

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN INTERAKTIF UNTUK
KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH PADA
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh :

Rizka Altiara

NIM : 06141281621015

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN INTERAKTIF UNTUK
KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH PADA
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Oleh :

Rizka Altiara

NIM : 06141281621015

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

Pembimbing 1,

Dra. Hasmalena, M. Pd

NIP. 195905261984032001

Pembimbing 2,

Dr. Sri Sumarni, M. Pd

NIP. 195901011986032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan,

Dr. Azizah Husin, M.Pd

NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi

Dra. Syafdaningsih, M. Pd

NIP. 195908151986092001

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN INTERAKTIF UNTUK
KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH PADA
KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Rizka Altiara

NIM: 06141281621015

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

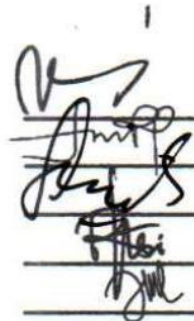
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 22 Juli 2021

TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Dra. Hasmalena, M.Pd**
- 2. Sekretaris : Dr. Sri Sumarni, M.Pd**
- 3. Anggota : Dra. Syafdaningsih, M.Pd**
- 4. Anggota : Dra. Rukiyah, M.Pd**
- 5. Anggota : Mahyumi Rantina, M.Pd**



Inderalaya, 24 Juli 2021

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizka Altiara

NIM : 06141281621016

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Interaktif Untuk Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Inderalaya, 24 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



Rizka Altiara

NIM. 06141281621015

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini aku persembahkan kepada orang-orang yang ku sayangi serta yang selalu mendukungku baik secara langsung maupun tidak langsung.

- ❖ Kedua orang tua dan keluargaku yang sangat aku sayangi dan aku banggakan, Mukhlis Matcik dan Rusmawati. Tak lupa saudara dan saudariku Ayu Altiara, S.Pi, Ade Altiara, S.Pd, Nayla Shafa Azzura dan Rizal Aufjana Bahtiar. Alasan dan motivasi untuk ku terus berjuang mencapai semua ini. Terima kasih untuk do'a, kasih sayang, semangat, nasehat, dan yang selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka.
- ❖ Dosen pembimbing Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd. Terima kasih untuk bantuan, bimbingan dan sarannya, tanpa bantuan Ibu skripsi ini tak akan berhasil, sekali lagi terima kasih Ibu.
- ❖ Koordinator Program Studi Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. Terima kasih karena telah senantiasa memberikan arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Dosen-dosen di Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Rukiyah, M.Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, dan Ibu Febriyanti Utami, M.Pd. Terima kasih untuk bantuan dan ilmu-ilmu yang diberikan selama masa perkuliahan selama ini.
- ❖ Teman-Teman Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2016 Indralaya yang telah memberikan banyak cerita dan warna selama masa perkuliahan ini.
- ❖ Terkhusus untuk sahabat seperjuangan ku “Ado Caro Squad” Vini Riyan Vitasary, S.Pd, Seroja Indah, S.Pd, Juniarti, S.Pd, Dinda Dwi Putri, S.Pd, Nurima Yuliasari, S.Pd, Liliana Mutarmin, S.Pd, Asmiwati, S.Pd, dan RA Mastura, S.Pd yang senantiasa menemani, memotivasi, berbagi cerita dan yang selalu ada jika dalam keadaan suka dan duka.

- ❖ Terima kasih banyak juga untuk teman-teman yang selalu memberikan dukungan dibalik layar perskripsian ini walaupun terhalang jarak Agung Septia Hidayatullah, S.Psi, Rema Diniati, S.Pd, Ratu Rangga Puja Agustari, S.E, Riski Andika Putra, S.E, Fitri, S.H, Fatmariansi, A.Md, dan Suci Murni.
- ❖ Terakhir, terima kasih untuk Edo Fernando karena telah menjadi tempat berbagi keluh kesah, senantiasa selalu mensupport dan sabar sampai saatnya aku berada pada titik ini.

