

## **Permainan Ular Tangga untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini**

**Aam Kurnia<sup>1</sup>, Zaenal Muftie<sup>2</sup>, Rima Maryamah<sup>3</sup>**

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

Jl. Soekarno-Hatta, Cimincrang, Kota Bandung, Jawa Barat 40292

*Email:* kraetif\_cemerlang@yahoo.co.id<sup>1</sup>, muftiez@ymail.com<sup>2</sup>,  
rimamaryamah@gmail.com<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Pendidikan Anak Usia Dini yaitu suatu cara dalam memberikan rangsangan pendidikan baik jasmani dengan rohani terhadap anak yang berusia 0 sampai usia enam tahun. Berdasarkan hasil observasi di RA Ar-Rifa, terlihat bahwa pengenalan huruf hijaiyah belum berkembang dengan optimal. Dari lima belas orang siswa terhitung ada tujuh orang siswa dengan memiliki nilai belum berkembang dalam suatu mengenal huruf dengan pembelajarannya menggunakan kartu huruf hijaiyah. Tujuan dilakukannya penelitian tersebut yaitu agar dapat mengetahui bagaimana aktivitas bermain alat permainan papan ular tangga di kelompok B RA Ar-Rifa, untuk mengetahui bagaimana pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini di kelompok B RA Ar-Rifa dan untuk mengetahui hubungan aktivitas bermain ular tangga dengan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini di kelompok B RA Ar-Rifa. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Teknik yang dipakai dalam pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, wawancara, serta unjuk kerja. Adapun teknik analisis data yang dipakai adalah analisis parsial, uji normalitas, uji korelasi serta uji hipotesis. Berdasarkan hasil di dalam penelitian tersebut diketahui bahwa terdapat atau adanya hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain ular tangga dan pengenalan huruf hijaiyah, dengan hasil  $r_{hitung} 0,899 > r_{tabel} 0,514$ . Dari hasil korelasi tersebut termasuk kedalam kelompok interval 0,80-1,000 yang menunjukkan bahwa tingkat hubungan sangat kuat.

**Kata kunci:** Aktivitas Bermain Ular Tangga, Pengenalan Huruf Hijaiyah.

## Abstract

*Early Childhood Education is a way of providing educational stimulation both physically and spiritually to children aged 0 to six years. Based on the results of observations at RA Ar-Rifa, it can be seen that the introduction of hijaiyah letters has not developed optimally. Of the 15 students, there were 7 students who had not yet developed in recognizing letters by learning to use hijaiyah letter cards. The purpose of this study was to find out how the activity of playing snake and ladder game in group B RA Ar-Rifa, to find out how the introduction of hijaiyah letters in early childhood in group B RA Ar-Rifa and to determine the relationship between playing snake and ladder activity with the introduction of hijaiyah letters in early childhood in group B RA Ar Rifa. The method used in this research is quantitative. The techniques used in collecting data in this study were observation, interviews, and performance. The data analysis techniques used are partial analysis, normality test, correlation test and hypothesis testing. Based on the results in this study, it is known that there is a significant relationship between playing snake and ladder activities with the introduction of hijaiyah letters, with the results of  $r_{count} 0.899 > r_{table} 0.514$ . From the results of the correlation, it included 0.80-1,000 interval group which shows that the level of the relationship is very strong.*

**Keywords:** *Snakes and Ladders Playing Activities, Hijaiyah Letter Recognition.*

## Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD merupakan suatu lembaga pendidikan dengan di dirikan untuk serta bertujuan sebagai fasilitas untuk tumbuh anak serta perkembangan terhadap anak dengan menyeluruh serta dapat berkembang terhadap setiap aspek perkembangan dan keseharian anak di usia yang masih dini. Bermain terhadap anak usia dini merupakan suatu aktivitas kegiatan menyenangkan, dengan aktivitas bermain anak dapat memperoleh banyak hal yang dapat mengembangkan potensi pada diri anak. Permainan edukatif merupakan suatu media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan anak usia dini agar kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan yang memiliki unsur mendidik dan dapat memberikan rangsangan terhadap anak. Pengenalan huruf-huruf hijaiyah terhadap anak usia dini merupakan hal penting atau suatu hal yang harus dilakukan serta harus dilatih sejak dini, karena pengenalan huruf hijaiyah atau arab terhadap anak merupakan kegiatan untuk memperkenalkan huruf-huruf serta bunyi huruf hijaiyah. Permainan papan ular tangga merupakan permainan yang sudah ada sejak lama. Jenis permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang bermain dengan aturan karena terdapat waktu, tempat, peralatan, teman, serta

aturan.

