

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN GAME EDUKASI MARBEL
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH
DI TK IT BAITUSSHALIHIN BANDA ACEH**

SKRIPSI

Di ajukan Oleh:

Dinda Lestari

NIM: 210210086

**Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH 2026 M / 1448 H**

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN GAME EDUKASI MARBEL
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH
DI TK IT BAITUSSHALIHIN BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Setujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

Dinda Lestari

Nim: 210210086

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Islam Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh :

Pembimbing

Ketua Prodi Studi PIAUD


Dr. Heliati Fajriah, S.Ag.MA
NIP: 197305152005012006


Dr. Heliati Fajriah, S.Ag.MA
NIP: 197305152005012006

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN GAME EDUKASI MARBEL TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH DI TK IT BAITUSSALIHIN
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Tanggal

Kamis, 23 Juli 2026
8 safar 1448 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., MA.
NIP: 197305152005012006



Ridha Miharti, M.Ed.
NIP: 199001152025052003

Penguji I,

Penguji II,



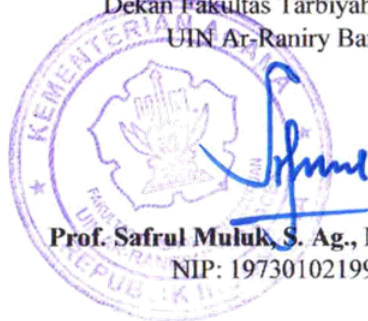
Munawwarah, S.Pd.I., M.Pd.
NIP: 199312092019032021



Hijriati, M.Pd.I.
NIP: 199107132019032013

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S. Ag., MA., M. Ed., Ph. D.
NIP: 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dinda Lestari
 NIM : 210210086
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Judul Skripsi : Implementasi Penggunaan Game Edukasi Marbel Terhadap Kemampuan Huruf Hijaiyah di TK IT Baitussalihin Banda Aceh

Dengan ini menyatakan dalam penulisan Skripsi ini:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan:
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain:
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya:
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data:
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata menang ditemukan bahwa saya telah melanggar pertanyaan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh .

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 7 Juli 2026
 menyatakan,



Dinda Lestari
 NIM: 210210086

ABSTRAK

Nama : Dinda Lestari
NIM : 210210086
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Implementasi Penggunaan Game Edukasi Marbel
Terhadap Kemampuan Huruf Hijaiyah di TK IT
Baitussalihin
Tanggal Sidang : 23 juli 2026
Tebal Skripsi : 76
Pembimbing : Dr. Heliati Fajriah, S.Ag.M.A
Kata Kunci : Game Edukasi Marbel Hijaiyah anak usia dini

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan game edukasi marbel terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak di TK IT Baitussalihin Banda Aceh. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas guru dan anak kelompok B di TK IT Baitussalihin Banda Aceh. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi marbel hijaiyah dapat membantu anak dalam mengenali, menyebutkan, membedakan, dan mengingat huruf hijaiyah. Penggunaan gambar, suara, animasi, permainan, serta umpan balik dalam aplikasi membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Meskipun demikian, penggunaan game tetap memerlukan pendampingan guru agar kegiatan belajar berlangsung secara optimal. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa game edukasi marbel hijaiyah efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa kelima anak mengalami perkembangan dalam kemampuan mengenal dan menyebutkan huruf hijaiyah dengan lebih baik.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan Rahmat dan karunia-Nya. Berkat pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul **“Implementasi Penggunaan Game Edukasi Marbel Terhadap Kemampuan Huruf Hijaiyah di TK IT BAITUSSHALIHIN BANDA ACEH”**.

Shalawat serta salam senantiasa penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan bagi seluruh umat, beserta keluarga dan para saahabt beliau yang setia mendampingi dalam suka dan duka demi menegakkan ajaran islam.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan Skripsi ini terdapat berbagai tantangan, kekurangan, dan kesulitan yang dihadapi, Namun, berkat bantuan, arahan, serta dukungan dari banyak pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bentuk bimbingan dan perhatian yang telah diberikan. Dengan penuh hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan Prof. Safrul Muluk, S. Ag., MA., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan selaku dosen pembimbing seluruh Dosen dan Staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Ibu Lina Amelia, M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

4. Ibu Yuni Marlita, S.Pd. selaku kepala sekolah TK IT Baitusshalihin Banda Aceh yang telah memberikan izin kepada penulis untuk dapat melakukan penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku-buku dalam proses penyusunan penulisan Skripsi ini.

