

**PELAKSANAAN KEGIATAN BERMAIN KARTU UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYYAH DI
RAUDHATUL ATHFAL DHARMA WANITA PERSATUAN KOTA
JAMBI**

¹Mulia Hanifah, ²Mahluddin, ³Siti Mariah Ulfah
^{1,2,3}PIAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan
Thaha Saifuddin Jambi
muliahhanifah17@gmail.com¹, sitimariahulfah@uinjambi.ac.id²,
mahluddin@uinjambi.ac.id³

ABSTRACT

The introduction of Hijaiyyah letters is a fundamental skill that is important for early childhood as a foundation for reading the Qur'an. However, in the learning practice at RA Dharma Wanita Persatuan, Jambi City, several obstacles are still found, such as differences in children's abilities in recognizing letters, limited variation in learning media, and children's concentration that is not yet stable during learning activities. This research used a qualitative approach with a descriptive method. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. The research subjects included the school principal, classroom teachers, and children aged 5–6 years. The data obtained were then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of the study showed that the Hijaiyyah letter card playing activities were carried out through planning, implementation, and evaluation stages. Teachers prepared media and learning activities that were adjusted to children's development, then introduced letters through matching card games, pronouncing letter sounds, and group games. This activity received a positive response because it made children more enthusiastic, active, and helped improve their ability to recognize Hijaiyyah letters. However, some children still experienced difficulties distinguishing letters with similar shapes, thus requiring further guidance. Supporting factors in the implementation of this activity included the availability of learning media, school support, and children's learning motivation, while inhibiting factors included differences in children's abilities, limited variation in learning media, and lack of concentration among some children.

Keywords: Letter Card Playing, Hijaiyyah Letters, Early Childhood

ABSTRAK

Pengenalan huruf hijaiyyah merupakan keterampilan dasar yang penting bagi anak usia dini sebagai landasan dalam membaca Al-Qur'an. Namun, dalam praktik pembelajaran di RA Dharma Wanita Persatuan Kota Jambi masih ditemukan beberapa kendala, seperti perbedaan kemampuan anak dalam mengenal huruf, keterbatasan variasi media pembelajaran, serta konsentrasi anak yang belum stabil selama kegiatan belajar berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas, serta anak kelompok usia 5-6 tahun. Data yang diperoleh

kemudian dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu huruf hijaiyyah dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru menyiapkan media dan kegiatan yang sesuai dengan perkembangan anak, kemudian mengenalkan huruf melalui permainan mencocokkan kartu, menyebutkan bunyi huruf, dan permainan kelompok. Kegiatan ini mendapat respon positif karena membuat anak lebih antusias, aktif, dan membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah. Namun, beberapa anak masih mengalami kesulitan membedakan huruf yang mirip sehingga memerlukan bimbingan lebih lanjut. Faktor pendukung kegiatan meliputi ketersediaan media, dukungan sekolah, dan motivasi anak, sedangkan faktor penghambatnya adalah perbedaan kemampuan anak, keterbatasan variasi media, dan kurangnya konsentrasi sebagian anak.

Kata Kunci: Bermain Kartu Huruf, Huruf Hijaiyyah, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan yang memiliki peranan sangat penting dalam membangun fondasi perkembangan anak secara menyeluruh, meliputi aspek fisik, kemampuan berpikir, sosial-emosional, serta pembentukan nilai agama dan moral. Pada usia 0-6 tahun, anak memasuki fase yang dikenal sebagai masa emas (*golden age*), yaitu periode ketika perkembangan otak berlangsung sangat pesat hingga mencapai sekitar 80%. Oleh karena itu, masa ini menjadi waktu yang paling tepat untuk memberikan rangsangan dan pembelajaran yang sesuai. Salah satu materi penting yang perlu dikenalkan sejak dini adalah huruf hijaiyyah,

karena hal tersebut menjadi langkah awal dalam kemampuan membaca Al-Qur'an.

Pendidikan Anak Usia Dini memiliki kontribusi yang sangat signifikan dalam membangun karakter serta menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual pada anak. Dalam pandangan pendidikan Islam, setiap anak terlahir dengan potensi fitrah yang harus dibimbing dan dikembangkan melalui proses pendidikan yang selaras dengan prinsip-prinsip ajaran agama. Oleh karena itu, penerapan pendekatan yang memadukan unsur spiritual, moral, sosial, dan intelektual menjadi landasan utama dalam membentuk kepribadian dan karakter anak sejak usia dini (Amrindono, 2024). Kemampuan mengenal huruf hijaiyyah

tidak hanya terbatas pada mengenali bentuk dan simbol tulisan, tetapi juga menjadi tahap awal dalam menumbuhkan rasa cinta terhadap Al-Qur'an sejak usia dini. Proses pengenalannya akan lebih efektif apabila dilakukan melalui kegiatan belajar yang menyenangkan serta disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurhayati et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar mampu meningkatkan fokus dan ketertarikan anak dalam mempelajari huruf hijaiyah, karena pendekatan tersebut selaras dengan dunia bermain mereka.

Kebutuhan akan penelitian mengenai metode pembelajaran huruf hijaiyah menjadi semakin penting, mengingat masih banyak lembaga pendidikan yang menerapkan cara-cara konvensional dalam proses belajar. Pembelajaran yang hanya menekankan pada hafalan sering kali membuat anak mudah merasa jenuh, kurang termotivasi, dan belum memahami huruf hijaiyah secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih variatif, kreatif, dan mendorong

partisipasi aktif anak dalam kegiatan belajar.

