf yang memang banyak berbeda dan terdapat huruf-huruf yang harus dibaca secara panjang (mad).

Adapun bentuk-bentuk transliterasi ini, terdapat tambahan transliterasi vokal sebagai ganti harakat yang panjang, yaitu:

Fathah \bar{a} = a panjang

Kasrah \bar{i} = i panjang

Dhamah \bar{u} = u panjang

f. Indikator Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Berdasarkan STPPA

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) adalah kriteria minimal tentang kualifikasi perkembangan anak yang mencakup standar pencapaian perkembangan anak yang diwakili enam aspek nilai, yaitu: nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Indikator pencapaian kemampuan mengenal huruf hijaiyah berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yaitu: (1) mengenal huruf hijaiyah dengan baik, (2) mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar, (3) menulis huruf hijaiyah dengan benar, (4) melafalkan *makhrojul* huruf hijaiyah dengan fasih, (5) membedakan secara tepat bunyi atau *makhroj* huruf a dan ‘a, (6) membedakan secara tepat bunyi atau *makhroj* huruf sa dan sya, (7) membedakan secara tepat bunyi atau *makhroj* huruf sa dengan tsa, (8) mengenal huruf berharakat fatha, (9) mengenal huruf berharakat kasroh, serta (10) mengenal huruf berharakat dhommah.²¹

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk menggambarkan posisi penelitian penyusun dibandingkan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelum penelitian ini, penyusun sajikan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dikaji oleh penyusun. Penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul, “Penggunaan Media Kartu Huruf dan Kartu Kata melalui Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca

²¹ Depdikbud RI, *Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdikbud, 2014), h. 27-28

Permulaan *Siswa Kelas I SD Negeri Sudimoro 01 Kecamatan Bululawang*”, yang ditulis oleh Nur Farikatul Fitriyah, Mahasiswa Program Studi S-1 PGSD FIP Universitas Negeri Malang. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh ketiadaannya media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca permulaan dan kurangnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelas I SD. Jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).²²

2. Penelitian yang berjudul, “Implementasi Metode Bermain Menggunakan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Minat Baca dan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B TK Tiara Kasih”, yang ditulis oleh A.A.I. Ngurah Marhaeni dan I Nyoman Jampel Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca dan kemampuan bahasa anak kelompok B. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan minat baca dan kemampuan bahasa anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Tiara Kasih Kerobokan. Jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).²³

Untuk menjelaskan bagaimana posisi penelitian penyusun dengan dua buah penelitian yang sudah dilakukan sebelum penelitian ini dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut:

²² Nur Farikatul Fitriyah, “Penggunaan Media Kartu Huruf dan Kartu Kata melalui Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan *Siswa Kelas I SD Negeri Sudimoro 01 Kecamatan Bululawang*”, 2018, h. 1, (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/6746>)

²³ A.A.I. Ngurah Marhaeni dan I Nyoman Jampel, “Implementasi Metode Bermain Menggunakan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Minat Baca dan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B TK Tiara Kasih”, 2018, h.1, (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=282063&val=7030&title.pdf>)

1. Persamaan penelitian penyusun dengan penelitian yang pertama yang dilakukan oleh *Nur Farikatul Fitriyah* berjudul, “Penggunaan Media Kartu Huruf dan Kartu Kata melalui Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan *Siswa Kelas I SD Negeri Sudimoro 01 Kecamatan Bululawang*”, sama-sama meneliti tentang keefektifan permainan kartu huruf dan dalam rangka menyelesaikan tugas skripsi Strata 1 (S1). Sedangkan perbedaan penelitian penyusun dengan penelitian *Nur Farikatul Fitriyah* adalah:
 - a. Penelitian *Nur Farikatul Fitriyah* dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca permulaan, sedangkan penelitian penyusun dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah.
 - b. Kartu huruf yang digunakan oleh *Nur Farikatul Fitriyah* adalah kartu yang bertuliskan huruf abjad dari A sampai Z, sedangkan kartu huruf yang digunakan oleh penyusun adalah kartu yang bertuliskan huruf-huruf hijaiyah dari sampai .
 - c. Penelitian *Nur Farikatul Fitriyah* dilakukan pada anak kelas I SD, sedangkan penelitian penyusun dilakukan pada anak kelompok B di RA.
 - d. Penelitian *Nur Farikatul Fitriyah* berbentuk Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan penelitian penyusun bentuknya komparatif yang membandingkan antara sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Persamaan penelitian penyusun dengan penelitian yang kedua yang dilakukan oleh A.A.I. Ngurah Marhaeni dan I Nyoman Jampel berjudul,

“Implementasi Metode Bermain Menggunakan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Minat Baca dan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B TK Tiara Kasih”, sama-sama meneliti tentang keefektifan kartu huruf, sedangkan perbedaan penelitian penyusun dengan penelitian A.A.I. Ngurah Marhaeni dan I Nyoman Jampel yaitu:

- a. Penelitian A.A.I. Ngurah Marhaeni dan I Nyoman Jampel dalam rangka meningkatkan minat baca dan kemampuan bahasa anak, sedangkan penelitian penyusun dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah.
- b. Penelitian A.A.I. Ngurah Marhaeni dan I Nyoman Jampel dilakukan pada anak kelompok B di TK, sedangkan penelitian penyusun dilakukan pada kelompok B1 di RA.
- c. Penelitian A.A.I. Ngurah Marhaeni dan I Nyoman Jampel berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian penyusun bentuknya komparatif yang membandingkan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Dari seluruh penelitian pendahuluan yang relevan dengan penelitian yang sedang disusun oleh penyusun, dengan segala persamaan dan perbedaan yang sudah penyusun paparkan, penyusun menyatakan bahwa tidak ada penelitian yang diplagiasi oleh penyusun, jika ada bagian-bagian yang dikutip dari penelitian-penelitian terdahulu, pengutipan dilakukan dengan ketentuan yang berlaku. Dengan demikian penyusun menyatakan penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan keasliannya.

C. Kerangka Berpikir

Huruf hijaiyah ialah abjad arab yang di mulai dari (alif) hingga (ya). Huruf-huruf tersebut merupakan huruf-huruf yang digunakan sebagai dasar pembelajaran membaca al-Qur'an. Dalam Bahasa Indonesia, huruf hijaiyah sama dengan huruf-huruf alfabet yang menjadi dasar pengenalan bagi anak yang sedang belajar membaca permulaan.

Kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah kemampuan dalam mengetahui, menuliskan serta membaca huruf-huruf hijaiyah dengan fasih dan benar sesuai dengan *makhrajnya*. Kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak RA terkait dengan perkembangan bahasa anak.

Bermain adalah aktivitas yang penting bagi anak karena pendekatan pembelajaran pada anak usia dini adalah melalui permainan. Permainan merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Melalui permainan, anak juga dapat mengulang-ulang materi pembelajaran tanpa bosan, dapat bergerak bebas sesuai dengan kreativitas, memperoleh pengalaman baru dalam belajar, serta dapat meningkatkan semangat belajar anak.

Agar anak tertarik mengikuti kegiatan belajar mengenal huruf hijaiyah, maka dalam pembelajaran tersebut perlu ditunjang dengan adanya permainan yang menarik dan menyenangkan, salah satunya adalah permainan kartu huruf. Kartu huruf merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada

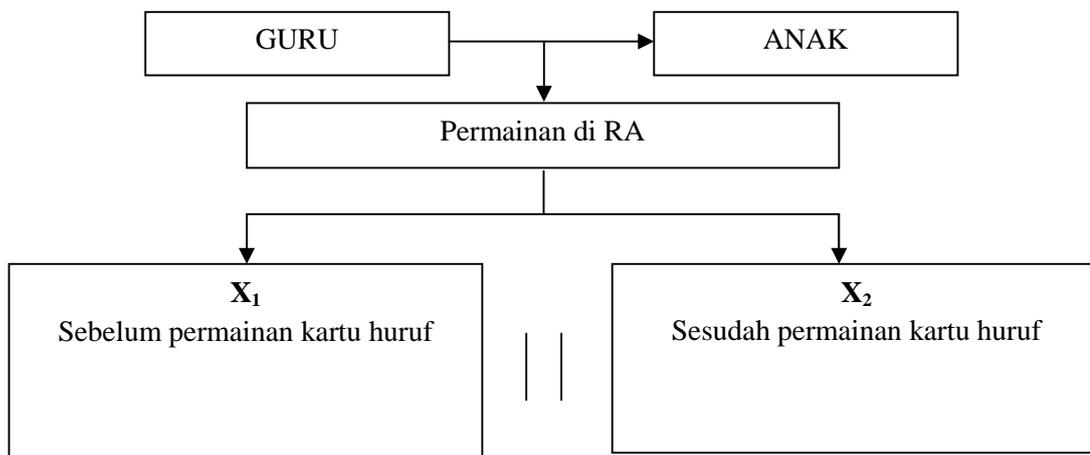
potongan-potongan suatu media, seperti: kertas, karton maupun papan tulis atau tripleks. Potongan-potongan kartu tersebut dapat pindahkan sesuai keinginan.

