

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HIJAIYAH KELOMPOK B
MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS GAME EDUKASI
MARBEL MENGAJI DI TK PERTIWI KOTA RAMAN**

Oleh:

**RIZKA FADILAH FATMAWATI
NPM. 2001040028**



**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024 M**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HIJAIYAH KELOMPOK B
MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS GAME EDUKASI
MARBEL MENGAJI DI TK PERTIWI KOTA RAMAN**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**RIZKA FADILAH FATMAWATI
NPM. 2001040028**

Pembimbing: Alimudin, M. Pd

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
di Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati
NPM : 2001040028
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Yang berjudul : PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HIJAIYAH
KELOMPOK B MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL
BERBASIS GAME EDUKASI MARBEL MENGAJI DI TK
PERTIWI KOTA RAMAN

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Metro, 13 Juni 2024
Pembimbing

Alimudin, M.Pd
NIP. 19900107 202012 1 012

PERSETUJUAN

Judul : PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HIJAIYAH
KELOMPOK B MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL
BERBASIS GAME EDUKASI MARBEL MENGAJI DI TK
PERTIWI KOTA RAMAN

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati

NPM : 2001040028

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 13 Juni 2024
Pembimbing



Alimudin, M.Pd
NIP. 19900107 202012 1 012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-3304 / 10.25.1 / P / 11.09 / 07 / 2024

Skripsi dengan judul: PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HIJAIYAH KELOMPOK B MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS GAME EDUKASI MARBEL MENGAJI DI TK PERTIWI KOTA RAMAN, yang disusun oleh: Rizka Fadilah Fatmawati, NPM. 2001040028, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin/24 Juni 2024.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Alimudin, M.Pd.

Penguji I : Dr. Kisno, M.Pd.

Penguji II : Aneka, M.Pd.

Sekretaris : Revina Rizqiyani, M.Pd.

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr/Zuhairi, M.Pd.

NIP. 19620612 198903 1 006 *ref*

ABSTRAK

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HIJAIYAH KELOMPOK B MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS GAME EDUKASI MARBEL MENGAJI DI TK PERTIWI KOTA RAMAN

Oleh:

Rizka Fadilah Fatmawati

Kemampuan membaca yang diperkenalkan pada anak di TK bukan hanya pengenalan pada huruf latin melainkan juga huruf hijaiyah. Proses pembelajaran huruf hijaiyah membutuhkan media yang bervariasi dan interaktif agar anak tidak mudah bosan. Guru perlu menciptakan suasana dan penerapan model pembelajaran yang aktif inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi anak untuk meningkatkan ketertarikan dan menghilangkan kebosanan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan huruf hijaiyah melalui media audiovisual game Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi sebanyak 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah anak TK Pertiwi Kota Raman berjumlah 15 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh terjadi peningkatan antara sebelum dan sesudah pembelajaran melalui game edukasi Marbel Mengaji. Pada kondisi awal menunjukan anak pada kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 40%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 40%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 20%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sama dengan 0%. Pada siklus I terjadi peningkatan kemampuan membaca hijaiyah kelompok B melalui game edukasi Marbel Mengaji. Anak dengan kategori Belum Berkembang (BB) sama dengan 0%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 53%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 47%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sama dengan 0%. Pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan membaca hijaiyah kelompok B melalui game edukasi Marbel Mengaji. Anak dengan kategori Belum Berkembang (BB) sama dengan 0%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 20%, kategori Berkembang Sesuai Harapan dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 80%.

Kata kunci: Kemampuan Membaca, Media Audiovisual, Marbel Mengaji

ABSTRACT

IMPROVING THE ABILITY TO READ HIJAIYAH LETTERS IN GROUP B THROUGH AUDIOVISUAL MEDIA BASED ON EDUCATIONAL GAMES MARBEL MENGAJI AT TK PERTIWI KOTA RAMAN

By:

Rizka Fadilah Fatmawati

Reading skills introduced to children in kindergarten are not only an introduction to Latin letters but also hijaiyah letters. The process of learning hijaiyah letters requires varied and interactive media so that children are not easily bored. Teachers need to create an atmosphere and application of learning models that are active innovative, creative, effective and fun for children to increase interest and eliminate boredom.

This study aims to improve the ability of hijaiyah letters through audiovisual media game Marbel Mengaji in Pertiwi Kota Raman Kindergarten. The method in this study uses a class action research approach with the stages of planning, implementation, observation, and reflection as many as 2 cycles. The subjects of this study were Pertiwi Kota Raman Kindergarten children totaling 15 children consisting of 8 boys and 7 girls. Data collection techniques used in this study were observation, tests, and documentation. Data analysis used in this research is qualitative analysis and quantitative analysis.

Based on the results of the study, it was found that there was an increase between before and after learning through the Marbel Mengaji educational game. In the initial condition, it shows that children in the category of Not Developing (BB) are 40%, the category of Starting to Develop (MB) is 40%, the category of Developing As Expected (BSH) is 20%, and the category of Developing Very Well (BSB) is equal to 0%. In cycle I, there was an increase in the ability to read hijaiyah in group B through the Marbel Mengaji educational game. Children with the Underdeveloped category (BB) are equal to 0%, the Begin to Develop category (MB) is 53%, the Developing As Expected category (BSH) is 47%, and the Very Good Developing category (BSB) is equal to 0%. In cycle II, there was an increase in the ability to read hijaiyah in group B through the Marbel Mengaji educational game. Children in the category of Not Developing (BB) are equal to 0%, the category of Starting to Develop (MB) is 20%, the category of Developing as expected and the category of Developing Very Well (BSB) is 80%.

Keywords: Reading Ability, Audiovisual Media, Marbel Mengaji

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati
NPM : 2001040028
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil dari penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 09 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Rizka Fadilah Fatmawati
NPM. 2001040028

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ {١١}

Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka” (QS. Ar-Ra’d: 11).¹

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur`an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019, Juz 21-30* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur`an, 2019), 199.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia serta hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, kesabaran, serta ketekunan bagi peneliti dalam Menyusun skripsi ini, dengan segenap kerendahan hati karya sederhana ini peneliti dedikasikan sebagai bentuk rasa terimakasih kepada:

1. Kedua orangtua saya tercinta yaitu bapak Muhyidin dan ibu Yuliati yang selalu memberikan doa dan semangat agar terselesaikan skripsi ini.
2. Adikku tersayang Nabila Ayu Safitri yang selalu menghibur, memberikan semangat, memberikan motivasi selama ini sehingga terselesaikan skripsi ini.
3. Sahabatku yang selalu menjadi tempat keluh kesah, yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan semangat agar terselesaikan skripsi ini.
4. Teman angkatan 2020 PIAUD IAIN Metro yang selalu menemani proses saya, memberikan dukungan, dan motivasi serta memberikan semangat sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
5. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro


KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti haturkan kehadiran Allah SWT yang melimpahkan nikmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Siti Nurjanah, M.Ag., PIA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro.
3. Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Bapak Alimudin, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Kisno, M.Pd selaku penguji 1 dan Ibu Aneka, M.Pd selaku Penguji 2 sekaligus Sekretaris Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan masukan dan pertanyaan yang membangun selama sidang skripsi.
6. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro yang telah serta menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.

Demikian skripsi ini disusun dari jauh kata sempurna, baik dari segi penyusunan, bahasa, ataupun penulisanya, oleh karena itu kritik dan saran demi kebaikan skripsi ini sangat diharapkan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Metro, 09 Juli 2024
Peneliti,



RIZKA FADILAH FATMAWATI
NPM. 2001040028

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	viii
MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Pendahuluan.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
F. Penelitian yang Relevan.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	17
A. Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini	17
1. Pengertian Kemampuan Membaca.....	17
2. Karakteristik Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun ..	19
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca ..	21
4. Membaca Hijaiyah bagi Anak Usia Dini	23
B. Media Audiovisual.....	24
1. Pengertian Media Audiovisual	24
2. Jenis-Jenis Media Audiovisual	25
3. Tujuan Media Audiovisual	26
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual	27
C. Game Edukasi Marbel Mengaji	28
1. Pengertian Game Edukasi	28
2. Karakteristik Game Edukasi.....	29
3. Manfaat Game Edukasi	30

4. Game Marbel Mengaji.....	31
D. Hipotesis Tindakan	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Rancangan Penelitian.....	35
B. Definisi Operasional Variabel	41
C. Lokasi Penelitian.....	42
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	42
E. Rencana Tindakan.....	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
H. Teknik Analisis Data	50
I. Indikator Keberhasilan.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Penelitian	53
1. Deskripsi kondisi awal/Pra Siklus (sebelum dilakukan PTK)	53
2. Pelaksanaan Siklus I	56
3. Pelaksanaan Siklus II.....	73
4. Peningkatan Kemampuan Belajar atau Hasil Belajar dan Kualitas Pembelajaran	89
B. Pembahasan	94
BAB V PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN	107
RIWAYAT HIDUP	160

DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
1.	Tabel 1. 1 Data Awal Perkembangan Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman	5
2.	Tabel 1. 2 Lembar Presentase Pra-Survei Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman.....	7
3.	Tabel 2. 1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	19
4.	Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas di TK Pertiwi Kota Raman Tahun Ajaran 2023/2024	36
5.	Tabel 3. 2 Definisi Operasional Variabel	42
6.	Tabel 3. 3 Indikator Kemampuan Membaca Hijaiyah Kelompok B melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji.....	45
7.	Tabel 3. 4 Lembar Penilaian Tes Lisan Membaca Hijaiyah Kelompok B Melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman.....	47
8.	Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian TK Pertiwi Kota Raman	51
9.	Tabel 4. 1 Kondisi Awal/Pra Siklus Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman.....	54
10.	Tabel 4. 2 Kondisi Awal/Pra Siklus Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman.....	55
11.	Tabel 4. 3 Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman pada Siklus I.....	70
12.	Tabel 4. 4 Perbandingan Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman pada Kondisi Awal/Pra Siklus dan Siklus I.....	71
13.	Tabel 4. 5 Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman pada Siklus II	86
14.	Tabel 4. 6 Perbandingan Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman pada Siklus I dan Siklus II.....	87
15.	Tabel 4. 7 Perbandingan Skor Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman pada Kondisi Awal/Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.....	89

16. Tabel 4. 8 Perbandingan Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman pada Kondisi Awal/Pra Siklus, Siklus I, Siklus II 90

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
1.	Gambar 2. 1 Tampilan awal Game Marbel Mengaji	32
2.	Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc Taggart (Suharsimi Arikunto)	38
3.	Gambar 4. 1 Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman.....	55
4.	Gambar 4. 2 Perbandingan Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman Kondisi Awal/Pra Siklus dan Siklus I.....	71
5.	Gambar 4. 3 Perbandingan Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B melalui Media Audiovisual Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman pada Siklus I dan Siklus II	87
6.	Gambar 4. 4 Perbandingan Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B melalui Media Audiovisual Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman pada Kondisi Awal/Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	91

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul	Halaman
1.	Lampiran 1 Kartu Konsultasi Bimbingan Proposal	108
2.	Lampiran 2 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	114
3.	Lampiran 3 Outline	118
4.	Lampiran 4 Alat Pengumpul Data (APD).....	121
5.	Lampiran 5 RPPH Siklus I.....	126
6.	Lampiran 6 RPPH Siklus II	131
7.	Lampiran 7 Penilaian Pra Siklus Tes Lisan Membaca Hijaiyah Anak	135
8.	Lampiran 8 Penilaian Siklus I Tes Lisan Membaca Hijaiyah Anak	137
9.	Lampiran 9 Penilaian Siklus II Tes Lisan Membaca Hijaiyah Anak.....	139
10.	Lampiran 10 Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	141
11.	Lampiran 11 Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	142
12.	Lampiran 12 Pembelajaran Siklus I Pertemuan 3.....	143
13.	Lampiran 13 Pembelajaran Siklus I Pertemuan 4.....	144
14.	Lampiran 14 Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	145
15.	Lampiran 15 Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	146
16.	Lampiran 16 Pembelajaran Siklus II Pertemuan 3	147
17.	Lampiran 17 Pembelajaran Siklus II Pertemuan 4	148
18.	Lampiran 18 Surat Izin Pra Survey	149
19.	Lampiran 19 Surat Balasan Pemberian Izin Pra Survey	150
20.	Lampiran 20 Lampiran Surat Bimbingan Skripsi	151
21.	Lampiran 21 Surat Tugas	152
22.	Lampiran 22 Surat Izin Research.....	153
23.	Lampiran 23 Surat Balasan Izin Research	154
24.	Lampiran 24 Surat Bebas Pustaka Prodi.....	155
25.	Lampiran 25 Surat Bebas Pustaka Perpustakaan	156
26.	Lampiran 26 Cek Turnitin	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.¹ Setiap potensi dari anak yang mungkin sudah terlihat harus dikembangkan agar potensi tersebut tidaklah sia-sia dengan diberikan rangsangan dan proses pendidikan secara bertahap sesuai tumbuh kembangnya, keinginannya, dan kemampuannya. Dengan tetap memperhatikan dan menyeimbangkan potensi yang lainnya. Pendidik sudah selayaknya memahami apa yang dibutuhkan oleh anak sesuai dengan tahapannya, namun masih banyak sekali guru atau orang tua yang kurang memahami tahapan tumbuh kembang anak sehingga hal yang dibutuhkan anak kurang terpenuhi atau hilang, sehingga anak belum mendapatkan apa yang seharusnya mereka butuhkan.

Terkadang masa keemasan anak kurang diperhatikan, padahal ditahapan ini anak sangat mudah menyerap suatu informasi apapun yang didapatnya dari lingkungan dengan mudah. Pendidikan anak usia dini juga sangat penting untuk disiapkan, karena hal tersebut menjadi penentu untuk perkembangan selanjutnya. Sangatlah rugi suatu bangsa apabila mengabaikan pendidikan anak usia dini.

Kegiatan terpenting pada anak usia dini yang harus diperkenalkan salah satunya kegiatan membaca, anak memiliki cetak biru untuk mampu

¹ Yuliani Nuraini, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2013), 6.

menciptakan sendiri struktur mentalnya secara spontan.² Anak mampu berbahasa karena secara alami, anak memiliki potensi untuk berbahasa, anak juga mampu menciptakan bentuk gramatika secara alami.³ Itulah mengapa kemampuan berbahasa pada anak dianggap penting. Kemampuan berbahasa seperti membaca dan menulis perlu adanya pengenalan awal beberapa huruf-huruf, simbol, dan kosakata. Sehingga anak dapat mudah memahami suatu kalimat ditahap selanjutnya. Memperkenalkan anak usia dini beberapa huruf baik huruf latin ataupun huruf lainnya sesuai dengan tahapan perkembangan membaca anak sangatlah penting, dikarenakan pada tahap tersebut anak telah mempunyai kemampuan untuk membaca.

Kemampuan membaca menjadi sangat penting dikembangkan pada anak. Membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak untuk memasuki Sekolah Dasar.⁴ Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak hanya mengajarkan tentang keterampilan membaca pada anak sebagai persiapan untuk belajar membaca.⁵ Kemampuan membaca yang diperkenalkan pada anak di TK bukan hanya pengenalan pada huruf latin. Namun, anak juga diajak untuk mengenal huruf lainnya, salah satunya huruf hijaiyah yang akan menjadi dasar untuk membaca Al-Qur`an.

² Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari, "Stimulasi Membaca Permulaan Anak Usia Dini," *Pratama Widya* Vol. 3, No. 2 (2018), 3.

³ M. Ghofar Rohman dan Purnomo Hadi Susilo, "Media Pembelajaran Berbasis IT sebagai Inovasi Pembelajaran pada Jenjang Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus Guru Taman Kanak-Kanak Muslimat NU Maslakul Huda)," *Jurnal Reforma*, 2019, 37.

⁴ Adharina Dian Pertiwi, "Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2 Juni 2016), 760.

⁵ *Ibid.*

Belajar membaca Al-Qur`an hukumnya wajib bagi setiap orang Islam.⁶ Sebelum diajarkan membaca Al-Qur`an, anak terlebih dahulu diperkenalkan dan dibiasakan dengan huruf hijaiyah. Baru setelah itu sedikit demi sedikit diajarkan cara membaca Al-Qur`an sesuai dengan kaidahnya. Pengenalan huruf hijaiyah dapat dilakukan pada pendidikan formal maupun non formal. Pada proses pengenalan huruf hijaiyah membutuhkan waktu yang tidak sebentar, namun daya tangkap anak juga tidak dapat disama ratakan, masih banyak anak yang kurang meminati untuk mempelajari huruf hijaiyah atau mereka masih sangat kesulitan untuk mengidentifikasi masing-masing dari huruf hijaiyah misalnya dari penyebutan huruf, pelafalannya, dan bentuk identik dari masing-masing huruf hijaiyah. Sayangnya hal tersebut kurang diperhatikan oleh pengajar atau guru.

Proses pembelajaran huruf hijaiyah ditahap awal sangat dibutuhkan media yang lebih berpariatif dan interaktif agar anak tidak mudah merasa bosan. Hal tersebut harus banyak dipelajari oleh para guru bagaimana cara mengajarkan pengenalan huruf hijaiyah dengan cara yang menarik sehingga anak mau belajar mengenal huruf hijaiyah dan kesan mempelajari huruf hijaiyah dapat jauh lebih menyenangkan dan tidak membosankan seperti sebelumnya. Media pengenalan huruf hijaiyah sebenarnya sudah banyak macam dan jenisnya, namun penggunaannya masih sangatlah minim dan biasanya guru hanya mengandalkan buku tanpa adanya media penunjang

⁶ Azkia Muharom Albantani, "Pendekatan Fonetik, Kontrasif, dan Komunikatif dalam Pengajaran Membaca Al-Qur`an," *Alfaz (Arabic Literatures for Academic Zealots)* 7, no. 02 (25 November 2019), 109.

lainnya yang dapat menarik minat anak sehingga anak mau belajar huruf hijaiyah dengan menggunakan media tersebut.

Berdasarkan observasi pada hari Jum`at tanggal 10 dan 17 November 2023, TK Pertiwi Kota Raman memiliki kemampuan membaca huruf hijaiyah yang rendah. Hal ini terlihat dari sebagian anak yang masih keliru dalam melafalkan huruf hijaiyah, seperti huruf jim (ج) disebut ha (ح) , huruf kho (خ) disebut jim (ج), dsb anak masih harus dibantu oleh guru.

Pengamatan pada hari Jum`at, 10 November 2023 yang peneliti lakukan di TK Pertiwi Kota Raman untuk mengamati proses pembelajaran membaca hijaiyah. Saat pembelajaran, guru menggunakan metode iqro` dan buku paket. Kegiatan pembelajarannya dimulai dari guru menuliskan huruf hijaiyah di papan tulis lalu anak disuruh untuk menuliskannya di buku tulis, lalu ketika selesai menulis huruf hijaiyah di papan tulis, guru memberikan buku paket dan kembali menyuruh anak untuk mengerjakan apa yang diperintah guru di buku paket tersebut, hal tersebut kurang menarik sehingga anak bosan dan kurang menangkap apa yang telah dijelaskan oleh guru, ini dibuktikan ketika guru menunjuk huruf hijaiyah “kho” di papan tulis dan guru bertanya pada anak, anak tersebut tidak bisa menjawab dan masih perlu dibantu guru.

Selain melakukan pengamatan, peneliti juga melakukan wawancara pra-survei terhadap guru bahwa menurut guru tersebut pembelajaran menggunakan iqro` masih kurang efektif jika tidak dibantu dengan media lain, anak cepat bosan ketika sedang kegiatan pembelajaran huruf hijaiyah lalu anak memilih bermain sendiri dan tidak memperhatikan apa yang dijelaskan guru,

anak juga banyak yang keliru ketika membaca huruf hijaiyah seperti jim (ج), kho (خ), ha (ح), dan lain-lain, selain itu anak juga masih kesulitan dalam pelafalan harokat, ini terlihat ketika anak masih bingung saat ditanya guru pada huruf hijaiyah jim (ج) yang di beri harokat fathah.

Berdasarkan hasil pra-survei pada Jum`at, 17 November 2023 di TK Pertiwi Kota Raman tentang kemampuan membaca hijaiyah kelompok B, yaitu tabel 1.1 berikut:

Tabel 1. 1 Data Awal Perkembangan Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman

No	Nama	Nilai Pengamatan											Skor	Rata-rata	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	AKD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	25%	BB
2	ARR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	25%	BB
3	ARM	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	31	70%	BSH
4	ADAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	25%	BB
5	AMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	25%	BB
6	ALP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	20	45%	MB
7	AH	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	19	43%	MB
8	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	25%	BB
9	AAVW	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	50%	MB
10	CZN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	25%	BB
11	DAS	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	19	43%	MB
12	GKPD	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	27	61%	BSH
13	MIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	25%	BB
14	NY	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	31	70%	BSH
15	VAG	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	27%	MB

“Sumber: Data penilaian sekolah yang merupakan hasil dari kemampuan dalam membaca huruf hijaiyah anak usia dini di TK Pertiwi Kota Raman”.

a) Keterangan Indikator

- 1) Anak dapat menyebutkan huruf hijaiyah secara urut dan lengkap dari alif sampai ya`
- 2) Anak dapat melengkapi dan menyebutkan huruf hijaiyah yang hilang
- 3) Anak dapat mengurutkan dan menyebutkan huruf hijaiyah yang diacak
- 4) Anak dapat menunjuk atau menunjukkan huruf yang benar setelah mendengarnya
- 5) Anak dapat mengenali suara huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji
- 6) Anak dapat mengikuti instruksi sederhana yang melibatkan pengenalan huruf hijaiyah
- 7) Anak dapat membedakan bentuk dan bunyi huruf hijaiyah dengan berbagai harokat
- 8) Anak dapat mengenali hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji
- 9) Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat fathah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji
- 10) Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat kasroh pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji
- 11) Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat dhommah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji

b) Keterangan Penilaian

- BB** : Belum Berkembang (0% - 25%)
 Bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- MB** : Mulai Berkembang (26% - 50%)
 Bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru

- BSH** : Berkembang Sesuai Harapan (51% - 75%)
 Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
- BSB** : Berkembang Sangat Baik (76% - 100%)
 Bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan⁷

Berdasarkan hasil observasi diatas maka diketahui presentase anak sebagai berikut:

Tabel 1. 2 Lembar Presentase Pra-Survei Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman

Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
Belum Berkembang (BB)	7	47%
Mulai Berkembang (MB)	5	33%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

Berdasarkan pada tabel 1.2 di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca hijaiyah anak usia dini kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman kurang maksimal. Anak pada kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 47%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 33%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak sebesar 20%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sama dengan 0%.