Salah satu media yang relevan dengan karakteristik anak usia dini adalah permainan kartu huruf. (Suwarsi, 2024) mengemukakan bahwa penggunaan kartu bergambar huruf hijaiyah terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an pada anak usia dini setelah melalui dua siklus tindakan kelas. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa kartu huruf bukan hanya alat permainan, melainkan juga sarana pembelajaran yang efektif. Al-Qur'an sebagai pedoman hidup umat Islam tidak semata-mata berfungsi sebagai bacaan dalam ibadah, tetapi juga sebagai sumber ilmu pengetahuan yang perlu dikenalkan kepada anak sejak dini. Hal ini selaras dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Qamar ayat 17:

﴿١٧﴾ **وَلَقَدْ يَسَّرْنَا الْقُرْآنَ لِلذِّكْرِ فَهَلْ مِنْ مُدَكِّرٍ**

“Dan sungguh telah Kami mudahkan Al Qur'an untuk pelajaran, maka adakah orang yang mau mengambil pelajaran?”

Ayat tersebut menegaskan bahwa Allah SWT telah menjadikan Al Qur'an mudah untuk dipelajari oleh seluruh manusia, termasuk anak-anak sejak usia dini. Dalam kaitannya

dengan penelitian ini, permainan kartu huruf hijaiyah dapat menjadi salah satu media yang sederhana dan menyenangkan untuk mengenalkan huruf-huruf Al-Qur'an kepada anak.

Melalui media tersebut, anak dapat mempelajari bentuk dan bunyi huruf secara bertahap sehingga proses belajar terasa lebih ringan dan tidak memberatkan. Oleh sebab itu, penelitian tentang pelaksanaan kegiatan bermain kartu huruf di Raudhatul Athfal Dharma Wanita Kota Jambi merupakan wujud nyata dalam memfasilitasi anak agar lebih mudah mempelajari Al-Qur'an sesuai dengan semangat ayat tersebut.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu fase ketika mereka memahami dunia melalui pengalaman konkret dan penggunaan simbol. Sejalan dengan teori tersebut, pemanfaatan kartu huruf yang menampilkan simbol hijaiyah sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. (Kurnia & Anggriyani, 2023) menunjukkan bahwa permainan kartu huruf mampu membantu anak mengenal huruf hijaiyah melalui pengalaman langsung yang dilakukan secara berulang,

sehingga pemahaman anak menjadi lebih kuat. pengalaman konkret yang dilakukan secara berulang.

Selain itu, Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran melalui konsep scaffolding, yaitu pemberian bantuan secara bertahap dari orang dewasa atau teman sebaya. Dalam konteks ini, permainan kartu huruf membuka peluang terjadinya interaksi antara guru dan anak maupun antar sesama anak. (Amelia et al., 2017) menemukan bahwa permainan wayang huruf hijaiyah yang melibatkan partisipasi aktif dan interaksi sosial dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah secara signifikan.

Pembelajaran yang melibatkan kerja sama dan interaksi sosial memiliki peranan penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Melalui aktivitas kelompok atau permainan kolaboratif, anak belajar berkomunikasi, menunjukkan empati, serta menyelesaikan masalah bersama (Puspita & Jamil, n.d.). mengungkapkan bahwa pembelajaran kolaboratif tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial-emosional, tetapi juga menciptakan

suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan demikian, kegiatan bermain kartu huruf hijaiyah yang melibatkan interaksi antar anak dapat menjadi salah satu bentuk pembelajaran kolaboratif yang mendukung perkembangan anak secara holistik.

Tidak hanya berdampak pada aspek sosial-emosional, pendekatan kolaboratif juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif anak. Melalui komunikasi dengan guru dan teman sebaya, anak dapat menirukan pelafalan huruf, berdialog, serta mengulang materi secara alami dalam situasi yang bermakna. Proses tersebut membantu anak memahami konsep huruf hijaiyah secara bertahap melalui pengalaman langsung. Selain itu, aktivitas bermain bersama juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri serta keberanian anak untuk mengemukakan pendapat dan mencoba hal-hal baru (Hayat et al., 2020).

Secara lebih luas, kegiatan bermain kartu huruf hijaiyah memberikan pengalaman belajar konkret yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak tidak hanya mengamati bentuk huruf, tetapi

juga melafalkan bunyinya, mencocokkan kartu, dan berinteraksi selama permainan berlangsung. Kegiatan tersebut memperkuat daya ingat terhadap bentuk dan suara huruf melalui pengulangan yang menyenangkan. Dengan demikian, permainan kartu huruf tidak sekadar menjadi media pengenalan huruf hijaiyah, melainkan juga sarana untuk menstimulasi perkembangan bahasa, kognitif, sosial, dan emosional secara terpadu.

Landasan hukum mengenai pentingnya pendidikan anak usia dini tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.”

Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menegaskan pentingnya pencapaian perkembangan anak pada aspek nilai

agama dan moral. Salah satu indikatornya adalah kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah sebagai bekal awal dalam mempelajari Al-Qur'an. Dengan demikian, penelitian mengenai pelaksanaan kegiatan bermain kartu huruf dalam pengenalan hijaiyah sejalan dengan regulasi nasional terkait tujuan pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Raudhatul Athfal (RA) Dharma Wanita Persatuan Kota Jambi, guru telah memanfaatkan media kartu huruf untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak. Sebagian anak tampak antusias dan terbantu dalam mengenali simbol hijaiyah, namun masih terdapat anak yang belum mampu memahami huruf secara tepat. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media kartu huruf memiliki potensi yang baik, penerapannya belum sepenuhnya optimal bagi seluruh anak. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain perbedaan kemampuan individu, kurangnya variasi penggunaan media, keterbatasan waktu pembelajaran, serta tingkat keterlibatan guru dalam membimbing anak selama kegiatan berlangsung.