Berdasarkan hasil observasi di Kelompok B RA Ar-Rifa Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung, terlihat bahwa pengenalan huruf hijaiyah belum berkembang dengan optimal. Dengan jumlah siswa 15 orang siswa terdapat beberapa siswa yang belum berkembang dalam menyebutkan, mengetahui dan mengenal huruf hijaiyah. Dari 15 orang siswa terdapat 7 orang siswa yang belum berkembang dalam pengenalan huruf hijaiyah dengan pembelajarannya menggunakan kartu huruf atau aksara hijaiyah. Sehingga peneliti mencoba menggunakan aktivitas bermain ular tangga dengan huruf hijaiyah untuk pengenalan huruf hijaiyah terhadap anak usia dini di Kelompok B RA Ar-Rifa Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung.

Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana aktivitas bermain ular tangga, agar dapat mengetahui bagaimana pengenalan anak terhadap huruf hijaiyah dan untuk agar dapat mengetahui apakah keduanya memiliki hubungan antara aktivitas bermain ular tangga dengan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini di kelompok B RA Ar-Rifa kecamatan Cicalengka Kab.Bandung. manfaat penelitian bagi siswa yaitu untuk meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan terhadap huruf hijaiyah dengan aktivitas bermain sambil belajar melalui permainan ular tangga huruf hijaiyah dan manfaat bagi guru yaitu untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya hubungan aktivitas bermain ular tangga dengan memperkenalkan aksara atau huruf hijaiyah pada anak usia dini serta menjadi masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Di dalam ilmu pengetahuan sosiologi suatu aktivitas dapat memiliki arti sebagai segala bentuk kegiatan dalam lingkungan masyarakat, salah satunya adalah seperti kegiatan gotong royong, yang disebut dengan kegiatan sosial yang baik untuk membangun hubungan sosial. (Sujogyo, 1999:28). Media permainan papan dengan Ular Tangga adalah permainan yang menggunakan papan media dua dimensi, dan permainan Ular Tangga adalah permainan untuk anak-anak yang berbentuk papan yang dapat dimainkan oleh dua orang anak atau lebih. Papan permainan yang dibagi menjadi kotak kecil yang terhubung dengan kotak lain (Francisca, 2015:3)

Huruf Hijaiyah asalnya yaitu dari bahasa Arab yang berbunyi *Harf atau Huruuf*. Yaitu hururuf arab yang memiliki arti atau dapat disebut juga dengan huruf hijaiyah. Kata hijaiyah berasal dari kata kerja *hajja* yang artinya mengeja, menghitung, dan membaca setiap huruf. Huruf hijaiyah disebut juga dengan huruuf tahjiyah. Qur'an sebenarnya terdiri dari huruf hijaiyah dan huruf mahkraj. Ini juga berarti bahwa al-qur'an diturunkan dalam bahasa Arab (Ma'rifatul, 2009:24). Mengenalkan huruf adalah hal yang menjadi sangat penting untuk anak usia dini yang dikenalkan dari lingkungannya, berbagai bentuk Huruf yang dikenal anak akan menumbuhkan kemampuan anak dalam memilih serta memahami berbagai jenis dan bentuk Huruf (Rasyid, 2009:241).

Mengenalkan Huruf Hijaiyah kedalam pendidikan paud merupakan proses dimana seseorang akan dikenalkan dengan bentuk huruf dan bunyi dan menggunakan bahasa yang digunakan pada proses belajarnya. Peserta didik akan diinstruksikan agar dapat mengenal bentuk huruf dan bunyi huruf, sehingga dapat belajar dari suatu konsep keseluruhan terhadap konsep yang tertentu (Susanto, 2011:86).

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang mengandalkan pembuktian dalam bentuk fakta yang empiris. Teknik atau cara pengumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik wawancara dan teknik unjuk kerja. Suber data yaitu populasi dan sampel seluruh siswa kelas B RA Ar-Rifa berjumlah 15 siswa. Analisa data parsial, uji normalitas, uji hipotesis dan uji korelasi.