⁷ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), 5

Permasalahan terkait kemampuan membaca huruf hijaiyah anak kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman, berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dapat diketahui, kurangnya semangat anak dalam belajar huruf hijaiyah, munculnya rasa bosan anak dibuktikan ketika guru sedang menjelaskan, anak sibuk dengan mainannya sendiri dan tidak memahami penjelasan guru, anak juga masih kesulitan dalam pelafalan harokat, ini terlihat ketika anak masih bingung saat ditanya guru pada huruf hijaiyah jim (ج) yang di beri harokat fathah, serta guru yang kegiatan pembelajarannya bersifat monoton, dibuktikan ketika guru hanya memakai media buku iqro` dan buku paket.

Kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca hijaiyah yaitu bisa menggunakan berbagai media salah satunya dengan menggunakan media audiovisual berbasis aplikasi game edukasi. Game edukasi mempunyai banyak manfaat, salah satu manfaat mendasar dari game edukasi adalah pada visualisasi masalah yang sebenarnya, dan *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) telah menunjukkan bahwa game sangat berguna dalam membantu pemain untuk mengembangkan pemikiran dan pemahaman pemain mengenai suatu masalah melalui game yang disebut *Scratch*.⁸

Teknologi yang dimaksud dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran adalah media game, dengan unsur-unsur psikologi maupun logika yang dapat

⁸ Sinta Miftakhul Janah dan Dewi Ariyani, "Pemanfaatan Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android sebagai Media Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini" 6, no. 2 (2022), 25.

diintegrasikan seperti halnya manusia.⁹ Game edukasi merupakan aplikasi permainan yang dirancang sebagai perangsang pada daya pikir termasuk meningkatkan daya konsentrasi serta memecahkan masalah yang dihadapi sesuai dengan kebutuhan.¹⁰ Game edukasi dalam pengembangannya sangatlah menarik, dikarenakan jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional sangatlah unggul dari beberapa aspek.¹¹ Game adalah kegiatan bersaing yang dibuat secara artifisial beserta tujuan, ketentuan, serta definisi tertentu yang terletak pada latar belakang tertentu.¹² Game ialah sesuatu yang terbuat serta didesain khusus. Dengan demikian, game merupakan suatu kegiatan kompetitif yang dibuat dan didesain khusus untuk tujuan memiliki aturan-aturan tertentu.

Game edukasi mempunyai banyak manfaat, bahwa game sangat berguna dalam membantu pemain untuk mengembangkan pemikiran dan pemahaman pemain mengenai suatu masalah melalui game yang disebut *Strarch*.¹³ Terdapat berbagai macam game edukasi salah satunya yaitu Game Marbel Mengaji. Marbel Mengaji merupakan salah satu game edukasi yang dapat dimanfaatkan dalam memperkenalkan huruf hijaiyah untuk anak sejak

⁹ Sopiyan Dalis dkk., "Game Edukasi untuk Menghafal Al-Qur`an secara Sederhana Menggunakan Game Development Kit," *Jurnal INSAN: Journal of Information System Management Innovation* 2, no. 2 (9 Januari 2023), 86.

¹⁰ Reni Widyastuti dan Listia Sari Puspita, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan," *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika* 22, no. 1 (6 Maret 2020), 95.

¹¹ Anik Vega Vitianingsih, "Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* 1, no. 1 (14 Juli 2017), 25.

¹² Ary Yulianti, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar" 05 (2020), 528.

¹³ Vitianingsih, "Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini", 25.

usia 3 tahun. Marbel Mengaji diciptakan oleh Educa Studio. Game edukasi ini dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang menarik dan suara di setiap hurufnya, sehingga anak dapat belajar dengan cara melihat bentuk huruf dan mendengarkan cara pengucapannya. Dalam menciptakan cara belajar yang menyenangkan, game edukasi Marbel Mengaji ini menggunakan konsep belajar sambil bermain. Materi yang disajikan dilengkapi dengan gambar ilustrasi, narasi, serta animasi yang dapat menarik perhatian anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Dalam game edukasi ini terdapat berbagai permainan pengenalan huruf hijaiyah seperti *puzzle* hijaiyah, pasang huruf hijaiyah, tebak gambar, menulis huruf, dan membaca iqro`.

Dengan aplikasi permainan ini anak akan lebih cepat dalam memahami dan mengasah kemampuannya, membantu anak-anak dalam memahami pengucapan yang benar untuk setiap huruf dan membantu mereka membangun kosa kata awal, beberapa permainannya juga melibatkan tindakan seperti menekan layar, memilih huruf, atau menyusun huruf. Ini dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka, yang diperlukan untuk menulis dan membaca nantinya. Berdasarkan permasalahan yang muncul yaitu kemampuan membaca hijaiyah anak di TK Pertiwi Kota Raman masih belum mendapatkan hasil yang maksimal, oleh karena itu peneliti akan mengoptimalkan penggunaan media aplikasi game Marbel Mengaji untuk meningkatkan kemampuan membaca hijaiyah anak usia dini, maka peneliti melakukan penelitian tentang **“Peningkatan Kemampuan**

Membaca Hijaiyah Kelompok B Melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan membaca yang mayoritas masih BB (Belum Berkembang) dan belum meningkat, khususnya dalam membaca hijaiyah.
2. Media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran kurang menarik.
3. Munculnya rasa bosan pada anak saat kegiatan pembelajaran.
4. Masih ada anak yang masih keliru saat membaca huruf hijaiyah.
5. Kurangnya semangat anak dalam pembelajaran.
6. Kegiatan pembelajarannya yang bersifat monoton.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini fokus pada peningkatan kemampuan membaca hijaiyah anak usia dini dengan menggunakan media berbasis game “Marbel Mengaji” di TK Pertiwi Kota Raman.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Peningkatan Kemampuan Membaca Hijaiyah Melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman Tahun Ajaran 2023/2024?

2. Apakah melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji dapat meningkatkan kemampuan membaca hijaiyah kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman Tahun Ajaran 2023/2024?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca hijaiyah melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman.
- b. Untuk membandingkan kemampuan membaca hijaiyah anak sebelum dan sesudah menggunakan Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di Taman Kanak-kanak yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
- 2) Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu membuat inovasi penggunaan media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji dalam peningkatan kemampuan membaca hijaiyah anak.

- 3) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan membaca hijaiyah anak serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan membaca hijaiyah anak usia dini kelompok B melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji.

- 2) Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan kemampuan membaca hijaiyah khususnya melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji.

- 3) Bagi anak didik

Anak didik sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji dan anak dapat tertarik membaca hijaiyah sehingga kemampuan membaca hijaiyah anak dapat meningkat.

4) Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca hijaiyah anak kelompok B.

F. Penelitian yang Relevan

Berikut ini peneliti sajikan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti anut, yaitu sebagai berikut:

1. Desiana, A. Ma. A1/111111, Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur`an pada Anak Usia Dini melalui Penerapan Metode Iqro' Plus Kartu Huruf di RA Ummatan Wahidah Curup. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu 2013. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Pada siklus 1 rata-rata yang mendapat nilai baik untuk mengenal huruf hijaiyah 20 anak (65%), untuk membedakan huruf hijaiyah 19 anak (62%), untuk kemampuan melafazkan huruf hijaiyah 18 anak (58%). Pada siklus ke 2 kemampuan anak untuk mengenal huruf hijaiyah 27 anak (87%), untuk kemampuan membedakan huruf hijaiyah 25 anak (81%) dan untuk kemampuan melafazkan huruf 24 anak (77%) Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan metode iqro plus kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur`an.¹⁴

¹⁴ Desiana, A. Ma, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur`an pada Anak Usia Dini melalui Penerapan Metode Iqro' Plus Kartu Huruf di RA. Ummatan Wahidah Curup", *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu (2013).

2. Jazariyah. Pemanfaatan Aplikasi Android dalam Pengenalan Baca Tulis Al Qur'an. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pengajaran Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2017. Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa (1) Dampak positif kemajuan teknologi informasi adalah menggunakan teknologi sebagai pendekatan dalam pembelajaran, (2) Penggunaan smart phone berbasis android sudah umum digunakan oleh masyarakat (15 dari 20 responden memiliki smart phone android), dan (3) Orangtua pengguna android dapat memanfaatkan aplikasi belajar mengaji untuk mengenalkan baca tulis Al Qur'an sejak usia dini. (12 dari 15 responden memiliki aplikasi belajar mengaji di smart phone android mereka).¹⁵
3. Zulfitria dan Zainal Arif. Penerapan Metode Iqro Sebagai Kemampuan Dasar Membaca Al-Qur'an di TK Hama Kids. Universitas Muhammadiyah Jakarta dan Universitas Muhammadiyah Tangerang. Berdasarkan hasil pembahasan mengenai penerapan penerapan metode Iqro Sebagai Kemampuan Dasar Membaca Al-Qur'an di TK Hama Kids sudah dilakukan dengan baik. Penerapannya dilakukan dengan mengenalkan dasar membaca Al-Qur'an dengan metode Iqro yang dibimbing oleh para ustadzah satu persatu sehingga siswa lebih mudah memahami huruf hijaiyah sehingga lebih mudah membaca Al-Qur'an.¹⁶

¹⁵ Jazariyah, "Pemanfaatan Aplikasi Android dalam Pengenalan Baca Tulis Al Qur'an", *The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, Volume 2 (2017), <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece2>.

¹⁶ Zulfitria dan Zainal Arif, "Penerapan Metode Iqro sebagai Kemampuan Dasar Membaca Al-Qur'an di TK Hama Kids," *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 02 (29 April 2019), 57–66, <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v2i02.2501>.

Berdasarkan tiga penelitian relevan sebelumnya yang disebutkan di atas, terdapat perbedaan pada penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada media yang digunakan pada penelitian pertama tersebut menggunakan media kartu huruf, penelitian yang kedua menggunakan aplikasi android, dan penelitian yang terakhir tidak menggunakan media tambahan hanya menggunakan metode iqro`. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk mencoba atau mempraktikkan media berbasis game edukasi Marbel Mengaji untuk mengatasi permasalahan perkembangan kemampuan membaca hijaiyah anak di TK Pertiwi Kota Raman, dimana kemampuan membaca hijaiyah di TK tersebut dikategorikan Belum Berkembang.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan Membaca

Kemampuan merupakan perilaku rasional untuk mencapai tujuan yang disyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan.¹ Secara sederhana kemampuan ialah kesanggupan untuk mengingat, dengan adanya kemampuan untuk mengingat pada anak, sehingga anak tersebut mampu untuk menyimpan dan menimbulkan kembali dari sesuatu yang diamatinya.

Membaca merupakan pengenalan huruf-huruf atau bunyi huruf dengan cara melihat, menyentuh, dan mendengarkan pengenalan huruf yang diucapkan satu persatu kemudian digabungkan untuk membentuk kata-kata pendek.² Mengajarkan dan mengenalkan huruf bagi pemula dalam membaca tentu juga harus memilih metode yang menarik dan tidak membosankan.³ Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tertulis.⁴

¹ Cece Wijaya dan A. Tabrani Rusyan, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remadja Karya, 2020), 50.

² Sunanah, "Kemampuan Membaca Al-Qur'an Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa" *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan*, t.t., 643.

³ *Ibid.*

⁴ Budi Waluyo dan Ade Wawan, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Anak Usia Dini melalui Penerapan Metode Iqra' di TK Hidayah Lampung Selatan", 3.

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik dan metakognitif.⁵

Berdasarkan uraian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa membaca adalah pengenalan huruf-huruf atau bunyi huruf dengan cara melihat, menyentuh, dan mendengarkan. Membaca juga merupakan kesanggupan seseorang dalam melibatkan banyak hal tidak hanya sekedar melafalkan tulisan tetapi juga melibatkan visual. Kegiatan membaca bukan hanya perlu dilakukan di lingkungan sekolah tetapi juga harus dilakukan dilingkungan keluarga, membaca hendaknya harus memilih metode yang menarik dan tidak membosankan.

Menanamkan gemar membaca pada anak tidaklah mudah, ini semua perlu waktu ketekunan dan keuletan, tentu semua itu menjadi tugas para pendidik dan orang tua. Seperti contoh megajarkan anak membaca Al-Qur`an menggunakan metode iqro`, karena membaca Al-Qur`an menjadi kewajiban bagi umat muslim maka sebaiknya ditanamkan sejak masa kanak-kanak, agar kelak mereka gemar membaca dan mencintainya, diharapkan juga anak dapat memahaminya serta bisa mengamalkannya dimasa yang akan ahasa. Saat yang paling tepat mengamalkan Al-Qur`an pada anak adalah ketika anak mulai tertarik dengan buku. Sese kali diperlihatkan Al-Qur`an kepada anak sebelum

⁵ *Ibid.*

mengenal buku-buku yang lain. Mengenalkan Al-Qur`an juga bisa dilakukan dengan mengenalkan terlebih dahulu huruf-huruf hijaiyah. Bukan mengajarnya membaca tapi sekedar memperlihatkannya sebelum anak mengenal huruf A, B, C, D, dst.

2. Karakteristik Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun

Karakteristik kemampuan membaca anak berbeda sesuai dengan tahapan usianya, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2014, mengemukakan tingkat pencapaian aspek ahasa dalam lingkup perkembangan keaksaraan sebagai indikator kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun (Kelompok B) sebagai berikut:⁶

Tabel 2. 1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Lingkup Perkembangan	Usia 5-6 Tahun
Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.

	<p>5. Membaca nama sendiri</p> <p>6. Menuliskan nama sendiri</p> <p>7. Memahami arti kata dalam cerita</p>
--	--

Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014

Indikator yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan perencanaan pembelajaran dalam penelitian ini ialah menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, dan membaca nama sendiri. Martini Jamaris mengemukakan bahwa karakteristik kemampuan dasar membaca anak usia Taman Kanak-kanak antara lain:

- a. Kemampuan dalam melakukan koordinasi gerakan visual dan koordinasi gerakan motorik. Gerakan ini secara khusus dapat dilihat pada waktu anak menggerakkan bola matanya bersamaan dengan tangan dalam membalik buku gambar atau buku lainnya.
- b. Kemampuan dasar membaca dapat dilihat dari kemampuan anak tersebut dalam melakukan diskriminasi secara visual. Kemampuan ini sebagai dasar untuk dapat membedakan bentuk-bentuk huruf.
- c. Kemampuan dalam kosa kata. Anak usia Taman Kanak-kanak telah memiliki kosa kata yang cukup luas.
- d. Kemampuan diskriminasi auditoria atau kemampuan membedakan suara yang didengar. Kemampuan ini berguna untuk membedakan suara atau bunyi huruf.

- e. Kemampuan dasar membaca ini merupakan fondasi yang melandasi pengembangan kemampuan membaca.⁷

Berdasarkan uraian mengenai kemampuan membaca anak usia Taman Kanak-kanak dapat ditegaskan bahwa anak usia Taman Kanak-kanak memiliki potensi dalam mengembangkan kemampuan membaca. Hal ini berdasarkan tahap perkembangan yang dialami, yakni pada tahap praoperasional diketahui bahwa unsur yang menonjol pada tahap ini adalah mulai digunakannya bahasa simbolis yang berupa gambaran dan bahasa ucapan. Karakteristik anak usia 5-6 tahun pada umumnya mereka sudah menunjukkan minat dalam membaca dari ketertarikannya terhadap buku, umumnya mereka mulai mengenal simbol-simbol huruf untuk persiapan membaca.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca ialah suatu aktivitas yang kompleks dengan dipengaruhi banyak faktor dan berbagai sudut. Faktor-faktor tersebut meliputi faktor motivasi, lingkungan keluarga, guru, dan bahan bacaan. Bahwa faktor yang memberikan pengaruh pada kemampuan membaca ada dua, yakni faktor endogen dan faktor eksogen. Adapun faktor endogen, meliputi: berbagai faktor perkembangan baik yang bersifat biologis, psikologis, dan linguistik yang ada dalam diri siswa. Sedangkan faktor eksogen ialah faktor lingkungan. Kedua faktor tersebut mempunyai kaitan

⁷ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Grasindo Anggota IKAPI, 2006), 53.

erat dalam mempengaruhi kemampuan baca siswa.⁸ Adapun faktor yang mempengaruhi kemampuan baca di antaranya,⁹ yaitu:

a. Faktor Fisiologis

Faktor ini meliputi kesehatan fisik dan jenis kelamin. Apabila seseorang memiliki gangguan fisik seperti pada alat penglihatan, alat pendengaran, dan alat bicara, maka kemajuan belajar membaca siswa terhambat. Misalnya analisis bunyi, siswa yang mempunyai gangguan pada alat bicara dan alat pendengaran akan merasa kesulitan. Karena penglihatan dan pendengaran merupakan faktor fisik yang mendukung kemampuan baca. Seseorang yang penglihatannya terganggu akan kesulitan dalam membaca buku bacaan atau papan. Sedangkan yang pendengarannya terganggu akan kesulitan menganalisis bunyi.

b. Faktor Intelektual

Faktor intelektual juga mempengaruhi kemampuan membaca anak. Faktor intelektual meliputi kemampuan global individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan, berpikir rasional, dan merespon lingkungan secara efektif. Walaupun faktor intelektual berpengaruh, intelegensi anak tidak sepenuhnya mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca huruf hijaiyah.

c. Faktor Lingkungan

Faktor ini, terdiri dari lingkungan rumah dan lingkungan sekolah.

⁸ Ade Irma Suryani, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Siswa (Studi Kasus di SDN 105 Pekanbaru)," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 1 (26 Februari 2020), 116–117, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i1.7860>.

⁹ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 65.

d. Faktor Psikologis

Adapun faktor lain yang memengaruhi kemampuan baca ialah faktor psikologis yang terdiri dari motivasi dan minat. motivasi adalah sesuatu yang mampu mendorong seseorang untuk belajar indikator kemampuan membaca huruf hijaiyah.

4. Membaca Hijaiyah bagi Anak Usia Dini

Membaca Al-Quran menjadi kewajiban bagi ummat Islam, pelajaran membaca menjadi syarat utama untuk menuju kehidupan yang lebih bermakna. Sebagaimana diungkapkan oleh Muhammad Takdir Ilahi bahwa fungsi pendidikan pertama adalah memberikan pelajaran dan pemahaman membaca (iqro') anak sejak usia dini.¹⁰

Dalam hal ini, guru memiliki peran penting dalam mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak usia dini. Oleh karena itu, penting bagi guru memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang membaca huruf hijaiyah dimulai dengan mengenalkan huruf-huruf hijaiyah dengan menggunakan benda-benda kongkrit sehingga anak lebih mudah dalam mempelajarinya. Harapannya agar nantinya anak dapat membaca huruf hijaiyah dengan baik dan tidak mengalami hambatan dalam membaca.¹¹

Kemampuan membaca huruf hijaiyah sejak usia dini tentunya sangat bermanfaat bagi pendidikan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Sajirun bahwa mengajarkan Al-Qur'an sejak dini sangatlah penting. Al-

¹⁰ Muhammad Takdir Ilahi, *Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral*, Cetakan I (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 34–35.

¹¹ Dian Utami, "Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA Se-Kecamatan Jetis," t.t., 300.

Qur'an adalah kitab suci seorang Muslim dan digunakan sebagai panduan utama dan sebagai dasar untuk mempelajari ilmu-ilmu lain. Mengingat pentingnya pendidikan Al-Qur'an dalam kehidupan manusia, mempelajari Al-Qur'an melalui huruf Hijaiyah pada anak usia dini penting untuk generasi penerus bangsa. Al-Qur'an diturunkan sebagai pedoman bagi umat manusia untuk hidup di dunia dan sebagai bekal untuk di akhirat.¹²

B. Media Audiovisual

1. Pengertian Media Audiovisual

Media Audiovisual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio.¹³ Media Audiovisual juga merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya.¹⁴

“Audiovisual media play a significant role in the education process, particularly when used extensively by both teacher and children. Audiovisual media provide children with many stimuli, due to their nature (sounds, images). They enrich the learning environment, nurturing explorations, experiments and discoveries, and encourage children to develop their speech and express their thoughts” Media Audiovisual

¹² Dina Kurnia Rahmawati dan Yuli Salis Hijriyani, “Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah melalui Metode Demonstrasi pada Anak Kelompok B di RA Muslimat NU 113 Bajang Mlarak Ponorogo” 01, no. 02 (2022), 3–4.

¹³ Joni Purwono, Sri Yutmini, dan Sri Anitah, “Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan,” 2014, 130.

¹⁴ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Cetakan Pertama (Jakarta: Kencana, 2012), 118.

memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media audiovisual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audiovisual/suara-gambar. Audiovisual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya.¹⁵

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audiovisual adalah alat kombinasi antara audio dan visual yang mempunyai unsur suara serta gambar yang bisa didengar dan dilihat, misalnya rekaman video, slide suara, dan sebagainya. Karakteristik dari media audiovisual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio dan visual.

2. Jenis-Jenis Media Audiovisual

Media audiovisual dibagi menjadi dua yakni Audiovisual diam dan Audiovisual gerak. Audiovisual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, contohnya foto bingkai (foto slide) yang dikombinasikan dengan suara atau foto di slide powerpoint yang diberikan efek suara. Media audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti video youtube, film dan *video-cassette*.¹⁶

¹⁵ Themistoklis Semenderiadis dan Rachel Martidou, “*Using Audiovisual Media in Nursery School, within the Framework of the Interdisciplinary Approach*” 2009, 66.

¹⁶ Hamzah Pagarra dkk., *Media Pembelajaran*, Cetakan Pertama (Gedung Perpustakaan Lt. 1 Kampus UNM Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), 75.

Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan, konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

3. Tujuan Media Audiovisual

Ada beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media audiovisual, antara lain:

Untuk Tujuan Kognitif

- a) Dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi
- b) Dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekominis
- c) Melalui media audiovisual dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukumhukum dan prinsip – prinsip tertentu
- d) Media audiovisual dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa.