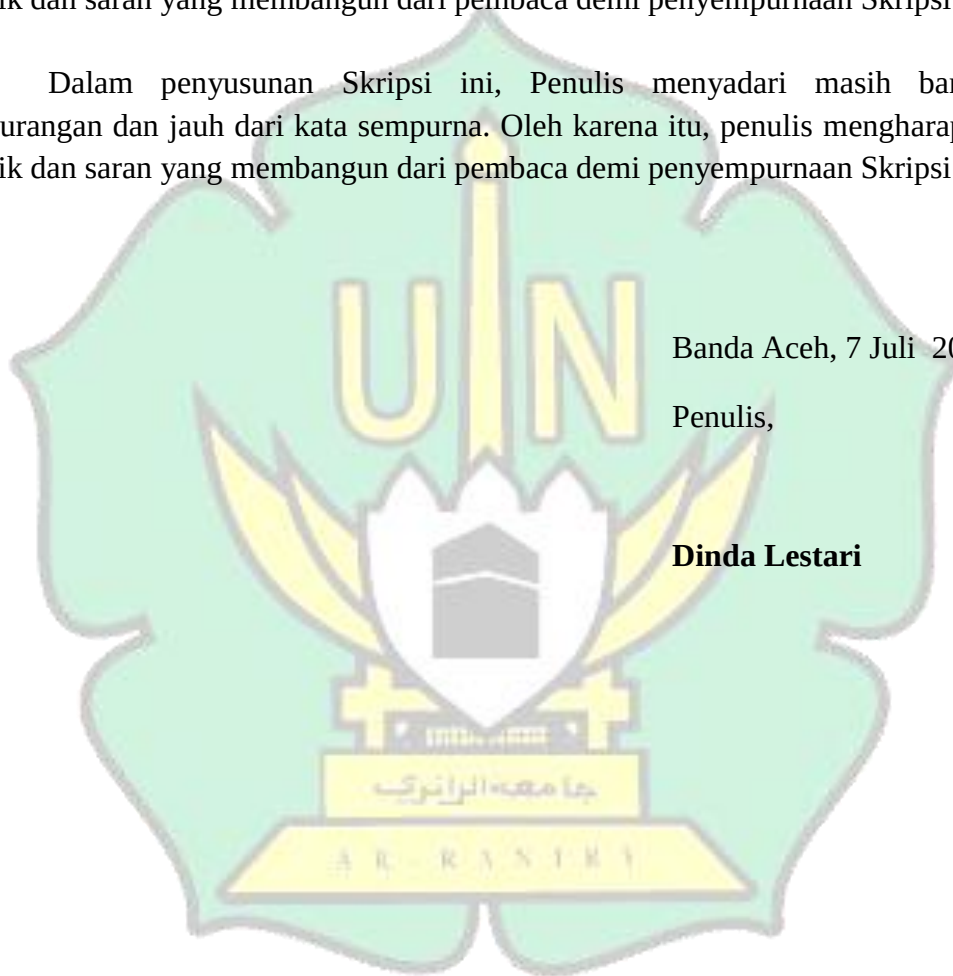
Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi penyempurnaan Skripsi ini.

Dalam penyusunan Skripsi ini, Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi penyempurnaan Skripsi ini.

Banda Aceh, 7 Juli 2026

Penulis,

Dinda Lestari



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, atas segala berkat rahmat dan Hidayah-Nya, Shalawat serta salam yang selalu disanjungkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, Tiada lembar yang paling indah dalam karya Ilmiah ini kecuali lembar persembahan, berikut penulis persembahkan Karya Ilmiah ini untuk orang-orang tersayang.

1. Teruntuk cinta Pertamaku, Ayah tercinta Bapak Syamsuardi, untuk laki-laki pertama yang menjadi panutan, pelindung, dan kekuatan terbesar dalam hidupku. Terimakasih atas setiap tetes keringat, pengorbanan, doa, dan kasih sayang yang tak pernah ayah hitung. Mungkin ayah tidak selalu mengucapkan banyak kata, tetapi setiap usaha dan perjuangan Ayah adalah bukti cinta yang begitu besar untuk masa depanku. Jika hari ini penulis berhasil menyelesaikan pendidikan ini, itu semua tidak lepas dari perjuangan Ayah yang tak pernah menyerah demi Keluarganya. Gelar ini bukan hanya milikku, tetapi juga milik Ayah yang telah menjadi alasan penulis terus bangkit dan berjuang. Semoga Allah SWT, senantiasa memberikan kesehatan, umur yang penuh berkah, kebahagiaan, serta membalas setiap pengorbanan Ayah dengan pahala yang berlipat ganda. Terimakasih telah menjadi Ayah terbaik dalam hidup penulis. Penulis akan selalu berusaha menjadi anak yang dapat membanggakan Ayah. Penulis sangat mencintaimu
2. Teruntuk Surgaku Tercinta ibunda Cut Ansari Skripsi ini dipersembahkan untuk perempuan terhebat yang Allah hadirkan dalam hidup penulis. Terimakasih atas setiap doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tak pernah berkurang, serta pengorbanan yang tak pernah mamak ceritakan. Dibalik senyum mamak, ada begitu banyak lelah yang disembunyikan demi melihat anak-anaknya bahagia dan berhasil. Maaf jika selama ini penulis belum mampu membalas semua perjuangan mamak. Hari ini, skripsi ini menjadi salah satu bukti bahwa setiap air