Dengan dilakukannya kegiatan permainan kartu huruf, anak-anak terlihat semangat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Anak-anak lebih bersemangat dalam mengenal huruf hijaiyah dengan baik, mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar, menulis huruf hijaiyah dengan benar, melafalkan *makhrojul* huruf hijaiyah dengan fasih, membedakan secara tepat bunyi huruf-huruf tunggal yang memiliki *makhroj* berdekatan, misal: antara a dan ‘a, sa dan sya, sa dengan tsa, serta mengenal huruf berharakat fatha, kasroh dan dhommah. Di samping itu, permainan kartu huruf dapat menimbulkan kesan dihati anak, sehingga anak tidak mudah melupakan proses pembelajaran yang telah dilaluinya.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang ditunjang dengan permainan kartu huruf diasumsikan pembelajarannya lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Sehingga konsekuensi logisnya terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf.

Untuk lebih jelasnya mengenai kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut.

Bagan 2.1
Kerangka Pemikiran Penelitian



Gambar Permainan Kartu Huruf

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap hasil penelitian. Hal itu sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono bahwa hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.¹⁰ Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah jika:

H₁ : Terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlash Karanganyar Panguragan Cirebon antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf.

²⁴ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 84

BAB III

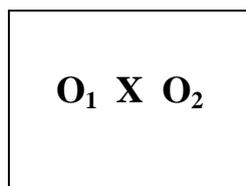
METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu ditentukan desain penelitiannya, agar penelitian yang dilakukan berjalan lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Desain penelitian merupakan pola umum penelitian yang akan digunakan peneliti dalam memecahkan masalah penelitian dan biasanya desain penelitian mengikuti metode penelitian yang digunakan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen dengan desain penelitiannya yaitu *one group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono, “*One group pretest posttest design* ialah desain penelitian yang menggambarkan perbandingan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*)”.¹

Fokus penelitian ini adalah efektivitas permainan kartu huruf dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon. Secara skematis desain penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

O₁ = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan)

X = perbedaan²

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 110

² Sugiyono, *ibid*, h. 111

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B1 di Raudhatul Athfal (RA) Al-Ikhlas yang beralamat di Jl. Al-Ikhlas Desa Karanganyar, Kecamatan Panguragan, Kabupaten Cirebon. Adapun yang menjadi alasan pelaksanaan penelitiannya di RA tersebut karena terdapat permasalahan pembelajaran yaitu rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 Juli sampai dengan 23 Agustus 2018, dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Tanggal 23 s/d 28 Juli 2018, perencanaan penelitian, observasi dan mengumpulkan data hasil tes anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf.
- b. Tanggal 30 Juli s/d 04 Agustus 2018, persiapan penelitian dengan mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), absensi anak, buku penilaian perkembangan anak, serta kelengkapan lainnya yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan permainan kartu huruf.
- c. Tanggal 06 s/d 11 Agustus 2018, pelaksanaan penelitian dengan penggunaan permainan kartu huruf.
- d. Tanggal 12 s/d 23 Agustus 2018, penyusunan laporan pelaksanaan penelitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut M. Toha Anggoro, dkk. “Populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui”.³ Sedangkan menurut Sugiyono “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.⁴

Mengacu pada pendapat di atas dapat dipahami bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Populasi itu bukan hanya menyangkut orang (manusia), tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain, juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut. Dalam konteks ini, yang menjadi populasi adalah seluruh anak kelompok B1 RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 15 anak.

2. Sampel

M. Toha Anggoro, dkk. mengemukakan bahwa, “Sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Dengan kata lain sampel adalah himpunan bagian dari populasi”.⁵

³ M. Toha Anggoro, dkk., *Metode Penelitian*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 4.2

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, op. cit.*, h.117

⁵ M. Toha Anggoro, dkk., *Metode Penelitian, op. cit.*, h. 4.3

Sedangkan Menurut Sugiyono, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.⁶

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat dipahami bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang memberikan keterangan dalam suatu penelitian.

Pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil sampel yang representatif dari suatu populasi dan kemudian diteliti. Maksud dari sampel representatif adalah sampel yang mewakili atau menggambarkan keadaan populasi secara maksimal.

Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat mengambil sampel yang diambil dari populasi.

Berhubung jumlah populasi yang ada di kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 hanya berjumlah 15 anak, maka dalam teknik pengambilan sampelnya, peneliti menggunakan *sampling jenuh*.

Sugiyono menjelaskan bahwa, “*Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”.⁷ Hal ini dilakukan karena jumlah populasi kelompok B1 RA Al-Ikhlas relatif kecil yakni hanya 15 responden

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, *op. cit.*, h. 118

⁷ Sugiyono, *ibid*, h. 124

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dilakukan dalam mengumpulkan data-data penelitian. Tujuan utama dari pelaksanaan suatu penelitian adalah memperoleh data. Oleh sebab itu, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data yang akan digunakan, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan melihat langsung ataupun bahkan terlibat langsung ke dalam keadaan yang sedang diteliti.⁸ Dalam observasi penelitian ini, peneliti adakan sebagai instrumen langsung dalam menggali data-data terkait dengan kemampuan berbicara anak.

2. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan alat evaluasi untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, bakat dan lain-lain.⁹ Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan. Tes lisan tersebut digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf (X_1) dan data tentang kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan

⁸ Casta, *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan*, (Cirebon: STAI BBC, 2012), h. 13

⁹ Casta, *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan*, *ibid*, h. 13

kegiatan permainan kartu huruf (X₂). Mengenai pedoman tesnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1
Pedoman Tes Kemampuan Berbicara Anak

No.	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal huruf hijaiyah dengan baik				
2.	Mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar				
3.	Menulis huruf hijaiyah dengan benar				
4.	Melafalkan <i>makhrojul</i> huruf hijaiyah dengan fasih				
5.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf a dan 'a				
6.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dan sya				
7.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dengan tsa				
8.	Mengenal huruf berharakat fatha				
9.	Mengenal huruf berharakat kasroh				
10.	Mengenal huruf berharakat dhommah				

Sumber: Permendikbud No. 137 Tahun 2014.¹⁰

Keterangan:

BB = Belum Berkembang (Skor 1)

MB = Mulai Berkembang (Skor 2)

BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Skor 3)

BSB = Berkembang Sangat Baik (Skor 4)

¹⁰ Depdikbud RI, *Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdikbud, 2014), 27-28

Kriteria-kriteria tersebut, tidak dapat dianalisis menggunakan rumus statistik uji komparasi karena menuntut adanya skor (angka), maka pedoman yang bersifat deskripsi kata-kata tersebut harus dikonversikan (diubah) kedalam bentuk skor (angka), agar mudah dianalisis dengan rumus statistik komparatif (perbandingan). Pengonversian pedoman penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2
Pedoman Penilaian Hasil Konversi

No.	Kriteria	Skor
1.	Belum Berkembang (BB)	20 – 49
2.	Mulai Berkembang (MB)	50 – 69
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	70 – 89
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	90 – 100

Sumber: Pedoman yang tercantum dalam Kurikulum 2013 dikonversikan ke dalam skala angka.