Untuk Tujuan Afektif

- a) Media audiovisual merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam matra afektif
- b) Dapat menggunakan efek dan teknik, media audiovisual dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

Untuk Tujuan Psikomotorik

- a) Media audiovisual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak.
- b) Dengan alat ini dijelaskan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.¹⁷

Tujuan dari penggunaan media audiovisual untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat media audiovisual bagi proses pembelajaran berguna untuk:

- a) Menarik perhatian anak dalam menyampaikan materi ajar
- b) Menumbuhkan motivasi belajar
- c) Memberikan pengalaman belajar dengan menyimpulkan pembelajaran dari sebuah video yang disajikan

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual

1) Kelebihan Media Audiovisual

Media audiovisual memiliki kelebihan-kelebihan bagi penggunaannya. Karena media audiovisual ini memiliki dua unsur yaitu selain memiliki suara tetapi juga menampilkan gambar dinamis yang bisa menampilkan ekspresi-ekspresi untuk dapat menyimpulkan secara tepat bagi penggunaannya. Apabila ditampilkan suatu video maka yang

¹⁷ Ronald Anderson, *Pemilihan dan Pengembangan Media Audio Visual* (Jakarta: Grafindo Pers, 1994), 102.

bagi penyimaknya mereka akan mengetahui bagaimana ekspresi marah, ekspresi sedih, dan bagaimana ekspresi bahagia. Kelebihan dari media audiovisual ini juga bahan pengajarannya lebih tepat dalam menyimpulkan maknanya sehingga dapat lebih dipahami bagi penggunaannya. Dengan begitu akan lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Selain itu, seorang guru akan lebih bervariasi sehingga siswa yang menyimaknya tidak gampang bosan.¹⁸

2) Kekurangan dan Keterbatasan Media Audiovisual

Kekurangan yang dimiliki media audiovisual, yaitu:

1. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
2. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
3. Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
4. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang langsung diberikan oleh guru.¹⁹

C. Game Edukasi Marbel Mengaji

1. Pengertian Game Edukasi

Game edukasi adalah game digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran),

¹⁸ Nursifa Faujiah dkk., “Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media”, 85.

¹⁹ Hamzah Pagarra dkk., *Media Pembelajaran*, 68.

menggunakan teknologi multimedia interaktif.²⁰ Game edukasi merupakan permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur sehingga diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan.²¹

Game edukasi adalah game yang dapat mengajarkan banyak keterampilan dan game dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan.²² Jadi dapat disimpulkan bahwa game edukasi ini merupakan aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini yang berisi tentang materi pelajaran bukan hanya bermaksud menghibur yang secara tidak langsung dapat memberikan suatu pengetahuan atau keterampilan.

2. Karakteristik Game Edukasi

Karakteristik game edukasi ada empat, yaitu:

1) Tantangan

Tantangan dirancang dengan memiliki tujuan yang jelas, tetap dan relevan untuk pemain. Tantangan dapat digunakan sebagai umpan balik pemain untuk merangsang minat orang yang terlibat.

2) Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu terdapat dua bentuk yang berbeda. Rasa ingin tahu sensorik dan kognitif. Audio dan efek visual, khususnya dalam permainan komputet data meningkatkan rasa ingin tahu sensorik.

²⁰ Nelly Indriani Widiastuti, "Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo," *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika* 1, no. 2 (26 Oktober 2012), 42, <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>.

²¹ Uswatun Hasanah dkk., "Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game," *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (23 Juli 2021), 205, <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.125>.

²² Chrisnaji Banindra Yudha, "Penerapan Game Edukasi Berbasis Android dan Gambar Bagi Siswa Sekolah Dasar", 212.

Sedangkan ketika pemain merasakan efek tertarik, ketertarikan itulah yang membangkitkan rasa ingin tahu kognitif.

3) Kontrol

Kontrol adalah penentuan Nasib sendiri yang dilakukan di dalam game. Kontrol dilakukan untuk menentukan keputusan yang dapat mempengaruhi hasil yang dapat memberikan efek yang baik bagi pemain. Kontrol juga dapat dijadikan sebagai pembelajaran pengalaman.

4) Fantasi

Fantasi meliputi emosi dan proses berpikir. Fantasi tidak hanya menarik untuk kebutuhan emosional pemain, tetapi harus memberikan analogi. Fantasi juga dapat meningkatkan pembelajaran.²³

3. Manfaat Game Edukasi

Game edukasi merupakan proses pembelajaran yang sangat menarik untuk dikembangkan. Manfaat game edukasi dalam proses pembelajaran yaitu memberi motivasi kepada pengguna serta meningkatkan daya tarik belajar pengguna. Game edukasi sebagai sarana pendidikan yang dapat membantu pengguna dalam mengembangkan dirinya meningkatkan cara berpikir pengguna. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari game edukasi selain proses pembelajaran menjadi

²³ Errich Noven Trio Kuswanto, Taufik Rahman, dan Armedo Futhi Munadzar, "Game 'Roro Jonggrang' sebagai Media Belajar untuk Mengenalkan Cerita Rakyat," *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 5, no. 1 (25 Februari 2021), 34, <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3379>.

lebih menarik, lebih interaktif, yaitu dapat meningkatkan minat belajar pengguna.

Game lebih mudah untuk mempertahankan perhatian orang untuk jangka panjang. Proses belajar pun dapat dilakukan di mana dan kapan saja. Dalam jurnal penelitian Errich Noven Trio Kuswanto dkk Game dapat menyediakan cara yang inovatif dalam pembelajaran, yaitu;

- 1) Game dapat memberikan unsur interaktivitas yang dapat merangsang pembelajaran;
- 2) Game memungkinkan anak untuk mendapatkan hal yang baru, meningkatkan rasa ingin tahu, dan tantangan yang dapat merangsang dalam pembelajaran;
- 3) Game dapat membekali anak-anak dengan pengetahuan tentang teknologi;
- 4) Game data membantu untuk pengembangan skill di bidang IT; dan
- 5) Game dapat digunakan sebagai simulasi,
- 6) Game dapat memberikan hiburan seperti masa anak-anak.²⁴

4. Game Marbel Mengaji

Marbel Belajar Mengaji merupakan aplikasi pendidikan untuk anak usia 3-8 tahun. Aplikasi ini membantu anak-anak belajar mengenal huruf hijaiyah A, Ba, Ta, dst belajar membaca huruf hijaiyah dengan harokatnya (Fathah, Dhommah, Kasroh), serta belajar membaca huruf hijaiyah dengan harokat tanwin (Fathah Tanwin, Dhommah Tanwin, Kasroh Tanwin).

²⁴ *Ibid.*


Bersama Marbel Belajar Mengaji, anak-anak bisa belajar mengaji dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi ini dilengkapi dengan narasi pendukung yang sangat bermanfaat bagi anak-anak yang belum lancar membaca. Setiap materi dilengkapi dengan narasi, sehingga anak-anak bisa belajar hanya dengan mendengarkan suaranya saja. Setelah mereka selesai belajar mengaji, ada berbagai macam permainan seru menanti mereka. Lewat permainan ini, pengetahuan serta hasil belajar mereka bisa diuji.



Gambar 2. 1 Tampilan awal Game Marbel Mengaji

Marbel menggabungkan konsep belajar dan bermain menjadi satu sehingga melahirkan cara belajar yang lebih menyenangkan. Materi akan disajikan dalam bentuk yang menarik dilengkapi dengan Gambar + Sound Narasi+Animasi untuk menarik minat anak-anak dalam belajar. Selanjutnya, mereka bisa mengasah kemampuan melalui permainan edukasi yang disediakan. Jika sudah familiar dengan iqro dan tajweed,


maka belajar mengaji menggunakan aplikasi ini juga akan terasa lebih mudah.

a) Paket Belajar (*klik simbol* → )

- Belajar Huruf-huruf hijaiyah
- Belajar Mengenal Harokat
- Belajar Mengenal Tanwin
- 10 Doa Anak Pilihan
- Buku Harian Ramadhan

b) Belajar Iqro` (*klik simbol* → )

- Iqro` 1
- Iqro` 2
- Iqro` 3.
- Iqro` 4

c) Paket Game Edukasi (*klik simbol* → )

- Kuis Tebak Gambar Huruf Hijaiyah
- *Puzzle* Huruf Hijaiyah
- Menulis Huruf Hijaiyah
- Tebak Harokat dan Tanwin
- *Puzzle* Harokat
- Memancing Huruf Hijaiyah

Aplikasi ini dapat digolongkan ke dalam aplikasi belajar anak, aplikasi pendidikan, permainan edukasi, buku belajar, belajar interaktif,

permainan *puzzle*, permainan anak, buku gambar, buku mewarnai, belajar mewarnai, buku edukasi, buku belajar.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.²⁵ Maka peneliti dapat mengemukakan hipotesis dalam penelitian ini yaitu: Penerapan media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman dapat meningkatkan kemampuan membaca hijaiyah pada anak kelompok B.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Cetakan ke 23 (Bandung: Alfabeta, 2016), 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan salah satu jenis penelitian seperti penelitian eksperimen dan penelitian kualitatif, akan tetapi PTK merupakan jenis penelitian yang paling tepat dan strategis untuk perbaikan proses pembelajaran yang permasalahannya banyak dialami oleh para tenaga pendidik dan kependidikan.¹ PTK bisa juga suatu tindakan yang bersifat reflektif oleh para pelaku tindakan, dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional mengenai tindakan mereka dalam bertugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta memperbaiki kondisi di mana praktik pembelajaran dilaksanakan.² Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, berikut jadwal penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dan akan dilakukan oleh peneliti:

¹ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Cetakan Pertama (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), 254.

² Anisatul Azizah, "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru dalam Pembelajaran," *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (8 Mei 2021): 17, <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.

**Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas di TK Pertiwi Kota Raman
Tahun Ajaran 2023/2024**

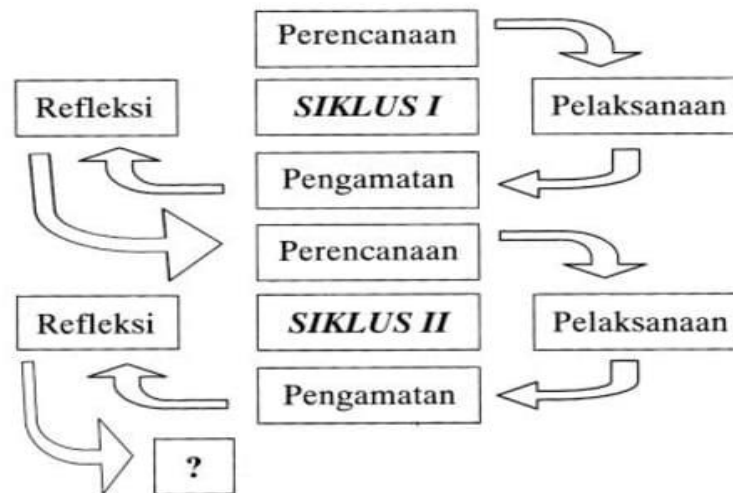
No	Kegiatan	September 2023				Desember 2023				Februari 2024				Maret 2024				Juni 2024				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Penyusunan Proposal																					
	a. Pra Survei		■																			
	b. Rasionalisasi				■																	
	c. Seminar Proposal								■													
2.	Penelitian																					
	a. Pra Siklus												■									
	b. Siklus I													■								
	c. Siklus II														■							
3.	Pelaporan Hasil Penelitian (Sidang Munaqosyah)																			■		

Pada tabel 3.1 peneliti melakukan pra survei pada minggu kedua pada tanggal 15 September 2023, selanjutnya peneliti melakukan rasionalisasi atau perancangan judul yang sebelumnya telah dilakukan pra survei dan menyesuaikan permasalahan yang ada di lapangan pada minggu pertama tanggal 1 Desember 2024, lalu setelah itu peneliti melakukan seminar proposal pada minggu pertama tanggal 7 Februari 2024. Pada minggu pertama tanggal 1 Maret 2024 peneliti melakukan pra siklus sebelum dilakukannya penelitian,

lalu pada minggu ketiga peneliti melakukan siklus 1 yang dilaksanakan dalam 4x pertemuan, setelah itu pada minggu keempat peneliti melakukan siklus ke 2 yang dilaksanakan dalam 4x pertemuan. Peneliti melaksanakan pelaporan hasil penelitian (Sidang Munaqosyah) pada minggu pertama di bulan Juni 2024.

Dalam konteks pendidikan, berarti PTK merupakan tindakan perbaikan guru dalam mengorganisasi pembelajaran secara sistematis untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan memperbaiki permasalahan pembelajaran yang terjadi di TK Pertiwi Kota Raman. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Masalah yang mendesak untuk dipecahkan adalah kurangnya semangat anak dalam belajar huruf hijaiyah, munculnya rasa bosan anak dibuktikan ketika guru sedang menjelaskan, anak sibuk dengan mainannya sendiri dan tidak memahami penjelasan guru, anak juga masih kesulitan dalam pelafalan harokat, ini terlihat ketika anak masih bingung saat ditanya guru pada huruf hijaiyah jim (ج) yang di beri harokat fathah, serta guru yang kegiatan pembelajarannya bersifat monoton, dibuktikan ketika guru hanya memakai media iqro` dan buku paket.

Secara skema model penelitian ini dapat digambarkan sebagaimana berikut di bawah:



Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc Taggart
(Suharsimi Arikunto)

Pada gambar diatas peneliti menggunakan alur siklus Kemmis dan Mc Taggart dikarenakan cenderung lebih detail dan berfokus pada proses refleksi yang mendalam serta perencanaan ulang yang sistematis, dari gambar diatas juga dapat dijelaskan mengenai tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian, yaitu:

1) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini penyusunan rancangan penelitian, peneliti memfokuskan peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen untuk membantu memperoleh fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Tahap penyusunan rencana yang peneliti lakukan pada penelitian adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan kelas penelitian, yaitu kelompok B TK Pertiwi Kota Raman

- b) Membuat lembar observasi
 - c) Menetapkan materi yang diajarkan
 - d) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran
- 2) Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini tindakan yang dilakukan peneliti adalah:

1. Kegiatan Pembuka

- a) Berdoa sebelum belajar
- b) Menyanyi
- c) Membaca surat-surat pendek
- d) Membuat kesepakatan kelas
- e) Guru bercerita tentang apa yang akan dilakukan hari ini

2. Kegiatan Inti

- a) Guru mempersilakan anak melihat media yang akan digunakan
- b) Guru menampilkan media audiovisual di proyektor, dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan
- c) Anak membaca huruf hijaiyah dari alif sampai ya` yang ditampilkan di proyektor
- d) Anak membaca huruf hijaiyah berharokat fathah, kasroh, dan dhommah yang ditampilkan di proyektor
- e) Guru bergiliran menunjuk anak satu per satu untuk maju ke depan mengulangi membaca huruf hijaiyah yang tidak berharokat maupun berharokat.

- f) Guru memberikan kesempatan kepada satu per satu anak untuk bermain permainan-permainan yang ada pada media game edukasi Marbel Mengaji tersebut.

3. Kegiatan Penutup

- a) Melakukan refleksi dengan menanyakan perasaan anak selama sehari bermain dengan guru dan teman-temannya. Jika anak merasa senang, guru memberikan pujian atau apresiasi.
- b) Berdiskusi tentang kegiatan bermain dan permainan apa saja yang disukai anak.
- c) Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak untuk lebih rajin dan bersemangat ke sekolah.
- d) Melakukan kegiatan berdo'a keluar kelas atau rumah dan doa keluar rumah
- e) Guru memberi salam dan anak menjawab salam.
- f) Persiapan pulang/Antri keluar kelas

3) Pengamatan (*Observation*)

Mengamati dampak tindakan yang dilakukan. Apakah rencana dan tindakannya berhasil atau tidak, artinya ketika proses apakah ada peningkatan atau tidak. Pada tahap ini, anak-anak mengamati efek dari aktivitas mereka saat belajar menggunakan media audiovisual berbasis game edukasi marbel mengaji. Dengan mengamati dan mendokumentasikan secara metode gejala-gejala yang tampak, observasi

dapat dipandang sebagai instrumen pengumpul data. Temuan ini didukung oleh semua kejadian yang relevan. memberikan instruksi dan reaksi terhadap media audiovisual berbasis game edukasi marbel mengaji. Daftar nilai setiap penugasan pada akhir siklus anak-anak TK Pertiwi Kota Raman memungkinkan untuk observasi hasil belajar. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengevaluasi kemampuan membaca hijaiyah anak melalui media audiovisual berbasis game edukasi marbel mengaji.

4) Refleksi (*Reflection*)

Tahap ini akan membahas kembali apa yang telah dilakukan. Refleksi disini untuk mengetahui kekurangan, kelemahan dan keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Refleksi adalah proses menelaah, menilai, dan memperbaiki berdasarkan catatan lapangan dan pengamatan. Dengan menggunakan media audiovisual berbasis game edukasi marbel mengaji, refleksi berupaya mengukur tingkat keberhasilan dan kegagalan pembelajaran. Jika peneliti telah mencapai tujuan, siklus tindakan dapat berakhir; jika tidak, maka dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki tindakan.

B. Definisi Operasional Variabel

Operasional variabel adalah penjabaran lebih lanjut terhadap suatu objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi tentang suatu yang dijadikan objek penelitian tersebut. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini variabel yang akan diteliti sebagai objek tindakan yaitu variabel terikat (Y) dan variabel bebas (X).

Tabel 3. 2 Definisi Operasional Variabel

Jenis Variabel	Variabel Penelitian	Definisi Operasional
Variabel Terikat (Y)	Kemampuan Membaca	Keterampilan untuk memahami dan menafsirkan makna dari teks yang dibaca. Ini melibatkan kemampuan mengenali huruf, kata, frasa, dan kalimat.
Variabel Bebas (X)	Game Edukasi Marbel Mengaji	Aplikasi yang dirancang khusus untuk membantu anak-anak belajar membaca hijaiyah dan tanda baca harokat secara interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini menggunakan pendekatan yang ramah anak dengan berbagai fitur dan permainan yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran mengaji secara efektif.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah letak dimana penelitian akan dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dan berkaitan dengan permasalahan penelitian. Adapun lokasi dalam penelitian ini adalah di TK Pertiwi Kota Raman, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Pertiwi Kota Raman dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Sedangkan objek penelitian tindakan kelas ini adalah Peningkatan kemampuan membaca hijaiyah kelompok B melalui media audiovisual berbasis game edukasi marbel mengaji di TK Pertiwi Kota Raman.

E. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan ini menggunakan model dari Kemmis & Mc Taggart, masing-masing siklus yang terdiri dari tiga pertemuan, adapun tahap-tahapnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tindakan yang menggunakan media pembelajaran game edukasi marbel mengaji dengan harapan adanya peningkatan kemampuan pemahaman anak dalam membaca hijaiyah. Dalam rencana penelitian dilakukan kegiatan antara lain:

- a) Persiapan pelaksanaan PTK (Penelitian Tindakan Kelas)
- b) Persiapan Partisipan
- c) Penyusunan instrumen dan skenario penelitian
- d) Menyiapkan alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Observasi, Tes, dan Dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah memperhatikan sesuatu dengan pengamatan langsung, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera melalui penglihatan, penciuman, peraba, dan pengecap.³ Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengamati aktivitas yang dilakukan anak dan guru selama proses pembelajaran untuk setiap kali pertemuan. Observasi ini dilakukan kepada

³ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: UGM, 1997), 56.

anak kelompok B TK Pertiwi Kota Raman selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

2. Tes

Tes adalah alat bantu prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan tertentu.⁴ Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca hijaiyah anak melalui media audiovisual berbasis game edukasi marbel mengaji. Dengan menggunakan metode tes ini maka peneliti dapat mengetahui kemampuan membaca hijaiyah anak mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Bentuk tesnya adalah tes lisan seperti menyebutkan huruf hijaiyah, mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya, mendeskripsikan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah dan menyebutkan nama-nama harokat (Fathah, Kasroh, Dhommah).

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mencari data guna memperoleh data tentang: gambaran umum TK Pertiwi Kota Raman, pengurus atau pengelola TK Pertiwi Kota Raman, daftar Pendidik, kurikulum yang digunakan, dan sebagainya.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Alat dan sumber data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitiannya disebut instrumen penelitian.

Instrumen tugas adalah instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian

⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Edisi ketiga (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), 90.

tindakan kelas (PTK) untuk mengumpulkan data dan untuk menilai hasil belajar anak. Instrumen penelitian adalah alat yang dipilih dan digunakan peneliti untuk mengatur dan memudahkan melakukan kegiatan pengumpulan data.

Tabel 3. 3 Indikator Kemampuan Membaca Hijaiyah Kelompok B melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji

Variabel	Indikator	Sub-sub Indikator
Kemampuan Membaca Hijaiyah Kelompok B melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji	1. Menyebutkan huruf hijaiyah	1. Anak dapat menyebutkan huruf hijaiyah secara urut dan lengkap dari alif sampai ya`. 2. Anak dapat melengkapi dan menyebutkan huruf hijaiyah yang hilang. 3. Anak dapat mengurutkan dan menyebutkan huruf hijaiyah yang diacak
	2. Mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya	1. Anak dapat menunjuk atau menunjukkan huruf yang benar setelah mendengarnya 2. Anak dapat mengenali suara huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji 3. Anak dapat mengikuti

Variabel	Indikator	Sub-sub Indikator
		instruksi sederhana yang melibatkan pengenalan huruf hijaiyah
	3. Mendeskripsikan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah	<p>1. Anak dapat membedakan bentuk dan bunyi huruf hijaiyah dengan berbagai harokat</p> <p>2. Anak dapat mengenali hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji</p>
	4. Menyebutkan nama-nama harokat (Fathah, Kasroh, Dhommah)	<p>1. Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat fathah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji</p> <p>2. Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat kasroh pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji</p> <p>3. Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat</p>

Variabel	Indikator	Sub-sub Indikator
		dhommah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji

1) Instrumen Observasi

Setiap siklus diakhiri dengan pembagian lembar observasi. Instrumen observasi merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk menilai kemampuan membaca hijaiyah anak. Bentuk observasi yang digunakan peneliti adalah penilaian *checklist*.

2) Instrumen Tes

Tes ini digunakan dengan tujuan untuk mengukur seberapa lancar kemampuan membaca hijaiyah anak. Tes ini menggunakan tes lisan yang dilakukan dengan cara individu, interaksi antara anak dan guru satu persatu, materi yang diujikan seperti menyebutkan huruf, mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya, mendeskripsikan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah dan menyebutkan nama-nama harokat (Fathah, Kasroh, Dhommah).

