

Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenali Huruf *Hijaiyah* Melalui Permainan Kartu Bergambar di TK Harapan Kita

Roby Seprya^{1✉}

¹STAI Al-Kifayah Riau, Pekanbaru, Indonesia

¹e-mail: robyssepria1990@gmail.com

Article History:

Received: 25th July, 2023

Revised: 31th July, 2023

Accepted: 17th August, 2023

Published: 31st August 2023

Keywords:

Hijaiyyah, Card games

*Correspondence Address:

robyssepria1990@gmail.com

Abstract:

The objective of this study is to enhance children's comprehension of *Hijaiyyah* letters by utilizing a picture card game within the context of Harapan Kita Kindergarten, located in the Gunung Toar sub-district. The participants in this study comprised Group B, which included 12 female and 10 male individuals. The employed data gathering strategy entails the utilization of an observation sheet in the form of a checklist. The data analysis methodology was conducted using quantitative methods. The findings indicated that the utilization of a picture card game had a positive impact on the enhancement of children's proficiency in recognizing *hijaiyyah* letters. Regarding the educational procedure, children are afforded the option to engage in a guessing activity involving *Hijaiyyah* letters and corresponding images, so facilitating the association between the sounds of *Hijaiyyah* letters and the corresponding visual representations. The research findings exhibited a progressive increase, as evidenced by the observed data in both Cycle I and Cycle II. Approximately 36.37% of children achieved the Developed category as anticipated and demonstrated significant progress. In the second cycle, there was a notable increase of 82.72%.

Abstrak:

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap huruf *Hijaiyyah* dengan memanfaatkan permainan kartu bergambar dalam konteks TK Harapan Kita yang terletak di kecamatan Gunung Toar. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari Grup B yang terdiri dari 14 orang perempuan dan 8 orang laki-laki. Strategi pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan lembar observasi berupa checklist. Metodologi analisis data dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan kartu bergambar memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyyah. Dalam tata cara pendidikannya, anak diberi pilihan untuk melakukan kegiatan menebak-nebak huruf *Hijaiyyah* dan gambar yang bersangkutan, sehingga memudahkan asosiasi antara bunyi huruf *Hijaiyyah* dengan representasi visual yang bersangkutan. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan yang progresif, terbukti dari data observasi baik pada Siklus I maupun Siklus II. Sekitar 36,37% anak-anak mencapai kategori Maju sesuai antisipasi dan menunjukkan kemajuan yang signifikan. Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 82,72%.

Kata Kunci:

Hijaiyyah, Permainan Kartu

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting dalam pembangunan masyarakat, memberikan pengaruh besar pada kapasitas kognitif dan keterampilan generasi penerus bangsa. Pentingnya pendidikan anak usia dini butuh perhatian seluruh pihak, karena pendidikan ini menjadi landasan bagi upaya pendidikan anak selanjutnya. Selama tahap awal masa kanak-kanak, individu memiliki kapasitas luar biasa untuk memperoleh dan mengasimilasi pengetahuan dan kemampuan, yang kemudian berkontribusi pada pembangunan kemampuan kognitif, emosional, dan sosial mereka. Saat ini, sangat penting untuk menerapkan metodologi kreatif yang mendorong pengalaman pembelajaran aktif dan partisipatif (Akhyar & Ningsih, 2023). Salah satu pendekatan yang menarik banyak perhatian adalah penggunaan permainan sebagai sarana untuk meningkatkan kapasitas anak-anak dalam mengidentifikasi huruf, khususnya dalam situasi di mana teknik konvensional mungkin kurang efektif. Penelitian ini menyelidiki penggabungan teknik gamifikasi untuk meningkatkan kemahiran anak-anak dalam mengenali huruf Hijaiyah, dengan fokus khusus pada lingkungan pendidikan TK Harapan Kita.

