

Penggunaan Media *Flashcard* Huruf Hijaiyah untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyyah Anak Usia 5-6 Tahun di PAUDQU Al-Amanah Karawang

***Khodijah Nur Rahmah**, Ine Nirmala , Nida'ul Munafiah
PIAUD Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

*Corresponding author : khodijahnurrahmah@gmail.com

Submitted/ Received 24 October 2023; First Revised 28 October 2023; Accepted 28 November 2023; First Available Online 30 November 2023; Publication Date 01 December 2023

Abstract

The value of religious development is part of a very important aspect of development for early childhood, and knowing hijaiyyah letters is part of the process of developing aspects of religious values. This study aims to obtain an overview of the process of introducing hijaiyyah letters to children aged 5 to 6 years by utilizing hijaiyyah letter flashcard media in group B PAUDQU Al-Amanah Karawang. This research is a research that uses a descriptive qualitative approach. The subjects in this study were 10 early childhood students aged 5-6 years. Techniques in collecting data in this study are observation, documentation and interviews. The results of the research in the field, after being given treatment using hijaiyyah flashcard media the children looked enthusiastic and could easily understand the hijaiyyah letters, pronounce the hijaiyyah letters correctly and sort them. The use of hijaiyyah flashcard learning media makes learning more interesting and fun for children to recognize hijaiyyah letters. This is because the flashcard media, which is 13 x 13 cm in size, displays a picture of one hijaiyyah letter starting from the letter alif to the big and thick letter yes, and also introduces it to the model of playing while learning.

Keywords: *Early Childhood; Hijaiyyah Letters; Learning Media.*

Abstrak

Nilai perkembangan agama merupakan bagian dari aspek perkembangan yang sangat penting untuk anak usia dini, dan dengan mengenal huruf hijaiyyah adalah sebagian proses dari aspek perkembangan nilai agama. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran proses mengenalkan huruf hijaiyyah pada anak usia 5 sampai 6 tahun dengan memanfaatkan media *flashcard* huruf hijaiyyah di kelompok B PAUDQU Al-Amanah Karawang. Penelitian ini adalah penelitian yang memakai pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek pada penelitian ini yakni 10 siswa anak usia dini yang berusia 5-6 tahun. Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini ialah observasi, dokumentasi serta wawancara. Hasil penelitian dilapangan, setelah diberikan perlakuan menggunakan media *flashcard* hijaiyyah anak terlihat antusias dan dapat dengan mudah memahami mengenal huruf hijaiyyah, menyebutkan huruf hijaiyyah dengan tepat serta mengurutkannya. Penggunaan media pembelajaran *flashcard* hijaiyyah menghasilkan pembelajaran bertambah menarik dan menyenangkan untuk anak dalam mengenal huruf hijaiyyah. Hal ini dikarenakan media *flashcard* yang berukuran 13X13 cm menampilkan gambar satu huruf hijaiyyah dimulai dari huruf alif hingga huruf ya yang besar dan tebal, serta juga mengenalkannya dengan model bermain sambil belajar.

Kata Kunci: *Upaya orang tua; Disiplin; Anak usia dini.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang dengan rentang usia 0 sampai 6 tahun. Pada Bab 1, Butir 14 di Sistem Pendidikan Nasional yaitu usaha untuk menciptakan generasi manusia yang berkualitas telah ditekankan sejak tahun 2003, yaitu dengan berfokus pada berbagai aspek penting dalam perkembangan anak yaitu, kemampuan fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama. Rentang anak umur 0-6 tahun dikenal dengan sebagai masa *golden age* atau masa peka di kehidupan seorang anak.

Oleh karena itu, masa-masa awal dianggap sangat penting dan disebut sebagai masa *golden age* atau zaman Keemasan. Setiap orang mengalami masa kanak-kanak, namun usia muda ini cuma terjadi sekali dalam bagian kehidupan seseorang, sehingga keberadaan usia muda jangan sampai disia-siakan dan percuma. Anak usia dini adalah usia yang tepat guna merangsang perkembangan tubuhnya. Sebelum memberikan berbagai upaya perkembangan, kita harus mengetahui apa saja perkembangan yang timbul pada anak usia dini. Pengetahuan adalah terpenting bagi orangtua mengenai perkembangan anak usia dini karena merupakan modal untuk mempersiapkan segala bentuk rangsangan baik dari pendekatan, strategi, metode, rencana, media dan alat permainan edukatif.