Tabel 3. 4 Lembar Penilaian Tes Lisan Membaca Hijaiyah Kelompok B Melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman

Nama Anak :
 Hari/Tanggal :
 Siklus/Pertemuan :
 Tema/Subtema :

No	Indikator	Sub-sub Indikator	Penilaian				Ket
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	Menyebutkan huruf hijaiyah	1. Anak dapat menyebutkan huruf hijaiyah secara urut dan lengkap dari alif sampai ya`.					
		2. Anak dapat melengkapi dan menyebutkan huruf hijaiyah yang hilang.					
		3. Anak dapat mengurutkan dan menyebutkan huruf hijaiyah yang diacak					
2.	Mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya	1. Anak dapat menunjuk atau menunjukkan huruf yang benar setelah mendengarnya					
		2. Anak dapat mengenali suara huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji					
		3. Anak dapat mengikuti instruksi sederhana yang melibatkan pengenalan huruf hijaiyah					
3.	Mendesripsikan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah	1. Anak dapat membedakan bentuk dan bunyi huruf hijaiyah dengan berbagai harokat					
		2. Anak dapat mengenali					

No	Indikator	Sub-sub Indikator	Penilaian				Ket
			BB	MB	BSH	BSB	
		hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji					
4.	Menyebutkan nama-nama harokat (Fathah, Kasroh, Dhommah)	1. Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat fathah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji					
		2. Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat kasroh pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji					
		3. Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat dhommah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji					

Keterangan:

Skor 1 : BB (Belum Berkembang) = Bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang) = Bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik) = Bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan

3) Instrumen Dokumentasi

Melalui dokumentasi diperoleh data yang terkait dengan variabel penelitian salah satu contohnya yaitu pada saat pelaksanaan penelitian, contohnya kegiatan anak-anak saat belajar dan lain sebagainya.

H. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil kemampuan membaca atau menyebutkan huruf hijaiyah, mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya, mendeskripsikan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah dan menyebutkan nama-nama harokat (Fathah, Kasroh, Dhommah), sedangkan kualitatif diperoleh dari hasil observasi.

1) Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil kemampuan membaca atau menyebutkan huruf, mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya, mendeskripsikan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah dan menyebutkan nama-nama harokat (Fathah, Kasroh, Dhommah).

Adapun langkah-langkah untuk mengetahui hasil ketuntasan kemampuan menyebutkan huruf hijaiyah, mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya, mendeskripsikan hubungan antara bunyi dan bentuk

huruf hijaiyah dan menyebutkan nama-nama harokat (Fathah, Kasroh, Dhommah) ialah sebagai berikut:

Rumus ketuntasan belajar individu:⁵

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Rumus ketuntasan belajar klasikal:⁶

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah anak yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh anak}} \times 100\%$$

2) Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan untuk mengetahui aktivitas anak selama proses pembelajaran menggunakan media audiovisual berbasis game marbel mengaji. Pengamatan ini dicatat dalam lembar observasi dan hasil observasi dicatat dalam instrumen lembar observasi. Data yang terkumpul dari lembar obeservasi dianalisis kualitatif disajikan dalam bentuk persentase sebagai perbandingan antara siklus I dan siklus II. Dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian TK Pertiwi Kota Raman

Kriteria	Presentase
Belum Berkembang	0% - 25%
Mulai Berkembang	26% - 50%
Berkembang Sesuai Harapan	51% - 75%
Berkembang Sangat Baik	76% - 100%

⁵ Sigit Purnama, Prima Suci Rohmadheny, dan Hardiyanti Pratiwi, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), 109.

⁶ Zainal Aqib dan dkk, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA, SLB/SLDB* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 80.

I. Indikator Keberhasilan

Dalam indikator penelitian, apabila ada kesalahan yang dibuat oleh anak dalam mengucapkan huruf-huruf hijaiyah untuk mengetahui sikap percaya diri anak dan bertanggung jawab yang diberikan dan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual berbasis game edukasi marbel mengaji.

Indikator keberhasilan tindakan secara klasikal minimal 75%.⁷ Peneliti berharap dari siklus yang dilakukan mencapai ketuntasan kemampuan anak sekurang-kurangnya 75% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan. Hasil tersebut diketahui berdasarkan instrumen penelitian pada siklus I, jika tidak mencapai target penelitian maka dilakukan siklus selanjutnya hingga peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji mencapai target penelitian.

Keberhasilan dalam penelitian ini apabila dalam proses yang dilakukan telah memenuhi kriteria kategori berkembang sesuai harapan dan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak mencapai sekurang-kurangnya 75% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik) dari jumlah anak.⁸

⁷ M Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan* (Jakarta: Erlangga, 2014), 35.

⁸ Sigit Purnama, Prima Suci Rohmadheny, dan Hardiyanti Pratiwi, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Anak Usia Dini*, 175.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman. Penelitian ini dilakukan dua siklus, siklus pertama 4 kali pertemuan dan siklus kedua 4 kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak. Tahapan dalam pembelajaran adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data hasil belajar anak diperoleh dari hasil dokumentasi dan observasi yang akan dilakukan dalam siklus I dan siklus II.

1. Deskripsi kondisi awal/Pra Siklus (sebelum dilakukan PTK)

Kondisi awal/Pra Siklus merupakan keadaan anak sebelum penelitian tindakan kelas dilakukan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelompok B TK Pertiwi Kota Raman dapat diketahui bahwa kurangnya semangat anak dalam belajar huruf hijaiyah, munculnya rasa bosan anak dibuktikan ketika guru sedang menjelaskan, anak sibuk dengan mainannya sendiri dan tidak memahami penjelasan guru, anak juga masih kesulitan dalam pelafalan harokat, ini terlihat ketika anak masih bingung saat ditanya guru pada huruf hijaiyah jim (ج) yang di beri harokat fathah,

serta guru yang kegiatan pembelajarannya bersifat monoton, dibuktikan ketika guru hanya memakai media buku iqro` dan buku paket.

Berikut kondisi awal/Pra Siklus yang diperoleh melalui observasi Pra-siklus dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 1 Kondisi Awal/Pra Siklus Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman

No	Nama	Nilai Pengamatan											Skor	Rata-rata	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				
1	AKD	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	27%	MB
2	ARR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	25%	BB
3	ARM	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	31	70%	BSH
4	ADAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	25%	BB
5	AMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	25%	BB
6	ALP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	20	45%	MB
7	AH	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	19	43%	MB
8	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	25%	BB
9	AAVW	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	50%	MB
10	CZN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	25%	BB
11	DAS	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	19	43%	MB
12	GKPD	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	27	61%	BSH
13	MIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	25%	BB
14	NY	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	31	70%	BSH
15	VAG	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	27%	MB

Aspek perkembangan anak yaitu:

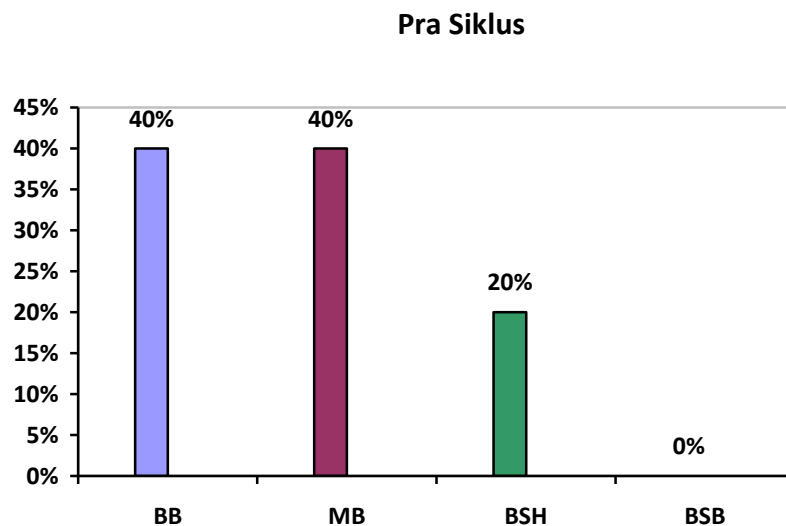
- Skor 1 : BB (Belum Berkembang)
- Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)
- Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

- Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik).

Tabel 4. 2 Kondisi Awal/Pra Siklus Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman

Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
Belum Berkembang (BB)	6	40%
Mulai Berkembang (MB)	6	40%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Total BSH dan BSB	15	20%

Berdasarkan pada tabel 4.2 mengenai kondisi awal/Pra Siklus kemampuan membaca hijaiyah anak usia dini kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 1 Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman

Berdasarkan pada tabel 4.2 dan gambar 4.1 di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca hijaiyah anak usia dini kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman kurang maksimal. Anak pada kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 40%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak sebesar 40%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 20%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sama dengan 0%. Berdasarkan data yang diperoleh maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji. Dengan begitu dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca hijaiyah anak usia dini kelompok B melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji. Melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca hijaiyah anak sesuai indikator keberhasilan 75%.

2. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, yaitu pada hari Senin/18 Maret 2024, Selasa/19 Maret 2024, Jumat/22 Maret 2024, dan Sabtu/23 Maret 2024 dengan tema Hari Besar Islam dan sub tema Ramadhan di Sekolah. Pada siklus I, peneliti menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tema tersebut kemudian dikaitkan dengan indikator yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel

Mengaji. Adapun kegiatan yang dilaksanakan selama proses pembelajaran pada siklus I adalah tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Tindakan siklus I dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan. Tahap tindakan siklus I yaitu:

- a) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak dalam proses pembelajaran
- b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- c) Menyiapkan media yang akan digunakan, yaitu media audiovisual (proyektor)
- d) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktifitas anak dan kegiatan pembelajaran

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Pembelajaran Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat tahap ditahap perencanaan oleh peneliti dengan dibantu oleh guru kelompok B. Tahap pelaksanaan pada siklus I yaitu terdiri dari 4 pertemuan

1) Pelaksanaan Siklus I

a) Proses Pembelajaran Pertemuan I

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 18 Maret 2024 dengan tema Hari Besar Islam dan sub

tema Ramadhan di Sekolah. Pertemuan dilaksanakan pada pukul 08.00 – 10.30 WIB. Pertemuan diawali dengan berbaris sambil bernyanyi di depan kelas, lalu masuk ruang kelas sambil tetap berbaris dan bersalaman pada guru. Setelah masuk kelas, anak diposisikan duduk dibangku masing-masing untuk kegiatan pembuka yaitu salam, berdoa sebelum belajar, membaca doa diberi kecerdasan, membaca sholawat allahul kaafi, dan bernyanyi. Untuk presensi dilakukan dengan memanggil anak satu persatu. Setelah itu tanya jawab tentang sub tema ramadhan di sekolah dan menanyakan keadaan anak, siapa temannya yang tidak masuk, dan menghitung jumlah teman yang masuk kemudian dilanjutkan kegiatan membaca huruf hijaiyah menggunakan media audiovisual game edukasi Marbel Mengaji dan menggunakan proyektor.

Guru menjelaskan kegiatan membaca huruf hijaiyah melalui 2 kegiatan yaitu menyebutkan huruf hijaiyah dan mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya. Selanjutnya guru mengajak anak untuk membuat kesepakatan bersama dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam hal ini anak-anak antusias mengikuti kegiatan dalam pembelajaran, pada kegiatan ini guru memberikan dengan mengenalkan huruf-huruf hijaiyah. Beberapa anak antusias menjawab pertanyaan dari guru. Guru memberikan penjelasan bahwa kegiatan hari ini

anak-anak akan diajak bermain game Marbel Mengaji di proyektor. Setelah anak-anak siap dan terkondisikan, guru mempersilahkan anak untuk mengerjakan apa yang diperintah guru. Karena masih tahap awal, anak masih membutuhkan banyak bimbingan dalam bermain game Marbel Mengaji di proyektor. Peneliti dan guru kelompok B mendampingi dan membimbing anak dalam melaksanakan 2 kegiatan yang disediakan.

Kegiatan pertama adalah menyebutkan huruf hijaiyah: guru menayangkan urutan huruf hijaiyah yang ada pada game Marbel Mengaji di layar proyektor lalu guru meminta semua anak untuk menyebutkan huruf-huruf yang ada pada layar proyektor, setelah itu guru memanggil nama anak satu per satu untuk menyebutkan kembali huruf hijaiyah yang sudah disebutkan bersama tadi. Kegiatan kedua adalah mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya: guru mengajak anak untuk bermain dua permainan yang ada pada Marbel Mengaji yaitu permainan “Tepat Cepat (level 1 dan 2)” guru meminta anak secara bergantian untuk menunjuk salah satu huruf hijaiyah di proyektor sesuai dengan perintah dan satu lagi permainan “*Puzzle* Hijaiyah (level 1 dan 2)’ guru meminta anak memasang huruf hijaiyah sesuai dengan bentuknya.

Setelah semua anak selesai melaksanakan 2 kegiatan yang disediakan kemudian guru mengkondisikan anak untuk duduk di bangku masing-masing, lalu guru meminta semua anak untuk mengulangi menyebutkan huruf hijaiyah secara urut dan lengkap. Dengan demikian guru akan mengetahui sejauh mana kemampuan anak. Kemudian anak dipersilahkan untuk bermain bebas. Anak – anak istirahat selama 20 menit, setelah puas bermain anak masuk kelas, duduk di bangku masing-masing membaca doa keluar rumah. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi dengan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru menanyakan bagaimana perasaan anak setelah belajar menggunakan game dengan layar proyektor. Setelah selesai, anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa dan salam.

b) Proses Pembelajaran Pertemuan II

Siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 19 Maret 2024 dengan tema Hari Besar Islam dan sub tema Ramadhan di Sekolah. Pertemuan dilaksanakan pada pukul 08.00 – 10.30 WIB. Pertemuan diawali dengan berbaris sambil bernyanyi di depan kelas, lalu masuk ruang kelas sambil tetap berbaris dan bersalaman pada guru. Setelah masuk kelas, anak diposisikan duduk di bangku masing-masing untuk kegiatan pembuka yaitu salam, berdoa sebelum belajar, membaca doa

diberi kecerdasan, membaca sholawat allahul kaafi, dan bernyanyi. Untuk presensi dilakukan dengan memanggil anak satu persatu. Setelah itu tanya jawab tentang sub tema ramadhan di sekolah dan menanyakan keadaan anak, apakah anak belajar dirumah, apakah anak sudah mengenal banyak huruf hijaiyah, siapa temannya yang tidak masuk, dan menghitung jumlah teman yang masuk. Kegiatan selanjutnya guru mengajak anak untuk membuat kesepakatan selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa anak mulai berani bertanya tentang materi yang akan disampaikan. Walaupun masih ada anak yang belum berani bertanya kepada guru. Guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan mengenai bentuk huruf hijaiyah, misalnya “huruf hijaiyah apa ya yang bentuknya seperti mangkok ada titik satu di bawah, huruf hijaiyah apa ya yang bentuknya seperti bebek ada titiknya di tengah, huruf hijaiyah apa ya yang bentuknya seperti pensil”, dan lain-lain.

Guru menjelaskan kegiatan membaca huruf hijaiyah ada 2 kegiatan yaitu menyebutkan huruf hijaiyah dan mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya. Guru memberikan penjelasan bahwa kegiatan hari ini anak-anak akan diajak untuk bermain lompat hijaiyah. Setelah anak-anak siap dan terkondisikan, guru mempersilahkan untuk mengerjakan apa yang diperintahkan. Peneliti dan guru kelompok B mendampingi

dan membimbing anak dalam melaksanakan dua kegiatan yang disediakan.

Kegiatan pertama adalah mengenali huruf hijaiyah yang benar setelah mendengarnya: guru menempelkan dua kertas HVS yang bertuliskan huruf hijaiyah ba` dan tsa` di papan tulis, guru membagi anak menjadi 2 kelompok. Setelah itu guru meminta kelompok satu untuk berbaris seperti ular di depan huruf yang ditempel, pada kegiatan bermain ini anak diharuskan fokus mendengarkan perintah dari guru, jika guru berucap tsa` maka anak-anak yang berbaris harus cepat-cepat lompat ke huruf tsa` begitupun seterusnya.

Kegiatan kedua adalah menyebutkan huruf hijaiyah: Kegiatan kedua ini berupa lembar kerja yang harus dikerjakan anak. Kejadiannya yaitu dengan menulis huruf hijaiyah apa saja yang hilang. Sebelum mengerjakan kegiatan ini, terlebih dahulu guru menjelaskan bagaimana cara mengerjakannya misalnya setelah huruf alif itu adalah huruf ba` tetapi di lembar kerja anak huruf ba` nya hilang maka dari itu anak-anak diminta untuk melengkapi huruf hijaiyah yang hilang agar menjadi urutan huruf hijaiyah yang lengkap, pada kegiatan ini anak-anak masih perlu bimbingan. Setelah anak selesai mengerjakan, guru meminta masing-masing anak untuk membaca hasil tulisannya dan dikumpulkan ke meja guru. Dengan demikian guru akan

mengetahui sejauh mana kemampuan anak. Kemudian anak dipersilahkan untuk bermain bebas. Anak-anak istirahat selama 20 menit, setelah puas bermain anak masuk kelas, duduk di bangku masing-masing membaca doa keluar rumah. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi dengan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru menanyakan bagaimana perasaan anak setelah bermain lompat hijaiyah dan melengkapi huruf hijaiyah. Setelah selesai, anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa dan salam.

c) Proses Pembelajaran Pertemuan III

Siklus I pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 22 Maret 2024 dengan tema Hari Besar Islam dan sub tema Ramadhan di Sekolah. Pertemuan dilaksanakan pada pukul 08.00 – 10.30 WIB. Pertemuan diawali dengan aktivitas senam dengan menggunakan irama musik di halaman sekolah, setelah selesai senam anak dipersilahkan untuk ke kamar mandi bagi yang ingin buang air, setelah itu anak dipersilahkan istirahat sebentar di teras depan kelas, lalu masuk ruang kelas sambil berbaris dan bergantian mencuci tangan. Setelah masuk kelas, anak diposisikan duduk dibangku masing-masing untuk kegiatan pembuka yaitu salam, berdoa sebelum belajar, membaca doa diberi kecerdasan, membaca sholawat allahul kaafi, dan bernyanyi. Untuk presensi dilakukan dengan memanggil anak

satu persatu. Setelah itu guru mengajak anak untuk menonton cerita pendek berjudul “Keutamaan Makan Sahur” di youtube dengan proyektor, setelah selesai menonton dilanjut tanya jawab dengan anak tentang apa yang telah ditonton tadi. Selanjutnya menanyakan keadaan anak, apakah anak belajar dirumah, apakah anak sudah mengenal banyak huruf hijaiyah, siapa temannya yang tidak masuk, dan menghitung jumlah teman yang masuk. Kegiatan selanjutnya guru mengajak anak untuk membuat kesepakatan selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian anak mulai berani bertanya tentang materi yang akan disampaikan, hanya ada beberapa anak yang belum berani bertanya. Guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan mengenai bentuk huruf hijaiyah, misalnya “huruf hijaiyah apa ya yang bentuknya seperti mangkok ada titik tiga di tengah, huruf hijaiyah apa ya yang bentuknya seperti cabai, huruf hijaiyah apa ya yang bentuknya seperti ayam ada telurnya 2 dibawah”, dan lain-lain.

Guru menjelaskan kegiatan membaca huruf hijaiyah ada 2 kegiatan yaitu mendeskripsikan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah serta menyebutkan nama-nama harokat. Guru memberikan penjelasan bahwa kegiatan hari ini anak-anak akan diajak belajar harokat menggunakan game edukasi Marbel Mengaji yang ditayangkan di proyektor. Setelah anak-anak siap

dan terkondisikan, guru mempersilahkan untuk mengerjakan apa yang diperintahkan. Peneliti dan guru kelompok B mendampingi dan membimbing anak dalam melaksanakan dua kegiatan yang disediakan.

Kegiatan pertama adalah mendeskripsikan hubungan antara bunyi: guru mengajak anak untuk membaca huruf hijaiyah yang berharokat fathah dan kasroh pada game edukasi Marbel Mengaji, setelah semua selesai menyebutkan guru menunjuk huruf hijaiyah secara acak dan meminta masing-masing anak untuk menjawabnya. Kegiatan kedua adalah menyebutkan nama-nama harokat: guru mengajak anak untuk bermain dua permainan yang ada pada Marbel Mengaji yaitu permainan “Tebak Harokat (level 1)” guru meminta anak secara bergantian untuk mendengarkan perintah lalu menunjukkan huruf sesuai dengan apa yang diperintahkan pada layar proyektor dan satu lagi permainan “*Puzzle* Harokat (level 1)” guru meminta anak untuk meletakkan huruf di badan roket dan memasang harokatnya sesuai perintah.

Setelah semua anak selesai melaksanakan 2 kegiatan yang disediakan kemudian guru mengkondisikan anak untuk duduk di bangku masing-masing, lalu guru meminta semua anak untuk mengulangi menyebutkan huruf hijaiyah berharokat secara urut dan lengkap. Dengan demikian guru akan

mengetahui sejauh mana kemampuan anak. Kemudian anak dipersilahkan untuk bermain bebas. Anak – anak istirahat selama 20 menit, setelah puas bermain anak masuk kelas, duduk di bangku masing-masing membaca doa keluar rumah. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi dengan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru menanyakan bagaimana perasaan anak setelah belajar menggunakan game dengan layar proyektor, apakah anak mau mengulanginya lagi besok. Setelah selesai, anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa dan salam.

d) Proses Pembelajaran Pertemuan IV

Siklus I pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 Maret 2024 dengan tema Hari Besar Islam dan sub tema Ramadhan di Sekolah. Pertemuan dilaksanakan pada pukul 08.00 – 10.30 WIB. Pertemuan diawali dengan berbaris sambil bernyanyi di depan kelas, lalu masuk ruang kelas sambil tetap berbaris dan bersalaman pada guru. Setelah masuk kelas, anak diposisikan duduk di bangku masing-masing untuk kegiatan pembuka yaitu salam, berdoa sebelum belajar, membaca doa diberi kecerdasan, membaca sholawat allahul kaafi, dan bernyanyi. Untuk presensi dilakukan dengan memanggil anak satu persatu. Setelah itu tanya jawab tentang sub tema ramadhan di sekolah dan menanyakan keadaan anak, apakah anak belajar

dirumah, apakah anak sudah mengenal banyak huruf hijaiyah, siapa temannya yang tidak masuk, dan menghitung jumlah teman yang masuk. Kegiatan selanjutnya guru mengajak anak untuk membuat kesepakatan selama proses pembelajaran berlangsung. Hampir seluruh anak mulai berani bertanya tentang materi yang akan disampaikan guru. Guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan mengenai bentuk huruf hijaiyah sambil menuliskannya di papan tulis.

Guru menjelaskan kegiatan membaca huruf hijaiyah ada 2 kegiatan yaitu mendeskripsikan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah serta menyebutkan nama-nama harokat. Guru memberikan penjelasan bahwa kegiatan hari ini anak-anak akan diajak bermain kartu huruf hijaiyah dan belajar menggunakan game edukasi Marbel Mengaji yang ditayangkan di proyektor. Setelah anak-anak siap dan terkondisikan, guru mempersilahkan untuk mengerjakan apa yang diperintahkan. Peneliti dan guru kelompok B mendampingi dan membimbing anak dalam melaksanakan dua kegiatan yang disediakan.