Lingkungan Taman Kanak-Kanak Harapan Kita, serupa dengan lembaga pendidikan lainnya, mempunyai tugas untuk mendidik anak-anak kecil dengan baik dalam pengenalan huruf, sebuah bakat dasar yang berfungsi sebagai cikal bakal pengembangan kemampuan membaca dan menulis. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa anak-anak pada dasarnya memiliki rasa keingintahuan bawaan dan sangat mudah menerima pengalaman belajar aktif, sehingga mereka sangat cocok untuk lingkungan pendidikan yang dinamis dan interaktif. Pentingnya prinsip belajar melalui bermain menjadi jelas dalam konteks ini. Permainan tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga berbagai manfaat kognitif. Jika sengaja dibuat, materi pendidikan berpotensi membangkitkan ingatan, meningkatkan fokus, dan menumbuhkan penalaran analitis, sehingga secara efektif menjaga motivasi dan keterlibatan aktif anak (Iqromah, 2018).

Menurut Jamris (2006) Penerapan permainan untuk tujuan pembelajaran adalah konsep yang sudah mapan. Sepanjang sejarah manusia, permainan telah digunakan sebagai instrumen untuk penyebaran pengetahuan dan perolehan keterampilan. Sepanjang sejarah, permainan papan telah digunakan oleh peradaban kuno sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir strategis (Sugiyanti, 2013). Di zaman sekarang ini telah bermunculan aplikasi-aplikasi pendidikan dalam bentuk interaksi digital yang semakin memperlancar proses pembelajaran. Kemanjuran permainan sebagai instrumen pedagogi terus terbukti. Penggabungan permainan ke dalam lingkungan pendidikan berakar pada teori pendidikan seperti konstruktivisme dan pembelajaran sosial budaya, yang mengutamakan pentingnya keterlibatan aktif dan interaksi interpersonal dalam proses perolehan pengetahuan (Nurrahmah et al., 2020).

Namun demikian, ruang lingkup penelitian ini melampaui gagasan pembelajaran berbasis permainan secara menyeluruh. Fokus kajian ini berkisar pada aspek tertentu yang memiliki makna budaya, yaitu pengenalan huruf Hijaiyah. Huruf Hijaiyah memegang peranan penting dalam pendidikan Islam karena berfungsi sebagai komponen dasar bahasa Arab dan, akibatnya, Al-Qur'an. Kemahiran dalam pengenalan huruf mempunyai arti penting dalam jalur pendidikan anak-anak Muslim, karena ini berfungsi sebagai landasan dasar untuk pembacaan Al-Quran dan pemahaman bacaan. Oleh karena itu, identifikasi dan penerapan metode mujarab untuk memperkenalkan dan memperkuat pengenalan awal terhadap surat-surat ini menjadi penting tidak hanya dari sudut pandang pendidikan tetapi juga dari sudut pandang agama (Lubis & Ismet, 2019).

Taman Kanak-Kanak Harapan Kita merupakan contoh representatif dari lingkungan pendidikan yang lebih luas, dimana terdapat hambatan umum dalam melibatkan siswa muda secara efektif dan memfasilitasi pengalaman belajar yang optimal. Berdasarkan Wawancara awal dengan wali kelas grup B TK Harapan Kita, anak-anak masih kesulitan dan

mengidentifikasi huruf *Hijaiyyah*. Salah satu penyebabnya adalah anak di anjarkan untuk memahami 2 jenis huruf yaitu huruf latin dan huruf *Hijaiyyah*. Hal ini membuat anak-anak mengalami kesulitan dalam mengenali Huruf *Hijaiyyah* dan membacanya dengan benar. Perubahan bentuk huruf *Hijaiyyah* jika di gabungkan dengan huruf lain juga turut menyulitkan anak. Guru-guru perlu untuk mencari pendekatan strategi pembelajaran yang menarik dan efektif dalam mengenalkan huruf *Hijaiyyah* (Alucyana et al., 2020).