3. mata, doa di sepertiga malam, dan pengorbanan mamak tidak pernah sia-sia. Mamak adalah rumah yang selalu menerima kepulangan penulis, pelukan yang selalu menenangkan, dan doa yang selalu menguatkan ketika penulis hampir menyerah, semoga Allah SWT selalu menjaga kesehatan mamak, melimpahkan kebahagiaan di dunia dan akhirat, serta membalas setiap kebaikan mamak dengan surga-Nya. Terimakasih telah menjadi ibu terbaik dalam hidup penulis. Gelar ini bukan hanya untuk penulis, tetapi juga milik yang selalu percaya bahwa penulis bisa sampai titik ini. Penulis sangat mencintaimu.
4. Teruntuk cinta keduaku, Abang Tercinta Elanda Nuari. Skripsi ini penulis persembahkan untuk abang kandungku tercinta, terimakasih atas segala pengorbanan yang telah abang berikan, abang memilih menunda bahkan mengorbankan kebahagiaan dan impian pribadi demi memastikan penulis dapat mengenyam pendidikan itu adalah bentuk kasih sayang yang tidak akan pernah bisa penulis balas dengan apa pun. Di setiap langkahku menuju gelar ini, ada doa, kerja keras, dan keikhlasan abang yang menjadi kekuatan bagiku. Gelar yang penulis raih hari ini bukan hanya milikku, tetapi juga milik abang yang telah menjadi alasan penulis mampu bertahan dan terus berjuang. Semoga Allah SWT, membalas setiap pengorbanan, keikhlasan, dan kebaikan abang dengan yang berlipat ganda, diberi kesehatan, umur yang penuh berkah, rezeki yang luas, serta menghadirkan kebahagiaan dan pendamping hidup terbaik pada waktu yang telah Allah tetapkan. Terimakasih abang, penulis akan selalu mengingat bahwa di balik keberhasilanku hari ini, ada abang yang memilih berkorban agar adiknya bisa menggapi cita-citanya.
5. Teruntuk adik perempuanku, Chafinatul Naja. Terimakasih telah menjadi sosok yang kuat dan penuh kasih. Saat penulis haru merantau untuk menuntut ilmu, engkaulah yang dengan tulus menemani, menjaga, dan merawat ayah dan mamak di rumah. Pengorbanan mu mungkin tidak banyak terlihat, tetapi begitu besar artinya bagi keluarga kita. maaf karena disaat ayah dan mamak membutuhkan, penulis tidak selalu bisa berada di sisi mereka. Terimakasih telah menggantikan peranku, menjadi

6. tempat mereka berbagi cerita, membantu segala kebutuhan mereka, serta memberikan perhatian dan kasih sayang tanpa mengenal lelah. Keberhasilanmu,serta mengabdikan segala cita-cita dan impianmu. Terimakasih, adikku semoga kita selalu menjadi anak yang mampu membahagiakan ayah dan mamak, gelar ini juga menjadi bagian dari perjuangan dan pengorbananmu.
7. Teruntuk Almarhumah nenekku tercinta Hj.halimah skripsi ini kupersembahkan untuk almarhumah nenekku tercinta. Meski engkau tidak berada di dunia ini untuk menyaksikan hari kelulusanku, kasih sayang,doa, dan kenangan bersamamu akan selalu hidup di dalam hatiku. Ada begitu banyak nasihat,pelukan hangat, dan perhatian yang hingga kini menjadi kekuatan dalam setiap langkahku. Sering kali aku membayangkan betapa bahagiannya jika engkau masih ada dan melihat perjuanganku hingga berhasil menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis percaya, atas izin Allah SWT, setiap doa dan kasih sayangmu tetap menjadi cahaya yang mengiringi perjalanan hidupku. Semoga Allah SWT. Melimpahkan rahmat dan ampunan kepada almarhumah nenek, melapangkan kuburnya, menjadikannya termasuk penghuni surga,serta mempertemukan kita kembali di surga-Nya kelak amiin. Terimakasih Nek, atas cinta yang tak pernah pudar. Meskipun ragamu telah tiada, namamu akan selalu hidup dalam doa terimakasihku untukmu.
8. Terakhir untuk diriku sendiri Dinda Lestari terimakasih karena telah bertahan, meskipun perjalanan ini tidak selalu mudah. Terimakasih karena tetap memilih bangkit ditengah lelah,air mata,serta berbagai rintangan yang datang silih berganti. Terimakasih karena tidak menyerah meski pernah mendengar ocehan,keraguan, dan hinaan dari orang lain. Semua itu tidak menghentikan langkahmu untuk terus berjuang membuktikan bahwa kerja keras,kesabaran, dan doa mampu mengantarkanmu sampai pada titik ini. Skripsi ini bukti bahwa setiap air mata,doa dan usaha tidak pernah sia-sia. Tetaplah kuat,rendah hati dan percaya bahwa Allah selalu membersamai setiap langkahmu.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR..... i