Kegiatan pertama adalah mendeskripsikan hubungan antara bunyi: guru sudah menyiapkan 2 rangkap kartu huruf hijaiyah yang berharokat fathah, 1 rangkap untuk anak dan 1 rangkap lagi untuk guru. Cara bermainnya guru meletakkan 3 kartu dengan huruf hijaiyah yang berbeda, lalu anak diminta

untuk mengingat urutannya dan membacanya dalam hati, jika sudah guru akan menutup kartu yang telah diletakkan tersebut, anak akan sibuk mencari urutan huruf hijaiyah yang ditutup itu. Jika sudah selesai anak diminta membaca 3 huruf hijaiyah yang ada di kartu huruf tersebut

Kegiatan kedua adalah menyebutkan nama-nama harokat: guru mengajak anak untuk bermain dua permainan yang ada pada Marbel Mengaji yaitu permainan “Tebak Harokat (level 2)” guru meminta anak secara bergantian untuk mendengarkan perintah lalu menunjukkan huruf sesuai dengan apa yang diperintahkan pada layar proyektor dan satu lagi permainan “*Puzzle* Harokat (level 2)” guru meminta anak untuk meletakkan huruf di badan roket dan memasangkan harokatnya sesuai perintah. Setelah semua anak selesai melaksanakan 2 kegiatan yang disediakan kemudian guru mengkondisikan anak untuk duduk di bangku masing-masing, lalu guru meminta semua anak untuk mengulangi menyebutkan huruf hijaiyah berharokat secara urut dan lengkap. Dengan demikian guru akan mengetahui sejauh mana kemampuan anak. Kemudian anak dipersilahkan untuk bermain bebas. Anak – anak istirahat selama 20 menit, setelah puas bermain anak masuk kelas, duduk di bangku masing-masing membaca doa keluar rumah.

Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi dengan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru menanyakan bagaimana perasaan anak setelah belajar menggunakan game dengan layar proyektor. Setelah selesai, anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa dan salam.

c. Observasi

Tahap observasi atau pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengamatan dilakukan terhadap guru dan anak dalam proses pembelajaran melalui game edukasi Marbel Mengaji. Pada tahap observasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari awal hingga akhir. Hasil observasi yang telah dilakukan dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dari implementasi tindakan yang dirancang. Hasil observasi juga digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak dari kondisi awal/Pra Siklus hingga siklus I, pada kondisi awal/Pra Siklus media yang digunakan untuk membaca huruf hijaiyah ialah buku paket dan iqro`, sedangkan pada siklus I peneliti sudah mulai menggunakan media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah.

Hasil observasi peneliti dalam pembelajaran melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman pada Siklus I

No	Nama	Nilai Pengamatan											Skor	Rata-rata	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	AKD	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	50%	MB
2	ARR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	21	48%	MB
3	ARM	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	31	70%	BSH
4	ADAN	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	19	43%	MB
5	AMA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	50%	MB
6	ALP	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	25	57%	BSH
7	AH	3	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	24	54%	BSH
8	AA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	50%	MB
9	AAVW	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	27	61%	BSH
10	CZN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	20	45%	MB
11	DAS	3	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	24	54%	BSH
12	GKPD	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	27	61%	BSH
13	MIA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	20	45%	MB
14	NY	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	31	70%	BSH
15	VAG	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	21	48%	MB

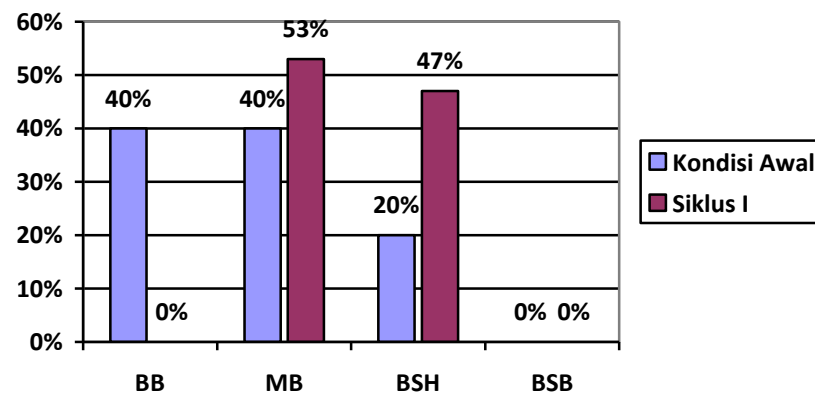
Aspek perkembangan anak yaitu:

- Skor 1 : BB (Belum Berkembang)
- Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)
- Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik).

Tabel 4. 4 Perbandingan Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman pada Kondisi Awal/Pra Siklus dan Siklus I

Kriteria	Kondisi Awal/Pra Siklus	Siklus I
Belum Berkembang (BB)	6 (40%)	0 (0%)
Mulai Berkembang (MB)	6 (40%)	8 (53%)
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3 (20%)	7 (47%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0 (0%)	0 (0%)
Total BSH dan BSB	20%	47%

Berdasarkan pada tabel 4.4 mengenai perbandingan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 2 Perbandingan Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman Kondisi Awal/Pra Siklus dan Siklus I

Berdasarkan pada tabel 4.4 dan gambar 4.2 di atas mengenai perbandingan peningkatan kemampuan membaca hijaiyah anak usia dini

kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman menunjukkan bahwa terjadi peningkatan antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran melalui media audiovisual game edukasi Marbel Mengaji. Pada kondisi awal/Pra Siklus menunjukkan anak pada kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 40%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 40%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 20%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sama dengan 0%.

Pada siklus I terjadi peningkatan kemampuan membaca hijaiyah kelompok B melalui game edukasi Marbel Mengaji. Anak dengan kategori Belum Berkembang (BB) sama dengan 0%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 53%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 47%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sama dengan 0%.

d. Refleksi

Berdasarkan pemaparan pada siklus I mengenai pengamatan pada pembelajaran di TK Pertiwi Kota Raman dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji kemudian dilakukan perbandingan dengan kondisi awal/Pra Siklus dengan jumlah presentase 20% telah terjadi peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini pada siklus I yaitu 47%. Namun pada siklus I masih belum dinyatakan berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan yang telah peneliti

tentukan yaitu 75%. Adapun permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung yaitu:

1. Anak kurang fokus dan kurang tertib dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
2. Anak asik bercerita dengan temannya
3. Anak terkadang berebut untuk maju kedepan

Pada pelaksanaan siklus I masih belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga perlu dilakukan perbaikan - perbaikan untuk siklus II agar mencapai hasil yang optimal.

Berikut ini langkah-langkah yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya untuk memperbaiki siklus yang pertama:

1. Agar anak fokus dan tertib saat pembelajaran peneliti mengatur posisi duduk anak, peneliti meminta anak duduk di bawah beralaskan karpet, cara ini membuat anak lebih dekat dengan papan tulis dan anak menjadi lebih fokus pada kegiatan pembelajaran
2. Sebelum melakukan pembelajaran peneliti membuat kesepakatan kelas, ketika guru sedang berbicara, anak mendengarkan dan tidak berbicara sendiri dengan temannya
3. Peneliti memanggil satu per satu anak sesuai absen atau acak agar anak tidak berebut untuk maju kedepan

3. Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, yaitu pada hari Senin/25 Maret 2024, Selasa/26 Maret 2024, Jumat/29 Maret 2024, dan

Sabtu/30 Maret 2024. Pelaksanaan perbaikan digunakan peneliti dan guru kelompok B setelah melalui tahap refleksi, perbaikan yang dilakukan adalah merevisi kesalahan dan kekurangan pada siklus sebelumnya untuk dasar menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang lebih baik. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perbaikan perencanaan dimulai dengan menyusun rencana pelaksanaan kegiatan yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran siklus II.

a. Tahap Perencanaan

Sebelum dilakukannya siklus II peneliti melakukan evaluasi di siklus I dengan cara berkolaborasi dengan guru. Hasil evaluasi dari siklus I digunakan untuk memperbaiki di siklus II untuk menyusun:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- b. Menyiapkan media yang akan digunakan, yaitu media audiovisual (proyektor)
- c. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktifitas anak dan kegiatan pembelajaran

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan. merupakan implementasi kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Pembelajaran Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat tahap ditahap perencanaan oleh peneliti dengan dibantu oleh guru kelompok B. Tahap pelaksanaan pada siklus II yaitu terdiri dari 4 pertemuan.

2) Pelaksanaan Siklus II

a) Proses Pembelajaran Pertemuan I

Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 18 Maret 2024 dengan tema Hari Besar Islam dan sub tema Idul Fitri. Pertemuan dilaksanakan pada pukul 08.00 – 10.30 WIB. Pertemuan diawali dengan berbaris sambil bernyanyi di depan kelas, lalu masuk ruang kelas sambil tetap berbaris dan bersalaman pada guru. Setelah masuk kelas, anak diposisikan duduk dibangku masing-masing untuk kegiatan pembuka yaitu salam, berdoa sebelum belajar, membaca doa diberi kecerdasan, membaca sholawat allahul kaafi, dan bernyanyi. Untuk presensi dilakukan dengan memanggil anak satu persatu. Setelah itu tanya jawab tentang sub tema idul fitri dan menanyakan keadaan anak, siapa temannya yang tidak masuk, dan menghitung jumlah teman yang masuk kemudian dilanjutkan kegiatan membaca huruf hijaiyah menggunakan media audiovisual game edukasi Marbel Mengaji dengan proyektor.

Guru menjelaskan kegiatan membaca huruf hijaiyah melalui 2 kegiatan yaitu menyebutkan huruf hijaiyah dan mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya. Selanjutnya guru mengajak anak untuk membuat kesepakatan bersama dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam hal ini anak-anak antusias mengikuti kegiatan dalam pembelajaran, pada kegiatan hari ini anak-anak

akan diajak bermain game Marbel Mengaji di proyektor. Setelah anak-anak siap dan terkondisikan, guru mempersilahkan anak untuk mengerjakan apa yang diperintah guru. Hampir seluruh anak mulai berani bertanya tentang materi yang akan disampaikan guru. Peneliti dan guru kelompok B mendampingi dan membimbing anak dalam melaksanakan 2 kegiatan yang disediakan.

Kegiatan pertama adalah menyebutkan huruf hijaiyah: guru menuliskan beberapa huruf hijaiyah di papan tulis secara acak, lalu meminta masing-masing anak untuk mengurutkannya. Kegiatan kedua adalah mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya: guru mengajak anak untuk bermain dua permainan yang ada pada Marbel Mengaji yaitu permainan “Tepat Cepat (level 3)” guru meminta anak secara bergantian untuk menunjuk salah satu huruf hijaiyah di proyektor sesuai dengan perintah dan satu lagi permainan “*Puzzle* Hijaiyah (level 3) guru meminta anak memasang huruf hijaiyah sesuai dengan bentuknya.

Setelah semua anak selesai melaksanakan 2 kegiatan yang disediakan kemudian guru mengkondisikan anak untuk duduk di bangku masing-masing, lalu guru meminta semua anak untuk mengulangi menyebutkan huruf hijaiyah secara urut dan lengkap. Dengan demikian guru akan mengetahui sejauh mana kemampuan anak. Kemudian anak dipersilahkan untuk bermain bebas. Anak – anak istirahat selama 20 menit, setelah puas bermain anak masuk

kelas, duduk di bangku masing-masing membaca doa keluar rumah. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi dengan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru menanyakan bagaimana perasaan anak setelah belajar menggunakan game dengan layar proyektor. Setelah selesai, anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa dan salam.

b) Proses Pembelajaran Pertemuan II

Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 26 Maret 2024 dengan tema Hari Besar Islam dan sub tema Idul Fitri. Pertemuan dilaksanakan pada pukul 08.00 – 10.30 WIB. Pertemuan diawali dengan berbaris sambil bernyanyi di depan kelas, lalu masuk ruang kelas sambil tetap berbaris dan bersalaman pada guru. Setelah masuk kelas, anak diposisikan duduk di bangku masing-masing untuk kegiatan pembuka yaitu salam, berdoa sebelum belajar, membaca doa diberi kecerdasan, membaca sholawat allahul kaafi, dan bernyanyi. Untuk presensi dilakukan dengan memanggil anak satu persatu. Setelah itu tanya jawab tentang sub tema idul fitri dan menanyakan keadaan anak, apakah anak belajar di rumah, apakah anak sudah mengenal banyak huruf hijaiyah, siapa temannya yang tidak masuk, dan menghitung jumlah teman yang masuk. Kegiatan selanjutnya guru mengajak anak untuk membuat kesepakatan selama proses pembelajaran berlangsung. Hampir seluruh anak mulai berani bertanya tentang

materi yang akan disampaikan guru. Guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan mengenai bentuk huruf hijaiyah

Guru menjelaskan kegiatan membaca huruf hijaiyah ada 2 kegiatan yaitu menyebutkan huruf hijaiyah dan mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya. Guru memberikan penjelasan bahwa kegiatan hari ini anak-anak akan diajak untuk mengelompokkan huruf hijaiyah. Setelah anak-anak siap dan terkondisikan, guru mempersilahkan untuk mengerjakan apa yang diperintahkan. Peneliti dan guru kelompok B mendampingi dan membimbing anak dalam melaksanakan dua kegiatan yang disediakan.

Kegiatan pertama adalah menyebutkan huruf hijaiyah: guru menayangkan huruf hijaiyah di proyektor secara urut dari alif sampai ya`, jika sudah guru membagikan kartu huruf satu per satu kepada masing-masing anak, anak diminta membaca huruf hijaiyah yang diterimanya, jika sudah anak diminta maju satu per satu untuk mencari huruf hijaiyah di proyektor yang sama dengan yang dipegang, jika sudah ketemu yang sama kemudian ditempelkan ke layar proyektor.

Kegiatan kedua adalah mengenal suara huruf hijaiyah dengan yang didengarnya: guru mengajak anak untuk bermain dua permainan yang ada pada Marbel Mengaji yaitu permainan “Tepat Cepat (level 4)” guru meminta anak secara bergantian untuk

menunjuk salah satu huruf hijaiyah di proyektor sesuai dengan perintah dan satu lagi permainan “*Puzzle Hijaiyah* (level 4) guru meminta anak memasang huruf hijaiyah sesuai dengan bentuknya.

Setelah semua anak selesai melaksanakan 2 kegiatan yang disediakan kemudian guru mengkondisikan anak untuk duduk di bangku masing-masing, lalu guru meminta semua anak untuk mengulangi menyebutkan huruf hijaiyah secara urut dan lengkap. Dengan demikian guru akan mengetahui sejauh mana kemampuan anak.. Kemudian anak dipersilahkan untuk bermain bebas. Anak-anak istirahat selama 20 menit, setelah puas bermain anak masuk kelas, duduk di bangku masing-masing membaca doa keluar rumah. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi dengan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru menanyakan bagaimana perasaan anak setelah bermain mengelompokkan hijaiyah dan bermain game Marbel Mengaji, apakah anak-anak besok mau mengulanginya lagi. Setelah selesai, anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa dan salam.

c) Proses Pembelajaran Pertemuan III

Siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 29 Maret 2024 dengan tema Hari Besar Islam dan sub tema Idul Fitri. Pertemuan dilaksanakan pada pukul 08.00 – 10.30 WIB. Pertemuan diawali dengan aktivitas senam dengan menggunakan irama musik

di halaman sekolah, setelah selesai senam anak dipersilahkan untuk ke kamar mandi bagi yang ingin buang air, setelah itu anak dipersilahkan istirahat sebentar di teras depan kelas, lalu masuk ruang kelas sambil berbaris dan bergantian mencuci tangan. Setelah masuk kelas, anak diposisikan duduk dibangku masing-masing untuk kegiatan pembuka yaitu salam, berdoa sebelum belajar, membaca doa diberi kecerdasan, membaca sholawat allahul kaafi, dan bernyanyi. Untuk presensi dilakukan dengan memanggil anak satu persatu. Setelah itu guru mengajak anak untuk menonton cerita pendek berjudul “Idul Fitri” di youtube dengan proyektor, setelah selesai menonton dilanjut tanya jawab dengan anak tentang apa yang telah ditonton tadi. Selanjutnya menanyakan keadaan anak, apakah anak belajar dirumah, apakah anak sudah mengenal banyak huruf hijaiyah, siapa temannya yang tidak masuk, dan menghitung jumlah teman yang masuk. Kegiatan selanjutnya guru mengajak anak untuk membuat kesepakatan selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian anak mulai berani bertanya tentang materi yang akan disampaikan, hanya ada beberapa anak yang belum berani bertanya. Guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan mengenai bentuk huruf hijaiyah sambil menuliskannya di papan tulis.

Guru menjelaskan kegiatan membaca huruf hijaiyah ada 2 kegiatan yaitu mendeskripsikan hubungan antara bunyi dan bentuk

huruf hijaiyah serta menyebutkan nama-nama harokat. Guru memberikan penjelasan bahwa kegiatan hari ini anak-anak akan diajak belajar harokat menggunakan game edukasi Marbel Mengaji yang ditayangkan di proyektor. Setelah anak-anak siap dan terkondisikan, guru mempersilahkan untuk mengerjakan apa yang diperintahkan. Peneliti dan guru kelompok B mendampingi dan membimbing anak dalam melaksanakan dua kegiatan yang disediakan.

Kegiatan pertama adalah mendeskripsikan hubungan antara bunyi: guru mengajak anak untuk membaca huruf hijaiyah yang berharokat fathah, kasroh, dan dhommah pada game edukasi Marbel Mengaji, setelah semua selesai menyebutkan guru menunjuk huruf hijaiyah secara acak dan meminta masing-masing anak untuk menjawabnya.

Kegiatan kedua adalah menyebutkan nama-nama harokat: guru mengajak anak untuk bermain dua permainan yang ada pada Marbel Mengaji yaitu permainan “Tebak Harokat (level 1)” guru meminta anak secara bergantian untuk mendengarkan perintah lalu menunjukkan huruf sesuai dengan apa yang diperintahkan pada layar proyektor dan satu lagi permainan “*Puzzle* Harokat (level 1)” guru meminta anak untuk meletakkan huruf di badan roket dan memasangkan harokatnya sesuai perintah.

Setelah semua anak selesai melaksanakan 2 kegiatan yang disediakan kemudian guru mengkondisikan anak untuk duduk di bangku masing-masing, lalu guru meminta semua anak untuk mengulangi menyebutkan huruf hijaiyah berharokat secara urut dan lengkap. Dengan demikian guru akan mengetahui sejauh mana kemampuan anak. Kemudian anak dipersilahkan untuk bermain bebas. Anak – anak istirahat selama 20 menit, setelah puas bermain anak masuk kelas, duduk di bangku masing-masing membaca doa keluar rumah. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi dengan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru menanyakan bagaimana perasaan anak setelah belajar menggunakan game dengan layar proyektor. Setelah selesai, anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa dan salam.

d) Proses Pembelajaran Pertemuan IV

Siklus II pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Sabtu, 30 Maret 2024 dengan tema Hari Besar Islam dan sub tema Idul Fitri . Pertemuan dilaksanakan pada pukul 08.00 – 10.30 WIB. Pertemuan diawali dengan berbaris sambil bernyanyi di depan kelas, lalu masuk ruang kelas sambil tetap berbaris dan bersalaman pada guru. Setelah masuk kelas, anak diposisikan duduk di bangku masing-masing untuk kegiatan pembuka yaitu salam, berdoa sebelum belajar, membaca doa diberi kecerdasan, membaca sholawat allahul kaafi, dan bernyanyi. Untuk presensi dilakukan

dengan memanggil anak satu persatu. Setelah itu tanya jawab tentang sub tema idul fitri dan menanyakan keadaan anak, apakah anak belajar dirumah, apakah anak sudah mengenal banyak huruf hijaiyah, siapa temannya yang tidak masuk, dan menghitung jumlah teman yang masuk. Kegiatan selanjutnya guru mengajak anak untuk membuat kesepakatan selama proses pembelajaran berlangsung. Anak sudah berani bertanya tentang materi yang akan disampaikan guru. Guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan mengenai bentuk huruf hijaiyah sambil menuliskannya di papan tulis.

Guru menjelaskan kegiatan membaca huruf hijaiyah ada 2 kegiatan yaitu mendeskripsikan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah serta menyebutkan nama-nama harokat. Guru memberikan penjelasan bahwa kegiatan hari ini anak-anak akan diajak untuk mewarnai huruf hijaiyah dan bermain game Marbel Hijaiyah. Setelah anak-anak siap dan terkondisikan, guru mempersilahkan untuk mengerjakan apa yang diperintahkan. Peneliti dan guru kelompok B mendampingi dan membimbing anak dalam melaksanakan dua kegiatan yang disediakan.

Kegiatan pertama adalah mendeskripsikan hubungan antara bunyi: guru mengajak anak untuk bermain dua permainan yang ada pada Marbel Mengaji yaitu permainan “Tebak Harokat (level 2)” guru meminta anak secara bergantian untuk mendengarkan

perintah lalu menunjukkan huruf sesuai dengan apa yang diperintahkan pada layar proyektor dan satu lagi permainan “*Puzzle Harokat (level 2)*” guru meminta anak untuk meletakkan huruf di badan roket dan memasang harokatnya sesuai perintah.

Kegiatan kedua adalah menyebutkan nama-nama harokat: guru membagi lembar kerja huruf hijaiyah yang harus diwarnai anak, masing-masing lembar kerja bertuliskan huruf hijaiyah yang berbeda-beda dan harokat yang berbeda-beda. Setelah anak selesai mengerjakan, guru meminta masing-masing anak untuk membaca huruf hijaiyah pada masing-masing lembar kerjanya dan dikumpulkan ke meja guru.

Setelah semua anak selesai melaksanakan 2 kegiatan yang disediakan kemudian guru mengkondisikan anak untuk duduk di bangku masing-masing, lalu guru meminta semua anak untuk mengulangi menyebutkan huruf hijaiyah berharokat secara urut dan lengkap. Dengan demikian guru akan mengetahui sejauh mana kemampuan anak. Kemudian anak dipersilahkan untuk bermain bebas. Anak – anak istirahat selama 20 menit, setelah puas bermain anak masuk kelas, duduk di bangku masing-masing membaca doa keluar rumah. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi dengan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru menanyakan bagaimana perasaan anak setelah belajar

menggunakan game dengan layar proyektor. Setelah selesai, anak diajak untuk bernyanyi kemudian diakhiri dengan doa dan salam.

c. Observasi

Tahap observasi atau pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengamatan dilakukan terhadap guru dan anak dalam proses pembelajaran melalui game edukasi Marbel Mengaji. Pada tahap observasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari awal hingga akhir. Hasil observasi yang telah dilakukan dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dari implementasi tindakan yang dirancang. Hasil observasi juga digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak dari siklus I hingga siklus II, pada siklus I kemampuan membaca huruf hijaiyah anak sudah terjadi peningkatan sebesar 47% anak yang BSH tetapi masih belum mencapai indikator keberhasilan, peneliti melanjutkan ke siklus II ternyata pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 80% anak yang BSH dan sudah mencapai indikator keberhasilan.