Memanfaatkan permainan kartu bergambar dapat menjadi metode yang efektif dan menarik untuk mengajarkan anak TK mengenal huruf *Hijaiyyah*, yaitu aksara Arab yang digunakan untuk menulis ayat-ayat Alquran. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan rasa ingin tahu, partisipasi aktif, dan keterlibatan multisensor, tanpa bergantung pada sistem berbasis poin. Dengan membenamkan anak-anak dalam lingkungan yang menyenangkan dan interaktif, teori ini mengantisipasi beberapa manfaat kognitif dan perkembangan (Yulida Izatusholihah, Elan, 2021).

Anak-anak usia dini secara alami tertarik pada rangsangan yang penuh warna dan menarik secara visual. Permainan kartu bergambar menawarkan cara untuk mengasosiasikan setiap huruf *Hijaiyyah* dengan gambar terkait yang diawali dengan bunyi yang sama. Asosiasi ini meningkatkan memori visual dan pengenalan kognitif anak-anak, membantu dalam identifikasi setiap huruf (Alucyana et al., 2020).

Memasukkan berbagai indera ke dalam proses pembelajaran dapat memperdalam pemahaman dan retensi. Permainan kartu bergambar memungkinkan anak-anak tidak hanya melihat huruf dan gambar tetapi juga menyentuh kartu, mengucapkan bunyi terkait dengan lantang, dan bahkan menyusun kartu dalam pola tertentu. Pengalaman sensorik ini menciptakan koneksi saraf yang lebih kuat, sehingga mendorong pengenalan huruf yang lebih baik (Yulida Izatusholihah, Elan, 2021).

Tidak adanya sistem berbasis poin mendorong suasana non-kompetitif dan eksploratif. Anak-anak dapat dengan bebas mengeksplorasi kartu, bereksperimen dengan asosiasi gambar huruf, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Eksplorasi yang menyenangkan ini mengurangi tekanan untuk melakukan dan memungkinkan terjadinya kesalahan, sehingga menumbuhkan pengalaman belajar yang positif (Syukri, 2020).

Alih-alih imbalan eksternal seperti poin, motivasi intrinsik dipupuk melalui kegembiraan dalam menemukan dan mencapai prestasi. Ketika anak-anak berhasil mencocokkan huruf *Hijaiyyah* dengan gambar yang sesuai, mereka mengalami rasa pencapaian yang berasal dari usaha mereka sendiri. Motivasi intrinsik ini memupuk pemahaman huruf yang lebih dalam dan bertahan lama (Sugiyanti, 2013).

Mempelajari huruf *Hijaiyyah* bukan semata-mata tugas linguistik tetapi juga budaya. Permainan kartu bergambar dapat menggabungkan gambar-gambar yang relevan dengan budaya, menghubungkan huruf-huruf dengan konsep dan aspek kehidupan anak-anak yang sudah dikenal. Integrasi ini meningkatkan kesadaran budaya anak dan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna (Bachtiar et al., 2018).

Permainan kartu bergambar dapat dirancang untuk pembelajaran kolaboratif, mempromosikan interaksi sosial dan pengajaran teman sebaya. Anak-anak dapat bekerja sama untuk mengidentifikasi dan mencocokkan huruf, mengembangkan keterampilan komunikasi dan pembelajaran kooperatif. Aspek sosial ini menambah lapisan keterlibatan ekstra dalam proses pembelajaran (Hayati, 2020).

Kombinasi elemen visual, sensorik, dan sosial menciptakan pengalaman belajar holistik yang mendukung retensi jangka panjang (Arika & Yula, 2023). Keterlibatan multisensori dan motivasi intrinsik berkontribusi pada konsolidasi memori, memastikan bahwa pengenalan huruf *Hijaiyyah* menjadi keterampilan yang bertahan lama (Indriati, 2022).