3. Dokumentasi

Nana Syaodih Sukmadinata menyebut dokumentasi dengan istilah studi dokumenter (*documentary study*) yaitu “Suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik”.¹¹ Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan semua dokumen dokumen penting yang berasal dari penilaian sehari-hari anak, termasuk ke dalam dokumen ini adalah penulis mengambil dokumentasi pembelajaran dengan penerapan media gambar seri.

¹¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 221

4. *Cheklis* (Daftar Cocok)

Checklist (✓) pada dasarnya adalah alat pengumpul data yang berupa daftar tentang aspek-aspek perilaku atau kondisi tertentu yang diambil datanya.¹²

Daftar cocok ini sesungguhnya berisi indikator-indikator yang sudah diidentifikasi dalam pedoman tes sebagaimana yang tercantum pada tabel 3.1 di atas, dan dikonversikan ke dalam bentuk pedoman penilaian skala angka pada tabel 3.2.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data, mentabulasi data, menyajikan data, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Data yang analisis dalam penelitian ini adalah data hasil tes. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf. Data hasil tes tersebut akan dianalisis dengan menggunakan statistik uji-t (*t-test*). Rumus uji-~~menurut~~ Casta adalah sebagai berikut:¹³

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

¹² Casta, *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan, op.cit.*, h. 11

¹³ Casta, *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan, ibid*, h. 136

Keterangan:

t : nilai t yang dihitung

\bar{X}_1 : nilai rata-rata sampel 1

\bar{X}_2 : nilai rata-rata sampel 2

n_1 : banyaknya data sampel 1

n_2 : banyaknya data sampel 2

S : standar deviasi

S_1^2 : varians sampel 1

S_2^2 : varians sampel 2

Sebelum menggunakan uji *t-test*, ada syarat-syarat yang harus dipenuhi. Syarat tersebut antara lain yaitu: datanya berbentuk ratio, berdistribusi normal dan homogen. Oleh sebab itu dilakukan analisis data statistik yang meliputi: uji normalitas distribusi data dan uji homogenitas data.

1. Uji Normalitas Distribusi Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang menjadi persyaratan dalam penggunaan uji *t-test*. Data yang diuji adalah data tentang kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf (X_1) dan data tentang kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sesudah melakukan kegiatan

permainan kartu huruf (X_2). Adapun langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut:

a. Mengurutkan data (nilai/ jumlah skor variabel X_1) setiap responden, dari data tertinggi ke data terendah.

b. Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus:

$$R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

c. Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus Sturges: $K=1+ 3,3 \log n$

d. Mencari nilai panjang kelas (P) dengan rumus: $P = \frac{R}{K}$

e. Mencari rata-rata (*mean*) dengan rumus: $\bar{x} = \frac{\sum fx_i}{n}$

f. Mencari Simpangan baku, dengan rumus: $S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum fx_i^2 - (\sum fx_i)^2}{n \cdot (n-1)}}$

g. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

1) Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5.

2) Mencari nilai *Z-score* untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Bataskelas} - \bar{x}}{s}$$

$$Z_1 = \frac{\text{Bataskelas} - \bar{x}}{s}$$

$$Z_2 = \frac{\text{Bataskelas} - \bar{x}}{s}$$

dan seterusnya.

3) Mencari luas O-Z dari tabel kurve normal dari O-Z dengan menggunakan angka-angka batas kelas.

4) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan begitu seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.

5) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n).

h. Mencari *Chi-Kuadrat* hitung dengan rumus:

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

i. Membandingkan *Chi-Kuadrat* hitung dengan *Chi-Kuadrat* tabel, dengan ketentuan: taraf kepercayaan 5%; derajat kebebasan $dk = k - 1$. Kriteria pengujian: jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal dan jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, artinya data berdistribusi normal.

j. Membuat kesimpulan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Untuk variabel X_2 , langkah-langkah pengujiannya sama seperti halnya variabel X_1 .

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan untuk menguji apakah data dari hasil tes tersebut homogen atau tidak. Dalam hal ini, uji homogenitas data dilakukan dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil dengan menggunakan tabel F. Adapun rumus yang digunakan dalam uji homogenitas data adalah:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Langkah-langkah uji homogenitas data adalah sebagai berikut:

- a. Membandingkan varians terbesar dan varians terkecil.
- b. Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan rumus:
db pembilang = $n - 1$ (untuk varians terbesar)
db penyebut = $n - 1$ (untuk varians terkecil).
- c. Membuat kriteria pengujian (meyimpulkan)

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, maka data tidak homogen dan

jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka data homogen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini berusaha untuk menjawab rumusan masalah penelitian yaitu apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf. Hasil penelitian merupakan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan.

Penelitian ini diawali dengan pendeskripsian setiap data, baik data tentang kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf maupun data tentang kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf. Kemudian dilanjutkan dengan deskripsi tentang perbedaan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf.

1. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Sebelum Melakukan Kegiatan Permainan Kartu Huruf.

Data tentang kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan

kegiatan permainan kartu huruf diperoleh dari hasil tes yang dilakukan sebelum penelitian. Sebelumnya dilakukan penyekoran terlebih dahulu, dimana ketentuannya yaitu: skor 1 untuk BB, skor 2 untuk MB, skor 3 untuk BSH dan skor 4 untuk BSB.

Berikut ini adalah rekapitulasi nilai hasil tes kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf.

Tabel 4.1
Rekapitulasi Nilai Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon Sebelum Melakukan Kegiatan Permainan Kartu Huruf

Kode Sampel	Soal Tes Nomor										Jml.	Skor Baku	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
S 1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50	MB
S 2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	26	65	MB
S 3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	24	60	MB
S 4	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	22	55	MB
S 5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32	80	BSH
S 6	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	20	50	MB
S 7	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	22	55	MB
S 8	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	24	60	MB
S 9	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	24	60	MB
S 10	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18	45	BB
S 11	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	24	60	MB
S 12	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	24	60	MB
S 13	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	16	40	BB
S 14	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	28	70	BSH
S 15	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	18	45	BB
Jumlah												855	
Rata-rata												57	
Nilai Tertinggi												80	
Nilai Terendah												40	

Untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama tentang seberapa baik kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA

Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf, maka didapat data sebagai berikut:

Tabel 4.2
Rekapitulasi Persentase Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon Sebelum Melakukan Kegiatan Permainan Kartu Huruf

Kriteria	Rentang Skor	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	90 – 100	0	0
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	70 – 89	2	13
Mulai Berkembang (MB)	50 – 69	10	67
Belum Berkembang (BB)	20 - 49	3	20
Jumlah		15	100

Tabel di atas menunjukkan bahwa tidak ada sama sekali (0%) anak kelompok B1 yang kemampuan mengenal huruf hijaiyahnya mencapai kriteria “Berkembang Sangat Baik (BSB)”, hanya 2 anak (13%) yang kemampuan mengenal huruf hijaiyahnya “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)”, 10 anak (67%) kemampuan mengenal huruf hijaiyahnya “Mulai Berkembang (MB)” dan 3 anak lainnya (20%), kemampuan mengenal huruf hijaiyahnya “Belum Berkembang (BB)”.

Apabila dilihat dari nilai rata-rata (*mean*) data variabel X_1 yang hanya mencapai angka $57 \left(\frac{855}{15} = 57 \right)$, kemudian dikonversikan ke dalam tabel 3.2 (Pedoman Penilaian Hasil Konversi), maka nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kriteria “Mulai Berkembang”. Dengan demikian, kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas

Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf adalah “Mulai Berkembang (MB)”.

2. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Sesudah Melakukan Kegiatan Permainan Kartu Huruf

Data tentang kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf diperoleh dari hasil tes yang dilakukan setelah penelitian. Berikut adalah rekapitulasi nilainya.