Setiap kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk anak-anak adalah penting dalam proses belajar. Ketika anak-anak merasa senang, mereka cenderung lebih mudah menangkap apa yang dipelajari. Oleh sebab itu, enam aspek perkembangan anak, seperti aspek kognitif, fisik motorik, seni, bahasa, nilai agama, dan moral dapat distimulasi dengan baik. Maka hasilnya akan terlihat ketika mereka tumbuh dewasa. Selain itu, penting juga untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini.

Pada dasarnya keterampilan bahasa sangat penting dan diperlukan tatkala kegiatan kehidupan sehari-hari. Oleh karenanya,

dibutuhkan stimulasi melalui cara yang tepat untuk anak agar aspek bahasa dapat berkembang dengan baik. Pada keadaan saat ini perkembangan zaman dan sistem kehidupan sangat bergantung pada pemakaian teknologi yang canggih begitu juga didalam bidang Pendidikan. Melihat keadaan tersebut media visual diperkirakan sangat cocok untuk digunakan media dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah yang mana membutuhkan daya ingat yang kuat, oleh sebab itu dibutuhkan media *flashcard* huruf hijaiyah serta metode yang tepat dengan tujuan anak dengan gampang mengingat setiap huruf-huruf terutama huruf hijaiyyah (Oktavia & Nuraeni, 2021).

Pembelajaran anak TK khususnya pengenalan huruf hijaiyyah diawali dengan seorang anak dapat mengenal huruf hijaiyyah, tidak seperti belajar menggambar dan mewarnai, sedangkan mengenal huruf hijaiyyah memerlukan daya ingat yang kuat. Oleh sebab itu dibutuhkan solusi dan cara tepat untuk membantu anak menghafal huruf hijaiyyah dengan mudah. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan ialah pembinaan nilai-nilai agama anak harus ditingkatkan dan dikembangkan serta diperlukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Dari beberapa cara yang tepat yaitu memakai media berupa *flashcard*. Media *flashcard* atau kartu bergambar digunakan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan perkembangan nilai-nilai agama anak. Karena itu perlu adanya pembinaan nilai-nilai religi pada anak dengan tujuan mengenalkan huruf hijaiyyah sejak dini, terkait dengan misi Direktorat PAUD terhadap pengembangan 6 aspek perkembangan anak umur 4-6 tahun yaitu tentang perkembangan nilai agama anak yaitu berupa pengenalan huruf hijaiyyah yang mana sebaiknya diajarkan sejak anak usia dini (Alucyana et al., 2020).

Jika perkembangan nilai agama anak belum ditanamkan sejak anak usia dini, maka kemampuan anak dalam mengaji maupun mengenalkan huruf-huruf hijaiyah akan berpengaruh dalam masa depannya atau ketika anak sudah besar. Anak akan sulit dan

tidak bisa membaca iqro ataupun Al-Quran dengan sebab tidak dikenalkan dan diajarkan sejak dini. Perkembangan nilai agama pada anak usia dini harus ditingkatkan melalui pembiasaan sehari-hari oleh orangtua maupun guru. Karena tugas orangtua maupun guru ialah membimbing serta melatih dan juga mengevaluasi untuk kepentingan masa depan anak (Zuleha et al., 2022).

Dalam upaya mengenalkan huruf-huruf hijaiyyah kepada anak-anak, guru PAUDQU Al-Amanah menggunakan strategi dengan memanfaatkan media *flashcard* atau kartu huruf. Tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk memikat minat serta semangat anak-anak dalam belajar mengenal setiap huruf-huruf hijaiyyah yang akan dipelajari. Menggunakan media *flashcard* huruf hijaiyyah dalam pembelajaran dengan bermain di PAUDQU Al-Amanah dipilih dengan alasan bahwa setelah anak-anak mengenal semua huruf-huruf tersebut, diharapkan mereka dapat dengan mudah membaca Al-Qur'an di masa depan.

TINJAUAN PUSTAKA

Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam menyusun benda, bentuk, angka, bunyi atau simbol, yang dilakukan secara berulang-ulang dan harus mengacu kepada susunan tertentu, dengan tujuan anak makin mengenal secara berangsur-angsur tentang susunan huruf hijaiyyah maupun huruf lainnya dengan benar (Nurhayati et al., 2022). Selanjutnya, mengenalkan huruf pada anak erat kaitannya dengan kemampuan membaca dan menulis anak. Leohardt dalam (Firdaus, 2019) menyatakan bahwa “ membaca sangat penting bagi anak. Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai kebahasaan yang tinggi.