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa memasukkan permainan kartu bergambar ke dalam kelas taman kanak-kanak sebagai pendekatan pembelajaran bebas poin untuk mengenali huruf *Hijaiyyah* memiliki potensi yang signifikan. Dengan memanfaatkan

keingintahuan alami dan kecintaan anak terhadap bermain, metode ini bertujuan untuk menciptakan landasan yang kokoh bagi pemahaman mereka terhadap aksara Arab sekaligus menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran dan eksplorasi budaya.

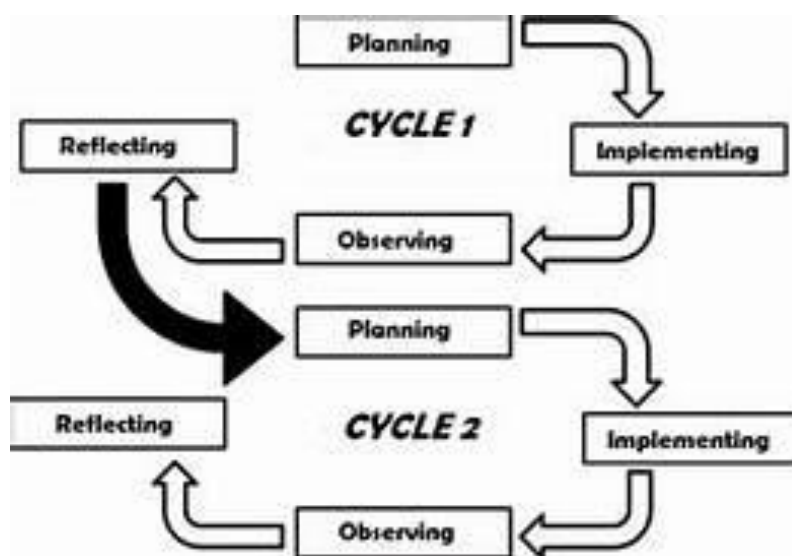
METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penyelidikan ini, peneliti menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah proses metodologis di mana peserta terlibat dalam pemeriksaan sistematis dan teliti terhadap praktik pengajaran mereka sendiri, dengan menggunakan alat penelitian. Arikunto et al., (2012) mendefinisikan penelitian tindakan sebagai pendekatan metodologis untuk mengatasi masalah pendidikan dan menerapkan peningkatan. Lebih jauh lagi, menurut Burns (2009:2), tujuan penerapan penelitian tindakan kelas adalah untuk secara sengaja melakukan intervensi dalam situasi yang menantang dengan tujuan untuk mempengaruhi perubahan dan, idealnya, meningkatkan praktik. Penelitian tindakan kelas adalah penyelidikan sistematis yang dilakukan untuk memahami, menilai, dan kemudian memodifikasi praktik pendidikan dengan tujuan meningkatkan efektivitasnya. Metodologi penelitian ini sangat cocok bagi para pendidik, karena memungkinkan mereka mengidentifikasi tantangan atau permasalahan dan memberikan solusi yang sesuai. Selain itu, pendidik juga berupaya menemukan pendekatan pengajaran baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Raco, 2010). Menurut Arikunto (2011), pendekatan ini berfungsi sebagai sarana untuk mengidentifikasi masalah dan sebagai alat bagi guru dalam proses pembelajaran dan pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah 22 orang siswa kelas B TK Harapan Kita yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mempunyai berbagai ciri pembeda. Ciri-ciri subjek (mengacu pada suatu objek atau entitas). Ciri-ciri Penelitian Tindakan Kelas (PTK) antara lain sebagai berikut: a. Tujuan utama penelitian tindakan adalah untuk meningkatkan pendidikan melalui penerapan teknik-teknik yang dimodifikasi dalam proses belajar mengajar. B. Partisipasi siswa merupakan syarat mendasar dalam penelitian tindakan, karena melibatkan keterlibatan aktif dan keterlibatan siswa dalam proses penelitian. C. Upaya kolaboratif sangat penting dalam penelitian tindakan, karena memerlukan keterlibatan berbagai pemangku kepentingan, seperti guru, siswa, dan individu relevan lainnya, untuk berkontribusi secara kolektif terhadap upaya penelitian. Berdasarkan ciri-ciri di atas, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengutamakan penyelesaian tantangan siswa sebagai fokus utama upaya peneliti.