Tabel 4.3
Rekapitulasi Nilai Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon Sesudah Melakukan Kegiatan Permainan Kartu Huruf

Kode Sampel	Soal Tes Nomor										Jml.	Skor Baku	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
S 1	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80	BSH
S 2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	36	90	BSB
S 3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	30	75	BSH
S 4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	30	75	BSH
S 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100	BSB
S 6	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28	70	BSH
S 7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75	BSH
S 8	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	36	90	BSB
S 9	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32	80	BSH
S 10	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	26	65	MB
S 11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75	BSH
S 12	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	34	85	BSH
S 13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50	MB
S 14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100	BSB
S 15	3	3	2	3	1	3	2	3	2	2	24	60	MB
Jumlah												1.170	
Rata-rata												78	
Nilai Tertinggi												100	
Nilai Terendah												50	

Untuk menjawab pertanyaan penelitian kedua tentang seberapa baik kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA

Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf, maka didapat data sebagai berikut:

Tabel 4.4
Rekapitulasi Persentase Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon Sesudah Melakukan Kegiatan Permainan Kartu Huruf

Kriteria	Rentang Skor	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	90 - 100	4	27
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	70 - 89	8	53
Mulai Berkembang (MB)	50 - 69	3	20
Belum Berkembang (BB)	20 - 49	0	0
Jumlah		15	100

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 15 anak kelompok B1, terdapat 4 anak (27%) yang kemampuan mengenal huruf hijaiyahnya mencapai kriteria “Berkembang Sangat Baik (BSB)”, 8 anak (53%) kemampuan mengenal huruf hijaiyahnya mencapai kriteria “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)” dan 3 anak (20%) lainnya, kemampuan mengenal huruf hijaiyahnya berada pada kriteria “Mulai Berkembang (MB)”, sedangkan anak yang kemampuan mengenal huruf hijaiyahnya “Belum Berkembang (BB)” sudah tidak ada (0%).

Apabila dilihat dari nilai rata-rata (*mean*) data variabel X_2 yang mencapai angka 78 ($78 = \frac{1.170}{15}$), kemudian dikonversikan ke dalam tabel 3.2, maka nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kriteria “Berkembang Sesuai Harapan”. Dengan demikian, kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar

Panguragan Cirebon sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf adalah “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)”.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Analisis data penelitian ini dilakukan dengan statistik *inferensial*, terutama untuk menjawab pertanyaan penelitian ketiga yaitu seberapa besar perbedaan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf.

Sesuai dengan karakteristik hipotesis nol (H_0) penelitian ini yang menyatakan bahwa, “Tidak terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf”, maka analisis statistik yang digunakan adalah analisis *t-test* atau uji-t.

Sebelum menggunakan uji-t, ada syarat-syarat yang harus dipenuhi, seperti: datanya berdistribusi normal dan homogen. Oleh sebab itu dilakukan analisis data statistik yang meliputi: uji normalitas distribusi data dan uji homogenitas data, setelah itu baru melakukan uji-t.

1. Uji Normalitas Distribusi Data

Uji normalitas distribusi data dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang menjadi persyaratan dalam penggunaan uji-t. Data yang diuji adalah data tentang kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf (X_1) dan data

tentang kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf (X_2).

a. Uji Normalitas Distribusi Data Variabel X_1 . Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1) Mengurutkan data dari data yang tertinggi hingga data yang terendah: 80, 70, 65, 60, 60, 60, 60, 60, 55, 55, 50, 50, 45, 45, 40.

2) Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus:

$$\begin{aligned} R &= \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil} \\ &= 80 - 40 = 40 \end{aligned}$$

Jadi rentangannya adalah 40

3) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus Sturgess:

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 (\log 15) \\ &= 1 + 3,3 (1,18) \\ &= 1 + 3,89 = 4,89 \text{ dibulatkan menjadi } 5. \end{aligned}$$

Jadi, banyak kelas = 5

4) Mencari nilai panjang kelas (P) dengan rumus: $P = \frac{R}{K}$

$$P = \frac{R}{K} = \frac{40}{5} = 8, \text{ jadi panjang kelas interval} = 8.$$

5) Membuat tabulasi dengan tabel penolong berikut ini:

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Variabel X_1

No.	Kelas Interval	f	Nilai Tengah	X_i^2	f. X_i	f. X_i^2
-----	----------------	---	--------------	---------	----------	------------

			(X _i)			
1	40 - 47	3	43,5	1.892,25	130,50	5.676,75
2	48 - 55	4	51,5	2.652,25	206,00	10.609,00
3	56 - 63	5	59,5	3.540,25	297,50	17.701,25
4	64 - 71	2	67,5	4.556,25	135,00	9.112,50
5	72 - 80	1	76	5.776,00	76,00	5.776,00
Jumlah		15	298	18.417,00	845,00	48.875,50

6) Mencari rata-rata (*mean*) dengan rumus: $\bar{x}_1 = \frac{\sum fx_i}{n}$

$$\bar{x}_1 = \frac{845}{15} = 56,33 \text{ dibulatkan menjadi } 56.$$

7) Mencari simpangan baku, dengan rumus: $S = \sqrt{\frac{n \sum fx_i^2 - (\sum fx_i)^2}{n(n-1)}}$

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{15 \times 48.875,50 - (845)^2}{15(15-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{733.132,50 - 714.025}{15(14)}} \\ &= \sqrt{\frac{19.107,50}{210}} = \sqrt{90,99} = 9,54 \end{aligned}$$

Jadi simpangan baku variabel X₁ adalah 9,54

8) Mencari varians dengan rumus: $V = S^2 = 9,54^2 = \mathbf{91,01}$

9) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

- a) Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama, dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval pertama ditambah 0,5.

$$40 - 0,5 = 39,5$$

$$47 + 0,5 = 47,5$$

$$55 + 0,5 = 55,5$$

$$63 + 0,5 = 63,5$$

$$71 + 0,5 = 71,5$$

$$80 + 0,5 = 80,5$$

b) Mencari nilai *Z-score* untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{x}}{s}$$

$$Z_1 = \frac{39,5-56}{9,54} = -1,73 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_2 = \frac{47,5-56}{9,54} = -0,89 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_3 = \frac{55,5-56}{9,54} = -0,05 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_4 = \frac{63,5-56}{9,54} = 0,79 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_5 = \frac{71,5-56}{9,54} = 1,63 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_6 = \frac{80,5-56}{9,54} = 2,57 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

c) Mencari luas o-z dari tabel kurve normal o-z dengan

menggunakan angka-angka batas kelas

-1,73 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,4582

-0,89 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,3133

-0,05 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,0199

0,79 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,2852

1,63 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,4484

2,57 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,4949

Keterangan: tabel o-z dapat dilihat pada lampiran 2.

- d) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka o-z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan begitu seterusnya, kecuali angka yang berada pada baris paling tengah, ditambahkan pada baris berikutnya.

$$0,4582 - 0,3133 = 0,1449$$

$$0,3133 - 0,0199 = 0,2934$$

$$0,0199 + 0,2852 = 0,3051$$

$$0,4484 - 0,2852 = 0,1632$$

$$0,4949 - 0,4484 = 0,0465$$

- e) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n)

$$0,1449 \times 15 = 2,1735$$

$$0,2934 \times 15 = 4,4010$$

$$0,3051 \times 15 = 4,5765$$

$$0,1632 \times 15 = 2,4480$$

$$0,0463 \times 15 = 0,6945$$

10) Mencari *Chi-Kuadrat* Hitung

Tabel 4.6

Tabel Penolong untuk Mencari *Chi-Kuadrat* Hitung Variabel X_1

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap Kelas Interval	fe	fo	(fo-fe)	(fo-fe) ²	$\frac{(fo-fe)^2}{fe}$
1	39,5	-1,73	0,4582	0,1449	2,1735	3	0,8265	0,6831	0,3143
2	47,5	-0,89	0,3133	0,2934	4,4010	4	-0,4010	0,1608	0,0365
3	55,5	-0,05	0,0199	0,3051	4,5765	5	0,4235	0,1794	0,0392
4	63,5	0,70	0,2852	0,1632	2,4480	2	-0,4480	0,2007	0,0820
5	71,5	1,63	0,4484	0,0465	0,6945	1	0,3055	0,0933	0,1343
	80,5	2,57	0,4949						
Jumlah						15			
$x^2 = \sum_{i=1}^n \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$									0,6063 = 0,606

11) Membandingkan *Chi-Kuadrat* hitung dengan *Chi-Kuadrat* tabel,

dengan ketentuan: taraf kepercayaan 5% dengan derajat kebebasan :

$dk = k - 1$, $dk = 5 - 1 = 4$, sehingga $X_{1^2}^2$ tabel diperoleh angka 9,488.