Hasil observasi peneliti dalam pembelajaran melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman pada Siklus II

No	Nama	Nilai Pengamatan											Skor	Rata-rata	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	AKD	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	50%	MB
2	ARR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	32	73%	BSH
3	ARM	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	41	93%	BSB
4	ADAN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	20	45%	MB
5	AMA	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	36	82%	BSB
6	ALP	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	37	84%	BSB
7	AH	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	2	33	75%	BSH
8	AA	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	26	59%	BSH
9	AAVW	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	38	86%	BSB
10	CZN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	20	45%	MB
11	DAS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	31	70%	BSH
12	GKPD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	42	95%	BSB
13	MIA	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	28	64%	BSH
14	NY	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	42	95%	BSB
15	VAG	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	38	86%	BSB

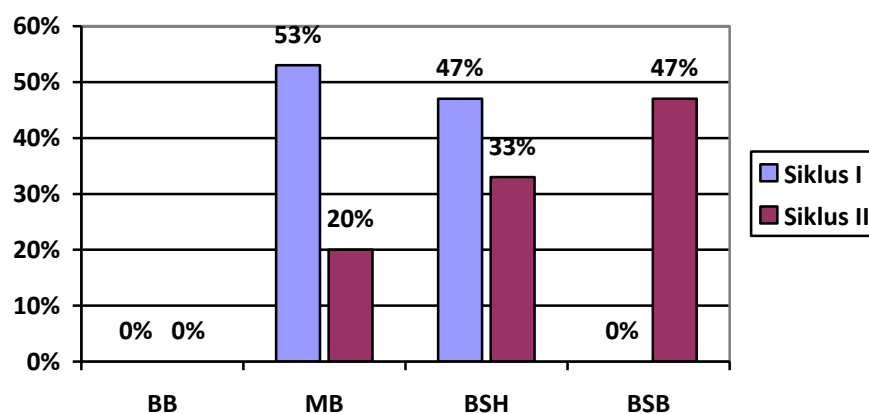
Aspek perkembangan anak yaitu:

- Skor 1 : BB (Belum Berkembang)
- Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)
- Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik).

Tabel 4. 6 Perbandingan Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman pada Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Siklus I	Siklus II
Belum Berkembang (BB)	0 (0%)	0 (0%)
Mulai Berkembang (MB)	8 (53%)	3 (20%)
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7 (47%)	5 (33%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0 (0%)	7 (47%)
Total BSH dan BSB	47%	80%

Berdasarkan pada tabel 4.6 mengenai perbandingan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 3 Perbandingan Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B melalui Media Audiovisual Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pada tabel 4.6 dan gambar 4.3 di atas mengenai perbandingan peningkatan kemampuan membaca hijaiyah anak usia dini

kelompok B di TK Pertiwi Kota Raman menunjukkan bahwa terjadi peningkatan antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran melalui media audiovisual game edukasi Marbel Mengaji. Pada siklus I menunjukkan anak pada kategori Belum Berkembang (BB) sama dengan 0%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 53%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 47%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sama dengan 0%.

Pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan membaca hijaiyah kelompok B melalui game edukasi Marbel Mengaji. Anak dengan kategori Belum Berkembang (BB) sama dengan 0%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 20%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 33% dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 47%, total anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik yaitu 12 anak dengan jumlah presentase sebesar 80%.

d. Refleksi

Berdasarkan pemaparan pada siklus II mengenai pengamatan pada pembelajaran di TK Pertiwi Kota Raman dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji kemudian dilakukan perbandingan dengan siklus I telah terjadi peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini pada siklus II telah

berhasil mencapai indikator keberhasilan yaitu $>75\%$. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan membaca huruf hijaiyah anak usia dini yang telah mencapai pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase sebesar 80%.

Dengan demikian, proses pelaksanaan Tindakan kelas yang telah peneliti lakukan di TK Pertiwi Kota Raman yaitu bahwa kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji sudah meningkat, maka dari itu penelitian ini berakhir pada siklus II pertemuan ke empat dengan tingkat pencapaian, yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik.

4. Peningkatan Kemampuan Belajar atau Hasil Belajar dan Kualitas Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peningkatan kemampuan membaca hijaiyah kelompok B melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji terjadi peningkatan. Adapun peneliti sajikan dalam tabel perbandingan skor dan presentase kondisi awal/Pra Siklus, siklus I, dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Perbandingan Skor Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman pada Kondisi Awal/Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

No	Nama Anak	Skor		
		Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	AKD	12	22	22

No	Nama Anak	Skor		
		Pra siklus	Siklus I	Siklus II
2	ARR	11	21	32
3	ARM	31	31	41
4	ADAN	11	19	20
5	AMA	11	22	36
6	ALP	20	25	37
7	AH	19	24	33
8	AA	11	22	26
9	AAVW	22	27	38
10	CZN	11	20	20
11	DAS	19	24	31
12	GKPD	27	27	42
13	MIA	11	20	28
14	NY	31	31	42
15	VAG	12	21	38

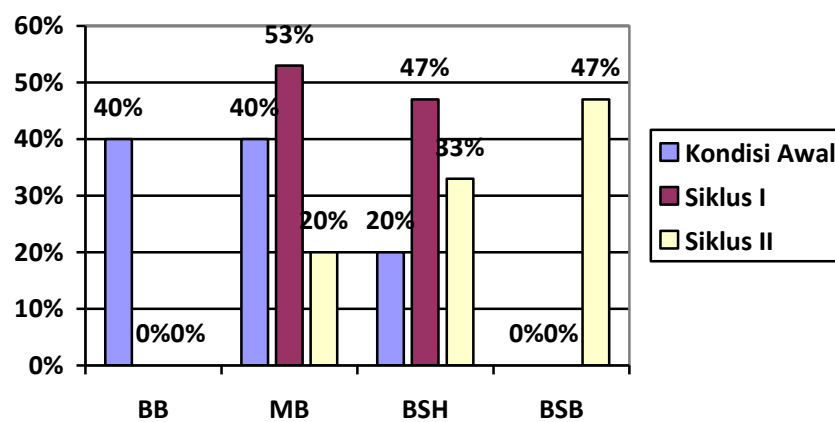
Berdasarkan pada tabel 4.7 mengenai skor perbandingan kemampuan membaca hijaiyah anak melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman pada kondisi awal/Pra Siklus, siklus I, siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 8 Perbandingan Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman pada Kondisi Awal/Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Kriteria	Kondisi Awal/Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Belum Berkembang (BB)	6 (40%)	0 (0%)	0 (0%)
Mulai Berkembang (MB)	6 (40%)	8 (53%)	3 (20%)

Kriteria	Kondisi Awal/Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3 (20%)	7 (47%)	5 (33%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0 (0%)	0 (0%)	7 (47%)
Total BSH dan BSB	20%	47%	80%

Berdasarkan pada tabel 4.8 mengenai perbandingan kemampuan membaca hijaiyah anak melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman pada kondisi awal/Pra Siklus, siklus I, siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 4 Perbandingan Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini Kelompok B melalui Media Audiovisual Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman pada Kondisi Awal/Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 4.8 dan gambar 4.4 mengenai perbandingan kemampuan membaca hijaiyah anak usia dini kelompok B melalui media audiovisual game edukasi Marbel Mengaji menunjukkan bahwa terjadi

peningkatan antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan media audiovisual game edukasi Marbel Mengaji. Pada kondisi awal/Pra Siklus menunjukkan anak pada kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 40%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 40%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 20%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sama dengan 0%.

Pada siklus I terjadi peningkatan kemampuan membaca hijaiyah kelompok B melalui game edukasi Marbel Mengaji. Anak dengan kategori Belum Berkembang (BB) sama dengan 0%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 53%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 47%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sama dengan 0%.

Pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan membaca hijaiyah kelompok B melalui game edukasi Marbel Mengaji. Anak dengan kategori Belum Berkembang (BB) sama dengan 0%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 20%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 33% dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 47%, total anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik yaitu 12 anak dengan jumlah presentase sebesar 80%.

Pada pra survei serta pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dapat dilihat bahwa kualitas pembelajaran yang dilakukan kurang menstimulasi kemampuan membaca hijaiyah anak, hal ini mengakibatkan kurangnya semangat anak dalam belajar huruf hijaiyah, munculnya rasa bosan anak dibuktikan ketika guru sedang menjelaskan, anak sibuk dengan mainannya

sendiri dan tidak memahami penjelasan guru, anak juga masih kesulitan dalam pelafalan harokat, ini terlihat ketika anak masih bingung saat ditanya guru pada huruf hijaiyah jim (ج) yang di beri harokat fathah, serta kegiatan pembelajaran guru yang bersifat monoton, dibuktikan ketika guru hanya memakai media buku iqro` dan buku paket. Seiring dengan penelitian tindakan kelas, pelahan-lahan sudah berjalan dengan baik, peneliti memperbaiki mutu praktik pembelajaran di TK Pertiwi Kota Raman kelompok B dan peneliti menggunakan media audiovisual game edukasi Marbel Mengaji sebagai salah satu alat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak. Peneliti mengembangkan bentuk pembelajaran yang meliputi RPPH, instrumen penilaian, dan desain pembelajaran. Peneliti berkolaborasi dengan guru untuk merancang dan menyusun RPPH yang akan digunakan sebagai acuan pembelajaran melalui media audiovisual game edukasi Marbel Mengaji. Pada setiap pertemuan peneliti merancang tema dan sub tema yang berbeda.

Pada siklus I peningkatan kemampuan membaca hijaiyah di TK Pertiwi Kota Raman sudah tidak ada anak yang dikategorikan Belum Berkembang tetapi masih ada 4 anak yang kurang fokus dan kurang tertib dalam mengikuti pembelajaran, ada 6 anak yang asik bercerita dengan temannya, dan ketika peneliti meminta untuk maju kedepan hampir seluruh anak berebut untuk maju. Karena masih adanya beberapa hal yang perlu diperbaiki maka diperlukan siklus II. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, anak sangat bersemangat belajar huruf hijaiyah dikarenakan

pada kegiatan pembelajaran sebelum-sebelumnya anak tidak pernah belajar huruf hijaiyah menggunakan game dan proyektor, anak sangat antusias ketika melihat proyektor dan anak terlihat senang sekali saat diminta maju kedepan. Berdasarkan refleksi siklus I yang masih perlu adanya perbaikan proses pembelajaran maka dilaksanakannya siklus II, kemudian hasil tindakan kelas pada siklus II diketahui bahwa sudah tidak terdapat permasalahan serta kendala dalam proses pembelajaran, dimana anak sudah mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik, sehingga hasil belajar yang diperoleh anak sudah mencapai target yang telah ditentukan pada penelitian ini.

B. Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran melalui game edukasi Marbel Mengaji terhadap pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini kelompok B TK Pertiwi Kota Raman. Penelitian dilakukan melalui dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada pelaksanaan penelitian pada masing-masing siklus dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Dalam pelaksanaan pada masing-masing pertemuan dilakukan melalui tiga kegiatan yaitu: kegiatan awal, Kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kondisi awal/Pra Siklus anak di TK Pertiwi Kota Raman menunjukkan permasalahan yang kerap terjadi yaitu kurangnya semangat anak dalam belajar huruf hijaiyah, munculnya rasa bosan anak dibuktikan ketika guru

sedang menjelaskan, anak sibuk dengan mainannya sendiri dan tidak memahami penjelasan guru, anak juga masih kesulitan dalam pelafalan harokat, ini terlihat ketika anak masih bingung saat ditanya guru pada huruf hijaiyah jim (ج) yang di beri harokat fathah, serta guru yang kegiatan pembelajarannya bersifat monoton, dibuktikan ketika guru hanya memakai media buku iqro` dan buku paket. Dalam proses pembelajaran melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji yang dilakukan pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca huruf hijaiyah dapat ditingkatkan menggunakan game edukasi Marbel Mengaji sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Buckingham dan Scanlon dalam Chrisnaji game edukasi adalah game yang dapat mengajarkan banyak keterampilan dan game dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan.¹ Dengan bantuan media game edukasi, maka anak diharapkan dapat mengenal huruf hijaiyah dengan cepat dan dengan cara yang menyenangkan. Arti game edukasi adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur sehingga diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan.² Seperti halnya penelitian terdahulu yang diteliti oleh Imro`atul Mufidah, dkk yang berjudul Pengaruh Game Belajar Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Usia 5-6 Tahun, berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat

¹ Chrisnaji Banindra Yudha, "Penerapan Game Edukasi Berbasis Android dan Gambar Bagi Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Tunas Bangsa* 5, No. 2 (Agustus 2018), 212.

² Uswatun Hasanah dkk., "Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game," *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (23 Juli 2021), 205, <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.125>.

diketahui bahwa game edukasi dapat meningkatkan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.³ Dibuktikan juga dengan penelitian lain yang diteliti oleh Putri Rahmadani dan Elise Muryanti yang berjudul Pengaruh Game Edukasi “Secil” Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak, berdasarkan hasil penelitian tersebut game edukasi memberikan dampak positif dan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini.⁴

Terjadi peningkatan pada setelah menggunakan media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji indikator tersebut, penggunaan media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji mampu merangsang keterlibatan intelektual dan emosional, suasana kegiatan belajar juga menjadi sangat kondusif, hal ini didukung dengan penelitian yang diteliti oleh Farid Helmi Setyawan dan Sofyan Susanto yang berjudul Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini, berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa game edukasi dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.⁵ Terbukti juga terjadi peningkatan terhadap anak setelah menggunakan media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji, anak mampu mendengarkan apa yang diperintahkan pada game Marbel Mengaji tersebut, anak mampu mengikuti instruksi yang

³ Imro'atul Mufidah dan Eka Cahya Maulidiyah, “Pengaruh Game Belajar Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Usia 5-6 Tahun” 10, No. 4 (2022).

⁴ Putri Rahmadani dan Elise Muryanti, “Pengaruh Game Edukasi ‘Secil’ terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak,” *As-Sabiqun* 5, no. 4 (1 Juli 2023), 948–56, <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3520>.

⁵ Farid Helmi Setyawan dan Sofyan Susanto, “Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Modern* Vol 3 Nomor 1 (2017), 33.

diperintahkan pada game Marbel Mengaji tersebut hal ini didukung dengan penelitian yang diteliti oleh Fatah Yasin Al Irsyadi, dkk yang berjudul Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah untuk Anak Kelas II di Sekolah Luar Biasa Yayasan Rahabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta, pada penelitian tersebut game edukasi digunakan sebagai media pembelajaran anak berkebutuhan khusus tuna rungu dan dapat disimpulkan bahwa game edukasi ini menarik serta efektif digunakan sebagai media pembelajaran anak dan dapat meningkatkan kemampuan anak belajar hijaiyah.⁶

Anak juga terbukti terjadi peningkatan setelah menggunakan media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji, anak mampu menyebutkan nama-nama harokat serta bunyinya dengan baik dan benar, hal ini didukung penelitian yang diteliti oleh Nova Rika Batubara, dkk yang berjudul Peningkatan Minat Belajar Mengaji dan Pengetahuan Tentang Islam melalui Aplikasi Marbel Mengaji di Madrasah Ibtidaiyah. Pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi Marbel Mengaji sebagai media pembelajaran audiovisual sangat efektif untuk belajar. Dalam proses pembelajaran, penggunaan audiovisual mempunyai peran yang sangat penting karena media audiovisual mampu memperkuat pemahaman dan ingatan agar tercapai optimalisasi dalam belajar.⁷

⁶ Fatah Yasin Al Irsyadi, Lia Dewi Susanti, dan Yogie Indra Kurniawan, "Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 2 di Sekolah Luar Biasa Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta," *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika* 1, no. 1 (28 Agustus 2021), 52, <https://doi.org/10.54082/jiki.7>.

⁷ Slamet Triyadi, "Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia," *Jurnal Pendidikan UNSIKA* 3 Nomor 2 (2015), 236.

Game edukasi Marbel Mengaji merupakan aplikasi pendidikan untuk anak usia 3-8 tahun. Aplikasi ini membantu anak-anak belajar mengenal huruf hijaiyah A, Ba, Ta, dst belajar membaca huruf hijaiyah dengan harokatnya (Fathah, Dhommah, Kasroh), serta belajar membaca huruf hijaiyah dengan harokat tanwin (Fathah Tanwin, Dhommah Tanwin, Kasroh Tanwin). Aplikasi ini dapat digolongkan ke dalam aplikasi belajar anak, aplikasi pendidikan, permainan edukasi, buku belajar, belajar interaktif, permainan *puzzle*, permainan anak, buku gambar, buku mewarnai, belajar mewarnai, buku edukasi, buku belajar.

Berdasarkan pendapat dan penelitian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan membaca huruf hijaiyah dapat ditingkatkan melalui media audiovisual berbasis game Marbel Mengaji. Melalui media media audiovisual berbasis game Marbel Mengaji, anak dapat mengenal bentuk dan bunyi huruf hijaiyah. Selain itu, game edukasi Marbel Mengaji lebih efektif jika dibandingkan dengan pengenalan huruf yang dilakukan dengan membaca iqro` dan menulis di *whiteboard*. Hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji ternyata dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membaca huruf hijaiyah pada kelompok B TK Petiwi Kota Raman. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap aspek yang ingin ditingkatkan dari hasil belajar anak pada siklus I sebesar 47% kemudian mengalami perubahan presentase pada siklus

II sebesar 80% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) setelah dilakukan perbaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian Tindakan kelas yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat peneliti simpulkan bahwa peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini kelompok B melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman sudah berkembang sesuai harapan diantaranya: Siklus I menunjukkan anak dengan kategori Belum Berkembang (BB) sama dengan 0%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 53%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 47%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sama dengan 0%. Sedangkan Siklus II terjadi peningkatan kemampuan membaca hijaiyah kelompok B melalui game edukasi Marbel Mengaji. Anak dengan kategori Belum Berkembang (BB) sama dengan 0%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 20%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 33% dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 47%, total anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik yaitu 12 anak dengan jumlah presentase sebesar 80%.

Dengan demikian, proses pelaksanaan Tindakan kelas yang telah peneliti lakukan di TK Pertiwi Kota Raman yaitu bahwa kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini melalui media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji sudah meningkat dan sudah mencapai kategori Berkembang

Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 12 anak dengan presentase sebesar 80%.

B. Saran

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas, game edukasi Marbel Mengaji dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini. Meskipun game edukasi Marbel Mengaji dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini, ada beberapa saran dari peneliti, yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini agar menjadi lebih baik dan menyenangkan, maka media audiovisual berbasis game edukasi Marbel Mengaji ini menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca hijaiyah anak tersebut.
2. Kepada pihak sekolah, terus ditingkatkan kompetensi serta terus membekali diri dengan pengetahuan luas, karena sesungguhnya kompetensi guru sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar yang pada akhirnya akan menghasilkan anak yang berprestasi, berakhlakul karimah, dan berbudi pekerti luhur. Sehingga berdampak positif pada perkembangan dan kemajuan sekolah.
3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih baik dan lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, Fatah Yasin, Lia Dewi Susanti, dan Yogiek Indra Kurniawan. "Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah untuk Anak Kelas 2 di Sekolah Luar Biasa Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta." *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika* 1, no. 1 (28 Agustus 2021): 43–54. <https://doi.org/10.54082/jiki.7>.
- Anderson, Ronald. *Pemilihan dan Pengembangan Media Audio Visual*. Jakarta: Grafindo Pers, 1994.
- Aqib, Zainal, dan dkk. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA, SLB/SLDB*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi ketiga. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Cetakan Pertama. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.
- Azizah, Anisatul. "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru dalam Pembelajaran." *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (8 Mei 2021): 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.
- Dalis, Sopiyan, Heri Kuswara, Muhammad Idrus, dan Syamsul Bahri. "Game Edukasi untuk Menghafal Al-Quran Secara Sederhana Menggunakan Game Development Kit." *Jurnal Insan: Journal of Information System Management Innovation* 2, no. 2 (9 Januari 2023): 85–93. <https://doi.org/10.31294/jinsan.v2i2.1732>.
- Faujiah, Nursifa, Sekar Nanda Septiani, Tiara Putri, dan Usep Setiawan. "Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media," t.t.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research*. Yogyakarta: UGM, 1997.
- Hasanah, Uswatun, Islamiani Safitri, Rukiah Rukiah, dan Marwah Nasution. "Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game." *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (23 Juli 2021): 204–11. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.125>.

- Ilahi, Muhammad Takdir. *Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral*. Cetakan I. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Jamaris, Martini. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo Anggota IKAPI, 2006.
- Janah, Sinta Miftakhul, dan Dewi Ariyani. “Pemanfaatan Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android sebagai Media Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini” 6, No. 2 (2022).
- Jazariyah. “Pemanfaatan Aplikasi Android dalam Pengenalan Baca Tulis Al Qur’an” Volume 2 (2017). <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece2>.
- Kuswanto, Errich Noven Trio, Taufik Rahman, dan Armedo Futhi Munadzar. “Game ‘Roro Jonggrang’ sebagai Media Belajar untuk Mengenalkan Cerita Rakyat.” *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 5, no. 1 (25 Februari 2021): 33–38. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3379>.
- Made Yeni Lestari, Ni Gusti Ayu. “Stimulasi Membaca Permulaan Anak Usia Dini.” *Pratama Widya* Vol. 3, No. 2 (2018).
- Mufidah, Imro’atul, dan Eka Cahya Maulidiyah. “Pengaruh Game Belajar Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Usia 5-6 Tahun” 10, no. 4 (2022).
- Muharom Albantani, Azkia. “Pendekatan Fonetik, Kontrastif, dan Komunikatif dalam Pengajaran Membaca Alquran.” *Alfaz (Arabic Literatures for Academic Zealots)* 7, no. 02 (25 November 2019): 107. <https://doi.org/10.32678/alfaz.Vol7.Iss02.2294>.
- Nuraini, Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2011.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Cetakan Pertama. Gedung Perpustakaan Lt. 1 Kampus UNM Gunung Sari: Badan Penerbit UNM, 2022.
- “Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014,” t.t.
- Pertiwi, Adharina Dian. “Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2 Juni 2016). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12372>.