Meskipun kegiatan bermain kartu huruf telah dilaksanakan, efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah di Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan Kota Jambi belum pernah dievaluasi secara mendalam oleh kepala sekolah. Situasi ini menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana pelaksanaan kegiatan tersebut, metode yang digunakan guru, serta respons anak yang cepat memahami maupun yang masih mengalami kesulitan. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang pelaksanaan kegiatan bermain kartu huruf hijaiyah di Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan Kota Jambi.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, Penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan keadaan, kegiatan, atau peristiwa tertentu sebagaimana adanya berdasarkan fakta di lapangan (Putri & Murhayati, 2025). Penelitian ini tidak memberikan perlakuan, manipulasi, atau eksperimen, tetapi hanya memaparkan apa yang ditemukan

oleh peneliti selama proses pengumpulan data. Dengan kata lain, penelitian deskriptif berusaha untuk menyajikan gambaran secara rinci dan sistematis mengenai suatu objek, misalnya kegiatan belajar, perilaku anak, atau pelaksanaan pembelajaran di kelas. Penelitian kualitatif deskriptif memandang realitas sebagai sesuatu yang kompleks dan penuh makna, sehingga peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Malahati et al., 2023).

Pendekatan ini lebih menekankan pada proses serta pemahaman terhadap konteks peristiwa, bukan semata-mata pada hasil akhir. Dengan demikian, peneliti dituntut untuk aktif mencatat fakta yang muncul secara rinci, mendalam, dan apa adanya (Khairunnisa Aulia et al., 2023). Sejalan dengan itu, penelitian kualitatif bersifat induktif, artinya kategori maupun tema penelitian dibiarkan berkembang dari data yang diperoleh di lapangan, Pendekatan induktif dipilih karena penelitian ini berangkat dari data dan fakta di lapangan untuk kemudian disimpulkan secara umum, sehingga hasilnya mencerminkan keadaan

sebenarnya dan tidak dipengaruhi oleh teori yang sudah ada sebelumnya.

C. Hasil dan Pembahasan

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu melalui pengamatan langsung kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru dan pihak sekolah, serta dokumentasi kegiatan bermain kartu huruf hijaiyah. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil penelitian mengenai pelaksanaan kegiatan bermain kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah di RA Dharma Wanita Persatuan Kota Jambi dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Bermain Kartu Huruf

Pelaksanaan kegiatan bermain kartu huruf hijaiyyah di RA Dharma Wanita Persatuan Kota Jambi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan guru dalam mengenalkan huruf hijaiyyah kepada anak usia 5-6 tahun. Kegiatan ini dilaksanakan dalam lingkup pembelajaran nilai agama dan moral yang dikemas dalam bentuk aktivitas bermain agar selaras dengan karakteristik

perkembangan anak usia dini yang belajar melalui pengalaman langsung serta kegiatan yang menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, kegiatan bermain kartu huruf hijaiyyah dilaksanakan secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan dan persiapan pembelajaran, tahap pelaksanaan kegiatan bermain, serta tahap penutup dan evaluasi pembelajaran.

a. Tahap Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menyusun rancangan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian perkembangan anak, khususnya pada aspek nilai agama dan moral. Guru menentukan huruf hijaiyyah yang akan diperkenalkan secara bertahap agar anak lebih mudah memahami serta mengingat huruf yang dipelajari. Guru menyiapkan media berupa kartu huruf hijaiyyah yang dibuat dari karton tebal dengan ukuran cukup besar sehingga dapat

terlihat jelas oleh anak. Kartu tersebut menampilkan simbol huruf hijaiyyah dengan kombinasi warna yang menarik guna meningkatkan perhatian serta minat belajar anak.

Berdasarkan hasil pengamatan, guru telah menunjukkan kesiapan dalam mempersiapkan media sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kartu huruf hijaiyyah ditata dengan rapi dan jumlahnya disesuaikan untuk kegiatan bermain secara kelompok maupun individu. Selain itu, guru juga menyesuaikan metode penyampaian materi dengan kondisi serta karakteristik anak di kelas.

Penggunaan kartu huruf sebagai media pembelajaran menunjukkan upaya guru dalam menghadirkan pembelajaran yang bersifat konkret dan visual. Media visual seperti kartu huruf membantu anak mengenali simbol huruf melalui proses melihat, mengamati, dan mengingat bentuk huruf secara bertahap. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi, kartu huruf yang digunakan di

RA Dharma Wanita Persatuan masih terbatas pada tampilan simbol huruf tanpa dilengkapi gambar pendukung yang dapat mengaitkan huruf dengan objek atau pengalaman nyata.

Kepala sekolah RA Dharma Wanita Persatuan, Ibu SH, menyampaikan bahwa penggunaan kartu huruf hijaiyyah telah menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran rutin. Beliau menjelaskan bahwa media tersebut dipilih karena praktis dan mudah digunakan serta mampu meningkatkan ketertarikan anak dalam mengikuti pembelajaran huruf hijaiyyah. Hal tersebut sebagaimana disampaikan dalam wawancara berikut:

"Penggunaan kartu huruf hijaiyyah memang sudah lama kami terapkan di RA Dharma Wanita Persatuan. Guru-guru menggunakan media ini karena praktis dan mudah dipahami oleh anak-anak. Biasanya anak lebih tertarik ketika belajar menggunakan kartu karena bisa melihat langsung bentuk hurufnya. Selain itu, kegiatan belajar juga bisa dikemas dalam bentuk permainan sehingga anak-

anak lebih semangat dan tidak cepat merasa bosan saat mengenal huruf hijaiyyah." (15 Januari 2026, Wawancara Kepala Sekolah).