## Hasil dan Diskusi

Aktivitas Bermain Ular Tangga di Kelompok B RA Ar-Rifa berjalan dengan baik, anak-anak di kelompok B RA Ar-Rifa sebelumnya sudah mengetahui permainan papan ular tangga, akan tetapi apabila papan ular tangga dengan huruf hijaiyah anak-anak di Kelompok B RA Ar-Rifa baru mengetahuinya. Maka

pada saat aktivitas bermain ular tangga huruf hijaiyah anak baru pertama kalinya bermain ular tangga dengan huruf hijaiyah. Anak-anak di Kelompok B RA Ar-Rifa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran melalui aktivitas bermain ular tangga huruf Hijaiyah.

Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini di Kelompok B RA Ar Rifa sebelum menggunakan media permainan papan ular tangga huruf hijaiyah anak dikenalkan terlebih dahulu menggunakan nyanyian, tepuk, dan kartu huruf hijaiyah. Kemudian setelah anak mengetahui beberapa huruf-huruf hijaiyah kemudian dilanjutkan dengan menggunakan alat permainan edukatif yaitu papan permainan ular tangga dengan huruf hijaiyah.

Pengenalan huruf hijaiyah menggunakan alat permainan edukatif ular tangga membuat anak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan memainkan nya anak melepar sebuah dadu dan memainkan bidaknya sesuai dengan jumlah dadu yang anak dapatkan, kemudian anak dapat melihat huruf apa yang terdapat dalam kotak yang ditempati oleh bidak tersebut kemudian anak antusias untuk menyebutkan huruf hijaiyah yang terdapat dalam kotak tersebut. Selain anak dapat mengetahui huruf-huruf hijaiyah anak juga dapat mengembangkan kognitifnya dengan berhitung jumlah dadu dan berhitung juga pada saat memajukan bidak kotak dengan jumlah dadu yang akan di dapat anak. Anak juga bisa belajar menghargai temannya dan menunggu giliran.

Hubungan Aktivitas Bermain Ular Tangga Dengan Pengenalan Huruf Hijaiyah pada anak usia dini di RA Ar-Rifa yaitu terdapat hubungan sangat kuat antara aktivitas bermain ular tangga dengan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Dibuktikannya dengan menghitung atau dengan analisis korelasi untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau tidak terdapat hubungan, dari hasil analisis korelasi bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat dalam aktivitas bermain ular tangga huruf hijaiyah dengan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

Dari hasil analisis uji normalitas variabel X (Aktivitas Bermain Ular Tangga) diperoleh hasil nilai  $X_2$  hitung adalah -3,7292 dan hasil dari  $X_2$  tabel adalah

11,0705. Dengan demikian  $X_2 \text{ hitung} (-3,7292) < X_2 \text{ tabel} (11,0705)$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya data variabel X (Aktivitas Bermain Ular Tangga) berdistribusi normal. Sedangkan dari hasil analisis uji normalitas Variabel Y (Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini) diperoleh hasil nilai  $X_2 \text{ hitung}$  adalah 0,3338 dan hasil dari  $X_2 \text{ tabel}$  adalah 11,0705. Dengan demikian  $X_2 \text{ hitung} (0,3338) < X_2 \text{ tabel} (11,0705)$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya data variabel Y (Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini) berdistribusi normal.

Tabel 1.1 Hubungan Aktivitas Bermain Ular Tangga dengan Pengenalan Huruf Hijaiyah Di Kelompok B RA Ar-Rifa Kecamatan Cicalengka Kab.Bandung

Nama Anak	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
AQA	85	88	7,225	7,744	7,480
ANA	75	78	5,625	6,084	5,850
APY	75	78	5,625	6,084	5,850
JAA	65	78	4,225	6,084	5,070
KA	60	69	3,600	4,761	4,140
MAZ	60	60	3,600	3,600	3,600
MBR	60	88	7,225	7,744	7,480
MIN	55	55	3,025	3,025	3,025
MRS	80	80	6,400	6,400	6,400
NSK	50	50	2,500	2,500	2,500
RNA	80	85	6,400	7,225	6,800

<b>Nama Anak</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>Y<sup>2</sup></b>	<b>XY</b>
SF	70	60	4,900	3,600	4,200
SDM	75	70	5,625	4,900	5,250
WMI	75	70	5,625	4,900	5,250
ZS	50	50	2,500	2,500	2,500
<b>N=15</b>	<b>∑X = 1,040</b>	<b>∑Y = 1,060</b>	<b>∑X<sup>2</sup> = 74,100</b>	<b>∑Y<sup>2</sup> = 77,151</b>	<b>∑XY = 75,395</b>

