Asian Journal of
Early Childhood and Elementary Education

e-ISSN : 3025-6917
p-ISSN : 3025-7565

Index : Harvard, Boston, Sydney University, Dimensions, Lens, Scilit, Semantic, Google, etc

https://doi.org/10.58578/AJECEE.v4i2.9258

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAYYAH PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN DADU DI KB PERMATA IBU DESA TANJUNG KECAMATAN KOTO KAMPAR

Efforts to Improve the Ability to Recognize Hijaiyah Letters in Early Childhood through Dice Games at KB Permata Ibu, Tanjung Village, Koto Kampar District

Aswira Wengsi, Rahmah, Suparmi
Institut Pendidikan dan Teknologi Aisyiyah Riau
aswirawengsi93@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jan 25, 2026	Feb 18, 2026	Mar 2, 2026	Mar 7, 2026

Abstract

The ability to recognize *hijaiyah* letters is an important foundation for language development and religious education in early childhood. However, observations at KB Permata Ibu in Tanjung Village revealed that the learning process still faced several challenges, particularly the limited use of engaging instructional media and children's low interest in recognizing *hijaiyah* letters. This study aimed to improve early childhood learners' ability to recognize *hijaiyah* letters through the use of a dice game as a learning medium. The study employed a classroom action research design conducted in two cycles, involving 15 children aged 4–5 years at KB Permata Ibu, Tanjung Village. Data were collected through observation and documentation and were analyzed using percentages. The findings showed that the children's ability to recognize *hijaiyah* letters improved in each cycle, increasing from 45.44% in the first meeting of Cycle I to 61.38% in the second meeting, then rising further in Cycle II to

AJECEE Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

71.13% in the first meeting and reaching 81.58% in the second meeting, categorized as developing very well. These findings indicate that the use of the dice game was effective in improving children's ability to recognize *hijaiyah* letters. The study implies that game-based instructional media can enhance children's motivation, concentration, and interest in learning, thereby making the process of recognizing *hijaiyah* letters more enjoyable and interactive.

Keywords: Classroom Action Research; Dice Game; Early Childhood; *Hijaiyah* Letters; Instructional Media

Abstrak: Kemampuan mengenal huruf hijaiyah merupakan fondasi penting dalam perkembangan bahasa dan pendidikan agama pada anak usia dini. Namun, hasil observasi di KB Permata Ibu Desa Tanjung menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menghadapi kendala, terutama terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan rendahnya minat anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini melalui penggunaan permainan dadu sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 15 anak usia 4–5 tahun di KB Permata Ibu Desa Tanjung. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak meningkat pada setiap siklus, yaitu dari 45,44% pada siklus I pertemuan pertama menjadi 61,38% pada pertemuan kedua, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 71,13% pada pertemuan pertama dan mencapai 81,58% pada pertemuan kedua dengan kategori berkembang sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan dadu efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan minat belajar anak sehingga proses pengenalan huruf hijaiyah berlangsung lebih menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Huruf Hijaiyah; Media Pembelajaran; Penelitian Tindakan Kelas; Permainan Dadu

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), Bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Depdiknas, 2020). Usia dini juga menjadi masa terpenting bagi anak, karena merupakan masa pembentukan kepribadian yang utama. Oleh karena itu penting diberikan pendidikan agama sejak dini.

Perkembangan bahasa sangat penting bagi anak usia dini. Salah satu perkembangan bahasa anak yaitu membaca. Membaca merupakan salah satu kemampuan yang penting dimiliki oleh anak, karena dengan membaca anak akan mudah mengetahui dan mendapatkan banyak informasi dari berbagai sumber bacaan guna menambah pengetahuannya. Adapun indikator kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun yang terdapat dalam Permendikbud 137 tahun 2014 yaitu: (1) menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal; (2) mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya; (3) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama; (4) memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

Pengenalan huruf hijayyah pada anak usia dini juga harus menggunakan metode agar membuat anak tertarik sehingga anak mudah untuk menghafal serta membaca huruf hijayyah. Guru harus lebih kreatif dalam menciptakan model pembelajaran yang menarik minat anak, serta menambah pengetahuan mereka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiah (Dewi Sartika, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh penulis di KB Permata Ibu Desa Tanjung, penulis menemukan adanya keterbatasan penggunaan media, kurangnya minat dan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pada suatu pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku, spidol, penghapus dan papan tulis dalam suatu pembelajaran yang semestinya guru harus menggunakan lebih dari satu media agar lebih efektif dalam proses pembelajaran. Peserta didik masih banyak yang kurang paham terhadap pengenalan huruf hijayyah dan masih keliru dalam membedakan huruf hijayyah.

Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa dadu huruf hijayyah. Media pembelajaran ini mempunyai konsep belajar sambil bermain. Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijayyah Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Dadu di KB Permata Ibu Desa Tanjung Kecamatan Koto Kampar."

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf hijayyah melalui permainan dan bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijayyah anak usia dini melalui permainan dadu di KB Permata Ibu Desa Tanjung.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian dilaksanakan di KB Permata Ibu Desa Tanjung, Kecamatan Koto Kampar, pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun di KB Permata Ibu Desa Tanjung yang berjumlah 15 anak. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik KB Permata Ibu Desa Tanjung yang berjumlah 30 anak. Sampel penelitian menggunakan purposive sampling yaitu anak-anak kelompok bermain yang berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan rumus persentase menurut Suharsimi Arikunto (2010): P = F/N × 100%. Keterangan: P = Angka Persentase; F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya; N = Jumlah persentase/banyaknya individu/indikator. Kriteria tingkat keberhasilan 76%-100% = Berkembang Sangat Baik (BSB); 51%-75% = Berkembang Sesuai Harapan (BSH); 26%-50% = Mulai Berkembang (MB); 0%-25% = Belum Berkembang (BB). Penelitian dikatakan berhasil apabila kemampuan mengenal huruf hijayyah mencapai persentase minimal 80%.

HASIL

Siklus I

Berdasarkan observasi yang dilakukan, masih banyak anak yang kemampuannya rendah karena belum tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan dadu. Pada siklus I pertemuan pertama mencapai 45,44% yang termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Masih banyak anak yang berada pada kategori BB dan MB, sehingga diperlukan tindakan lebih lanjut.

Pada siklus I pertemuan kedua, rata-rata kemampuan mengenal huruf hijayyah anak meningkat menjadi 61,38%, masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Terdapat peningkatan sebesar 19,5% dari pertemuan pertama. Meskipun demikian, belum mencapai kriteria keberhasilan 80%, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II. Aktivitas guru pada siklus I mencapai rata-rata 87,50% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Siklus II

Pada siklus II pertemuan pertama, rata-rata kemampuan anak meningkat menjadi 71,13% dan pada pertemuan kedua mencapai 81,58%, melebihi kriteria keberhasilan yang

ditetapkan yaitu 80%. Aktivitas guru pada siklus II juga meningkat dengan rata-rata mencapai 94,43%.

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

Siklus	Pertemuan	Rata-rata (%)	Kategori
Siklus I	Pertemuan 1	45,44	Mulai Berkembang
Siklus I	Pertemuan 2	61,38	Berkembang Sesuai Harapan
Siklus II	Pertemuan 1	71,13	Berkembang Sesuai Harapan
Siklus II	Pertemuan 2	81,58	Berkembang Sangat Baik

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, permainan dadu huruf hijayyah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijayyah pada anak usia dini di KB Permata Ibu. Kemampuan anak mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus ke siklus, dengan peningkatan total dari 45,44% menjadi 81,58% atau meningkat sebesar 36,14%.

Permainan dadu dinilai sebagai media edukatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijayyah pada anak usia dini dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan pendapat Asep Dudi Rianto (2022) yang menyatakan bahwa permainan dadu huruf dapat menjadi media belajar yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif sekaligus menyenangkan bagi anak usia dini.

Penggunaan permainan dadu dianggap sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Permainan ini mampu mengasah daya ingat, konsentrasi, kepercayaan diri, dan menumbuhkan minat belajar tanpa merasa terpaksa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Lisnawati (2021) yang menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan mengenal huruf hijayyah melalui media permainan dadu pada anak kelompok B TKIT Bina Aneuk Nanggroe. Begitu pula dengan penelitian Adeliani Wahyuna Paramita (2021) yang menunjukkan bahwa nilai BSH anak meningkat dari 22% menjadi 50% setelah menggunakan permainan dadu huruf.