Motto

-There's always something that's standing in the way, but if you don't let it faze, you'll know just how to break. Just keep the right vibe, cause there's no looking back, there ain't no one to prove, we don't got this on lock. The wait is over, the time is now so let's do it right, we'll keep going and stay up until we see the sunrise-

PRAKATA

Skripsi ini dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Interaktif Untuk Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Hasmalena, M. Pd dan Dr. Sri Sumarni, M. Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M. A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M. Pd, Ketua Jurusan Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M. Pd, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga diajukan kepada Dra. Syafdaningsih, M. Pd, Dra. Rukiya, M. Pd, dan Mahyumi Rantina, M. Pd selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Inderalaya, 24 Juli 2021

Penulis,



Rizka Altiara

06141281621015

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | |
| HALAMAN PENGESAHAN | i |
| HALAMAN PENGESAHAN OLEH PENGUJI | ii |
| PERNYATAAN | iii |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | iv |
| PRAKATA | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR BAGAN | xi |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| ABSTRAK | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Permasalahan Penelitian | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| 2.1 Hakikat Alat permainan Edukatif | 6 |
| 2.1.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif | 6 |
| 2.1.2 Karakteristik Alat Permainan Edukatif | 6 |
| 2.1.3 Tujuan Alat Permainan Edukatif | 8 |
| 2.2 Hakikat Permainan Interaktif | 11 |
| 2.2.1 Pengertian Permainan Interaktif | 11 |
| 2.2.2 Tujuan Metode Interaktif | 12 |
| 2.2.3 Kelemahan dan Kelebihan Permainan Interaktif | 12 |
| 2.2.4 Kriteria Isi Permainan Interaktif | 13 |
| 2.2.5 Alasan Anak Kecanduan Permainan <i>Games</i> | 13 |

| | |
|---|-----------|
| 2.3 Hakikat Membaca Anak Usia Dini | 13 |
| 2.3.1 Pengertian Membaca | 13 |
| 2.3.2 Tahapan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini | 14 |
| 2.3.3 Tujuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini | 15 |
| 2.3.4 Teori <i>Bilingualisme</i> | 16 |
| 2.4 Hakikat Huruf Hijaiyah | 17 |
| 2.4.1 Pengertian Huruf Hijaiyah | 17 |
| 2.4.2 Macam-Macam Tanda Baca Pada Huruf Hijaiyah | 17 |
| 2.5 Hakikat Anak Usia Dini | 19 |
| 2.5.1 Pengertian Anak Usia Dini | 19 |
| 2.5.2 Karakteristik Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) | 19 |
| 2.5.3 Karakteristik Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Dalam Lingkup Perkembangan Bahasa | 20 |
| 2.5.4 Pengenalan Suara Pada Bidang Pendidikan | 21 |
| 2.5.5 Desain Media Pembelajaran | 21 |
| 2.6 Hakikat Pengembangan | 22 |
| 2.6.1 Pengertian Penelitian Pengembangan | 22 |
| 2.6.2 Pengertian Uji Validitas | 22 |
| 2.6.2.1 Uji Validitas Isi | 23 |
| 2.6.2.2 Uji Validitas Konstruk | 23 |
| 2.6.3 Pengertian Uji Kepraktisan | 24 |
| 2.6.4 Model Penelitian Pengembangan | 24 |
| 2.6.5 Prosedur Evaluasi Formatif <i>Tessmer</i> | 25 |
| 2.6.6 Teknik Pengumpulan Data | 26 |
| 2.7 Penelitian Relevan | 27 |
| 2.8 Kerangka Berpikir | 29 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 31 |
| 3.1 Jenis Penelitian | 31 |
| 3.2 Jenis Data | 31 |