Pembelajaran bahasa anak usia dini salah satunya dengan pengenalan huruf-huruf hijaiyyah. Pendapat Rasyid (dalam Iqomah, F., 2018) tentang pengajaran bahasa bagi anak usia dini ini diawali dengan mengenali

kemampuan mereka dalam memahami dan mengenal huruf hijaiyyah. Anak-anak dikenalkan terlebih dahulu dengan huruf-huruf tertulis agar proses membaca mereka berjalan lebih lancar. Untuk membantu anak membaca dengan baik, dapat dilatih pendengaran untuk mendengar bunyi kata tentang huruf dan benda, dan dilatih penglihatan untuk melihat bentuk huruf dan benda (Alucyana et al., 2020). Terlebih, anak usia dini secara alami tertarik pada rangsangan yang penuh warna dan menarik secara visual.

Media Pembelajaran

Media seringkali dipakai oleh para pendidik sebagai sarana untuk berinteraksi baik para pendidik kepada murid agar terjadinya proses sebuah belajar mengajar yang bertujuan untuk mendapatkan suatu ilmu. Asal kata media yaitu berawal dari kata latin modern yakni "membrana" yang berarti selubung tengah ataupun susunan perantara. Sedangkan kata media mulai digunakan di tahun 1920-an yang dipakai guna sebutan media massa. Bagi KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia, media merupakan perlengkapan (fasilitas) komunikasi, ataupun yang terletak di antara 2 pihak (orang, kalangan serta sebagainya). Media dapat didefinisikan oleh teknologi, sistem simbolisme, serta kapabilitas guna memprosesnya. Terakhir, dijelaskan bahwa media membantu dalam proses pembelajaran dikelas. Selaras dengan pendapat Hamidjojo dalam (Miftah, 2013) menyatakan bahwa media ialah semua bentuk perantara agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Pada hakikatnya, pemanfaatan dan penggunaan media menunjang efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam pembelajaran. Itulah sebabnya, guru atau pembelajar perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran dikelas.

Maka dari itu, belajar anak usia dini memerlukan perantara yang biasa disebut dengan media pembelajaran, dimana dengan

adanya media membantu dalam mengalihkan perhatian untuk anak tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran. (Zaini & Dewi, 2017).

Flashcard Hijaiyyah

Media gambar atau *flashcard* memiliki sifat yang dapat menunjukkan pesan serta mampu merangsang perasaan, pikiran, dan juga kemauan peserta didik yang mana menjadikan motivasi kepada mereka dalam sebuah pembelajaran (Febrianti, 2019). Memanfaatkan kartu bergambar dapat menjadi metode efektif dan menarik untuk diajarkan pada anak TK dalam mengenalkan huruf Hijaiyyah. Maka dengan itu memasukan berbagai indera ke dalam proses pembelajaran dapat memperdalam pemahaman dan retensi (Seprya, 2023). *Flashcard* dipakai sebagai media pembelajaran ketika mengajarkan huruf-huruf hijaiyyah kepada anak-anak dengan tujuan memudahkan pemahaman huruf-huruf tersebut dan membantu mereka membedakan pelafalannya (Widiyas Tuti Ningrum et al., 2014).

Dalam Al-Quran, huruf hijaiyyah ialah huruf serupa dengan alfabet dalam bahasa Indonesia. Seperti halnya huruf hijaiyyah, yang memiliki pengertian 2 kata yakni huruf dan hijaiyyah, huruf itu juga lambang bunyi. Huruf hijaiyyah merupakan abjad arab yang dimulai dari huruf Alif dan berakhir dengan huruf Ya, dan mereka dibaca dari kanan ke kiri (Alucyana et al., 2020). Kata huruf bersumber dari bahasa Arab yaitu *harf* atau huruf. Dan huruf Arab sering disebut juga dengan huruf hijaiyyah. Sedangkan kata hijaiyyah berawal dari kata kerja *hajja* yang berarti menghitung, mengeja, maupun membaca huruf per huruf. Lalu huruf hijaiyyah bisa disebut juga dengan huruf Tahjiyyah, atau dikenal juga dengan alfabet Arab. Hal ini disebabkan aturan pengucapan abjad hijaiyyah diawali dari huruf Alif serta diakhiri dengan huruf Ya. Oleh karena itu, setiap kali umat Islam di seluruh dunia mereka membaca huruf hijaiyyah,

mempelajari dan memahami huruf hijaiyyah merupakan cara pertama untuk membaca Al Quran.