Tata cara pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diturunkan dari kerangka konseptual Penelitian Tindakan Kelas yang diuraikan oleh (Sugiyono, 2021). Penelitian tindakan kelas memerlukan prosedur yang metodis dan teliti di mana peserta menganalisis secara kritis praktik pengajaran mereka sendiri, dengan menggunakan metodologi penelitian. Penelitian tindakan adalah suatu proses sistematis yang terdiri dari serangkaian peristiwa dan tindakan. Hal ini mengikuti siklus berulang, dimana masalah yang sama dapat diatasi melalui beberapa siklus, atau alternatifnya, berbagai masalah dapat diatasi dalam setiap siklus. Menurut Arikunto (2011), penelitian tindakan adalah penyelidikan sistematis yang dilakukan untuk memahami, menilai, dan kemudian memodifikasi praktik pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkannya.

Sugiyono (2021) menguraikan siklus penelitian tindakan yang terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Klarifikasi tambahan diberikan di bagian selanjutnya.



Sumber: (Sugiyono, 2021)

Selama tahap perencanaan, peneliti terlibat dalam persiapan komponen dan sumber daya yang diperlukan untuk tindakan selanjutnya. Selama tahap tindakan, peneliti berusaha untuk melaksanakan pendekatan prosedural atau tindakan yang dirancang selama tahap perencanaan. Selama tahap observasi, guru terlibat dalam pemantauan sistematis proses pembelajaran, termasuk pemeriksaan jawaban siswa, tingkat keterlibatan, dan faktor relevan lainnya yang muncul sepanjang pengalaman belajar mengajar. Pada tahap terakhir, pendidik melakukan proses introspeksi, dengan cermat mempertimbangkan semua tindakan yang dilakukan berdasarkan data yang diperoleh. Selanjutnya, diperlukan banyak evaluasi sebelum melanjutkan ke siklus berikutnya. Fase kolaborasi ini melibatkan keterlibatan dalam diskusi dengan siswa untuk mengatasi masalah tambahan yang muncul di dalam ruang kelas. Tujuannya adalah untuk memastikan keefektifan tindakan yang dilaksanakan dan mengamati hasil selanjutnya melalui refleksi yang bijaksana. Jika masalah yang belum terselesaikan masih ada, maka sangat penting untuk memulai iterasi berikutnya. Indikator kesuksesan penelitian ini adalah 80 % anak telah berkembang sesuai harapan dan berkembang sngat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran tentang peningkatan kemampuan anak dalam memahami Huruf Hijaiyyah di TK Harapan Kita yang dicapai melalui penggunaan permainan kartu bergambar. Selama sesi pengajaran, guru memberikan pengetahuan kepada siswa tentang bermain melalui berbagai teknik pengajaran.

Penelitian ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai observasi yang dilakukan baik oleh guru maupun siswa selama siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus, pengamatan terhadap perkembangan kognitif anak akan terfokus pada kemampuannya dalam membangun hubungan antara huruf Hijaiyyah, bunyi (pelafalan) dan gambar.

Pemaparan Siklus Tahap Pertama

Selama Siklus I, proses pembelajaran dilakukan melalui serangkaian tiga kali pertemuan. Pada pendidikan siklus pertama, siswa diperkenalkan dengan konsep dasar huruf Hijaiyyah, Anak diperkenalkan dengan simbol huruf dan representasi gambar yang sesuai. Siswa diminta untuk mendemonstrasikan kemampuan mengasosiasikan simbol-simbol huruf dengan representasi visual yang sesuai yang menggambarkan huruf yang sama, namun terdiri dari huruf tunggal dan huruf sambung.