| | | |
|---------|--|-----------|
| 3.3 | Prosedur Penelitian Pengembangan | 31 |
| 3.3.1 | Perencanaan | 31 |
| 3.3.2 | Pengembangan | 32 |
| 3.7.2.1 | Pengembangan Desain | 32 |
| 3.7.2.1 | Produksi Prototipe | 32 |
| 3.7.3 | Evaluasi | 33 |
| 3.7.3.1 | <i>Self Evaluation</i> | 33 |
| 3.7.3.2 | <i>Expert Review</i> | 33 |
| 3.7.3.3 | <i>One To One Evaluation</i> | 33 |
| 3.7.3.4 | <i>Small Group Evaluation</i> | 34 |
| 3.4 | Teknik Pengumpulan Data | 34 |
| 3.4.1 | Teknik Observasi dan Lembar <i>Checklist</i> | 35 |
| 3.4.2 | Teknik wawancara | 35 |
| 3.5 | Teknik Analisis Data | 35 |
| 3.5.1 | Analisis Data Lembar <i>Checklist</i> | 35 |
| 3.5.2 | Analisis Data Observasi | 36 |
| 3.6 | Teknik Interpretasi Data | 37 |
| 3.7 | Instrumen penelitian | 38 |
| 3.7.1 | Instrumen Validasi Ahli | 38 |
| 3.7.2 | Instrumen Observasi Anak | 39 |
| 3.8 | Prosedur Penelitian dimasa Pandemi Covid-19 | 40 |
| | BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 42 |
| 4.1 | Hasil Penelitian | 42 |
| 4.1.1 | Hasil Tahap Perencanaan | 42 |
| 4.1.2 | Hasil Tahap Pengembangan | 44 |
| 4.1.3 | Hasil Tahap Evaluasi | 44 |
| 4.1.3.1 | Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i> | 44 |
| 4.1.3.2 | Hasil Tahap <i>Expert Review</i> | 45 |
| 4.1.3.3 | Hasil Tahap <i>One To One Evaluation</i> | 48 |

| | |
|---|-----------|
| 4.1.3.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i> | 49 |
| 4.2 Pembahasan | 50 |
| BAB V PENUTUP | 55 |
| 5.1 Simpulan | 55 |
| 5.2 Saran | 55 |
| DAFTAR PUSTAKA | 57 |
| LAMPIRAN | 60 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|---|----|
| Bagan 1. Alur Formatif <i>Tessmer</i> | 26 |
| Bagan 2. Alur Kerangka Berpikir | 30 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1 Kategori Nilai Validasi | 36 |
| Tabel 2 Interpretasi Nilai Valid | 37 |
| Tabel 3 Instrumen Validasi Materi | 38 |
| Tabel 4 Instrumen Validasi Media | 39 |
| Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Anak | 39 |
| Tabel 6 Saran Terhadap Alat Permainan Membaca Huruf Hijaiyah | 46 |
| Tabel 7 Komentar/Saran Validasi Serta Keputusan Revisi | 47 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 Data Mentah Penelitian | 61 |
| Lampiran 2 Pengolahan Data | 64 |
| Lampiran 3 Instrumen Validasi Materi | 69 |
| Lampiran 4 Instrumen Validasi Media | 74 |
| Lampiran 5 Hasil Penilaian Validator | 76 |
| Lampiran 6 Rubrik Penilaian | 77 |
| Lampiran 7 Instrumen Observasi Anak | 80 |
| Lampiran 8 Analisis Data | 81 |
| Lampiran 9 Surat Pernyataan Orang Tua Anak | 82 |
| Lampiran 10 Surat Keterangan Akte Kelahiran Anak | 88 |
| Lampiran 11 Dokumentasi Tahap <i>One To One Evaluation</i> | 94 |
| Lampiran 12 Dokumentasi Tahap <i>Small Group Evaluation</i> | 94 |
| Lampiran 13 Usul Judul Skripsi | 96 |
| Lampiran 14 SK Pembimbing Skripsi | 97 |
| Lampiran 15 Surat Persetujuan Seminar Hasil | 99 |
| Lampiran 16 Surat Pengesahan Ujian Akhir Skripsi | 100 |
| Lampiran 17 Kartu Bimbingan Pembimbing 1 | 101 |
| Lampiran 18 Kartu Bimbingan Pembimbing 2 | 104 |