Kartu huruf hijaiyyah membantu anak memahami konsep, yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif. Menggunakan alat peraga, hal-hal abstrak dapat diberikan dalam bentuk konkrit yang bisa anak-anak lihat, pegang dan coba sehingga anak-anak dapat dengan mudah memahaminya (Anhusadar, 2016). Bahkan dengan menggunakan alat peraga seperti kartu huruf hijaiyyah kerumitan materi pembelajaran dapat disederhanakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan suatu penelitian kualitatif melalui pendekatan deskriptif, Menurut Albi Anggito serta Johan Setiawan, penelitian kualitatif deskriptif bermaksud untuk menggambarkan objek, fenomena, atau *setting sosial* melalui tulisan naratif. Dalam penelitian ini, informasi disajikan dalam format kata atau gambar, bukan dalam format angka, sehingga berisi data dan fakta yang tergambarkan secara lebih deskriptif (Anggito & Setiawan, 2018).

Metode yang digunakan pada penelitian ini bertujuan memperoleh gambaran pada saat meneliti media *flashcard* hijaiyyah pada anak umur 5-6 tahun. Penelitian dilakukan di sekolah PAUDQU Al-Amanah Kelompok B yang terdiri dari 10 siswa. Teknik yang dipakai dalam pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, dokumentasi serta wawancara. Teknik observasi bertujuan untuk mendapatkan data dari aktivitas siswa anak umur 5-6 tahun ketika mengenalkan huruf hijaiyyah dengan diberikan media *flashcard* hijaiyyah di PAUDQU Al-Amanah Karawang. Sedangkan teknik dokumentasi yaitu berisi dokumen-dokumen foto yang berkaitan dengan kegiatan siswa selama pembelajaran. Dan wawancara dinarasumberi oleh (FT) selaku wali kelas B PAUDQU Al-Amanah, wawancara menggunakan semi terstruktur yang mana bertujuan untuk mengetahui informasi secara mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini ialah proses kegiatan dalam mengenalkan huruf hijaiyyah dengan menggunakan *flashcard* hijaiyyah pada peserta didik umur 5-6 tahun di sekolah PAUDQU Al-Amanah Karawang. Peneliti memakai teknik pengumpulan data yakni observasi, dokumentasi serta wawancara. Dan hasil dilapangan menjelaskan bahwa pengenalan huruf hijaiyyah di PAUDQU Al-Amanah selain dengan cara baca iqro dan lembar kerja, guru mengenalkan dengan media *flashcard*.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran anak-anak di PAUDQU Al-Amanah kurang lebih selama 4 jam, dimulai dari jam 07.30 WIB hingga jam 10.30 WIB. Dimulai dengan kegiatan awal membaca iqro satu per satu dengan guru, lalu kegiatan pembuka dengan pembelajaran klasikal yaitu dengan do'a, mengulang hafalan surat pendek dan juga nyanyi bersama, selanjutnya kegiatan inti yaitu dengan belajar sambil bermain menggunakan media *flashcard* hijaiyyah setelah itu dilanjut mengerjakan lembar kerja menulis huruf hijaiyyah, setelah anak-anak selesai mengerjakan tugasnya dibolehkan istirahat kemudian terakhir kegiatan penutup dengan berdiskusi dan mengulang kembali tentang kegiatan hari ini dan berdo'a.

Peneliti ingin menjelaskan proses kegiatan lebih rinci mengenai media pembelajaran *flashcard* huruf hijaiyyah di PAUDQU Al-Amanah. *Flashcard* atau kartu huruf merupakan sebuah kartu persegi yang berisi didalamnya gambar, teks maupun tanda simbol yang dipakai unruk pengantar maupun perantara dengan tujuan menyampaikan sebuah pembelajaran kepada anak (Pasaribu & Mukhrimah, 2022). *Flashcard* huruf hijaiyyah yang digunakan di sekolah PAUDQU Al-Amanah adalah kartu yang berukuran 13x13 cm, yang berisikan gambar satu huruf hijaiyyah besar dan tebal.