Jika melihat kriteria pengujian, dimana jika $X_{1^2}^2$ hitung $X_{1^2}^2$ tabel,

artinya distribusi data tidak normal dan jika $X_{1^2}^2$ hitung $X_{1^2}^2$ tabel,

artinya distribusi data normal. Ternyata: $X_{1^2}^2$ hitung $X_{1^2}^2$ tabel yakni

$0,606 < 9,488$ artinya "data berdistribusi normal".

12) Membuat kesimpulan apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Setelah melakukan perhitungan *Chi-Kuadrat* hitung, kemudian

membandingkan antara *Chi-Kuadrat* hitung dengan *Chi-Kuadrat* tabel, maka dapat disimpulkan bahwa "data berdistribusi normal".

Hal itu terbukti dengan nilai $X_{1^2}^2$ hitung $X_{1^2}^2$ tabel yaitu: $0,606 < 9,488$.

b. Uji Normalitas Data Variabel X_2 . Langkah-langkahnya adalah sebagai

berikut:

- 1) Mengurutkan data dari data yang tertinggi hingga data yang terendah.

100, 100, 90, 90, 85, 80, 80, 75, 75, 75, 75, 70, 65, 60, 50.

- 2) Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus:

$$R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

$$= 100 - 50 = 50, \text{ jadi rentangannya adalah } 50$$

- 3) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus Sturges:

$$K = 1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 (\log 15) = 1 + 3,3 (1,18)$$

$$= 1 + 3,89 = 4,89 \text{ dibulatkan menjadi } 5.$$

Jadi, kelas yang diambil sebanyak 5 kelas

- 4) Mencari nilai panjang kelas (P) dengan rumus: $P = \frac{R}{K}$

$$P = \frac{R}{K} = \frac{50}{5} = 10, \text{ jadi panjang kelas intervalnya adalah } 10.$$

- 5) Membuat tabulasi dengan tabel penolong berikut ini:

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Variabel X_2

No	Kelas Interval	f	Nilai Tengah (X_i)	X_i^2	f. X_i	f. X_i^2
1	50 - 59	1	54,5	2.970,25	54,50	2.970,25
2	60 - 69	2	64,5	4.160,25	129,00	8.320,50
3	70 - 79	5	74,5	5.550,25	372,50	27.751,25
4	80 - 89	3	84,5	7.140,25	253,50	21.420,75
5	90 - 100	4	95	9.025,00	380,00	36.100,00
Jumlah		15	373,0	28.846,00	1.189,50	96.562,75

- 6) Mencari rata-rata (*mean*) dengan rumus: $\bar{x} = \frac{\sum f \cdot x_i}{n}$

$$\bar{x}_2 = \frac{1.189,50}{15} = 79,30 \text{ dibulatkan menjadi } \mathbf{79}.$$

7) Mencari simpangan baku, dengan rumus: $S = \sqrt{\frac{n \sum f x_i^2 - (\sum f x_i)^2}{n(n-1)}}$

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{15 \times 96.562,75 - (1.189,50)^2}{15(15-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{1.448.441,25 - 1.414.910,25}{15(14)}} \\
 &= \sqrt{\frac{33.531}{210}} = \sqrt{159,67} = 12,64
 \end{aligned}$$

Jadi simpangan baku variabel X_2 adalah **12,64**

8) Mencari varians dengan rumus: $V = S^2 = 12,64^2 = 159,77$ sehingga variansnya adalah **159,77**.

9) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

a) Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama, dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval pertama ditambah 0,5.

$$50 - 0,5 = 49,5$$

$$59 + 0,5 = 59,5$$

$$69 + 0,5 = 69,5$$

$$79 + 0,5 = 79,5$$

$$89 + 0,5 = 89,5$$

$$100 + 0,5 = 100,5$$

b) Mencari nilai *Z-score* untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{x}}{s}$$

$$Z_1 = \frac{49,5 - 79}{12,64} = -2,33 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_2 = \frac{59,5 - 79}{12,64} = -1,54 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_3 = \frac{69,5 - 79}{12,64} = -0,75 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_4 = \frac{79,5 - 79}{12,64} = 0,04 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_5 = \frac{89,5 - 79}{12,64} = 0,83 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

$$Z_6 = \frac{100,5 - 79}{12,64} = 1,70 \text{ (lihat tabel o-z)}$$

c) Mencari luas o-z dari tabel kurve normal o-z dengan menggunakan angka-angka batas kelas

-2,33 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,4901

-1,54 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,4383

-0,75 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,2734

0,04 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,0160

0,83 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,2967

1,70 berdasarkan tabel o-z nilainya 0,4554

d) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka o-z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan begitu seterusnya, kecuali angka yang berada pada baris paling tengah, ditambahkan pada baris berikutnya

$$0,4901 - 0,4383 = 0,0518$$

$$0,4383 - 0,2734 = 0,1649$$

$$0,2734 + 0,0160 = 0,2894$$

$$0,2967 - 0,0160 = 0,2807$$

$$0,4554 - 0,2967 = 0,1587$$

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n)

$$0,0518 \times 15 = 0,7770$$

$$0,1649 \times 15 = 2,4735$$

$$0,2894 \times 15 = 4,3410$$

$$0,2807 \times 15 = 4,2105$$

$$0,1587 \times 15 = 2,3805$$

10) Mencari *Chi-Kuadrat* Hitung

Tabel 4.8
Tabel Penolong untuk Mencari *Chi-Kuadrat* Hitung Variabel X_2

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap Kelas Interval	f_e	f_o	$(f_o - f_e)$	$(f_o - f_e)^2$	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$
1	49,5	-2,33	0,4901	0,0518	0,7770	1	0,2230	0,0497	0,0640
2	59,7	-1,54	0,4383	0,1649	2,4735	2	-0,4735	0,2242	0,0906
3	69,5	-0,75	0,2734	0,2894	4,3410	5	0,6590	0,4343	0,1001
4	79,5	0,04	0,0160	0,2807	4,2105	3	-1,2105	1,4653	0,3480
5	89,5	0,83	0,2967	0,1587	2,3805	4	1,6195	2,6228	1,1018
	100,5	1,70	0,4554						
Jumlah						15			
$\chi^2 = \sum_{i=1}^n \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$									1,7045 = 1,705

11) Membandingkan *Chi-Kuadrat* hitung dengan *Chi-Kuadrat* tabel,

dengan ketentuan: taraf kepercayaan 5% dengan derajat kebebasan

$dk = k - 1$, $dk = 5 - 1 = 4$, sehingga X_2^2 tabel diperoleh angka 9,488.

Jika melihat kriteria pengujian, dimana jika $X_2^2_{hitung} > X_2^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal dan jika $X_2^2_{hitung} < X_2^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal. Ternyata: $X_2^2_{hitung} < X_2^2_{tabel}$ yaitu: $1,705 < 9,488$, artinya "data berdistribusi normal".

12) Membuat kesimpulan apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Setelah melakukan perhitungan *Chi-Kuadrat* hitung, kemudian membandingkan antara *Chi-Kuadrat* hitung dengan *Chi-Kuadrat* tabel, maka dapat disimpulkan bahwa "data berdistribusi normal".

Hal itu terbukti dengan nilai $X_2^2_{hitung} < X_2^2_{tabel}$ yakni: $1,705 < 9,488$

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan untuk menguji apakah data tersebut homogen atau tidak. Dalam hal ini, uji homogenitas data dilakukan dengan membandingkan uji varians terbesar dan varians terkecil dengan menggunakan tabel F. Rumus yang digunakan adalah:

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

sebagai berikut:

a. Membandingkan varians terbesar dan varians terkecil (untuk

menentukan F_{hitung}). $F_{hitung} = \frac{159,77}{91,01} = 1,76$

b. Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan rumus:

$$\text{db pembilang} = n - 1 \text{ (untuk varians terbesar)} = 15 - 1 = 14$$

$$\text{db penyebut} = n - 1 \text{ (untuk varians terkecil)} = 15 - 1 = 14$$

Taraf signifikansi 5% diperoleh $F_{\text{tabel}} = 2,48$.