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk alat permainan interaktif untuk kemampuan membaca huruf hijaiyah pada kelompok B yang valid dan praktis. Pengembangan ini menggunakan kombinasi model pengembangan *Rowntree* yang terdiri dari tiga tahap yakni perencanaan, pengembangan, dan evaluasi *Tessmer* terdiri atas tahap *self evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* dan observasi. Hasil dari *expert review* validitas materi diperoleh nilai sebesar 75% dengan kategori valid. Sedangkan hasil validitas media diperoleh nilai sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Maka rata-rata dari hasil validitas materi dan media diperoleh nilai sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Hasil tahap *one to one evaluation* dan tahap *small group evaluation* diperoleh nilai sebesar 89% dengan kategori sangat praktis karena memenuhi kriteria mudah digunakan, menarik, menyenangkan, serta arah petunjuk yang jelas. Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan interaktif untuk kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak kelompok B dinyatakan valid dan praktis dan layak digunakan sebagai kegiatan pembelajaran keterampilan bahasa anak.

Kata kunci: Alat Permainan, Interaktif, Membaca

ABSTRACT

This study aims to develop a valid and practical interactive game tool product for the ability to read hijaiyah letters in group B. This development uses a combination of the Rowntree development model which consists of three stages, namely planning, development, and Tessmer's evaluation consisting of the self-evaluation, expert review, one to one evaluation, and small group evaluation stages. Data collection techniques using walkthroughs and observations. The results of the expert review on the validity of the material obtained a value of 75% in the valid category. While the results of the media validity obtained a value of 94% with a very valid category. Then the average value of the material and media validity is 85% with very valid category. The results of the one to one evaluation stage and the small group evaluation stage obtained a value of 89% with the very practical category because it met the criteria of being easy to use, interesting, fun, and clear directions. Based on the above, it can be concluded that the interactive game tools for the ability to read hijaiyah letters in group B children are declared valid and practical and suitable for use as learning activities for children's language skills.¹

Keywords: Game Tools, Interactive, Reading

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Pendidikan Usia Dini terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh pendidik atau orang tua yaitu aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik, aspek seni, aspek moral dan agama, serta aspek sosial emosional. Pada landasan teori dari kompetensi dasar agama&moral dan bahasa yang di kutip dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no. 146 tahun 2014 yakni: kompetensi dasar (KD) agama&moral; memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu, mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia, menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia. Serta pada kompetensi dasar (KD) bahasa; memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca), memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verba dan non verbal), menunjukkan kemampuan bahasa reseptif, menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif. Dalam penjelasan kompetensi dasar agama&moral dan bahasa di atas kaitannya dalam permainan huruf hijaiyah dapat dilihat sikap ingin tahu anak untuk memainkannya, dan anak dapat membaca kembali apa yang telah didengar serta melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan, anak dapat menunjukkan perilaku senang membaca dan mengungkapkan perasaan dengan kata yang sesuai ketika berkomunikasi secara sopan dan spontan.

Berikut penjelasan definisi dari membaca itu sendiri untuk anak usia dini menurut Ramli dikutip oleh Maryani (2017:11) adalah proses yang melibatkan sejumlah kegiatan fisik dan mental. Proses membaca dimulai dengan sensori visual yang diperoleh melalui pengungkapan simbol-simbol grafis melalui indra penglihatannya. Dalam penelitian ini peneliti lebih membahas tentang membaca huruf hijaiyah, karena tidak hanya mempelajari tentang bahasa Indonesia, bahasa inggris, atau yang lainnya. Bahasa arab atau lebih sederhana huruf hijaiyah, pendidik atau orang tua lebih harus mengenalkan terlebih dahulu karena pada saat kandungan