Karena bermain adalah dunia anak-anak, anak-anak dapat bersenang-senang, mendapatkan pengetahuan baru, membangun ide, bereksplorasi, berimajinasi, dan menciptakan hal-hal baru dengan merangsang, mendukung, dan memenuhi kebutuhan mereka. Bermain ialah aktivitas yang disukai oleh anak-anak secara spontan ataupun langsung dan berinteraksi melalui benda-benda di sekelilingnya. Anak-anak bermain dengan senang hati, penuh imajinasi, menggunakan seluruh tubuh, dan menggunakan lima indera (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021). Brooks, JB, dan DM Elliot, menyatakan bermain merupakan tempat yang digunakan secara umum menjadikan arti sebenarnya bisa hilang. Yang akurat kegiatan bermain ialah segala sesuatu yang membuat orang senang tanpa mempertimbangkan hasilnya.

Media *flashcard* hijaiyyah di PAUDQU Al-Amanah yaitu, pertama ibu guru membagikan *flashcard* huruf hijaiyyah secara acak dengan anak-anak, setelah anak-anak sudah memegang kartu masing-masing, ibu guru langsung memerintahkan untuk menyusun bersama huruf hijaiyyah. Ketika ibu guru berkata "huruf pertama huruf hijaiyyah adalah alif, mana ya huruf alif?" seketika anak-anak langsung mencari kartu yang sedang dipegang masing-masing. Setelah ketemu huruf alif maka ibu guru memerintahkan untuk menyusun di tengah-tengah. Dan seterusnya seperti itu hingga

huruf terakhir yaitu huruf ya. Setelah tersusun rapih dan berurutan, ibu guru dan anak-anak menyanyikan lagu huruf hijaiyyah bersama-sama. Seperti di dalam dokumentasi dibawah.

Gambar 1&2. Anak-anak di PAUDQU Al-Amanah sedang bermain sambil belajar menggunakan media *flashcard* huruf hijaiyyah

Metode belajar sambil bermain dalam mengenalkan huruf hijaiyyah menggunakan media *flashcard* hijaiyyah di PAUDQU Al-Amanah ada bermacam-macam jenis permainan, ibu guru (FT) selaku wali kelas B menuturkan, "Karena anak-anak senang belajar sambil bermain, ada beberapa jenis permainan untuk bisa mereka mengenal dan hafal huruf hijaiyyah biar mereka tidak bosan, salah satunya tebak-tebakan huruf, mencari huruf, mengucapkan huruf hijaiyyah lalu mengurutkan huruf-huruf hijaiyyah dari alif hingga ya".

Bermain kartu atau *flashcard* huruf hijaiyyah memiliki beberapa manfaat bagi anak-anak menurut (Alucyana et al., 2020), yaitu 1) mendatangkan kegembiraan, dan kegembiraan dapat memunculkan perilaku positif lainnya pada anak; 2) Dapat mendorong anak untuk menjadi kreatif, karena anak-anak yang sering melihat foto bernilai positif dan menarik akan mengembangkan ide-ide kreatif; 3) Mengembangkan reaksi anak kepada hal-hal yang baru; 4) Mengajarkan anak dalam mengatasi masalah atau problem solving. Tatkala anak sedang bermain kartunya dan menghadapi masalah, mereka biasanya dapat menyelesaikannya masalah sendiri. Hal ini akan berdampak dan menjadi kebiasaan pada kemampuan anak untuk menyelesaikan masalah maupun memecahkan konflik kecil ketika anak sedang bermain permainan lainnya dalam kehidupan sehari-hari; 5) Sarana dimana anak-anak bisa berinteraksi sosial serta belajar melatih kemampuan mental mereka, semacam berpikir, berkhayal, mengingat, dan mematuhi peraturan

permainan; 6) Memberikan instruksi tentang bagaimana cara menjaga disiplin dalam permainan; 7) Menajdi wadah bagi mereka untuk mengungkapkan perasaan. Karena anak-anak yang sensitif cenderung mengungkapkan ketidaknyamanan mereka kepada orang dewasa jika ada sesuatu yang salah dalam permainan.

Menurut Indriana dalam (Rejeki et al., 2018) kartu *flashcard* memiliki beberapa keunggulan pertama, memiliki umuran standar tidak terlalu besar maupun kecil; kedua, mereka praktis untuk dibuat dan digunakan, sehingga peserta didik bisa belajar dengan baik ketika menggunakannya; ketiga, kartu-kartu ini menarik dan mudah diingat karena menampilkan huruf-huruf atau angka yang sederhana, yang mendorong otak untuk mengingat pesan lebih lama; dan keempat, kelebihan lain dari menggunakan kartu *flashcard* dalam pendidikan adalah kegiatan belajar yang lebih efektif dan efisien, berguna, sensitif, dan menarik dan menyenangkan (Pradana & Gerhni, 2019).