Pemaparan Siklus Tahap Kedua

Selama Siklus I, proses pembelajaran dilakukan melalui serangkaian tiga kali pertemuan. Pada pendidikan siklus I, siswa diperkenalkan dengan konsep huruf Hijaiyyah tunggal dan di sambung. Siswa dibekali dengan pengenalan konsep lambang huruf dan representasi gambarnya. Siswa dituntut untuk menunjukkan kemampuan mengasosiasikan simbol-simbol dengan representasi visual yang sesuai

Temuan selanjutnya menggambarkan hasil penelitian tindakan yang dilakukan selama siklus pertama dan kedua:

Siklus pertama

Pengamatan awal menghasilkan temuan yang menunjukkan bahwa guru secara efektif melaksanakan prosedur pengajaran untuk memperkenalkan Hijaiyyah dengan permainan kartu selama pengajaran di kelas. Berdasarkan temuan yang diperoleh dari observasi yang dilakukan selama siklus I yang meliputi rangkaian tiga sesi.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Anak mengidentifikasi Huruf Hijaiyyah pada Siklus 1

Indikator	Jumlah	Persentase
Belum Berkembang	6	37,31 %
Mulai Berkembang	5	27,27 %
Berkembang sesuai harapan	8	22,73 %
Berkembang sangat baik	3	13,64 %

Tabel dan grafik di atas menunjukkan hasil kemampuan anak pada siklus I dengan jumlah siswa 22 orang pada dengan katagori Belum Berkembang 6 orang (37,31%), Mulai Berkembang 5 orang (27,27 %), Berkembang Sesuai Harapan orang 5(22,73 %), dan Berkembang Sangat Baik 3 (13,64%). Jumlah anak yang mendapat kategori Berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik ada 8 orang atau 36,37.

Siklus Kedua

Hasil observasi pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga pada siklus II menunjukkan hasil dari observasi pada siklus II yang dilakukan selama tiga kali pertemuan, peneliti sajikan dalam table sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Anak mengidentifikasi Huruf Hijiyyah pada Siklus II

Indikator	Jumlah	Persentase
Belum Berkembang	2	9,09 %
Mulai Berkembang	2	18,18 %
Berkembang sesuai harapan	6	45,45 %
Berkembang sangat baik	12	27,27 %

Tabel di atas menunjukkan hasil kemampuan anak pada siklus II dengan jumlah siswa 22 orang pada dengan katagori Belum Berkembang 2 orang (9,09%), Mulai Berkembang 4 orang (18,18 %), Berkembang Sesuai Harapan orang 10 (45,45 %), dan Berkembang Sangat Baik 6 (27,27%). Jumlah anak yang mendapat kategori Berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik ada 16 orang atau 82,72 %. Jadi, ada peningkatan 46,35.

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Anak mengidentifikasi Huruf Hijiyyah

Katagori	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Fersentase	Jumlah	Fersentase
Belum Berkembang	6	37,31 %	2	9,09 %
Mulai Berkembang	5	27,27 %	2	18,18 %
Berkembang sesuai harapan	8	22,73 %	6	45,45 %
Berkembang sangat baik	3	13,64 %	12	27,27 %
Total	22 orang	100 %	22 orang	100 %

Tabel dan grafik di atas menggambarkan hasil kognitif anak pada siklus pertama dan kedua. Fenomena yang diamati memerlukan peningkatan kapasitas kemampuan anak dalam memahami, mengidentifikasi huruf Hijiyyah, disertai dengan peningkatan pemanfaatan strategi pembelajaran oleh guru untuk memfasilitasi pelaksanaan prosedur berurutan yang terlibat dalam permainan kartu gambar dan latihan di ruang kelas. Temuan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aktivitas guru pada setiap siklus. Hal ini disebabkan hampir semua aspek diperhatikan dalam kegiatan guru, seperti penyusunan kartu bergambar dan kartu angka, komunikasi kompetensi, penyajian benda, pembagian kartu, bimbingan yang

diberikan, analisis konsep materi, dan perumusan kesimpulan, dapat dilaksanakan dengan baik. Penyelenggaraan kegiatan guru berpotensi berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