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan bermain kartu huruf diawali dengan kegiatan pembukaan yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru memulai pembelajaran dengan mengajak anak berdoa bersama, menyanyikan lagu pembelajaran, serta melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali huruf hijaiyyah yang telah dipelajari sebelumnya kemudian guru memperlihatkan kartu huruf hijaiyyah kepada anak secara bergantian. Guru menyebutkan nama huruf dengan pelafalan yang jelas, kemudian meminta anak menirukan secara bersama-sama. Setelah itu, beberapa anak diberi kesempatan untuk menyebutkan kembali huruf yang ditunjukkan secara individu.

Berdasarkan hasil observasi, anak terlihat antusias saat guru menunjukkan kartu huruf. Sebagian besar anak memperhatikan dengan fokus dan berusaha menirukan pelafalan huruf yang disampaikan. Beberapa anak tampak aktif mengangkat tangan untuk mencoba menyebutkan huruf secara mandiri, sedangkan sebagian lainnya masih membutuhkan dorongan dan bimbingan dari guru. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara bersama guru kelas, Ibu DH, yang menyatakan:

"Penggunaan kartu huruf hijaiyyah membantu anak lebih mudah mengenal huruf karena bentuknya jelas dan menarik perhatian anak. Biasanya anak lebih cepat mengingat huruf jika menggunakan media kartu dibandingkan hanya melalui penjelasan lisan. Namun, masih ada beberapa anak yang perlu dibimbing secara perlahan karena kemampuan setiap anak berbeda." (17 Januari 2026, Wawancara guru kelas).

Dari wawancara tersebut dapat dipahami bahwa

penggunaan media kartu huruf berperan penting dalam membantu anak mengenal huruf hijaiyyah. Media visual yang menarik mampu meningkatkan fokus, minat, serta daya ingat anak terhadap materi pembelajaran. Namun, adanya perbedaan kemampuan belajar mengharuskan guru memberikan pendampingan sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Selain itu, guru juga menambahkan bahwa:

"Kegiatan ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari mengenalkan bentuk huruf, cara penyebutan, hingga memberikan kesempatan anak untuk mencoba menyebutkan huruf secara mandiri. Guru biasanya memberikan motivasi dan pendampingan khusus kepada anak yang masih kesulitan agar mereka tetap semangat dalam belajar." (17 Januari 2026, Wawancara guru kelas)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah tidak hanya berfokus pada penyampaian

materi, tetapi juga pada tahapan yang sistematis serta pemberian motivasi kepada anak. Pendampingan guru menjadi faktor penting dalam membantu anak mengembangkan kemampuan mengenal huruf secara optimal, terutama bagi anak yang masih mengalami kesulitan.

Selanjutnya, guru mengembangkan kegiatan melalui permainan sederhana yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial. Anak diminta mengambil kartu huruf sesuai instruksi, mencocokkan huruf yang sama, serta menunjukkan huruf yang disebutkan guru. Kegiatan ini menjadikan suasana pembelajaran lebih hidup dan mendorong partisipasi aktif anak. Pelaksanaan kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dilakukan melalui pendekatan bermain sambil belajar. Pengulangan penyebutan huruf membantu anak mengingat bentuk dan bunyi huruf secara bertahap. Aktivitas mencocokkan dan mencari kartu huruf juga

melatih konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan berpikir anak.

c. Tahap Penutup dan Evaluasi Pembelajaran

Pada tahap penutup, guru melakukan kegiatan refleksi dengan meninjau kembali huruf-huruf yang telah dipelajari. Guru mengajukan pertanyaan sederhana kepada anak mengenai huruf yang telah diperkenalkan serta meminta anak menyebutkan kembali huruf secara bersama-sama. Guru juga memberikan penguatan melalui pujian dan motivasi kepada anak yang mampu mengenali huruf dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan evaluasi pembelajaran dilakukan secara informal melalui pengamatan langsung terhadap kemampuan anak dalam menyebutkan dan mengenali huruf hijaiyyah. Guru mencatat perkembangan kemampuan anak secara umum tanpa menggunakan instrumen penilaian yang terstruktur. Meskipun demikian, guru tetap dapat mengetahui

perkembangan belajar anak melalui keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Ibu DH selaku Guru kelas menyampaikan bahwa kegiatan bermain kartu huruf memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran huruf hijaiyyah. Beliau menjelaskan bahwa anak cenderung lebih mudah memahami huruf ketika pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa:

"Pada saat kegiatan penutup, biasanya saya mengulang kembali huruf huruf yang sudah dipelajari dengan cara menanyakan langsung kepada anak atau meminta mereka menyebutkan huruf secara bersama-sama. Dari kegiatan itu, saya bisa melihat anak mana yang sudah mengenal huruf dengan baik dan anak yang masih perlu dibimbing. Evaluasi biasanya dilakukan melalui pengamatan selama anak mengikuti kegiatan bermain kartu huruf. Anak yang

aktif dan mampu menyebutkan huruf dengan benar biasanya lebih cepat mengingat huruf hijaiyyah dibandingkan anak yang kurang fokus saat kegiatan berlangsung." (16 Januari 2026, Wawancara Guru kelas".