Dapat disimpulkan  $r_{xy} (0,899) > r_{tabel} (0,514)$ , artinya terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X yaitu (Aktivitas Bermain Ular Tangga) dengan variabel Y yaitu (Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini) Di Kelompok B RA Ar-Rifa Kecamatan Cicalengka Kab.Bandung. Selanjutnya diinterpretasikan kedalam tabel berikut ini :

Tabel 1.2 Tabel Interpretasi Koefisien Korelasi

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel interpretasi koefisien korelasi di atas, maka angka korelasi hitung 0,899 termasuk ke dalam interval koefisien 0,80 - 1,000 dengan

menunjukkan bahwa terdapat hubungan diantara variabel Aktivitas Bermain Ular Tangga Dengan Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B RA Ar-Rifa Kecamatan Cicalengka Kab.Bandung dengan tingkat korelasi yang signifikan dengan tingkat hubungan sangat kuat.

Selanjutnya dari hasil analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji-t didapatkan nilai  $t_{hitung}$  adalah 16,71270 dan nilai  $t_{tabel}$  adalah 1,77093. Maka  $t_{hitung} (16,71270) > t_{tabel} (1,77093)$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara Aktivitas Bermain Ular Tangga dengan Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B RA Ar-Rifa Kecamatan Cicalengka Kab.Bandung.

## Penutup

Hubungan Aktivitas Bermain Ular Tangga Dengan Pengenalan Huruf Hijaiyah pada anak usia dini di RA Ar-Rifa yaitu terdapat hubungan sangat kuat antara aktivitas bermain ular tangga dengan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Pengelolaan data dan analisis data penulis dapat menjawab rumusan masalah tersebut bahwa pada penelitian ini terdapat hubungan yang signifikan antara Hubungan Aktivitas Bermain Ular Tangga dengan Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini, dilihat Dari hasil uji korelasi hitung dengan angka korelasi sebesar 0,899 hal ini berarti taraf signifikan artinya  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $0,899 > 0,514$  pada taraf signifikan 5% dengan  $N=15$ . Hasil dari korelasi tersebut termasuk kedalam kelompok interval 0,80 - 1,000 dengan menunjukkan memiliki Hubungan antara Aktivitas Bermain Ular Tangga dan Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini di Kelompok B RA Ar-Rifa Kecamatan Cicalengka Kab.Bandung. Dengan tingkat korelasi tingkat signifikan dengan tingkat hubungan sangat kuat. Saran Untuk guru, pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini dapat di lakukan dengan menggunakan metode bermain sambil belajar serta menggunakan media yang mendukung



**Daftar Pustaka**

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Harun Rasyid, dkk. 2014. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga*.
- Kodriyah, Laeli. 2019. "*Pengenalan Huruf Hijaiyah Dengan Menggunakan Metode Iqra' Pada Anak Usia Dini Di RA Diponegoro Kertanegara Kecamatan Kertanegara Kabupaten Purbalingga*". (Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Purwokerto).
- Ma'rifatul, Munjiah. 2009. *Imla' Teori dan Terapan*. UIN Malang Press.
- Muhibbin, syah. 2007. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mursyid. 2016. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nafiah, Nurul Ratnaningsih. 2014. "*Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nugoputro Sleman*". (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta).
- Pupung, dan Anik Lestaringrum. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk : CV. Adjie Media Nusantara.
- Ratnaningsih. 2006. *Penggunaan Permainan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Raysia, tiara. 2016. "*Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Melati*". (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Lampung).
- Sasmita, Gunanto dkk., 2019. "*Sibaaqun Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Media Permainan Papan*". *Journal of Animation & Games Studies*, Vol. 5 No.

2.

- Sirajudin. 2006. *Pengertian Huruf Hijaiyah*. Jakarta : Pustaka Tarbiyah.
- Socitoe, samuel. 1982. *Psikologi Pendidikan II*. Jakarta : FEUI
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks
- Sujogyo, dan Pujiwati Soyogyo. 1999. *Sosiologi Pedesaan Kumpulan Bacaan*. Yogyakarta : Gajah Mada University.
- Suyadi, Maulidya. 2012. *Konsep Dasar Paud*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyadi, Ulfah Maulidya. 2012. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Swastruni, Antara, dkk. 2016. "Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 Di Tk Widya Sesana Sangsit". *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 4 No. 2.