- Purnama, Sigit, Prima Suci Rohmadheny, dan Hardiyanti Pratiwi. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020.
- Purwono, Joni, Sri Yutmini, dan Sri Anitah. “Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan,” 2014.
- Rahim, Farida. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Rahmadani, Putri, dan Elise Muryanti. “Pengaruh Game Edukasi ‘Secil’ terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak.” *As-Sabiqun* 5, no. 4 (1 Juli 2023): 948–56. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3520>.
- Rahmawati, Dina Kurnia, dan Yuli Salis Hijriyani. “Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah melalui Metode Demonstrasi pada Anak Kelompok B di RA Muslimat NU 113 Bajang Mlarak Ponorogo” 01, no. 02 (2022).
- RI, Kementerian Agama. *Al-Qur`an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019, Juz 21-30*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur`an, 2019.
- Rohman, M. Ghofar, dan Purnomo Hadi Susilo. “Media Pembelajaran Berbasis IT sebagai Inovasi Pembelajaran pada Jenjang Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus Guru Taman Kanak-Kanak Muslimat NU Maslakul Huda).” *Jurnal Reforma*, 2019. <https://doi.org/10.30736/rfma.v7i2.68>.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Cetakan Pertama. Jakarta: Kencana, 2012.
- Semenderiadis, Themistoklis, dan Rachel Martidou. “*Using Audiovisual Media in Nursery School, within the Framework of the Interdisciplinary Approach*,” 2009.
- Setyawan, Farid Helmi, dan Sofyan Susanto. “Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Modern* 3 Nomor 1 (2017): 28–35.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Depok: Rajawali Press, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Cetakan ke 23. Bandung: Alfabeta, 2016.

- Sunanih. “Kemampuan Membaca Al-Qur`an bagi Anak Usia Dini Bagian dari Perkembangan Bahasa.” *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan*, t.t.
- Suryani, Ade Irma. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Siswa (Studi Kasus di SD N 105 Pekanbaru).” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 1 (26 Februari 2020). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i1.7860>.
- Triyadi, Slamet. “Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia.” *Jurnal Pendidikan UNSIKA* 3 Nomor 2 (2015).
- Utami, Dian. “Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA Se-Kecamatan Jetis,” t.t.
- Vitianingsih, Anik Vega. “Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.” *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* 1, no. 1 (14 Juli 2017). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>.
- Waluyo, Budi, dan Ade Wawan. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur`an Anak Usia Dini melalui Penerapan Metode Iqra’ di TK Hidayah Lampung Selatan,” t.t.
- Widiastuti, Nelly Indriani. “Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo.” *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika* 1, no. 2 (26 Oktober 2012). <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>.
- Widyastuti, Reni, dan Listia Sari Puspita. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan.” *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika* 22, no. 1 (6 Maret 2020): 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>.
- Wijaya, Cece, dan A. Tabrani Rusyan. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remadja Karya, 2020.
- Yudha, Chrisnaji Banindra. “Penerapan Game Edukasi Berbasis Android dan Gambar bagi Siswa Sekolah Dasar,” t.t.
- Yulianti, Ary. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar” 05 (2020).

Zulfitria dan Zainal Arif. “Penerapan Metode Iqro sebagai Kemampuan Dasar Membaca Al-Qur’an di TK Hiama Kids.” *Paud Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 02 (29 April 2019): 57–66. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v2i02.2501>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Konsultasi Bimbingan Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati
 NPM : 2001040028

Program Studi : PIAUD
 Semester : 7

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Selasa / 28/11/23	Pak Alimudin	1. Memakai Media Saja 2. Harus nyambung antara alinea berikutnya 3. Tulis Rincian kegiatan 4. Tulis Permasalahan 5. Cantumkan Wawancara 6. Tulis kelebihan Media yg digunakan 7. tambahkan persentase REVISI BAB I	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
 NIP. 199001072020121012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati
NPM : 2001040028

Program Studi : PIAUD
Semester : 7

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	5 / 2023 12 (Selasa)	Pak Alimudin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsikan Wawancara 2. Cantumkan bukti 3. Persentase kan MB, BB, dst 4. Ganti "Belum mendapatkan hasil yang Maksimal" 5. Dalam 1 paragraf diberi 2-3 kalimat. 6. Tambah Masalah di Identifikasi Masalah 7. Cantumkan Cara mengajar laro' 8. Setelah Menjelaskan lalu disimpulkan 9. Buat outline 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
NIP. 199001072020121012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**



Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

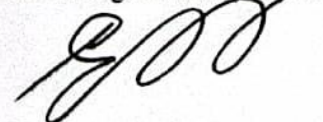
**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati
NPM : 2001040028

Program Studi : PIAUD
Semester : 7

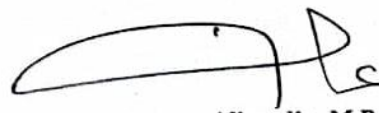
No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	15 / 2023 / 12	Pak Alimudin	1. Tambah Urgensi 2. Coba Hitung per Indikator 3. Tulis Masalah di Identifikasi Masalah 4. Ganti "Alat yang dikombinasikan" 5. Tambah Kutipat di Media 6. Maini Kajian Teori Min 3 Teori 7. Kemampuan membaca lqro hilangkan saja 8. Data itu diambil dari kemampuan membacanya	 

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD



Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing



Alimudin, M.Pd.
NIP. 199001072020121012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**


Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

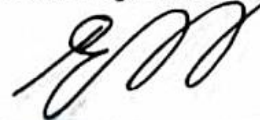
**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO**

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati
 NPM : 2001040028

Program Studi : PIAUD
 Semester : 7

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Senin/ 18/12/23	Pak Alimudin	1. Buat lampiran Observasi 2. Tambah Indikator Membaca permulaan (keaksaraan) 3. Buat Instrumen Penilaian 4. Cara menghilangkan typo menggunakan google doc	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PIAUD



Edo Dwi Cahyo, M.Pd
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing



Alimudin, M.Pd.
 NIP. 199001072020121012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati
NPM : 2001040028

Program Studi : PIAUD
Semester : 7

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Kamis, 28/23 /12	PAK ALIMUDIN	Acc Bab 1.2.3	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
NIP. 199001072020121012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47298; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati
NPM : 2001040028

Program Studi : PIAUD
Semester : 7

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	16/24 /1 (Selasa)	PAK ALIMUDIN	didekripsikan penilaian pada Indikator (TL, CL, L, SL)	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
NIP. 199001072020121012

Lampiran 2 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati
 NPM : 2001040028

Program Studi : PIAUD
 Semester : 8

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Jum'at/ 8 Maret 2024	Dak Alimudin	Acc APD Outline	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
 NIP. 199001072020121012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati
NPM : 2001040028

Program Studi : PIAUD
Semester : 8

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Senin/ 27 Mei 2024	Pak Alimudin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tabel dibenarkan 2. Penulisan jangan menjorok 3. Setiap paragraf lebih dari 1 kalimat 4. Perbandingan dimasukkan di keberhasilan pembelajaran 5. Cari teori berdasarkan indikator 	
2.	Sabtu/ 8 Juni 2024	Pak Alimudin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jangan ada space kosong terlalu banyak 2. Bagian pembahasan tambah teori per Indikator 3. Kualitas Pembelajaran (Cantumkan refleksi dari prasurvey - siklus 2) 4. Perencanaan di siklus 2 ditambah cara mengatasi refleksi siklus 1 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
NIP. 199001072020121012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati
 NPM : 2001040028

Program Studi : PIAUD
 Semester : 8

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Senin, 10-6-24	Pak Alimudin	1. Cari referensi yang mengatakan kategori BSH itu sudah dikatakan berhasil 2. pada hlm gs kata indikator dihapus saja 3. Susun kalimat dgn benar, jangan terbalik-balik	
2.	Rabu/ 12 Juni 2024	Pak Alimudin	1. Benarkan typo 2. Perbaiki penulisan sesuai dengan pedoman	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
 NIP. 199001072020121012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati
NPM : 2001040028

Program Studi : PIAUD
Semester : 8

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Kamis/ 13/Juni/ 2024		acc say untuk diujikan	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
NIP. 199001072020121012

Lampiran 3 Outline**OUTLINE****PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HIJAIYAH KELOMPOK B
MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS GAME EDUKASI MARBEL
MENGAJI DI TK PERTIWI KOTA RAMAN****HALAMAN SAMPUL****HALAMAN JUDUL****HALAMAN NOTA DINAS****HALAMAN PERSETUJUAN****HALAMAN PENGESAHAN****ABSTRAK****HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN****HALAMAN MOTTO****HALAMAN PESEMBAHAN****HALAMAN KATA PENGANTAR****DAFTAR ISI****DAFTAR TABEL****DAFTAR GAMBAR****DAFTAR LAMPIRAN****BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini
 - 1. Pengertian Kemampuan Membaca
 - 2. Karakteristik Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun
 - 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca
 - 4. Membaca Hijaiyah bagi Anak Usia Dini

B. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual
2. Jenis-Jenis Media Audio Visual
3. Tujuan Media Audio Visual
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

C. Game Edukasi Marbel Mengaji

1. Pengertian Game Edukasi
2. Karakteristik Game Edukasi
3. Manfaat Game Edukasi
4. Game Marbel Mengaji

D. Hipotesis Tindakan

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
- C. Lokasi Penelitian
- D. Subjek dan Objek Penelitian
- E. Rencana Tindakan
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Instrumen Pengumpulan Data
- H. Teknik Analisis Data
- I. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 1. Deskripsi Kondisi Awal
 2. Siklus 1
 3. Siklus 2
 4. Peningkatan Kemampuan atau Hasil Belajar dan Kualitas Pembelajaran
- B. Pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Dosen Pembimbing



Alimudin, M.Pd

NIP. 19900107 202012 1 012

Metro, 08 Maret 2024

Mahasiswa Ybs



Rizka Fadilah Fatmawati

NPM.2001040028

Lampiran 4 Alat Pengumpul Data (APD)

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HIJAIYAH KELOMPOK B MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS GAME EDUKASI MARBEL MENGAJI DI TK PERTIWI KOTA RAMAN

1. Lembar Indikator Kemampuan Membaca Hijaiyah Anak Usia Dini
 - a. Menyebutkan huruf hijaiyah.
 - b. Mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya.
 - c. Mendeskripsikan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah.
 - d. Menyebutkan nama-nama harokat (Fathah, Kasroh, Dhommah)

2. Indikator Kemampuan Membaca Hijaiyah melalui Media Game Edukasi Marbel Mengaji

Tabel 1

Variabel	Indikator	Sub-sub Indikator
Kemampuan Membaca Hijaiyah Kelompok B melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji	1. Menyebutkan huruf hijaiyah	Anak dapat menyebutkan huruf hijaiyah secara urut dan lengkap dari alif sampai ya`. Anak dapat melengkapi dan menyebutkan huruf hijaiyah yang hilang. Anak dapat mengurutkan dan menyebutkan huruf hijaiyah yang diacak
	2. Mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya	Anak dapat menunjuk atau menunjukkan huruf yang benar setelah mendengarnya Anak dapat mengenali suara

		<p>huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji</p> <p>Anak dapat mengikuti instruksi sederhana yang melibatkan pengenalan huruf hijaiyah</p>
	<p>3. Mendeskripsikan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah</p>	<p>Anak dapat membedakan bentuk dan bunyi huruf hijaiyah dengan berbagai harokat</p> <p>Anak dapat mengenali hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji</p>
	<p>4. Menyebutkan nama-nama harokat (Fathah, Kasroh, Dhommah)</p>	<p>Anak dapat menyebutkan dan memasangkan harokat fathah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji</p> <p>Anak dapat menyebutkan dan memasangkan harokat kasroh pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji</p> <p>Anak dapat menyebutkan dan memasangkan harokat dhommah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji</p>

3. Lembar Instrumen Tes Kemampuan Membaca Hijaiyah melalui Media Game Edukasi Marbel Mengaji

Tabel 2

Nama Anak :
 Hari/Tanggal :
 Siklus/Pertemuan :
 Tema/Subtema :

No	Indikator	Sub-sub Indikator	Penilaian				Ket
			BB	MB	BSh	BSB	
1.	Menyebutkan huruf hijaiyah	1. Anak dapat menyebutkan huruf hijaiyah secara urut dan lengkap dari alif sampai ya'.					
		2. Anak dapat melengkapi dan menyebutkan huruf hijaiyah yang hilang.					
		3. Anak dapat mengurutkan dan menyebutkan huruf hijaiyah yang diacak					
2.	Mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya	1. Anak dapat menunjuk atau menunjukkan huruf yang benar setelah mendengarnya					
		2. Anak dapat mengenali suara huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji					
		3. Anak dapat mengikuti					

		instruksi sederhana yang melibatkan pengenalan huruf hijaiyah					
3.	Mendesripsikan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah	1. Anak dapat membedakan bentuk dan bunyi huruf hijaiyah dengan berbagai harokat					
		2. Anak dapat mengenali hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji					
4.	Menyebutkan nama-nama harokat (Fathah, Kasroh, Dhommah)	1. Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat fathah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji					
		2. Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat kasroh pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji					
		3. Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat dhommah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji					

Keterangan:

Skor 1 : BB (Belum Berkembang) = Bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

- Skor 2 : MB (Mulai Berkembang) = Bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
- Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
- Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik) = Bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan

Tabel 3

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria	Presentase
Berkembang Sangat Baik	0%-25%
Berkembang Sesuai Harapan	26%-50%
Mulai Berkembang	51%-75%
Belum Berkembang	76%-100%

Dosen Pembimbing


Alimudin

NIP. 19900107 202012 1 012

Metro, 4 Maret 2024

Mahasiswa Ybs


Rizka Fadilah Fatmawati

NPM. 2001040028

Lampiran 5 RPPH Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

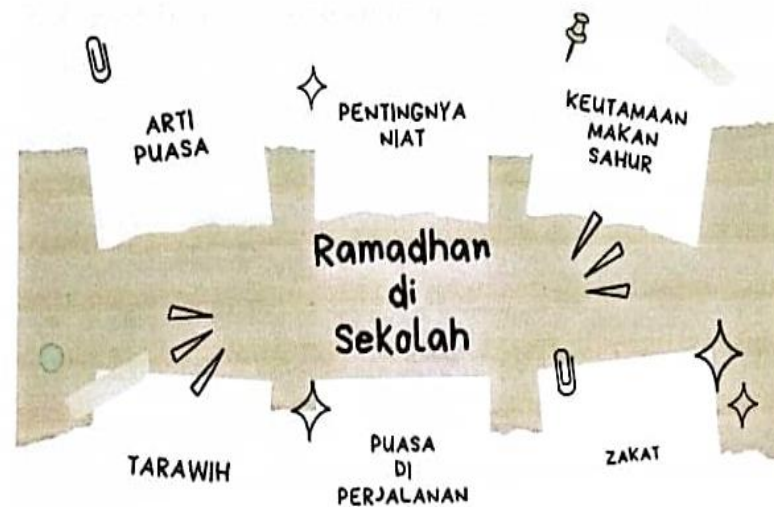
KURIKULUM MERDEKA

TK PERTIWI KOTA RAMAN

A. IDENTITAS PROGRAM

Semester	2 (Genap)	Kelompok	B (5-6 Tahun)
Minggu Ke-	12	Topik	Hari Besar Islam
Bulan	Maret 2024	Subtopik	Ramadhan di Sekolah

Peta Konsep



B. KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

➤ **Capaian Pembelajaran : Nilai Agama dan Budi Pekerti**

- Anak mampu percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mempraktikkannya sesuai dengan ajaran agamanya.

- Anak mampu memahami cara menjaga kebersihan diri sendiri dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa
 - Anak membiasakan 5 kata terpuji (Syukur, salam, tolong, maaf dan terima kasih)
 - Anak berpartisipasi aktif untuk merawat dan menjaga makhluk hidup lain dan alam sebagai karunia tuhan
- **Capaian Pembelajaran : Jati Diri**
- Anak dapat terlibat dalam kegiatan bermain serta dapat menjalin pertemanan dengan guru dan teman
 - Anak mampu memilih hal yang disukai, dan menunjukkan rasa bangga atas hasil karya atau usahanya
 - Anak memahami aturan-aturan sederhana yang ada di lingkungan terdekat
 - Anak berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan motorik kasar
- **Capaian Pembelajaran: Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni**
- Anak dapat membangun komunikasi dengan teman sebaya maupun orang dewasa dengan baik
 - Anak berpartisipasi aktif dalam beragam kegiatan untuk menguatkan dan melenturkan otot tangan
 - Anak mengenal konsep dan simbol bilangan
 - Anak mengenal dan menunjukkan ketertarikan pada berbagai karya seni yang diperkenalkan kepadanya
 - Anak mencoba membuat karya seni dengan menggunakan berbagai teknik dan media

2. Pertanyaan Pemantik

- Apakah anak-anak tahu apa itu Puasa?
- Apa yang biasa orang lakukan saat berbuka puasa?
- Apa yang anak-anak sukai saat bulan Ramadhan?
- Bagaimana rasanya berpuasa?
- Apa yang harus dilakukan ketika berpuasa?

Kegiatan Pagi

Senin	Selasa	Jum'at	Sabtu
<ul style="list-style-type: none"> • SOP penyambutan • Memberi dan membalas salam • Menaruh tas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam atau gerakan tubuh • Memeriksa kebersihan kuku dan gigi • Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan 			

Kegiatan Pembuka

Senin	Selasa	Jum'at	Sabtu
<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan video dan berdiskusi tentang berpuasa • Bernyanyi lagu "Arti Berpuasa" • Mendiskusikan ide-ide kegiatan bersama anak • Menyiapkan properti kelas/aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main 			

Kegiatan Inti

Senin	Selasa	Jum'at	Sabtu
<p>(Pentingnya niat)</p> <p>1. Mengamati game Marbel Mengaji dan menyebutkan huruf hijaiyah yang ada pada game Marbel</p>	<p>(Keutamaan makan sahur)</p> <p>1. Bermain lompat hijaiyah</p> <p>2. Melengkapi huruf hijaiyah yang hilang</p>	<p>(Sholat Tarawih)</p> <p>1. Mengamati dan menyebutkan hijaiyah yang berharokat pada game Marbel Mengaji</p> <p>2. Mengamati game</p>	<p>(Puasa di perjalanan)</p> <p>1. Bermain kartu huruf hijaiyah</p> <p>2. Mengamati game Marbel Mengaji dan memainkan permainan</p>

Mengaji 2. Mengamati game Marbel Mengaji dan memainkan permainan "Tepat Cepat" level 1-2 dan permainan "Puzzle Hijaiyah" level 1-2		Marbel Mengaji dan memainkan permainan "Tebak Harokat" level 1 dan permainan "Puzzle Harokat" level 1	"Tebak Harokat" level 2 dan permainan "Puzzle Harokat" level 2
---	--	---	--

Alat dan Bahan

Senin	Selasa	Jum'at	Sabtu
1. Proyektor	1. Pensil 2. Worksheet 3. Kertas HVS 4. Penghapus	1. Proyektor	1. Proyektor 2. Kartu huruf hijaiyah

Kegiatan Penutup

Senin	Selasa	Jum'at	Sabtu
<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini • Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi • Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama • Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya • Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini • Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama 			

Asesmen

Lakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Mengobservasi anak selama proses kegiatan bermain-belajar
2. Mendokumentasikan proses kegiatan bermain-belajar dan hasil karya anak
3. Melakukan pencatatan dengan berbagai Teknik
4. Instrumen yang dapat dipakai silakan dipilih: (1) Catatan Anekdote, (2) Hasil Karya, (3) Ceklis, dan (4) Foto Berseri (format terlampir)
5. Melakukan analisis terhadap hasil observasi, pencatatan, dan hasil karya anak

Raman Utara, 19 Maret 2024

Disetujui oleh,
Guru Kelas



Lestari, S.Pd
NIP.-

Peneliti



Rizka Fadilah Fatmawati
NPM. 2001040028

Mengetahui,
Kepala TK Pertiwi Kota Raman



Murbawa Ningsih, S.Pd. AUD
NIP.-

Lampiran 6 RPPH Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

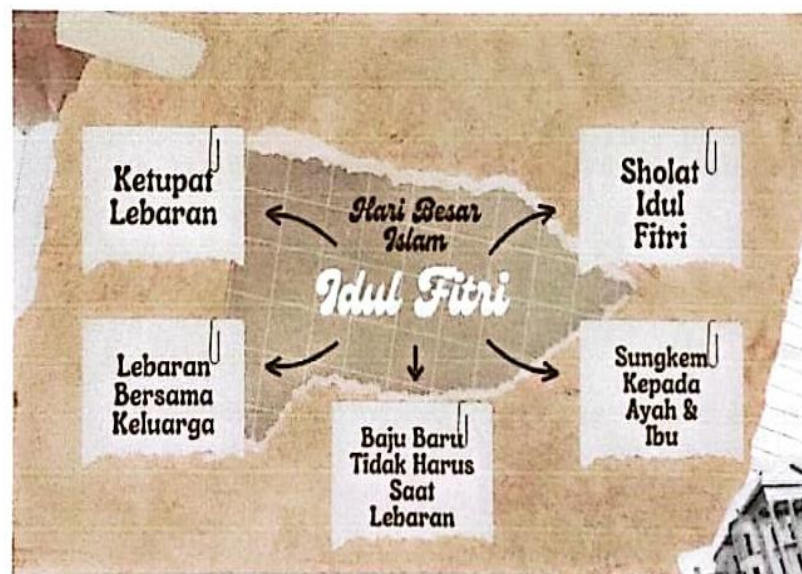
KURIKULUM MERDEKA

TK PERTIWI KOTA RAMAN

A. IDENTITAS PROGRAM

Semester	2 (Genap)	Kelompok	B (5-6 Tahun)
Minggu Ke-	13	Topik	Hari Besar Islam
Bulan	Maret 2024	Subtopik	Idul Fitri

Peta Konsep



B. KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

- Capaian Pembelajaran : Nilai Agama dan Budi Pekerti
 - Anak mampu percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mempraktikannya sesuai dengan ajaran agamanya.
 - Anak mampu memahami cara menjaga kebersihan diri sendiri dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa

- Anak membiasakan 5 kata terpuji (Syukur, salam, tolong, maaf dan terima kasih)
 - Anak berpartisipasi aktif untuk merawat dan menjaga makhluk hidup lain dan alam sebagai karunia tuhan
- **Capaian Pembelajaran : Jati Diri**
- Anak dapat terlibat dalam kegiatan bermain serta dapat menjalin pertemanan dengan guru dan teman
 - Anak mampu memilih hal yang disukai, dan menunjukkan rasa bangga atas hasil karya atau usahanya
 - Anak memahami aturan-aturan sederhana yang ada di lingkungan terdekat
 - Anak berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan motorik kasar
- **Capaian Pembelajaran: Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni**
- Anak dapat membangun komunikasi dengan teman sebaya maupun orang dewasa dengan baik
 - Anak berpartisipasi aktif dalam beragam kegiatan untuk menguatkan dan melenturkan otot tangan
 - Anak mengenal konsep dan simbol bilangan
 - Anak mengenal dan menunjukkan ketertarikan pada berbagai karya seni yang diperkenalkan kepadanya
 - Anak mencoba membuat karya seni dengan menggunakan berbagai teknik dan media

2. Pertanyaan Pemantik

- Apakah anak-anak tahu apa itu Idul Fitri?
- Apa yang biasa orang lakukan saat Idul Fitri?
- Apa yang anak-anak sukai saat Idul Fitri?
- Apakah anak-anak senang memakai baju baru saat Idul Fitri?
- Apa makanan yang disukai saat Idul Fitri?