2. Dampak Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Huruf Hijaiyyah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kegiatan bermain kartu huruf memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyyah. Anak menunjukkan peningkatan dalam mengenali bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, serta mengingat huruf yang telah dipelajari. Kegiatan bermain kartu huruf juga memberikan pengalaman belajar yang melibatkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti aspek kognitif, bahasa, serta sosial emosional. Melalui aktivitas bermain, anak tidak hanya belajar mengenal huruf, tetapi juga belajar bekerja sama, menunggu giliran, serta berani tampil di depan teman-temannya. Namun demikian, kemampuan anak dalam

mengenal huruf hijaiyyah masih menunjukkan perbedaan. Sebagian anak mampu mengenali huruf dengan cepat, sedangkan sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk huruf yang memiliki kemiripan. Perbedaan kemampuan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti tingkat kesiapan belajar anak, frekuensi latihan yang diberikan, serta dukungan pembelajaran yang diperoleh anak di lingkungan keluarga. Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan bermain kartu huruf di RA Dharma Wanita Persatuan Kota Jambi telah berjalan dengan baik dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Namun, kegiatan pembelajaran masih perlu dikembangkan agar memberikan kesempatan yang lebih luas bagi anak untuk mengeksplorasi permainan secara mandiri serta meningkatkan variasi penggunaan media pembelajaran yang lebih kontekstual.

3. Respon Anak Terhadap Kegiatan Bermain Kartu Huruf

Dalam Proses Pengenalan Huruf Hijaiyyah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, tanggapan anak terhadap kegiatan bermain kartu huruf hijaiyyah di RA Dharma Wanita Persatuan menunjukkan variasi reaksi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Secara umum, mayoritas anak memperlihatkan semangat dan ketertarikan ketika kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat saat guru menampilkan kartu huruf dengan warna yang mencolok dan ukuran yang cukup besar. Perhatian anak terfokus pada media tersebut, bahkan beberapa di antaranya mendekat untuk melihat lebih jelas serta berusaha menyebutkan huruf yang ditunjukkan. Sikap tersebut mencerminkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pembelajaran yang diberikan. Selama proses pembelajaran, anak tampak aktif ketika diajak mencocokkan kartu huruf dan melafalkan bunyinya secara bersama-sama. Sebagian anak dengan spontan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan atau menunjukkan kartu yang diminta guru. Ada pula

yang tanpa diminta langsung menyebutkan huruf yang dikenalnya. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan kartu huruf mampu mendorong partisipasi aktif anak dalam kegiatan belajar.

Kondisi tersebut sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis bermain, di mana anak terlibat secara langsung dalam aktivitas yang menyenangkan sehingga proses belajar terasa alami dan tidak kaku. Selain keaktifan, terlihat pula peningkatan rasa percaya diri anak. Anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani menyebutkan huruf hijaiyah di depan teman-temannya setelah beberapa kali mengikuti permainan kartu huruf. Beberapa anak bahkan meniru cara teman lain dalam melafalkan huruf dengan benar. Situasi ini menunjukkan bahwa permainan kartu huruf tidak hanya mendukung aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan emosional, seperti kemampuan berinteraksi, bekerja sama, dan membangun kepercayaan diri. Beberapa anak tampak berusaha

menirukan cara teman lain dalam menyebutkan huruf dengan benar. Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu huruf tidak hanya berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan emosional mereka, seperti kemampuan berinteraksi, bekerja sama, serta meningkatkan kepercayaan diri anak dalam menampilkan kemampuan yang dimiliki.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas ibu DH, diperoleh keterangan bahwa:

"Anak-anak biasanya sangat senang ketika kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf. Mereka sering berebut ingin mencoba menjawab dan menunjukkan kartu. Ada anak yang cepat mengingat huruf karena sering ikut bermain, tetapi ada juga beberapa anak yang masih perlu diarahkan dan dibimbing secara perlahan." (16 Januari 2026, Wawancara Guru Kelas).

Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan bermain kartu huruf dapat meningkatkan motivasi belajar anak, walaupun kemampuan pemahaman masing-masing anak

berbeda. Variasi respon ini dipengaruhi oleh perbedaan daya tangkap, konsentrasi, serta kemampuan kognitif anak. Anak yang memiliki daya ingat lebih baik cenderung lebih mudah mengenali bentuk dan bunyi huruf, sedangkan anak yang membutuhkan waktu lebih lama memerlukan pengulangan serta bimbingan intensif. Namun demikian, hasil pengamatan menunjukkan bahwa tidak semua anak memberikan respon maksimal. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang bentuknya hampir serupa, seperti ba, ta, dan tsa. Kesalahan dalam melafalkan bunyi huruf juga masih terjadi, terutama ketika pembelajaran dilakukan dalam kelompok besar. Sebagian anak pun masih bergantung pada bantuan guru atau teman dalam menyebutkan huruf yang ditunjukkan. Hal ini menandakan perlunya penguatan melalui pengulangan materi dan pendampingan yang lebih terarah.