Tabel distribusi F dapat dilihat pada lampiran 4.

c. Membuat kriteria pengujian (menyimpulkan)

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, maka data tidak homogen dan jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$, maka data homogen. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, ternyata $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ yaitu: $1,76 < 2,48$. Dengan demikian "datanya homogen" dan uji-t dapat dilanjutkan.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis analisis komparatif dilakukan dengan menggunakan uji-t. Uji-t atau *t-test* merupakan statistik parametris yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel bila datanya berbentuk interval atau ratio. Adapun langkah-langkah melakukan uji-t adalah sebagai berikut:

1. Menentukan T-hitung

Rumus yang digunakan yaitu:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}} \\
 &= \frac{57 - 78}{\sqrt{\frac{(15 - 1)91,01 + (15 - 1)159,77}{15 + 15 - 2} \left[\frac{1}{15} + \frac{1}{15} \right]}} \\
 &= \frac{-21}{\sqrt{\frac{(15 \times 90,01) + (15 \times 159,77)}{28} \left(\frac{2}{15} \right)}}
 \end{aligned}$$

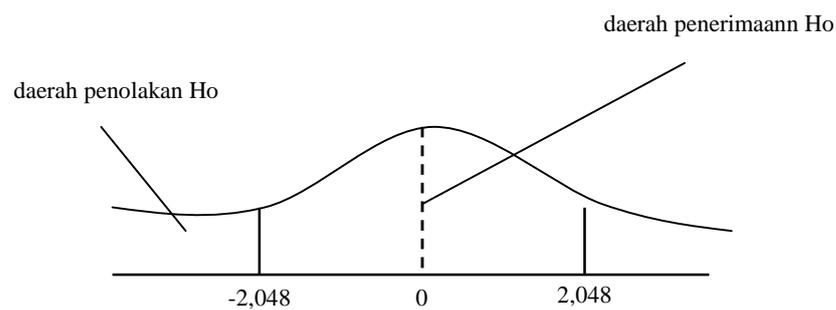
$$\begin{aligned}
&= \frac{-31}{\sqrt{\frac{1.350,15 + 2.396,55}{28} \times 0,133}} \\
&= \frac{-31}{\sqrt{\frac{3.746,70}{28} \times 0,133}} \\
&= \frac{-31}{\sqrt{133,81 \times 0,133}} \\
&= \frac{-31}{\sqrt{17,7967}} = \frac{-31}{4,2186} = -7,348
\end{aligned}$$

2. Menentukan T-tabel

Dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 15 + 15 - 2 = 28$ dan taraf kesalahan 5%, maka diperoleh t-tabel sebesar 2,048 (lihat pada lampiran 5).

3. Membuat uji hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan secara dua pihak (*two tail*), sehingga dapat dilihat pada kurve di bawah ini:



Berdasarkan perhitungan di atas, t-hitung lebih besar dari t-tabel, yakni: $7,348 > 2,048$. Dengan demikian H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA

Al-Ikhlâs Karanganyar Panguragan Cirebon antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini, penyusun kemukakan bahwa dengan melihat data peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf, kemudian dikaitkan dengan teori yang telah dideskripsikan pada bab II, penggunaan permainan kartu huruf, khususnya tentang manfaat permainan kartu huruf bagi anak, seperti: (1) memperjelas penyajian huruf-huruf hijaiyah, (2) kartu huruf hijaiyah dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas, menghemat waktu dan dapat menarik perhatian anak dengan penampilan kartunya yang berwarna-warni, mudah dibawa serta mudah untuk diingat, (3) dapat menumbuhkan minat belajar anak, (4) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak dengan lingkungan dan kenyataan, serta (5) menjadikan anak mampu belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.

Permainan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlâs Karanganyar Panguragan Cirebon ini telah terbukti efektif dan memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan tersebut di antaranya yaitu: (1) bentuknya sederhana, (2) ekonomis, (3) mudah diperoleh, (4) dapat menyampaikan rangkuman, (5) mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tanpa memerlukan peralatan khusus, (6) mudah ditempatkan, dan (7) dapat divariasikan dengan alat peraga yang lain.

Dengan kelebihan tersebut, permainan kartu huruf turut serta menjadi alternatif pembelajaran yang baik diterapkan dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia RA maupun TK.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf adalah “Mulai Berkembang (MB)”. Hal itu terbukti dari nilai rata-rata kelas anak hasil tes sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf hanya sebesar 57.

Sementara itu, kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf adalah “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)”. Hal itu terbukti dari nilai rata-rata kelas hasil tes sesudah melakukan permainan kartu huruf meningkat menjadi 78.

Antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf terdapat perbedaan yang signifikan. Hal itu terbukti dari perhitungan nilai t-hitung yang lebih besar daripada nilai t-tabel, yaitu: $7,348 > 2,048$. Dengan demikian, permainan kartu huruf efektif digunakan dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon.

E. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, permainan kartu huruf efektif digunakan pada pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon. Dengan digunakannya permainan kartu huruf, kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak meningkat signifikan. Namun dalam hal ini penyusun mengalami keterbatasan dalam hal mengatur anak-anak pada saat permainan. Ada di antara mereka yang masih malu-malu dan tidak mau mengikuti permainan kartu huruf. Ada juga di antara mereka yang masih tertukar mengenali huruf “ta” dengan “ya”, “ja” dengan “kho” dan “dho” dengan “dzo”.

Untuk itu, bagi penelitian selanjutnya agar lebih baik lagi dalam mengkondisikan kelas dan mengatur waktu sebaik mungkin. Di samping itu, memberikan pemahaman yang sejelas-jelasnya tentang tata cara permainan kartu huruf, serta lebih sabar dan giat lagi dalam memotivasi anak yang belum bisa atau bahkan anak yang tidak mau mengikuti permainan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, simpulannya adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sebelum melakukan kegiatan permainan kartu huruf adalah “Mulai Berkembang (MB)”, dengan skor nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf hijaiyah sebesar 57.
2. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon sesudah melakukan kegiatan permainan kartu huruf adalah “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)”, dengan skor nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf hijaiyah sebesar 78.
3. Permainan kartu huruf efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1. Hal itu terbukti dari perhitungan nilai t-hitung yang lebih besar daripada nilai t-tabel, yaitu: $7,348 > 2,048$.

B. Saran-Saran

Berdasarkan simpulan di atas, saran-saran yang disampaikan antara lain yaitu:

1. Permainan yang dipadukan dengan kegiatan belajar sangat dibutuhkan karena bermain sambil belajar merupakan pendekatan pelaksanaan pembelajaran bagi anak usia dini.

2. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlas Karanganyar Panguragan Cirebon, hendaknya terus ditingkatkan, baik melalui permainan, penggunaan metode, strategi, media, maupun hal-hal lain yang berkaitan dengan pembelajaran, sehingga kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak terus meningkat.
3. Permainan kartu huruf yang telah terbukti keefektifannya dalam proses pembelajaran, hendaknya terus ditingkatkan, baik dari segi kualitas maupun variasinya, agar permainan tersebut betul-betul dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai solusi dalam mengatasi masalah pembelajaran di sekolah.
4. Bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini (TK/RA), hendaknya selalu berkreasi dan berinovasi dalam penggunaan berbagai macam metode, strategi, pendekatan, media ataupun permainan, agar anak didiknya tidak cepat bosan dan mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan.
5. Bagi sekolah, hendaknya selalu berupaya menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam rangka terselenggaranya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
6. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, yang memanfaatkan permainan kartu huruf dalam pendekatan pembelajarannya, diharapkan dapat menguasai kelas dengan baik, agar tidak terjadi keributan pada saat permainan dimulai. Di samping itu, mampu memberikan motivasi yang lebih pada anak-anak yang enggan atau tidak mau melakukan permainan, serta memberikan pemahaman yang sejelas-jelasnya pada anak mengenai peraturan permainan kartu huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, M. Toha, dkk. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2011.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Casta. *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan*. Cirebon: STAI BBC, 2012.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa, 2012.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Surabaya: Tri Karya, 2004.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. *Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikbud, 2014.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas, 2003.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas, 2003.
- Depdikbud. *Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD*, Jakarta: Depdikbud, 2014.
- Fadlillah, M. dkk. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2016.
- Fitriyah, Nur Farikatul, "Penggunaan Media Kartu Huruf dan Kartu Kata melalui Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri Sudimoro 01 Kecamatan Bululawang", <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view>, 18 Juli 2018.
- Kusbudiah, Yayah. "Metode Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Permainan", <http://bdkbandung.kemenag.go.id/jurnal/249-metode-pembelajaran-anak-usia-dini-melalui-permainan.html>, 17 Juli 2018.
- Marhaeni, A.A.I. Ngurah dan I Nyoman Jampel, "Implementasi Metode Bermain Menggunakan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Minat Baca dan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B TK Tiara Kasih", <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=282063&val=7030&title.pdf>, 18 Juli 2018.