Kegiatan Pagi

Senin	Selasa	Jum`at	Sabtu
<ul style="list-style-type: none"> • SOP penyambutan • Memberi dan membalas salam • Menaruh tas di tempatnya • Berbaris di halaman • Senam atau gerakan tubuh • Memeriksa kebersihan kuku dan gigi • Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan 			

Kegiatan Pembuka

Senin	Selasa	Jum`at	Sabtu
<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan video dan berdiskusi tentang lebaran idul fitri • Bernyanyi lagu "Idul Fitri" • Mendiskusikan ide-ide kegiatan bersama anak • Menyiapkan properti kelas/aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main 			

Kegiatan Inti

Senin	Selasa	Jum`at	Sabtu
(Lebaran bersama keluarga) 1. Mengurutkan huruf hijaiyah 2. Mengamati game Marbel Mengaji dan memainkan permainan "Tepat	(Baju baru tidak harus saat lebaran) 1. Menempel huruf hijaiyah 2. Mengamati game Marbel Mengaji dan memainkan permainan "Tepat	(Sungkem kepada Ayah & Ibu) 1. Mengamati game Marbel Mengaji dan menyebutkan Hijaiyah yang berharokat 2. Mengamati game	(Sholat Idul Fitri) 1. Mengamati game Marbel Mengaji dan memainkan permainan "Tebak Harokat" level 2 dan "Puzzle Hijaiyah"

Asesmen

Lakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Mengobservasi anak selama proses kegiatan bermain-belajar
2. Mendokumentasikan proses kegiatan bermain-belajar dan hasil karya anak
3. Melakukan pencatatan dengan berbagai Teknik
4. Instrumen yang dapat dipakai silakan dipilih: (1) Catatan Anekdote, (2) Hasil Karya, (3) Ceklis, dan (4) Foto Berseri (format terlampir)
5. Melakukan analisis terhadap hasil observasi, pencatatan, dan hasil karya anak

Raman Utara, 25 Maret 2024

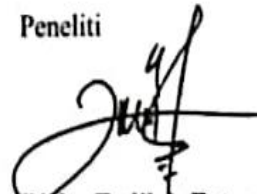
Disetujui oleh,

Guru Kelas



Lestari, S.Pd
NIP.-

Peneliti



Rizka Fadilah Fatmawati
NPM. 2001040028

Mengetahui,

Kepala Bertwi Kota Raman



Murliwa Muslim, S.Pd. AUD

Lampiran 7 Penilaian Pra Siklus Tes Lisan Membaca Hijaiyah Anak

Lembar Penilaian Tes Lisan Membaca Hijaiyah Kelompok B Melalui Media Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota Raman

Nama Anak : Ardin
 Hari/Tanggal : Jumat, 15 Maret 2024
 Siklus/Pertemuan : Pra Siklus
 Tema/Subtema :

No	Indikator	Sub-sub Indikator	Penilaian				Ket
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	Menyebutkan huruf hijaiyah	1. Anak dapat menyebutkan huruf hijaiyah secara urut dan lengkap dari alif sampai ya'.		✓			MB
		2. Anak dapat melengkapi dan menyebutkan huruf hijaiyah yang hilang.	✓				
		3. Anak dapat mengurutkan dan menyebutkan huruf hijaiyah yang diacak	✓				
2.	Mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya	1. Anak dapat menunjuk atau menunjukkan huruf yang benar setelah mendengarnya	✓				
		2. Anak dapat mengenali suara huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji	✓				
		3. Anak dapat mengikuti instruksi sederhana yang melibatkan pengenalan huruf hijaiyah	✓				
3.	Mendeskripsikan hubungan antara	1. Anak dapat membedakan bentuk dan bunyi huruf	✓				

	bunyi dan bentuk huruf hijaiyah	hijaiyah dengan berbagai harokat					
		2. Anak dapat mengenali hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji	✓				
4.	Menyebutkan nama-nama harokat (Fathah, Kasroh, Dhommah)	1. Anak dapat menyebutkan dan memasangkan harokat fathah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji	✓				
		2. Anak dapat menyebutkan dan memasangkan harokat kasroh pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji	✓				
		3. Anak dapat menyebutkan dan memasangkan harokat dhommah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji	✓				

Keterangan:

Skor 1 : BB (Belum Berkembang) = Bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang) = Bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik) = Bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan

Lampiran 8 Penilaian Siklus I Tes Lisan Membaca Hijaiyah Anak

**Lembar Penilaian Tes Lisan Membaca Hijaiyah Kelompok B Melalui Media
Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota
Raman**

Nama Anak : Arlin
 Hari/Tanggal : Sabtu, 23 Maret 2024
 Siklus/Pertemuan : 1/4
 Tema/Subtema : Hari besar Islam / Ramadhan di Sekolah

No	Indikator	Sub-sub Indikator	Penilaian				Ket
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	Menyebutkan huruf hijaiyah	1. Anak dapat menyebutkan huruf hijaiyah secara urut dan lengkap dari alif sampai ya'.		✓			MB
		2. Anak dapat melengkapi dan menyebutkan huruf hijaiyah yang hilang.		✓			
		3. Anak dapat mengurutkan dan menyebutkan huruf hijaiyah yang diacak		✓			
2.	Mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya	1. Anak dapat menunjuk atau menunjukkan huruf yang benar setelah mendengarnya		✓			
		2. Anak dapat mengenali suara huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji		✓			
		3. Anak dapat mengikuti instruksi sederhana yang melibatkan pengenalan huruf hijaiyah		✓			
3.	Mendeskripsikan hubungan antara	1. Anak dapat membedakan bentuk dan bunyi huruf		✓			

	bunyi dan bentuk huruf hijaiyah	hijaiyah dengan berbagai harokat					
		2. Anak dapat mengenali hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji		✓			
4.	Menyebutkan nama-nama harokat (Fathah, Kasroh, Dhommah)	1. Anak dapat menyebutkan dan memasangkan harokat fathah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji		✓			
		2. Anak dapat menyebutkan dan memasangkan harokat kasroh pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji		✓			
		3. Anak dapat menyebutkan dan memasangkan harokat dhommah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji	✓				

Keterangan:

Skor 1 : BB (Belum Berkembang) = Bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang) = Bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik) = Bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan

Lampiran 9 Penilaian Siklus II Tes Lisan Membaca Hijaiyah Anak

**Lembar Penilaian Tes Lisan Membaca Hijaiyah Kelompok B Melalui Media
Audiovisual Berbasis Game Edukasi Marbel Mengaji di TK Pertiwi Kota
Raman**

Nama Anak : Ardin
 Hari/Tanggal : Sabtu, 30 Maret 2024
 Siklus/Pertemuan : II / 4
 Tema/Subtema : Hari besar Islam / Iddul Fitri

No	Indikator	Sub-sub Indikator	Penilaian				Ket
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	Menyebutkan huruf hijaiyah	1. Anak dapat menyebutkan huruf hijaiyah secara urut dan lengkap dari alif sampai ya'.				✓	BSB
		2. Anak dapat melengkapi dan menyebutkan huruf hijaiyah yang hilang.				✓	
		3. Anak dapat mengurutkan dan menyebutkan huruf hijaiyah yang diacak				✓	
2.	Mengenal suara huruf hijaiyah yang didengarnya	1. Anak dapat menunjuk atau menunjukkan huruf yang benar setelah mendengarnya				✓	
		2. Anak dapat mengenali suara huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji				✓	
		3. Anak dapat mengikuti instruksi sederhana yang melibatkan pengenalan huruf hijaiyah				✓	
3.	Mendeskripsikan hubungan antara	1. Anak dapat membedakan bentuk dan bunyi huruf			✓		

	bunyi dan bentuk huruf hijaiyah	hijaiyah dengan berbagai harokat					
		2. Anak dapat mengenali hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hijaiyah melalui media game edukasi Marbel Mengaji			✓		
4.	Menyebutkan nama-nama harokat (Fathah, Kasroh, Dhommah)	1. Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat fathah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji			✓		
		2. Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat kasroh pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji			✓		
		3. Anak dapat menyebutkan dan memasang harokat dhommah pada huruf hijaiyah di game Marbel Mengaji		✓			

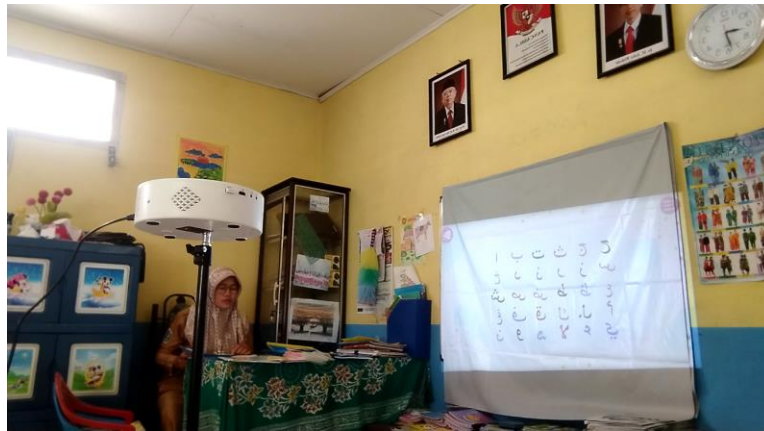
Keterangan:

Skor 1 : BB (Belum Berkembang) = Bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang) = Bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik) = Bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan

Lampiran 10 Pembelajaran Siklus I Pertemuan I**Anak Membaca Huruf Hijaiyah di Layar Proyektor****Anak Bermain Game Marbel Mengaji (Tepat Cepat Level 1 dan 2)****Anak Bermain Game Marbel Mengaji (*Puzzle Hijaiyah* Level 1 dan 2)**

Lampiran 11 Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2



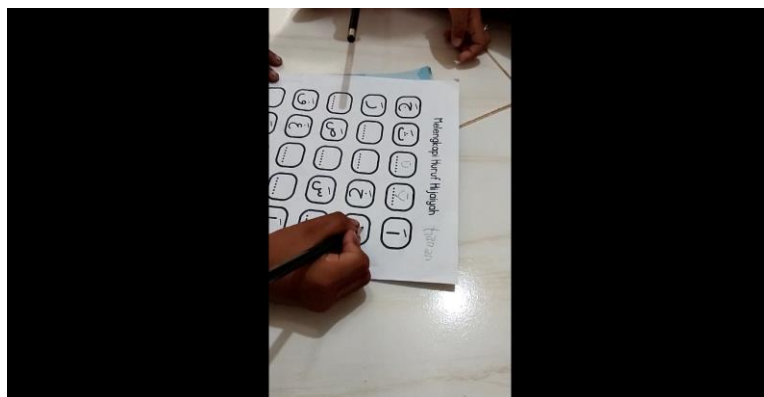
Kegiatan Loncat Hijaiyah Anak Laki-Laki



Scan barcode di samping
untuk melihat video



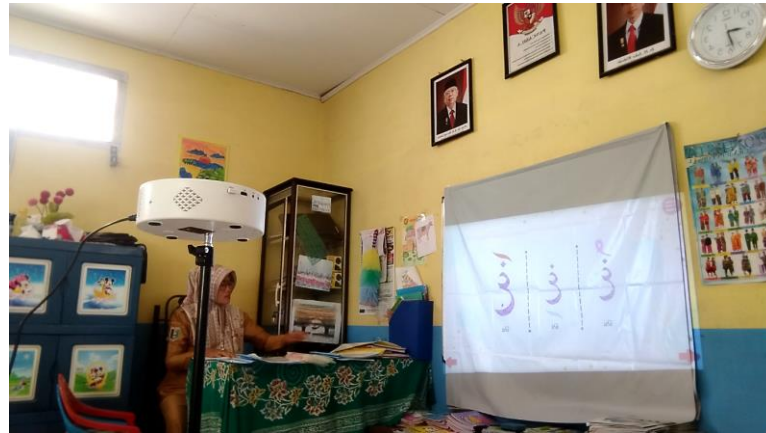
Kegiatan Loncat Hijaiyah Anak Perempuan



Anak Melengkapi Huruf Hijaiyah yang Hilang



Scan barcode di samping
untuk melihat video

Lampiran 12 Pembelajaran Siklus I Pertemuan 3**Anak Membaca Huruf Hijaiyah yang Berharokat****Bermain Game Marbel Mengaji (Tebak Harokat Level 1)**

Lampiran 13 Pembelajaran Siklus I Pertemuan 4



Anak Bermain Mengingat Urutan Kartu Huruf Hijaiyah



Scan barcode di samping
untuk melihat video



Anak Bermain Game Marbel Mengaji (Tebak Harokat Level 2)



Bermain Game Marbel Mengaji (*Puzzle Harokat Level 2*)

Lampiran 14 Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1

Anak Bermain Game Marbel Mengaji (Tepat Cepat Level 3)



Anak Bermain Game Marbel Mengaji (*Puzzle Hijaiyah* Level 3)



Scan barcode di samping
untuk melihat video

Lampiran 15 Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2**Anak Menempel Kartu Huruf Hijaiyah di Layar Proyektor****Anak Bermain Game Marbel Mengaji (Tepat Cepat Level 4)****Anak Bermain Game Marbel Mengaji (Puzzle Hijaiyah Level 4)**

Lampiran 16 Pembelajaran Siklus II Pertemuan 3

Anak Bermain Game Marbel Mengaji (Tebak Harokat Level 1)



Anak Sedang Menonton Cerita Pendek di Youtube pada Proyektor



Scan barcode di samping
untuk melihat video

Lampiran 17 Pembelajaran Siklus II Pertemuan 4**Anak Bermain Game Marbel Mengaji (Tebak Harokat Level 2)****Anak Sedang Mewarnai Huruf Hijaiyah**

Lampiran 18 Surat Izin Pra Survey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4450/In.28/J/TL.01/09/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Murbawa Ningsih, S.Pd.AUD TK
PERTIWI KOTA RAMAN
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **RIZKA FADILAH FATMAWATI**
NPM : 2001040028
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AL-QUR`AN ANAK USIA DINI KELOMPOK B MELALUI METODE IQRO` DAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS GAME "MARBEL HIJAIYAH" DI TK PERTIWI KOTA RAMAN**

untuk melakukan prasurvey di TK PERTIWI KOTA RAMAN, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 11 September 2023
Ketua Jurusan,



Edo Dwi Cahyo M.Pd
NIP 19900715 201801 1 002

Lampiran 19 Surat Balasan Pemberian Izin Pra Survey



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI KOTA RAMAN
KECAMATAN RAMAN UTARA KABUPATEN LAMPUNG
TIMUR**

Alamat : Jl. Merdeka Desa Kota Raman Kec. Raman Utara kab. Lampung Timur Kode POS 34154

Nomor : 420/67/TK.PERTIWI.KR/06/XII/2023
Lampiran :-
Perihal : Balasan Pemberian Izin Prasurevei

Assalammu'alaikum Wr. Wb

Menindaklanjuti surat permohonan izin prasurevei yang diajukan oleh:

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati
NPM : 2001040028
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AL-QUR'AN ANAK USIA DINI KELOMPOK B MELALUI METODE IQRO' DAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS GAME EDUKASI MARBEL MENGAJI DI TK PERTIWI KOTA RAMAN

Dengan ini saya selaku Kepala Sekolah TK PERTIWI KOTA RAMAN memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan prasurevei di sekolah kami

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Wassalamualaikum Wr. Wb

Dikeluarkan di : Raman Utara
Pada Tanggal : 11 Desember 2023

Kepala Sekolah TK PERTIWI KOTA RAMAN



Murbawa Ningsih, S. Pd. AUD

Lampiran 20 Lampiran Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1322/In.28.1/J/TL.00/02/2024
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Alimudin (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **RIZKA FADILAH FATMAWATI**
NPM : 2001040028
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HIJAIYAH KELOMPOK B MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS GAME EDUKASI MARBEL MENGAJI DI TK PERTIWI KOTA RAMAN**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 26 Februari 2024
Ketua Jurusan,



Edo Dwi Cahyo M.Pd
NIP 19900715 201801 1 002

Lampiran 21 Surat Tugas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kola Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1611/In.28/D.1/TL.01/03/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : RIZKA FADILAH FATMAWATI
 NPM : 2001040028
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di TK PERTIWI KOTA RAMAN, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HIJAIYAH KELOMPOK B MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS GAME EDUKASI MARBEL MENGAJI DI TK PERTIWI KOTA RAMAN".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 15 Maret 2024



Mengetahui,
 Pejabat Setempat

MURBAWATI NINGSIH Spd AUD

Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 22 Surat Izin Research



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1610/In.28/D.1/TL.00/03/2024
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
 KEPALA TK PERTIWI KOTA RAMAN
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1611/In.28/D.1/TL.01/03/2024, tanggal 15 Maret 2024 atas nama saudara:

Nama : **RIZKA FADILAH FATMAWATI**
 NPM : 2001040028
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA TK PERTIWI KOTA RAMAN bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di TK PERTIWI KOTA RAMAN, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HIJAIYAH KELOMPOK B MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS GAME EDUKASI MARBEL MENGAJI DI TK PERTIWI KOTA RAMAN".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 15 Maret 2024
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 23 Surat Balasan Izin Research



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) TAMAN KANAK-KANAK
PERTIWI KOTA RAMAN KECAMATAN RAMAN UTARA
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

Alamat : Jl. Merdeka Desa Kota Raman Kec. Raman Utara Kab. Lampung Timur Kode POS 34154

Nomor : 420.1/70/TK.PERTIWI.KR/06/III/2024
Hal : Surat Balasan Izin Research
Lampiran : -

Kepada Yth,
Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Institut Agama Islam Negeri Metro
di Metro

Assalamualaikum, Wr. Wb

Menindaklanjuti surat permohonan izin research yang diajukan oleh:

Nama : RIZKA FADILAH FATMAWATI
NPM : 2001040028
Semester : 8
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HIJAIYAH
KELOMPOK B MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL
BERBASIS GAME EDUKASI MARBEL MENGAJI DI TK
PERTIWI KOTA RAMAN

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir/skripsi, dengan ini saya selaku Kepala Sekolah TK Pertiwi Kota Raman Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan penelitian di sekolah kami.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Wassalamualaikum, Wr. Wb

Dikeluarkan di : Raman Utara
Pada tanggal : 16 Maret 2024

Kepala Sekolah TK Pertiwi Kota Raman



Murbawa Ningsih, S.Pd. AUD

Lampiran 24 Surat Bebas Pustaka Prodi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PIAUD

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Rizka Fadilah Fatmawati
 NPM : 2001040028
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Judul Skripsi : PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HIJAIYAH
 KELOMPOK B MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS
 GAME EDUKASI MARBEL MENGAJI DI TK PERTIWI KOTA
 RAMAN

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 12 Juni 2024

Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
 NIP. 19900715 201801 1 002

Lampiran 25 Surat Bebas Pustaka Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-390/In.28/S/U.1/OT.01/05/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : RIZKA FADILAH FATMAWATI
NPM : 2001040028
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu-Keguruan / PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001040028

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 28 Mei 2024

Kepala Perpustakaan



Dr. Saad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
19750505 200112 1 002

Lampiran 26 Cek Turnitin

**PENINGKATAN KEMAMPUAN
MEMBACA HIJAIYAH
KELOMPOK B MELALUI MEDIA
AUDIOVISUAL BERBASIS GAME
EDUKASI MARBEL MENGAJI**

by Rizka Fadilah Fatmawati

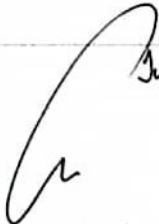
Submission date: 13-Jun-2024 07:33AM (UTC+0400)

Submission ID: 2396087495

File name: 243663 (525.55K)

Word count: 19597

Character count: 125568

Jum'at, 14-6-2024

Aneka, M. Pd

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HIJAIYAH KELOMPOK B MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS GAME EDUKASI MARBEL MENGAJI

ORIGINALITY REPORT

12%	11%	4%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	6%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	2%
4	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	1%
5	Alawiyah Rahma, Ervan Kastrena. "Peningkatan Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Permainan Bowling Botol", MAENPO, 2020 Publication	<1%
6	repository.um-surabaya.ac.id Internet Source	<1%
7	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1%

72	Novandaru Achnivandra Dwi Fortuna, Hardika Dwi Hermawan. "Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah untuk Siswa Sekolah Dasar berbasis Augmented Reality", Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 2023 Publication	<1%
73	repository.usd.ac.id Internet Source	<1%
74	www.jurnalpendidikan.unisla.ac.id Internet Source	<1%
75	Diah Safira Laily, Nur Ika Sari Rakhmawati. "Peningkatan Kemampuan Sains Anak melalui Metode Eksperimen Kelompok A di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto", Journal on Education, 2023 Publication	<1%
76	archive.org Internet Source	<1%
77	repository.unj.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Juniat, 14-06-2024
Aneka, M.Pd

RIWAYAT HIDUP



Rizka Fadilah Fatmawati lahir di Raman Utara, 10 April 2002. Anak pertama dari 2 bersaudara, yang merupakan putri dari Bapak Muhyidin dan Ibu Yuliati. Tinggal bersama kedua orangtua di Desa Ratna Daya Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur. Riwayat pendidikan pertama peneliti di TK Bratasena Adiwarna lulus pada tahun 2008, peneliti melanjutkan pendidikan di SD N 1 Bratasena Adiwarna hanya sampai kelas 5 pada tahun 2013, lalu memutuskan pindah ke SD N 1 Ratna Daya dan lulus pada tahun 2014. Lalu peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP yaitu di SMP N 3 Raman Utara dan lulus pada tahun 2017. Setelah lulus SMP, peneliti melanjutkan ke jenjang SMA yaitu di MA Muhammadiyah Purbolinggo dan lulus pada tahun 2020. Setelah lulus dari MA, peneliti memutuskan untuk melanjutkan pendidikan di IAIN Metro Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, peneliti terdaftar sebagai mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di IAIN Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK S-1) melalui jalur SPAN-PTKIN pada tahun 2020.