PERSEMBAHAN..... iii

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR GAMBAR..... xii

DAFTAR TABEL ix

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar belakang..... 1

B. Rumusan Masalah 3

C. Tujuan Penelitian 3

D. Manfaat penelitian..... 4

E. Kajian relevan 5

F. Definisi Praoperasional 6

BAB II LANDASAN TEORI 8

A. Game Marbel 8

B. Anak Usia Dini..... 15

C. Efektivitas Penggunaan Game Marbel Terhadap Kemampuan
Mengenal Huruf Hijaiyah 16

D. Kerangka Berfikir 17

E. Hipotesis tindakan 17

BAB III METODE PENELITIAN 18

A. Metode Penelitian..... 18

B. Lokasi Penelitian 18

C. Subjek dan Objek Penelitian 18

D. Teknik Pengumpulan Data 19

E. Populasi dan sampel 19

F. Teknik Analisis Data 20

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 21

A. Gambaran Umum Lokasi Sekolah 21

1. Profil Sekolah TK IT Baitussalihin..... 21

2. Visi,Misi, dan Tujuan TK IT Baitussalihin..... 22

3. Struktur Organisasi 22

4. Sarana dan Prasarana.....	23
5. Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	26
6. Keadaan Anak	27
B. Pelaksanaan Penelitian	27
C. Hasil Penelitian	27
1. Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Marbel Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Hijaiyah di TK IT Baitussalihin	30
D. 2. Pembahasan.....	33
BAB V PENUTUP.....	35
A. Kesimpulan	35
B. Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....	37
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 tampilan awal Game Marbel Hijaiyah	27
Gambar 1.2 strktur organisasi TK IT Baitussalihin	34



DAFTAR TABEL

4.1 Tabel kondisi Sarana Baitussalihin	35
4.2 Tenaga pendidik TK IT Baitussalihin	37
4.3 Data jumlah Anakn TK IT Baitussalihin	38



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengenalan huruf hijaiyah pada masa *golden age*, kemampuan otak untuk menyerap informasi verbal dan visual sedang berada dalam kondisi paling optimal. mengenalkan huruf-huruf Al-Qur'an sejak periode ini tidak hanya mempermudah anak dalam belajar hanya mempermudah anak dalam belajar membaca kitab suci secara fasih di masa depan, tetapi juga menanamkan kedekatan spiritual serta pembiasaan nilai-nilai islam sejak akar kehidupan mereka. Oleh karena itu, langkah awal ini menjadi investasi penting bagi orang tua dalam membangun karakter moral dan religius anak yang kuat di tengah tantangan zaman.¹

Masa usia dini merupakan fase keemasan (*golden age*) ketika perkembangan otak anak berlangsung dengan sangat pesat. Pada periode ini, anak memiliki daya ingat yang luar biasa kuat dan kemampuan menyerap informasi baru seperti spons yang menyerap air.² Memanfaatkan memontum emas ini untuk mengenal huruf hijaiyah secara visual dan auditori akan membuat memori tentang huruf-huruf tersebut melekat kuat dalam ingatan jangka panjang anak, sehingga memudahkan mereka pada tahapan belajar membaca Al-Qur'an selanjutnya.³

Pengenalan huruf hijaiyah sejak usia dini juga berfungsi sebagai fondasi penting bagi ketepatan artikulasi pembacaan Al-Qur'an . melalui pembiasaan yang tepat

¹ M.Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Maudhu'i atas berbagai Persoalan Umat* (Bandung: Mizan,2022), Hlm.15

² Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2024),Hlm.42.

³ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya menefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Remaja Rosdakarya,2021),Hlm.104

sejak kecil,anak-anak dapat mempelajari *Makhrijul huruf* (tempat keluarnya huruf) secara lebih alami karena organ bicara mereka masih flekasibel.⁴ Ketepatan pelafalan yang dilatih sejak dini ini akan meminimalisasi resiko kesalahan fatal dalam membaca Al-Qur'an ketika mereka tumbuh dewasa, mengingat kebiasaan lisan yang keliru akan jauh lebih sulit diperbaiki jika baru dibenahi pada usia lanjut. Di samping aspek kognitif dan teknis membaca, pengenalan ini memegang peranan besar dalam membangun kecerdasan spiritual anak. Ketika anak-anak terlihat mendengar, dan melafalkan huruf hijaiyah dalam suasana yang positif, akan tumbuh rasa cinta dan keakraban emosional terhadap Al-Qur'an.⁵ Pembiasaan dini ini secara perlahan akan membentuk karakter,akhlak mulia, dan benteng moral yang kuat. Nilai-nilai internal islam yang tertanam sejak akar kehidupan ini diharapkan mampu menjaga anak dari dampak negatif pegeseran budaya di Era modern.⁶

Dengan demikian, mengenal huruf hijaiyah sejak usia dini bukan sekedar pemenuhan kewajiban formal pendidikan agama, melainkan sebuah investasi peradaban. Peran aktif orang tua dan pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran yang kreatif,interaktif, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak sangat menentukan keberhasilan proses ini.⁷

Pendidikan anak usia dini merupakan fase krusial dalam meletakkan fondasi keagamaan, salah satunya melalui pengenalan huruf hijaiyah sebagai

⁴ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya,2022),Hlm.76.

⁵ Zakiah Daradjat, *Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah* (Jakarta:Ruhama,2023),Hlm,59.

⁶ Thomas Lickona,*Educating For Karakter: Bagaimana Sekolah dapat Mengerjakan Sikap Hormat dan Tanggung jawab*, terj. Juma Abdul Wawaungo (Jakarta: Bumi Aksara,2022),Hlm.112.