Salah satu keunggulan media gambar dalam suatu pembelajaran ialah sebagai berikut: 1) Lebih konkrit daripada media verbal, sehingga lebih realistis dalam menggambarkan pokok permasalahan; 2) Dapat mengatasi pembatasan ruang serta waktu dalam pembelajaran; 3) Dapat mengatasi keterbatasan objek yang bisa dibawa kedalam kelas, sehingga anka-anak dapat membawa objek tersebut kedalam kelas untuk melampaui batasan pengamatan; dan 4) Dapat memperjelas suatu permasalahan dalam berbagai bidang dan metode (Aswat et al., 2019).

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada dosen pembimbing yaitu Ibu Ine Nirmala, S.Pd., M.Pd serta Ibu Nida'ul Munafiah, S.Pd.I., M.Pd, yang telah membimbing dalam jalannya penelitian dan penulisan artikel ini. Ucapan terimakasih disampaikan juga kepada pihak sekolah PAUDQU Al-Amanah Karawang yang telah mengizinkan untuk

dilakukannya penelitian ini, terimakasih kepada kepala sekolah, para guru serta anak-anak yang terlibat dalam kegiatan penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan diatas disimpulkan yaitu pemakaian media *flashcard* huruf hijaiyyah dapat mengenalkan huruf hijaiyyah kepada anak usia dini. Dan dengan penggunaan media *flashcard* hijaiyyah dan model belajar sambil bermain anak dapat mengenal dan memahami huruf hijaiyyah dengan mudah, menyebutkan huruf hijaiyyah dengan tepat serta mengurutkannya. Penggunaan media *flashcard* hijaiyyah menghasilkan pembelajaran bertambah menarik dan menyenangkan untuk anak dalam mengenal huruf hijaiyyah. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung anak menunjukkan hal positif, anak menjadi lebih antusias serta semangat. Yang mana hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar anak serta meningkatkan motivasi belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alucyana, Raihana, & Utami, D. T. (2020). Peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyyah melalui kartu huruf hijaiyyah di paud. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1).
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. CV. JEJAK.
- Anhusadar, L. O. (2016). Kreativitas Pendidikan Di Lembaga PAUD. *Al-Ta'dib*, 9(1), 76–93.
- Aswat, H., Basri, M., Sofyan, A., Sastra, F., & Indonesia, U. M. (2019). *Pembelajaran menulis karangan deskripsi menggunakan media gambar*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31227/osf.io/pq324>
- Febrianti, S. R. (2019). Perbandingan Pengaruh Model Kooperatif dengan Media Gambar Hidup dan Media Gambar Diam terhadap Penguasaan
- Jurus Tunggal Baku Tangan Kosong. *TEGAR*, 3(229), 14–20.
<https://doi.org/10.17509/tegar.v3i1.20410>
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal* (*JAPRA*), 2(1), 66–73.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.
<https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Nurhayati, Agusniatih, A., Amrullah, & Suwika, I. P. (2022). *Pengenalan Huruf Hijaiyyah melalui Media Kartu Gambar pada Anak*. 6(3), 2183–2191.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1850>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Oktavia, A., & Nuraeni, L. (2021). Meningkatkan kemampuan keaksaraan awal untuk anak usia dini melalui penggunaan media audiovisual. *Jurnal Ceria*, 4(1), 1–7.
- Pasaribu, M., & Mukhrimah, N. A. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 4, 1190–1200.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31.
<https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Rejeki, H. I., Hidayah, R., Cendrawati, L., & Juwanti, M. (2018). *Improving The Quality of Science Learning Through Mind Mapping Model with Flashcard*.

247(Iset), 224–227.

- Seprya, R. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenali Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Kartu Bergambar di TK Harapan Kita*. 1(1), 37–47.
- Widiyas Tuti Ningrum, I., Usada, & Rahmawati, A. (2014). Peningkatan Pemahaman Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Bulurejo Juwiring Klaten Tahun Ajaran 2013-2014. *Kumara Cendekia*, 1–8.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.
- Zuleha, S., Darmiyanti, A., & Munafiah, N. (2022). Peran guru dalam pengembangan nilai karakter agama anak usia dini. *AZZAHRA Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.