Guru menunjukkan kemahiran dalam tahapan pembelajaran yang berurutan untuk mengkomunikasikan materi pelajaran secara efektif. Penyediaan media sebagai sumber daya pendidikan, serta perumusan dan pelaksanaan kebijakan terkait pembangunan dan pengorganisasian, dapat menjadi sarana dan prasarana yang menumbuhkan keterlibatan anak baik dalam kegiatan belajar maupun bermain. Guru terlibat dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan mencapai proses dan hasil yang efektif. Mereka menerapkan taktik yang selaras dengan kondisi dan kebutuhan tumbuh kembang anak, sehingga konsep yang diberikan dapat dipahami dan diinternalisasikan oleh anak. Guru, sebagai garda depan dalam proses pendidikan, mempunyai wewenang untuk memilih materi dan sumber pembelajaran yang sesuai. Teknik pembelajaran merupakan hal yang krusial dalam memudahkan tercapainya hasil belajar. Tanggung jawab utama instruktur adalah memfasilitasi pengembangan keterampilan komunikasi anak, kemampuan pemecahan masalah, dan strategi penyelesaian konflik. Kegiatan yang dirancang secara strategis dapat dilaksanakan untuk menumbuhkan perilaku kooperatif di lingkungan kelas dan pusat pembelajaran TK Harapan Kita. Pembelajaran kooperatif mempunyai potensi untuk meningkatkan kebebasan kreatif individu. Penanaman pendekatan kooperatif mempunyai arti penting dalam perkembangan anak, khususnya dalam menumbuhkan kemampuan kolaborasi dan memfasilitasi perolehan keterampilan interpersonal melalui interaksi dengan teman sebayanya.

Guru juga memfasilitasi kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam kegiatan mandiri dan kolaboratif dengan kartu bergambar dan bergambar, sehingga mendorong perolehan pengetahuan dan pengembangan keterampilan di kalangan anak. Fasilitasi kegiatan bermain dan belajar bagi anak merupakan tanggung jawab bersama antara pengajar dan anak, dimana guru mempunyai posisi penting sebagai pemberi utama pengalaman pendidikan. Guru berusaha untuk memfasilitasi kejadian seperti itu bagi siswanya secara teratur. Selain itu, para pendidik memiliki kemampuan untuk dengan cepat memahami kebutuhan generasi muda yang terus berkembang. Kemanjuran sistem pembelajaran guru merupakan faktor yang sangat penting. Hal ini disebabkan karena guru mempunyai tanggung jawab langsung terhadap anak.

Dalam kerangka pendidikan, guru berperan sebagai pengembang kurikulum, pelaksana, atau kombinasi keduanya. Analisisnya berasal dari lembar observasi yang mendokumentasikan aktivitas anak, serta observasi langsung yang dilakukan peneliti selama keterlibatannya dalam aktivitas pendidikan dengan menggunakan model permainan kartu dan gambar. Penilaian ini terdiri dari empat komponen berbeda. Pertama, anak ditugaskan untuk menyusun gambar-gambar, sehingga menunjukkan kemampuannya dalam mengucapkan huruf berdasarkan mahraj nya. Kedua, anak diminta untuk menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang ditampilkan, sehingga menilai pemahaman dan pengetahuan mereka tentang hubungan antara representasi visual dan pengucapannya. Ketiga, anak ditantang untuk mengidentifikasi pasangan gambar dan angka yang kongruen, sehingga mengevaluasi kemampuannya dalam membaca huruf Hijaiyyah yang besambung panjang, mengenali dan mencocokkan unsur-unsur yang bersesuaian.