⁷ Hibana S.Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGRA Press,2025),Hlm,34.

dasar utama kemampuan membaca Al-Qur'an dan pemahaman dasar islam⁸. Pada masa (*golden age*), anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan kapasitasnya penyerapan informasi yang cepat. Oleh karena itu, pembelajaran huruf hijaiyah pada fase ini idealnya dikemas menggunakan metode interaktif, berpusat pada anak, serta rekreatif agar pesan edukasi dapat tertanam kuat dalam memori jangka panjang anak tanpa memicu kejenuhan fisik maupun mental⁹. Namun kondisi nyata yg ditemukan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup besar. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru di TK IT Baitussalihin, kec. Ulee Kareng, Banda Aceh, proses pengenalan huruf hijaiyah masih didominasi oleh penerapan metode konvensional secara monoton, seperti penggunaan kartu huruf (*flash card*) fisik, metode ceramah kalsikal, atau drill berbasis buku Iqra¹⁰. Karakteristik metode satu arah ini membuat interaksi belajar menjadi pasif. Dampak nyata di kelas menunjukkan bahwa anak-anak mengalami gejala kebosanan yang cepat, seperti kehilangan fokus setelah beberapa menit, sering mengobrol dengan teman sejawat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pemanfaatan game edukasi marbel Hijaiyah sebagai media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah pada anak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

⁸ Muhaimin, Paradigma Pendidikan Islam

⁹ Mansur, Pendidikan Anak Usia Dini

¹⁰ Hasil observasi dan wawancara tanggal 7 Mei 2026

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses pemanfaatan game edukasi marbel hijaiyah sebagai media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah sebagai media pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, maka peneliti berharap dapat memberikan manfaat dari aspek teoritis dan aspek praktis, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini mampu memberikan informasi mengenai penerapan media marbel hijaiyah untuk meningkatkan kemampuan mengingat anak.

2. Manfaat praktis

1. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan mengenal hijaiyah anak usia dini 5-6 tahun kelompok B1 melalui media game edukasi marbel hijaiyah.

2. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan pemikiran tentang cara meningkatkan kemampuan mengenal hijaiyah khususnya melalui media game edukasi marbel hijaiyah.

3. Bagi anak didik

Anak didik sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui game edukasi marbel hijaiyah dan anak

tertarik mengenal hijaiyah sehingga kemampuan membaca hijaiyah anak dapat meningkat.

4. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal hijaiyah anak kelompok B1.

E. Kajian Relevan

Berikut beberapa kajian relevan dengan penelitian yg peneliti anut, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Fitriani,E & Kurniawan, H,(2023). Mengenai Implementasi game edukasi berbasis android dalam pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak secara signifikan. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada media android metode digunakan kualitatif.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia (2024), pembentuk karakter,moral, serta nilai-nilai dasar pada anak tidak dapat dipisahkan dari stimulasi edukasi yang terintergrasi, yang dirancang khusus untuk membangun fondasi kecerdasan sekaligus kepribadian yang civilized (beradap) sejak usia dini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembentukan karakter,moral, perbedaan dengan penelitian ini terletak pada media metode yang digunakan kualitatif.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2020) mengenai *penggunaan digital untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak TK* menunjukkan

bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan daya ingat anak terhadap huruf hijaiyah serta membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif. Metode yang digunakan kualitatif.

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 hijaiyahanak di TK pertiwi kota Rahman, dimana kemampuan membaca Hijaiyah di TK tersebut dikategorikan belum berkembang.

F. Definisi operasional

1. Game Edukasi Marbel

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) Pemanfaatan berasal dari kata dasar “manfaat” yang artinya guna, faedah. Kemudian mendapatkan imbuhan pe-an yang berarti proses, metode, tindakan, penggunaan. Dengan demikian pemanfaatan dapat diartikan sebagai suatu bentuk dalam memanfaatkan suatu benda atau objek.¹¹

Menurut Rachman, game edukasi marbel game yang telah dirancang untuk mengajarkan seseorang mengenai topik tertentu atau untuk membantu orang lain

¹¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka. 2005), hlm 771

mempelajari suatu keterampilan sambil bermain ¹² game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dikembangkan untuk merangsang kemampuan berfikir anak termasuk meningkatkan konsentrasi dan pemecahan masalah ¹³

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan game edukasi adalah menggunakan media *game* edukasi untuk belajar sesuatu sambil bermain dengan memberikan manfaat.

2. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A.Wasik bahwa Pengertian Kemampuan mengenal huruf Hijaiyah adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda/tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pendapat Ehri dan Mc. Cormack belajar mengenal huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak dilingkungan/environmental print sebelum mereka mengetahui huruf abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari anak yang tidak mengenal huruf.¹⁴ Definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (national Association for the education young children) adalah kelompok orang yang berusia anatra 0-8 tahun. Anak usia dini adalah sekelompok orang yang sedang dalam proses tumbuh dan berkembang ¹⁵.

¹² I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, *Kepita selekta Citraleka Desain 2020:Dialektika Seni,Desain dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri*, (Bali: STMIK STIKOM Indonesia (STIKI press),2020),. Hlm 139.

¹³ Muhammad ibnu Sa'ad otodidak *Web Programming: Membuat Website Edutainment* (,Jakarta :Pt Elex Media Komputiondo,2020,). Hlm 21.

¹⁴ Carol Seefeldt dan Barbara A Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Alih bahasa: Pius Nasar), (Jakarta :Indeks, 2006), 330-331.