seorang ibu pun pelajaran pertamanya yaitu didengarkannya ayat-ayat suci Al-Qur'an. Maka dari itu sebelumnya arti dari huruf hijaiyah merupakan kunci dasar atau huruf-huruf yang dipergunakan dalam Al-Qur'an yang berjumlah 29 huruf, yakni : ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي ء , sama seperti di Indonesia yang memiliki huruf alfabet guna untuk menyusun sebuah kata menjadi kalimat, dan huruf hijaiyah juga memiliki peran yang sama juga.

Pengenalan huruf hijaiyah sangatlah penting diberikan kepada anak usia dini dikarenakan anak usia dini lebih mudah menerima apa yang anak lihat dan anak lakukan. Dalam membaca huruf hijaiyah juga dapat mengenalkan apa itu adanya Tuhan dan kekuasaan yang dimiliki oleh Tuhan dan dapat memahaminya dengan baik. Karena bahasa arab atau huruf hijaiyah ini bahasa asing artinya anak tidak menggunakan bahasa ini dalam kehidupan sehari-harinya jadi peneliti mengambil teori *Bilingualisme* menurut Haugen yang dikutip oleh Wahyudin (2012:11) mengatakan “tahu akan dua bahasa atau lebih berarti *bilingual*”, maksudnya cukuplah seseorang memahami dan mengerti saja dengan bahasa asing tersebut tidak perlu digunakan dalam penggunaan bahasa sehari-hari. Memahami dan mengerti merupakan suatu keadaan seseorang bahasanya pada tahap mengenal suatu bahasa itu sudah bisa disebut *bilingual*. Jadi hubungannya teori bilingual dengan permainan yang peneliti buat yakni dengan dikembangkannya permainan interaktif untuk kemampuan membaca huruf hijaiyah anak-anak sudah dapat mengingat dan mengenal macam-macam huruf hijaiyah dan diajarkan juga macam-macam harakat yang ada di huruf hijaiyah sehingga anak dapat lebih memahami dalam konteks ilmu agama.

Permainan interaktif membaca huruf hijaiyah ini tentunya sesuai dengan tahapan membaca menurut Isnaini (2013) yang menyatakan perlunya anak diajari membaca karena hal-hal berikut ini : a) Anak berusia lima tahun dengan mudah dapat menyerap informasi dalam jumlah yang sangat banyak. Pada anak yang usia empat tahun, hal ini lebih mudah efektif. Usia tiga tahun, bahkan lebih mudah lagi dan jauh lebih efektif. Usia dua tahun, adalah yang paling mudah dan efektif, b) Anak berusia lima

tahun dapat menangkap informasi dengan kecepatan yang luar biasa, c) semakin banyak informasi yang diserap oleh seorang anak berusia lima tahun maka semakin banyak pula yang diingatnya, d) Anak berusia lima tahun mempunyai energi yang sangat luar biasa, e) Anak berusia lima tahun dapat mempelajari sesuatu bahasa secara utuh dan dapat belajar hampir sebanyak yang diajarkan kepadanya.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara di 3 sekolah yakni TK Islam Terpadu Robbani Indralaya, TK Islam Al-Kautsar Indralaya dan TK Pertiwi Indralaya. Pada observasi pertama dilakukan di TK Islam Terpadu Robbani pada tanggal 3 Februari 2020 hari senin yang mewawancarai kepala sekolah bernama Ani Oktar Yansi, S.Pd.i, pada saat wawancara dilakukan kepala sekolah mengatakan bahwa pembelajaran di TK ini belum pernah melakukan pembelajaran menggunakan *android* mereka mengajar selama ini menggunakan media yang seadanya dan juga menggunakan metode tilawah. Jadi saat peneliti menanyakan apakah diperlukan alat permainan *android* huruf hijaiyah guru disana bilang perlu dan boleh dicobakan karena anak pastinya akan tertarik dengan permainan tersebut karena seolah-olah belajar sambil bermain *games*.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi di TK Islam Al-Kautsar pada tanggal 4 Februari 2020 hari selasa dan mewawancarai kepala sekolah yang bernama Ibu Prastiwi, S.Pd, pada saat wawancara kepala sekolah mengatakan bahwa di TK ini belum pernah menggunakan *android* sebagai media pembelajaran tetapi sesekali pernah menggunakan laptop sebagai medianya dan melakukan pembelajaran menggunakan visual saja. Jadi saat peneliti menanyakan apakah diperlukan alat permainan *android* huruf hijaiyah guru disana mengatakan perlu akan tetapi tidak diharuskan tapi perlu untuk dicobakan karena anak pasti akan tertarik dengan permainan tersebut.