Selain itu, terdapat anak yang kurang fokus selama kegiatan berlangsung. Ada yang lebih

tertarik memainkan kartu secara bebas, misalnya dengan menyusunnya atau menumpuknya, tanpa mengikuti instruksi guru secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa media kartu huruf yang digunakan masih sederhana dan belum dilengkapi gambar pendukung, sehingga sebagian anak mudah kehilangan perhatian. Secara teoritis, kartu huruf dapat dipadukan dengan ilustrasi atau simbol visual lain agar anak lebih mudah mengaitkan huruf dengan pengalaman konkret, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, Ibu SH, diperoleh informasi bahwa:

"Secara umum anak-anak sangat menyukai pembelajaran menggunakan kartu huruf karena kegiatan belajar terasa seperti bermain. Akan tetapi, memang masih ada beberapa anak yang membutuhkan pendampingan lebih agar mereka bisa mengenal huruf dengan baik. Oleh karena itu, guru biasanya memberikan pengulangan dan latihan secara bertahap sesuai kemampuan anak."(16 Januari 2026, Wawancara Kepala Sekolah).

Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu huruf memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat dan partisipasi anak pada pembelajaran huruf hijaiyah. Namun, guru tetap perlu menyesuaikan metode agar dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan belajar. Variasi strategi, pengulangan materi, serta pemberian stimulus yang menarik menjadi unsur penting dalam mendukung pemahaman anak secara optimal. Keberagaman respon anak memperlihatkan bahwa permainan kartu huruf efektif dalam menumbuhkan minat belajar, meskipun hasilnya masih dipengaruhi oleh cara penyajian dan karakteristik individu anak. Sesuai dengan teori pembelajaran bermain, keberhasilan kegiatan sangat ditentukan oleh keterlibatan aktif, interaksi sosial, serta pengulangan yang konsisten. Permainan yang dirancang secara kreatif dan variatif akan membantu anak memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, proses belajar juga terjadi melalui pengamatan dan peniruan. Anak yang telah mampu

mengenal huruf dengan baik sering menjadi contoh bagi teman lainnya. Anak yang belum mandiri cenderung memperhatikan dan meniru cara teman yang lebih paham. Interaksi ini memperlihatkan peran penting hubungan sosial dalam mendukung penguasaan huruf hijaiyah sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa respon anak terhadap kegiatan bermain kartu huruf di RA Dharma Wanita Persatuan secara umum bersifat positif, ditandai dengan meningkatnya minat belajar, partisipasi aktif, dan keberanian dalam mengenal huruf hijaiyah. Meskipun demikian, masih terdapat hambatan seperti perbedaan kemampuan individu, kesulitan membedakan huruf yang mirip, serta keterbatasan variasi media. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media dan strategi pembelajaran yang lebih adaptif agar proses pengenalan huruf hijaiyah dapat berjalan secara lebih efektif dan optimal.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Kegiatan Bermain Kartu Huruf Hijaiyyah di RA Dharma Wanita Persatuan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi, pelaksanaan kegiatan bermain kartu huruf hijaiyyah di RA Dharma Wanita Persatuan dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang bersifat mendukung maupun menghambat. Keberadaan faktor-faktor tersebut sangat menentukan efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyyah.

a. Faktor Pendukung Pelaksanaan Kegiatan Bermain Kartu Huruf Hijaiyyah

Salah satu unsur pendukung utama adalah ketersediaan media kartu huruf yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan, kartu yang digunakan berukuran cukup besar sehingga mudah terlihat oleh seluruh anak di kelas. Warna yang menarik pada kartu juga membantu memusatkan perhatian anak

serta menumbuhkan minat mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Secara visual, media ini memudahkan anak dalam mengenali bentuk huruf hijaiyyah dan membantu proses penguatan daya ingat. Kesiapan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran juga menjadi faktor penting. Guru telah menyusun aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan menerapkan pendekatan bermain dalam pembelajaran. Strategi ini membuat suasana belajar terasa menyenangkan dan tidak membebani anak. Pendekatan tersebut selaras dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menempatkan bermain sebagai metode efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas ibu DH, diperoleh keterangan bahwa:

"Penggunaan kartu huruf cukup membantu anak dalam mengenal

huruf hijaiyyah karena anak bisa langsung melihat bentuk huruf. Biasanya anak lebih mudah mengingat huruf kalau belajar sambil bermain dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan saja." (20 Januari 2026, Wawancara Guru kelas).

Selain itu, dukungan dari pihak sekolah turut memperkuat pelaksanaan kegiatan ini. Kepala sekolah memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan metode yang kreatif dan sesuai kebutuhan anak. Sekolah juga mendorong penggunaan media pembelajaran yang menarik agar anak lebih aktif dan termotivasi. Antusiasme anak menjadi faktor pendukung lainnya. Sebagian besar anak terlihat bersemangat, aktif, dan berani mencoba menyebutkan huruf yang ditunjukkan. Semangat tersebut menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Lingkungan belajar yang tertata rapi dan kondusif juga mendukung kelancaran kegiatan, karena membantu anak lebih fokus

dan terlibat dalam proses pembelajaran.

b. Faktor Penghambat Pelaksanaan Kegiatan Bermain Kartu Huruf Hijaiyyah

Di samping berbagai kelebihan, terdapat pula beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Salah satunya adalah keterbatasan variasi media yang digunakan. Kartu huruf yang tersedia hanya menampilkan simbol huruf tanpa ilustrasi pendukung. Akibatnya, sebagian anak mengalami kesulitan mengaitkan huruf dengan pengalaman konkret, sehingga pemahaman belum optimal. Selain keterbatasan media, perbedaan kemampuan dan karakteristik anak juga menjadi faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat anak yang mampu mengenal huruf dengan cepat, namun ada juga anak yang masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama.

Perbedaan kemampuan tersebut menuntut guru untuk memberikan bimbingan yang berbeda kepada setiap anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas ibu DH, diperoleh keterangan bahwa: "Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda. Ada anak yang cepat mengingat huruf, tetapi ada juga yang masih perlu diulang-ulang. Biasanya anak yang kurang fokus juga lebih sulit mengikuti kegiatan pembelajaran." (20 Januari 2026, Wawancara Guru kelas).