¹⁵ Diana Mutiah, *Psikologi BermainAanak Usia Dini* (Jakarta : Kencana,2010),hlm.2

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Game Marbel

1. Pengertian media pembelajaran

Game Marbel (singkatan dari *Mari Belajar sambil Bermain*) adalah serangkaian aplikasi permainan edukasi berbasis digital yang diproduksi secara resmi oleh **Educa Studio**, sebuah perusahaan pengembangan teknologi pendidikan di Indonesia. Sebagai media pembelajaran digital, Game Marbel dirancang khusus untuk memfasilitasi anak usia dini dalam memahami materi-materi dasar secara interaktif melalui gawai (*smartphone* atau *tablet*)¹⁶ secara etimologi, kata “media” berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹⁷ Media bukan sekedar alat bantu mengajar Guru (*teaching aids*), melainkan bagian integral dari sistem pembelajaran yang berfungsi merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan anak sehingga proses belajar dapat berjalan secara mandiri, efektif, dan efisien. Bagi anak usia dini, keberadaan media pembelajaran bersifat mutlak karena pola pikir mereka masih berada pada tahapan pra-operasional konkret. Artinya, anak belum mampu mencerna konsep-konsep abstrak (seperti simbol huruf, angka, atau nilai agama) tanpa bantuan media yang nyata, visual, dan interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran untuk anak usia dini harus memenuhi prinsip “bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. Media tersebut memicu seluruh panca indra anak (multisensori) serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam mengeksplorasi materi pembelajaran tanpa merasa jenuh¹⁸. Direktorat PAUD menyebutkan bahwa alat permainan edukasi (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), Hlm.3

¹⁷ Ahmad Zaky Yamani, dkk., “perancang Game Edukasi Marbel Mengenal Huruf Hijaiyah,” *journal komputer dan teknologi*, Vol. 3, No. 1(2021), Hlm. 5.

¹⁸ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *pengembangan Media Pembelajaran: Sebuah Pengantar untuk Pendidik*, (Jakarta: Kencana, 2020), Hlm. 8

bermain mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak-anak. Alat permainan edukatif (APE) untuk anak TK selalu dirancang rentang usia anak TK. Alat permainan edukatif tiap kelompok usia dirancang secara berbeda. Alat permainan edukatif merupakan bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya. Sedangkan, bahwa alat permainan edukatif adalah hal yang mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.

Alat permainan edukatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: ditujukan untuk anak usia TK, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermamfaat multiguna, aman bagi anak, dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan. Permainan edukasi adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar para pemain, termasuk permainan Tradisional dan modern yang diberi mantan pendidikan dan pengajaran. Dengan demikian melalui sebuah media bermain anak melakukan berbagai kegiatan yang dapat merangsang dan menolong kepribadian baik yang menyangkut aspek kognitif, dan psikomotoriknya.

Fungsi alat permainan edukatif di TK adalah pertama alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas. Kedua, dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, ketiga, memberi kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya. Alat permainan edukatif (APE) adalah sarana bermain yang dirancang secara khusus untuk mengoptimalkan stimulasi seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

2. Pengertian Media digital

Secara Terminologi, kata “Media” berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara, sedangkan kata “digital” berasal dari bahasa Yunani *digitus* yang merujuk pada perhitungan angka, namun kini identik dengan jaringan internet dan sistem komputerisasi. Media digital dapat didefinisikan sebagai segala informasi yang dikodekan ke dalam format biner numerik (berbasis komputer) dan didistribusikan secara interaktif memanfaatkan jaringan

internet, satelit, atau perangkat elektronik lainnya¹⁹. Karakteristik paling mendasar yang membedakan media digital dengan media analog (media cetak/tradisional) adalah kemampuan konvergensi teknologi²⁰. Melalui konvergensi ini, berbagai elemen data yang sebelumnya terpisah seperti teks, suara, gambar diam, grafik, video, dan animasi, kini dapat disatukan dalam satu wadah atau perangkat digital tunggal yang fleksibel.²¹

3. Pengertian Game Edukasi

Secara harfiah, game diartikan sebagai permainan yang memiliki aturan, tujuan, serta unsur kompetisi atau tantangan yang menghibur. Sementara itu, edukasi bermakna pendidikan. Ketika kedua istilah ini disatukan, game edukasi (*education games*) didefinisikan sebagai kategori permainan yang dirancang, dikembangkan, dan digunakan secara sengaja untuk kepentingan pendidikan, dengan tujuan membantu pemain (peserta didik) memahami materi pembelajaran tertentu melalui proses bermain yang interaktif dan menyenangkan. Game edukasi bukan sekedar media hiburan yang disisipi materi pembelajaran, melainkan sebuah instrumen pembelajaran, memadukan unsur tantangan (*gameplay*), visualisasi menarik, narasi, dan substansi akademis secara seimbang sehingga mampu menstimulasi motivasi belajar intrinsik peserta didik.²²

Menurut para ahli teknologi pendidikan, esensi utama dari game edukasi terletak pada konsep *game-based learning* (pembelajaran berbasis gim). Melalui konsep ini, lingkungan permainan diubah menjadi laboratorium simulasi interaktif tempat anak dapat mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri: berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang cenderung menempatkan anak sebagai penerima informasi pasif, game edukasi memosisikan anak sebagai pemain aktif

¹⁹ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi dan Komunikasi*, (Alfabeta: Bandung, 2012), Hlm. 112.