Keberhasilan permainan dadu dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijayyah anak tidak lepas dari karakteristik media ini yang mampu mengubah proses hafalan menjadi aktivitas bermain yang menyenangkan, konkret, dan meningkatkan konsentrasi. Dadu yang ditempel huruf hijayyah pada sisinya membantu anak mengingat bentuk huruf

melalui gerakan melempar dan menyebutkan huruf. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain.

Implikasi penelitian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan dadu huruf hijayyah sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf hijayyah secara signifikan. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa guru PAUD dapat memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat permainan sebagai alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi anak. Melalui pendekatan belajar sambil bermain, anak menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi yang diberikan. Selain itu, penggunaan permainan edukatif seperti dadu huruf dapat meningkatkan konsentrasi, daya ingat, serta kepercayaan diri anak dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan gambaran bahwa kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

Batasan penelitian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu lembaga pendidikan yaitu KB Permata Ibu Desa Tanjung dengan jumlah subjek penelitian yang terbatas yaitu 15 anak, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada semua lembaga PAUD. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan kemampuan mengenal huruf hijayyah melalui permainan dadu tanpa membandingkannya dengan media pembelajaran lainnya. Ketiga, waktu penelitian yang relatif singkat dan hanya dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran juga menjadi keterbatasan dalam melihat perkembangan anak dalam jangka waktu yang lebih panjang.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan dadu huruf hijaiyah efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini di KB Permata Ibu Desa Tanjung. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh peningkatan capaian kemampuan anak dari rata-rata 45,44% pada siklus I pertemuan pertama menjadi 81,58% pada siklus II pertemuan kedua, sehingga melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80%. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan dadu mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan daya ingat anak melalui aktivitas belajar yang menyenangkan, interaktif,

dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, penggunaan permainan dadu terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan huruf hijaiyah.

Studi ini berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada bidang pendidikan anak usia dini dan pembelajaran pendidikan agama Islam. Secara teoretis, temuan ini memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media permainan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak usia dini. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran berupa permainan dadu huruf hijaiyah yang dapat digunakan guru untuk mengenalkan huruf hijaiyah secara lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi pengembangan metode dan media pembelajaran inovatif pada konteks pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan keterbatasan cakupan penelitian, studi selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan mencakup beberapa lembaga PAUD agar hasil penelitian lebih representatif. Penelitian berikutnya juga dapat mengembangkan variasi media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini. Selain itu, studi lanjutan perlu mengkaji pengaruh permainan dadu huruf hijaiyah terhadap aspek perkembangan lain, seperti perkembangan bahasa, kognitif, dan sosial emosional, serta menggunakan metode penelitian yang berbeda agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Adnan, K. K. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Model Pembelajaran Talking Stick pada Anak Kelompok B RA Al-Adawiyah Kalikur Kabupaten Lembata NTT* [Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Makassar]. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/38712-Abstrak.pdf

Aprilia, A. (2022). Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.

Arumsari, A. (2019). Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.

Departemen Pendidikan Nasional. (2010). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*.

Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.

Jannah, R. (2019). Media Kartu Huruf Hijayyah dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. https://repositori.kemendikdasmen.go.id/17981/1/Permendikbud-137-tahu-2014.pdf

Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. PT Indeks.

Lisnawati, L. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijayyah melalui Media Permainan Dadu pada Anak Kelompok B di TKIT Bina Aneuk Nanggroe. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Mauliyah, A. (2020). Kemampuan Mengenal Huruf sebagai Dasar Keaksaraan Awal Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Indonesia*.

Nurhayati, N. (2022). Strategi Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Nurhidayah, N. (2020). Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*.

Nurwahidah, N. (2024). Penerapan Pembelajaran Huruf Hijayyah melalui Berbagai Metode dan Media. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Paramita, A. W. (2021). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bahasa Anak melalui Permainan Dadu Huruf di Kelompok B RA Hj. Musiyarti* [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang]. https://eprints.walisongo.ac.id/view/creators/Paramita%3D3AAdeliani_Wahyuna%3D3A%3D3A.default.html

Rianto, A. D. (2022). Permainan Dadu Huruf sebagai Media Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.

Sanjaya, W. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana.

Sartika, D. (2021). Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran di PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Wati, L. (2021). Manfaat Media Dadu dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.

Yusuf, R. N. (2023). Media Pembelajaran Efektif untuk Pengenalan Huruf Hijayyah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.