Faktor perilaku juga mempengaruhi proses pembelajaran. Berdasarkan observasi, terdapat anak yang kurang memperhatikan instruksi guru, sulit diarahkan, atau melakukan aktivitas lain di luar kegiatan. Bahkan ada yang mengganggu teman dengan mengambil kartu atau berbicara sendiri. Kondisi ini mengharuskan guru memberikan perhatian tambahan serta mengulang instruksi. Di samping itu, terdapat pula anak yang menunjukkan perilaku

mengganggu teman selama kegiatan berlangsung, seperti mengambil kartu milik teman, berbicara sendiri, atau mengajak teman bermain di luar konteks pembelajaran. Perilaku tersebut tidak hanya menghambat konsentrasi anak yang bersangkutan, tetapi juga mempengaruhi fokus anak lain dalam mengikuti kegiatan bermain kartu huruf hijaiyyah. Faktor lain yang turut menjadi penghambat adalah keterbatasan konsentrasi anak usia dini. Berdasarkan hasil pengamatan, beberapa anak mudah terdistraksi dan lebih tertarik bermain sendiri dengan kartu huruf tanpa mengikuti instruksi guru. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak berjalan secara maksimal dan tujuan pembelajaran tidak sepenuhnya tercapai.

Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi faktor penghambat. Kegiatan pengenalan huruf hijaiyyah dilakukan bersamaan dengan berbagai kegiatan pembelajaran lainnya,

sehingga waktu yang tersedia untuk kegiatan bermain kartu huruf menjadi terbatas. Akibatnya, guru harus menyesuaikan strategi pembelajaran agar materi tetap dapat disampaikan sesuai dengan alokasi waktu yang ada. Jumlah anak dalam satu kelas yang cukup banyak juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Berdasarkan hasil observasi, guru mengalami kesulitan dalam memberikan bimbingan secara individual kepada seluruh anak secara merata ketika kegiatan bermain kartu huruf dilaksanakan dalam kelompok besar. Kondisi ini menyebabkan perhatian guru harus dibagi, sehingga tidak semua anak dapat terpantau secara optimal selama kegiatan berlangsung.

5. Analisis Hasil Penelitian

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu huruf hijaiyyah telah dilaksanakan dengan pendekatan bermain yang sesuai karakteristik anak usia dini. Aktivitas manipulatif, interaksi sosial, dan penggunaan media visual menjadi

bagian dari proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa bermain merupakan sarana efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, dan sosial emosional anak (Henriksson et al., 2025). Jika dikaitkan dengan teori sosial belajar Bandura, kegiatan bermain kartu huruf hijaiyyah memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui proses observasi dan imitasi. Anak mengamati cara guru memperlihatkan kartu huruf, menyebutkan pelafalan huruf, serta mencontoh pengucapan huruf yang diperagakan. Proses meniru pelafalan huruf yang dilakukan secara berulang menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung melalui model perilaku yang diberikan guru. Hal ini selaras dengan pendapat (Okta et al., 2023) yang menyatakan bahwa anak usia dini cenderung memperoleh pengetahuan melalui pengamatan terhadap perilaku orang dewasa maupun teman sebaya.

Selain itu, pelaksanaan kegiatan bermain kartu huruf hijaiyyah juga mencerminkan penerapan teori konstruktivisme

Vygotsky. Dalam kegiatan pembelajaran, guru memberikan bimbingan secara bertahap kepada anak yang mengalami kesulitan mengenal huruf. Bentuk bimbingan tersebut merupakan implementasi konsep scaffolding, yaitu pemberian bantuan sementara kepada anak agar mampu memahami konsep baru secara mandiri. Interaksi antara guru dan anak selama kegiatan bermain kartu huruf menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung melalui interaksi sosial yang menjadi dasar perkembangan kognitif anak (Lestari et al., 2024).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan kartu huruf hijaiyyah sebagai media pembelajaran mendukung teori Dual Coding yang dikemukakan oleh (Clark dan Paivio, 2020). Teori ini menjelaskan bahwa anak akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi apabila menerima rangsangan visual dan verbal secara bersamaan. Dalam kegiatan bermain kartu huruf, anak tidak hanya melihat bentuk huruf secara visual, tetapi juga mendengarkan pelafalan huruf

yang disampaikan guru. Kombinasi antara tampilan visual kartu huruf dan penyebutan bunyi huruf terbukti membantu anak dalam mengenali dan mengingat huruf hijaiyyah secara lebih efektif.

Selain itu, kegiatan bermain kartu huruf juga menunjukkan adanya penerapan prinsip behaviorisme. Guru memberikan penguatan positif berupa pujian ketika anak berhasil menyebutkan huruf dengan benar. Penguatan tersebut berperan sebagai stimulus yang memperkuat respons belajar anak, sehingga anak menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Qadafi et al. 2023) yang menyatakan bahwa pemberian reinforcement positif mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak usia dini.