- Miftahudin, “Pengenalan Dasar-Dasar Huruf Hijaiyah”, <http://etajwid.blogspot.com/2017/06/pengenalan-dasar-dasar-huruf-hijaiyah.html>, 17 Juli 2018.
- Musbikin, Imam. *Buku Pintar PAUD*. Jogjakarta: Laksana, 2010.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan.
- Ratnasari. “Media Kartu Huruf”, <https://agroedupolitan.blogspot.com/2017/02/media-kartu-huruf.html>, 17 Juli 2018.
- Riyanto, Astim. *Proses Belajar Mengajar Efektif di Perguruan Tinggi*. Bandung: Yapemdo, 2003.
- Semiawan, Conny R. “Pengertian Permainan”, <https://www.paud.id/2015/09/19-pengertian-permainan.html>, 17 Juli 2018.
- Soehardi. “Pengertian Kemampuan”, <http://infodanpengertian.blogspot.co.id/2015/04/pengertian-kemampuan.html>, 17 Juli 2018.
- Stiani, Yessy. “Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak RA melalui Metode Bercerita dengan Penggunaan Media Komik”, <http://www.repository.upi.education.com/2013/meningkatkan-kemampuan-bicara-anak-raudlatul-athfal-melalui-metode-bercerita-dengan-penggunaan-media-komik.html>, 17 Juli 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Triharso, Agung. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset, 2013.

Lampiran 1a

**DAFTAR NAMA ANAK KELOMPOK B1 DI RA AL-IKHLAS
KARANGANYAR PANGURAGAN CIREBON
Tahun Pelajaran 2017/2018**

No.	Nama Anak	Kode
1.	Abdul Rahman	S1
2.	Ade Pratama	S2
3.	Alfin	S3
4.	Andika	S4
5.	Casnata	S5
6.	Diki Febrian	S6
7.	Laura Azzahra	S7
8.	Puan Fitriyah	S8
9.	Rehan Arifudin	S9
10.	Sintiyah Sandi	S10
11.	Soyen Lie	S11
12.	Sri Maemanah	S12
13.	Syakira	S13
14.	Tanisi	S14
15.	Widiya Putri Auliyah	S15

Lampiran 1b

**NILAI HASIL TES KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH
ANAK KELOMPOK B1 DI RA AL-IKHLAS KARANGANYAR
PANGURAGAN CIREBON SEBELUM MELAKUKAN
KEGIATAN PERMAINAN KARTU HURUF**

Nama: Abdul Rahman

Kode Sampel: S 1

No.	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal huruf hijaiyah dengan baik		✓		
2.	Mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar		✓		
3.	Menulis huruf hijaiyah dengan benar		✓		
4.	Melafalkan <i>makhrojul</i> huruf hijaiyah dengan fasih		✓		
5.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf a dan 'a		✓		
6.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dan sya		✓		
7.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dengan tsa		✓		
8.	Mengenal huruf berharakat fatha		✓		
9.	Mengenal huruf berharakat kasroh		✓		
10.	Mengenal huruf berharakat dhommah		✓		

Nama: Ade Pratama

Kode Sampel: S 2

No.	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal huruf hijaiyah dengan baik			✓	
2.	Mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar			✓	
3.	Menulis huruf hijaiyah dengan benar			✓	
4.	Melafalkan <i>makhrojul</i> huruf hijaiyah dengan fasih		✓		
5.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf a dan 'a			✓	
6.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dan sya			✓	
7.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dengan tsa			✓	
8.	Mengenal huruf berharakat fatha		✓		

9.	Mengenal huruf berharakat kasroh		✓		
10.	Mengenal huruf berharakat dhommah		✓		

Nama: Alfin

Kode Sampel: S 3

No.	Indikator	KriteriaPenilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal huruf hijaiyah dengan baik			✓	
2.	Mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar			✓	
3.	Menulis huruf hijaiyah dengan benar			✓	
4.	Melafalkan <i>makhrojul</i> huruf hijaiyah dengan fasih		✓		
5.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf a dan 'a		✓		
6.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dan sya			✓	
7.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dengan tsa		✓		
8.	Mengenal huruf berharakat fatha		✓		
9.	Mengenal huruf berharakat kasroh		✓		
10.	Mengenal huruf berharakat dhommah		✓		

Nama: Andika

Kode Sampel: S 4

No.	Indikator	KriteriaPenilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal huruf hijaiyah dengan baik			✓	
2.	Mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar			✓	
3.	Menulis huruf hijaiyah dengan benar			✓	
4.	Melafalkan <i>makhrojul</i> huruf hijaiyah dengan fasih		✓		
5.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf a dan 'a		✓		
6.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dan sya		✓		
7.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dengan tsa		✓		
8.	Mengenal huruf berharakat fatha	✓			
9.	Mengenal huruf berharakat kasroh		✓		
10.	Mengenal huruf berharakat dhommah		✓		

Nama: Casnata

Kode Sampel: S 5

No.	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal huruf hijaiyah dengan baik				✓
2.	Mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar				✓
3.	Menulis huruf hijaiyah dengan benar			✓	
4.	Melafalkan <i>makhrojul</i> huruf hijaiyah dengan fasih			✓	
5.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf a dan 'a			✓	
6.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dan sya			✓	
7.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dengan tsa			✓	
8.	Mengenal huruf berharakat fatha			✓	
9.	Mengenal huruf berharakat kasroh			✓	
10.	Mengenal huruf berharakat dhommah			✓	

Nama: Diki Febrian

Kode Sampel: S 6

No.	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal huruf hijaiyah dengan baik			✓	
2.	Mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar			✓	
3.	Menulis huruf hijaiyah dengan benar		✓		
4.	Melafalkan <i>makhrojul</i> huruf hijaiyah dengan fasih	✓			
5.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf a dan 'a	✓			
6.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dan sya		✓		
7.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dengan tsa		✓		
8.	Mengenal huruf berharakat fatha		✓		
9.	Mengenal huruf berharakat kasroh		✓		
10.	Mengenal huruf berharakat dhommah		✓		

Lampiran 1c

**NILAI HASIL TES KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH
ANAK KELOMPOK B1 DI RA AL-IKHLAS KARANGANYAR
PANGURAGAN CIREBON SESUDAH MELAKUKAN
KEGIATAN PERMAINAN KARTU HURUF**

Nama: Abdul Rahman

Kode Sampel: S 1

No.	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal huruf hijaiyah dengan baik				✓
2.	Mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar				✓
3.	Menulis huruf hijaiyah dengan benar				✓
4.	Melafalkan <i>makhrojul</i> huruf hijaiyah dengan fasih				✓
5.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf a dan 'a			✓	
6.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dan sya			✓	
7.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dengan tsa			✓	
8.	Mengenal huruf berharakat fatha			✓	
9.	Mengenal huruf berharakat kasroh			✓	
10.	Mengenal huruf berharakat dhommah			✓	

Nama: Ade Pratama

Kode Sampel: S 2

No.	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal huruf hijaiyah dengan baik				✓
2.	Mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar				✓
3.	Menulis huruf hijaiyah dengan benar				✓
4.	Melafalkan <i>makhrojul</i> huruf hijaiyah dengan fasih				✓
5.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf a dan 'a				✓
6.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dan sya				✓
7.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dengan tsa				✓

8.	Mengenal huruf berharakat fatha				✓
9.	Mengenal huruf berharakat kasroh				✓
10.	Mengenal huruf berharakat dhommah				✓