Kemudian observasi dan wawancara dilakukan di TK Pertiwi pada tanggal 5 Februari 2020 pada hari rabu dengan mewawancarai guru yang bernama Ibu Nurjanah, S.Pd, pada saat wawancara guru disana mengatakan bahwa belum pernah menggunakan alat permainan *android* karena di TK ini masih menggunakan poster dan

iqro untuk pembelajaran huruf hijaiyah. Jadi saat peneliti menanyakan apakah diperlukan alat permainan *android* huruf hijaiyah di TK ini jawaban guru tersebut iya perlu karena setiap permainan pasti perlunya pembaruan dengan adanya permainan ini sangat bagus dan perlu untuk dicobakan pada anak karena anak pasti akan merasa senang.

Sebelum melakukan wawancara di sana peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengamati proses belajar anak didik mengenai huruf hijaiyah lalu setelah itu peneliti melakukan wawancara terhadap salah seorang guru atau kepala sekolah yang mengajar disana, saya menjelaskan suatu produk yang akan dibuat dan setelah saya menjelaskan respon guru tersebut baik dan bisa di uji cobakan pada sekolah tersebut. Kenapa saya tertarik untuk mengambil judul ini karena pada kenyataan di sekolah-sekolah yang telah saya observasi dan wawancarai bahwasannya mereka masih minim dalam alat permainan yang disediakan bisa dibidang alat permainnya masih manual dan juga sedikitnya permainan yang bersangkutan dengan huruf hijaiyah, biasanya anak melakukan kegiatan bernyanyi mengenal huruf hijaiyah dan asmaul husnah sebelum melakukan proses pembelajaran, adapun alat permainan huruf hijaiyah seperti tempelan dinding yang anak hanya dapat melihat saja tidak dapat memainkan alat permainan tersebut, maka dari itu berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut dan membuat alat permainan tentang Perkembangan Bahasa dan agama moral anak dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Interaktif Untuk Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Pada latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah yakni bagaimana mengembangkan alat permainan interaktif untuk kemampuan membaca huruf hijaiyah pada kelompok B di taman kanak-kanak yang teruji kepraktisan dan kevalidannya?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan alat permainan interaktif untuk kemampuan membaca huruf hijaiyah pada kelompok B di taman kanak-kanak yang praktis dan valid.

1.4 Manfaat Penelitian

Sebagaimana halnya rumusan masalah dan tujuannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1) Secara Teoritis

Diharapkan dapat mendukung teori-teori yang berhubungan dengan kemampuan membaca huruf hijaiyah untuk anak usia dini dan aplikasi dalam membaca huruf hijaiyah dapat dijadikan sebagai media dalam proses kegiatan pembelajaran anak serta sebagai rujukan untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

2) Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah : penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta menambah pengetahuan tentang membaca huruf hijaiyah.
- b. Bagi Siswa : penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam membaca huruf hijaiyah.
- c. Bagi Peneliti selanjutnya : penelitian ini diharapkan agar dapat lebih memahami serta menambah wawasan mengenai kemampuan membaca huruf hijaiyah dengan menggunakan alat permainan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Ani. 2017. *Mengembangkan Ape Untuk Memahami Potensi Anak Usia Dini*. Skripsi. Stain Kudus.
- Aidah, Siti, Dkk. 2018. *Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik Dengan Menggunakan Media Audio Visual*. Jurnal Ilmiah Potensia. Vol. 3 (1), 56-63.
- Alfianika, Ninit. 2018. *Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Anggraeni, Sri Wulan dan Yayan Alpian. 2020. *Membaca Permulaan Dengan Team Games Tournamet(TGT)*. Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media.
- Apriyani, Meyti Eka, dkk. 2016. *Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah*. Jurnal Infotel. Vol. 8 No.1.
- Ariesta, Riany. 2014. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 0-1 Tahun*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.
- Basuki. 2015. *Pengembangan Model Pengembangan Membaca Dengan Pembelajaran Objek Sekitar (POS) Untuk Murid Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Fadillah, M. 2019. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fuadah, Nikmatul. 2018. *Mengembangkan Kemampuan Mmembaca Huruf Hijaiyah Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B di Afandi Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung*. Skripsi: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Habibati. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Hendryadi. 2017. *Validasi Isi: Tahap Awal Perkembangan Kuesioner*. Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis Vol 2, No.2.
- Hijriati. 2017. *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*. (III).02.
- Idris, Meity.H dan Izul Ramdani. 2019. *Menumbuhkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.

- Isnaini, Tyas Suci. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Dengan Media Flash Card di Kelompok A TK Islam Orbit I*. Jurnal Publikasi.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Mendampingi Anak Dalam Permainan Interaktif Elektronik (Games)*.
- Kurnia, Rita. 2019. *Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*. Jakarta: Kencana.
- Maryani, Eni. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini*.
- Mulyana. 2014. *Media Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Taman Kanak-Kanak Dengan Output Suara Dan Tanda Baca Berbasis Mikrokontroler Atmega 16*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mutaqqin, Dkk. 2020. *Biometrika Teknologi Identifikasi*. Medan: Yayasan Kita Penulis.
- Muthmainnah. 2014. *Kurikulum Pendidikan Agama Islam Taman Kanak-Kanak Al-Azhar Lamgugob Banda Aceh*. Skripsi. UIN Ar-Raniry.
- Noor, J. (2015). *Penelitian Ilmu Manajemen*. Jakarta: Kencana.
- Nurhidayati, 2011. *Metode Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Panjaitan, R.L. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Budaya No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Budaya No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Prastowo, Andi. 2018. *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar (Teori dan Aplikasinya di Sekolah atau Madrasah)*. Depok: Prenadamedia Group.
- Prawiradilaga, dkk. 2015. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Raharjo, Lovina Kumala Dewi. (2017). *Rancangan Sistem Informasi Pencatatan Administrasi Keuangan Menggunakan Metode Common Size pada SD*

Solafide Ungaran dan Berbasis Multiuser. Jurnal Ilmiah Komputer Akuntansi Vol 10, No. 1.

Rahman, Saful. 2016. *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kelincahan Balsom Agility Test Untuk Atlet Sekolah Menengah Pertama Kelas Khusus Olahraga di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sarah, Putri. 2016. *Upaya Meningkatkan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini Kelompok B di TK/RA As-Sa'adah Jalan Medan Area Selatan GG Usman*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Setianingsih, Hesti Putri. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Tilawati Pada Anak Kelompok B6 Di Taman Kanak-Kanak Aba Karangkajen Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Wahyudin, Ahmad. 2012. *Bilingualisme: Konsep dan Pengaruhnya Terhadap Individu*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.

Walujo, Djoko Adi dan Anies Listyowati. 2017. *Kompendium Paud (Memahami PAUD Secara Singkat)*. Depok: Prenadamedia Group.

Wibanto, Wandah. 2017. *Desain Dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Wijana, Widarmi. D, dkk. 2012. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.