²⁰ Nurfadhillah, dkk., *Media Pembelajaran Digital: Inovasi di Era Teknologi*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), Hlm. 20.

²¹ Jhon Pavlik, *Journalism and New Media*, (New York: Columbia University Press, 2001), Hlm. xiv.

²² Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011), Hlm. 42.

yang harus mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, dan langsung menerima umpan balik (*feedback*) dari sistem gim.²³

4. Pengertian Game edukasi

Secara Harfiah, Game diartikan sebagai permainan yang memiliki aturan, tujuan, serta unsur kompetisi atau tantangan yang menghibur. Sementara itu, edukasi bermakna pendidikan. Ketika kedua istilah ini disatukan, game edukasi (*education games*) didefinisikan sebagai kategori permainan yang dirancang, dikembangkan, dan digunakan secara tujuan membantu permainan (peserta didik) memahami materi pembelajaran tertentu melalui proses bermain yang interaktif dan menyenangkan.²⁴ Game edukasi bukan sekedar media hiburan yang disisipi materi pelajaran, melainkan sebuah instrumen pembelajaran yang memadukan unsur tangan (*gameplay*). Visualisasi menarik, narasi, dan substansi akademis secara seimbang belajar intrisik peserta didik.

Menurut para ahli teknologi pendidikan, esensi utama dari game edukasi terletak pada konsep *game-based learning* (pembelajaran berbasis gim). Melalui konsep ini, lingkungan permainan diubah menjadi laboratorium simulasi interaktif.²⁵

5. Karakteristik Game Marbel

Game Marbel (*Mari belajar sambil bermain*) merupakan salah satu produk media pembelajaran digital interaktif unggulan di Indonesia yang dirancang khusus oleh Education Studio. Sebagai produk *game-based learning* yang diperuntukkan bagi anak usia dini (rentang 2 hingga 8 tahun). Game ini memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dengan game hiburan biasa (*pure entertainment*).²⁶

²³ Punaji Setyosari, *Model Pembelajaran Berbasis Game untuk Anak Usia Dini* (Malang: Gunung Samudera, 2018), Hlm. 15

²⁴ Fitriani Nurul, "Efektivitas dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini", *jurnal ilmiah VISI PGTK PAUD*, Vol. 15 No. 2 (2020), Hlm. 104.

²⁵ Muhammad Rijal, "Efektivitas Multimedia Interaktif Marbel Hijaiyah Pada Pembelajaran Agama Anak Usia Dini", *Journal of Islamic Childhood Education*, Vol. 5 No. 1 (2023), Hlm. 35.

²⁶ Andi Taru dan Tim Educa Studio, "3 Karakteristik Utama Barnd Unggulan Educa Studio: Marbel, Riri, dan Kabi", *Educa Studio News*, 26 September 2024, diakses melalui educa studio News pada 3 Agustus 2026

6. Kelebihan dan Kekurangan Game Marbel

Sebagai sebuah inovasi media pembelajaran berbasis digital, Games Marbel buatan Educa Studio memiliki berbagai keunggulan operasional yang efektif untuk menstimulasi perkembangan anak. Namun, disisi lain, media berbasis teknologi gawai ini juga tidak luput dari keterbatasan yang perlu diantisipasi oleh pendidik.²⁷

7. Langkah-Langkah Penggunaan Game Marbel Dalam Pembelajaran

Implementasi *game-based learning* memerlukan skenario pembelajaran yang sistematis. Tanpa adanya sintaks atau langkah-langkah yang jelas, penggunaan media digital berisiko bergeser menjadi sekadar sarana hiburan (*pure gaming*) yang tidak terarah. Berikut adalah rincian tahapan integrasi Game Marbel dalam proses pembelajaran anak usia dini²⁸:

- a. Instalasi dan uji coba aplikasi: guru mengunduh versi resmi game marbel (misal: *marbel hijaiyah*) melalui platform resmi. Pendidik memastikan aplikasi berjalan lancar, audio terdengar jelas, dan baterai perangkat terisi penuh sebelum diberikan kepada anak.
- b. Penentuan durasi belajar (*screen time control*): pendidik menetapkan waktu bermain yang disepakati bersama anak sejak awal.
- c. Apersepsi khusus: guru mengondisikan konsentrasi anak dan menyampaikan tujuan pembelajaran hari itu. Pendidik memberikan gambaran awal materi menggunakan media konkret (seperti poster fisik huruf Hijaiyah) agar anak memiliki peta konsep awal.

B. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

Secara termonologi, kata “kemampuan” merujuk pada kesanggupan, kecakapan, atau potensi seseorang untuk melakukan sesuatu tindakan atau menyelesaikan suatu tugas tertentu sebagai hasil dari proses belajar dan latihan.

²⁷ Aida Fitria, “Pengaruh Bermain Aplikasi Marbel Educa Studio terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini 4-5 Tahun,” (Skripsi, Universitas Hidayatullah, 2024), Hlm. 58.