Nama: Alfin

Kode Sampel: S 3

No.	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal huruf hijaiyah dengan baik				✓
2.	Mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar				✓
3.	Menulis huruf hijaiyah dengan benar				✓
4.	Melafalkan <i>makhrojul</i> huruf hijaiyah dengan fasih				✓
5.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf a dan 'a				✓
6.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dan sya				✓
7.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dengan tsa			✓	
8.	Mengenal huruf berharakat fatha			✓	
9.	Mengenal huruf berharakat kasroh			✓	
10.	Mengenal huruf berharakat dhommah			✓	

Nama: Andika

Kode Sampel: S 4

No.	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal huruf hijaiyah dengan baik				✓
2.	Mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar				✓
3.	Menulis huruf hijaiyah dengan benar			✓	
4.	Melafalkan <i>makhrojul</i> huruf hijaiyah dengan fasih				✓
5.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf a dan 'a			✓	
6.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dan sya			✓	
7.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dengan tsa			✓	
8.	Mengenal huruf berharakat fatha				✓
9.	Mengenal huruf berharakat kasroh			✓	
10.	Mengenal huruf berharakat dhommah			✓	

Nama: Casnata

Kode Sampel: S 5

No.	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal huruf hijaiyah dengan baik				✓
2.	Mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar				✓
3.	Menulis huruf hijaiyah dengan benar				✓
4.	Melafalkan <i>makhrojul</i> huruf hijaiyah dengan fasih				✓
5.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf a dan 'a				✓
6.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dan sya				✓
7.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dengan tsa				✓
8.	Mengenal huruf berharakat fatha				✓
9.	Mengenal huruf berharakat kasroh				✓
10.	Mengenal huruf berharakat dhommah				✓

Nama: Diki Febrian

Kode Sampel: S 6

No.	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal huruf hijaiyah dengan baik				✓
2.	Mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar			✓	
3.	Menulis huruf hijaiyah dengan benar				✓
4.	Melafalkan <i>makhrojul</i> huruf hijaiyah dengan fasih				✓
5.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf a dan 'a			✓	
6.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dan sya				✓
7.	Membedakan secara tepat bunyi atau <i>makhroj</i> huruf sa dengan tsa			✓	
8.	Mengenal huruf berharakat fatha			✓	
9.	Mengenal huruf berharakat kasroh			✓	
10.	Mengenal huruf berharakat dhommah			✓	

Lampiran 3

Tabel Nilai-Nilai *Chi-Kuadrat* (χ^2)

dk	Taraf signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,542	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	35,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

Lampiran 4

V₁ = ds. panti/daang

V ₁ = ds. Panti/daang	V ₁ = ds. panti/daang																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	8
12	4,75	3,66	3,49	3,26	3,11	3,00	2,92	2,85	2,80	2,75	2,72	2,69	2,64	2,60	2,54	2,50	2,46	2,42	2,40	2,35	2,32	2,31	2,30	2,30
13	9,39	6,93	5,95	5,41	5,06	4,82	4,65	4,50	4,38	4,30	4,22	4,16	4,05	3,98	3,86	3,78	3,70	3,61	3,58	3,46	3,41	3,38	3,36	3,36
14	4,60	3,74	3,34	3,11	2,96	2,85	2,77	2,70	2,65	2,60	2,56	2,53	2,48	2,44	2,38	2,35	2,31	2,27	2,24	2,21	2,19	2,16	2,14	2,13
15	4,54	3,68	3,28	3,06	2,90	2,79	2,70	2,64	2,58	2,55	2,51	2,48	2,43	2,39	2,33	2,29	2,25	2,21	2,18	2,15	2,12	2,10	2,08	2,07
16	4,49	3,63	3,24	3,01	2,85	2,74	2,66	2,59	2,54	2,49	2,45	2,42	2,37	2,33	2,28	2,23	2,19	2,15	2,11	2,08	2,04	2,02	1,99	1,97
17	4,45	3,59	3,20	2,96	2,81	2,70	2,62	2,55	2,50	2,45	2,41	2,38	2,33	2,29	2,23	2,19	2,15	2,11	2,07	2,04	2,00	1,98	1,95	1,93
18	4,41	3,55	3,16	2,93	2,77	2,66	2,58	2,51	2,46	2,41	2,37	2,34	2,29	2,25	2,19	2,15	2,11	2,07	2,02	1,99	1,94	1,91	1,88	1,86
19	4,38	3,52	3,13	2,90	2,74	2,63	2,55	2,48	2,43	2,38	2,34	2,31	2,26	2,21	2,15	2,11	2,07	2,02	1,99	1,94	1,91	1,88	1,85	1,84
20	4,35	3,49	3,10	2,87	2,71	2,60	2,52	2,45	2,40	2,35	2,31	2,28	2,23	2,18	2,12	2,08	2,04	1,99	1,96	1,90	1,87	1,85	1,84	1,84
21	4,32	3,47	3,07	2,84	2,68	2,57	2,49	2,42	2,37	2,32	2,28	2,25	2,20	2,15	2,09	2,05	2,00	1,96	1,92	1,89	1,87	1,84	1,82	1,81
22	4,30	3,44	3,05	2,82	2,66	2,55	2,47	2,40	2,35	2,30	2,26	2,23	2,18	2,13	2,07	2,03	1,98	1,93	1,91	1,87	1,84	1,81	1,80	1,78
23	4,28	3,42	3,03	2,80	2,64	2,53	2,45	2,38	2,33	2,28	2,24	2,20	2,14	2,10	2,04	2,00	1,96	1,91	1,88	1,84	1,81	1,79	1,77	1,76
24	4,26	3,40	3,01	2,78	2,62	2,51	2,43	2,36	2,30	2,26	2,22	2,18	2,11	2,07	2,00	1,96	1,92	1,87	1,84	1,80	1,77	1,74	1,72	1,71
25	4,24	3,38	2,99	2,76	2,60	2,49	2,41	2,34	2,28	2,24	2,20	2,16	2,11	2,05	2,00	1,96	1,92	1,87	1,84	1,80	1,77	1,74	1,72	1,71
26	4,22	3,37	2,98	2,74	2,59	2,47	2,39	2,32	2,27	2,22	2,19	2,15	2,10	2,05	1,99	1,95	1,90	1,85	1,82	1,78	1,75	1,72	1,70	1,69
27	4,20	3,35	2,96	2,72	2,57	2,45	2,37	2,30	2,25	2,20	2,17	2,13	2,08	2,03	1,97	1,93	1,88	1,84	1,80	1,77	1,74	1,72	1,71	1,70

Lampiran 5

Tabel Nilai-Nilai dalam Distribusi T (T-Tabel)

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

RA AL-IKHLAS

Jl. Al-Ikhlash Desa Karanganyar, Kecamatan Panguragan, Kabupaten Cirebon

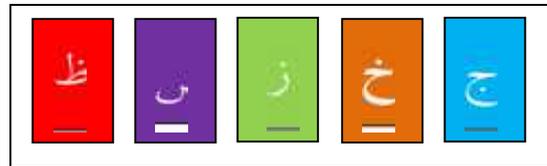
SOAL TES PRAKTIK MENGENAL HURUF HIJAIYAH

Nama Anak :

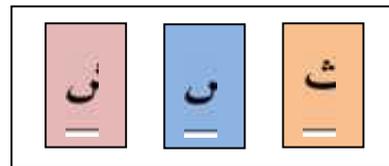
Kelompok : B1

Tempellah kartu huruf yang sesuai dengan lafadz huruf berikut ini!

Jim, Kha', Za'
Dhad, Zha'

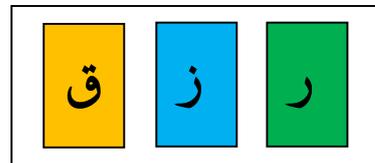


Tsa', Sa, Sya

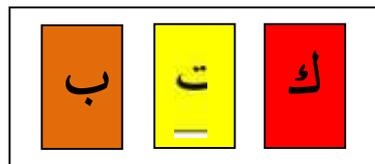


Carilah kartu huruf yang sesuai dengan bacaan di bawah ini,
kemudian tempel dan bacalah dengan benar dan fasih!

Ra' Za' Qa



Kitabu



Mu'mina