Dari sudut pandang Cognitive Load Theory, penggunaan kartu huruf hijaiyyah juga membantu anak dalam memahami informasi secara bertahap. Media kartu huruf menyajikan informasi dalam bentuk sederhana dan terpisah, sehingga memudahkan anak untuk fokus pada satu huruf dalam

satu waktu. Penyajian informasi yang terstruktur ini dapat mengurangi beban kognitif anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Rahayu et al., 2024). Apabila dikaitkan dengan indikator kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia dini, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu mengenali bentuk huruf hijaiyyah secara visual serta menirukan pelafalan huruf dengan bantuan guru. Anak juga mulai menunjukkan kemampuan membedakan beberapa huruf yang memiliki bentuk berbeda. Namun demikian, masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk serta mengingat pelafalan huruf secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyyah anak masih berada pada tahap perkembangan awal, sehingga memerlukan pengulangan dan stimulasi pembelajaran secara berkelanjutan.

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat yang mempengaruhi

pelaksanaan kegiatan bermain kartu huruf hijaiyyah. Keterbatasan variasi media pembelajaran menyebabkan anak kurang memperoleh pengalaman belajar yang beragam. Hal ini tidak sepenuhnya sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan penggunaan media konkret, variatif, dan kontekstual. Selain itu, perbedaan kemampuan dan karakteristik anak menyebabkan guru perlu memberikan bimbingan secara individual agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Faktor lain yang menjadi penghambat adalah keterbatasan konsentrasi anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan anak yang menyatakan bahwa rentang perhatian anak usia 5-6 tahun masih terbatas, sehingga pembelajaran harus dikemas dalam aktivitas yang menarik dan bervariasi. Keterbatasan waktu pembelajaran serta jumlah anak dalam satu kelas juga menjadi tantangan bagi guru dalam memberikan bimbingan secara maksimal kepada seluruh peserta didik. Secara keseluruhan, hasil

penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan kartu huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan pengenalan huruf pada anak usia dini (Damayanti et al., 2023; Pasiska, 2024). Kegiatan bermain kartu huruf tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah, tetapi juga menumbuhkan minat belajar, melatih interaksi sosial, serta meningkatkan motivasi belajar anak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan bermain kartu huruf hijaiyyah di RA Dharma Wanita Persatuan telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini berbasis bermain. Namun, untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih optimal, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif, peningkatan strategi pembelajaran yang kreatif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pelaksanaan kegiatan

bermain kartu huruf hijaiyyah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak di RA Dharma Wanita Persatuan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. kegiatan bermain kartu huruf hijaiyyah berjalan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, serta mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan.
2. Respon anak menunjukkan hasil yang positif, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keaktifan, dan kepercayaan diri, meskipun masih terdapat perbedaan kemampuan dalam mengenal huruf hijaiyyah.
3. Faktor pendukung meliputi kesiapan guru, ketersediaan media, dan minat anak, sedangkan hambatan berupa keterbatasan media, waktu, serta perbedaan kemampuan dan jumlah anak dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, L., Sriwahyuni, & Rina. (2017). Efektivitas Permainan Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Tk Kartika Xiv-11 Bandaaceh. *Jurnal Buah Hati*, 4(2), 83–95.

- Damayanti, T., Tanjungpura, U., Gatot, Y., Yuliana, S., Tanjungpura, U., & Tanjungpura, U. (2023). *Lectura : Jurnal Pendidikan*. 14, 165–174.
- Hayat, N., Al-Anwary, A. M., Rosadi, K. I., & Ahlina, S. (2020). Model Pembelajaran Sentra Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Taman Kanak Kanak Islam Al-Mahir. 2.
- Henriksson, A., Leden, L., Fridberg, M., & Thulin, S. (2025). Play-Activities With Scientific Content In Early Childhood Education. *Early Childhood Education Journal*, 53(1), 261–270. <https://doi.org/10.1007/S10643-023-01593-6>
- Khairunnisa Aulia, Putri, S. U., & Maranatha, J. R. (2023). Penerapan Pendekatan Lingkungan Dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Anak (Studi Kualitatif Pada Anak Usia 5-6 Tahun). *Jurnal Smart Paud*, Vol. 6, No(2), 101–112. <https://smartpaud.uho.ac.id/>
- Kurnia, L., & Anggriyani, W. (2023). Penerapan Media Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *E-Jurnal Aksioma* <https://doi.org/10.55171/Jaa.V4i2.1013> Al-Asas, 4(2), 119–139.
- Lestari, S., Manurung, A. A., Ilmu, T., & Tebing, T. A. (2024). Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasi Dalam Pembelajaran IPA SD. 7(September), 10622–10628.
- Malahati, F., B, A. U., Jannati, P., Qathrunnada, Q., & Shaleh, S. (2023). Kualitatif: Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 341–348. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>
- Nurhayati, N., Agusniatih, A., Amrullah, A., & Suwika, I. P. (2021). Pengenalan Huruf Hijaiyyah Melalui Media Kartu Gambar Pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1850>
- Okta, B., Novia, R., & Listiana, A. (2023). Peran Pendidik Anak Usia Dini Berdasarkan Kajian Teori Belajar Sosial Kognitif Albert Bandura. 6(3), 333–341.
- Puspita, Y., & Jamil, Z. A. (N.D.). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam.
- Putri, H. J., & Murhayati, S. (2025). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. 9,
- Qadafi, M., Maulidya Ulfah, Miftachul Huda, & Agustini Sih, N. (2023). Fostering Independent Learning In Early Childhood: A Case Study On Montessori Pedagogy At PAUD Montessori Futura Indonesia. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(3), 109–120. <https://doi.org/10.14421/jga.2023.83-01>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, <https://jurnal.uns.ac.id/jddi/article/view/90998/47597> 12(5), 353–361.
- Suwarsi. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Dengan Menggunakan Media Kartu Huruf Hijaiyyah Pada Anak Usia Dini Di TK Islam Izzatul Islam Samirono. 89–99.