Dalam kerangka pendidikan, guru berperan sebagai pengembang kurikulum, pelaksana, atau kombinasi keduanya. Analisisnya berasal dari lembar observasi yang mendokumentasikan aktivitas anak, serta observasi langsung yang dilakukan peneliti selama keterlibatannya dalam aktivitas pendidikan dengan menggunakan model permainan kartu.

Selama siklus yang diamati, saya mengamati persentase%. Pada penilaian awal, 8 orang atau 36,37% dari total, diklasifikasikan telah mencapai kategori Berkembang dan menunjukkan kemajuan yang signifikan. Selanjutnya, pada siklus penilaian kedua, angka ini meningkat menjadi 16 orang, atau 82 %

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak B di TK Harapan Kita meningkat. Jumlah anak yang mendapat kategori Berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sebanyak 8 orang atau 36,37. kemudian pada siklus II meningkat menjadi 16 orang atau 82,72%. Persentase perolehan pada siklus 2 menunjukkan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan, terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak yang signifikan melalui permainan kartu angka dan gambar di TK PKK Manungal.

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis menyarankan agar guru TK dapat menerapkan metode bermain dengan menggunakan kartu angka dan gambar dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Kepada pihak sekolah, hendaknya memfasilitasi sarana dan prasarana bermain untuk mendukung peningkatan hasil belajar anak secara maksimal.

REFERENCES

- Akhyar, Y., & Ningsih, W. (2023). Metode Guru Dalam Pembelajaran Tahfidz dan Kesulitannya pada Anak Usia Dini : Studi Kasus Di Tk Cemara Pekanbaru. *EDUSIANA : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2022), 1–12.
- Alucyana, A., Raihana, R., & Utami, D. T. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Kartu Huruf Hijaiyah di PAUD. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan ...*, 17(1), 38–46. <https://journal.uir.ac.id/index.php/alhikmah/article/view/4638>
- Arika, A., & Yula, N. K. T. (2023). Peningkatan Kemampuan Bahasa Dalam Pembelajaran Iqro Melalui Permainan Kartu Hijaiyah Pada Anak 4-5 Tahun Di Ra Darul Hikmah Gunung Gerbang Bantur. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic ...*, 2(1), 78–98. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/IJIGAEd/article/view/6541>
- Arikunto, S., Siti, S., & Rukmini. (2012). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Bachtiar, M. Y., Ichsan, I. R., Makassar, U. N., Huruf, M., & Huruf, K. (2018). Meningkatkan Kemampuan Bahasa dengan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf. *Jurnal PAUD*, 2(2), 185–196.
- Hayati, F. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan mengenal huruf melalui permainan bola huruf pada anak kelompok B TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh*, 7(1).
- Indriati. (2022). Permainan Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Hijaiyah Bersambung. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 23–47. <https://www.jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/view/1380>
- Iqromah, F. (2018). Identifikasi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah di TK Se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 7(1), 11–12.
- Jamris, M. (2006). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Grasindo.
- Lubis, A. M., & Ismet, S. (2019). Metode Menghafal Alquran Pada Anak Usia Dini di Tahfidz Center Darul Hufadz kota Padang. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(2), 8–14. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.30>
- Nurrahmah, Bahrin, & Saptiani. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Kartu Bergambar di TK Satu Atap SD LAMKRAK Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 5(1), 56–66.
- Raco, J. . (2010). *Metode Kualitatif (Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya)*. Grasindo.
- Sugiyanti, S. (2013). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka Dan Gambar Di Tk Aba Tlobong I Kelas. *Journal Surakarta*, 1(9), 17–5.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D* (5th ed.). Areka.
- Syukri. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di Tk Bunaya. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(1), 27–36.

<https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/168>

Yulida Izatusholihah, Elan, dan H. Y. M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7376>