²⁸ Istiqal Janah dan Yeni Solihah, “Pemamfaatan Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android sebagai Media Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini.” *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6. No. 2 (November 2022). Hlm. 26.

Sementara itu, kata “mengenal” esensinya adalah proses kognitif tingkat dasar untuk mengidentifikasi, membedakan, menyebutkan kembali, dan mengingat informasi yang pernah diterima oleh indra. Ketika dikaitkan dengan konteks keagamaan, kemampuan mengenal huruf hijaiyah dapat didefinisikan sebagai tingkat kecakapan kognitif dan bahasa anak usia dini dalam mengidentifikasi, membedakan bentuk visual, melafalkan bunyi, serta menghafal simbol-simbol alfabet arab (alif sampai ya) sebagai fondasi dasar membaca Al-Qur’an.²⁹

2. Pengertian huruf hijaiyah

Secara terminologi, kata “huruf” berasal dari bahasa Arab (*harf*) yang berarti ‘ambang’, ‘tepi’, ‘ujung’ atau ‘pembatas’, sedangkan kata “Hijaiyah” merupakan bentuk kata sifat yang berakar dari kata kerja *hajja*, yang memiliki makna ‘mengeja’, ‘menyusun’, atau ‘membaca huruf demi huruf’. Dengan demikian, secara bahasa, huruf hijaiyah berarti huruf-huruf ejaan yang membentuk sebuah kata atau kalimat dalam tata bahasa Arab.³⁰

3. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada AUD

Pada hakikatnya, anak usia dini (AUD) berada pada masa keemasan (*golden age*), di mana fungsi otaknya berkembang sangat pesat dan memiliki plastisitas tinggi untuk menyerap stimuli baru, termasuk bahasa dan simbol. Namun, menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia dini (khususnya rentang 4-6 tahun) berada pada tahap berpikir pra-operasional konkret.³¹

4. Indikator kemampuan mengenal huruf hijaiyah

No.	Aspek kemampuan	Indikator operasional
1.	Kemampuan menunjukkan (visual/Reseptif)	Anak mampu memilih atau menunjukkan huruf hijaiyah tertentu

²⁹ Siti Khodijah, “pemamfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Congklak dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Anak di PAUD” (Skripsi, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, 2025, Hlm.30)

³⁰ Muhammad Rijal, “Efektivitas Multimedia Interaktif Marbel Hijaiyah pada Pembelajaran Agama Anak Usia Dini”, *Journal Of Islamic Chilhood Education*, Vol. 5 No. 1 (2023), Hlm. 43.

³¹ Siti Mas’ula, “Pemamfaatan Media Digital sebagai Alat Pembelajaran Interaktif bagi Anak Usia Dini”, *AUDHI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.4 No. 1 (2024), Hlm 19.

		secara tepat saat disebutkan namanya oleh pendidik. Anak mampu mencocokkan lambang huruf hijaiyah yang sama di dalam aplikasi game Marbel.³²
2.	Kemampuan membedakan (Diskriminasi)	Anak mampu membedakan huruf hijaiyah yang memiliki bentuk mirip berdasarkan letak atau jumlah titik (misal: membedakan ba,ta,dan tsa). Anak mampu membedakan bentuk huruf hijaiyah yang sekilas serupa tetapi berbeda lengkungan guratannya.³³
3.	Kemampuan melafalkan (Auditori/Verbal)	Anak mampu menirukan bunyi pelafalan huruf hijaiyah yang didengarnya dari narasi suara (voiceover) game Marbel secara fasih. Anak mampu melafalkan bunyi huruf hijaiyah dengan benar saat melihat simbol hurufnya.³⁴
4.	Kemampuan menyebutkan (pemanggilan memory/Recall)	Anak mampu menyebutkan nama huruf hijaiyah secara spontan saat lambang huruf tersebut ditunjukkan secara acak. Anak mampu menyebutkan kembali huruf hijaiyah yang muncul di layar

³² Khadijah. (2020) *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Pengembangannya*. Medan Perdana Publishing.

³³ Ananda, R., dkk. (2024). Analisis Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Hijaiyah. *PEMA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 52

³⁴ Arsyad, A. 2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Perss.

		tanpa perlu diberikan pancingan suara oleh pendidik. ³⁵
--	--	--

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal huruf hijaiyah

Kemampuan anak usia dini dalam mengenal, melafalkan, dan mengingat huruf hijaiyah tidak terjadi secara seragam. Keberhasilan kognitif ini dipengaruhi oleh interaksi kompleks antara faktor internal yang ada di dalam diri anak dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar ada beberapa faktor:

1. Perkembangan kognitif dan usia

Tingkat kematangan otak anak untuk menangkap, mengingat, dan membedakan bentuk visual huruf hijaiyah.

2. Minat dan motivasi

Rasa tertarik, rasa ingin tahu, dan kenyamanan emosional anak secara mandiri untuk mau belajar huruf hijaiyah.

3. Kemampuan sensorik (visual dan auditorium)

Ketajaman mata dalam membedakan bentuk visual huruf yang mirip (seperti *ba, ta, tsa*) serta ketajaman telinga dalam membedakan bunyi makhraj (seperti huruf *ha* dan *kha*).

C. Anak Usia Dini

Pengertian AUD

Secara terminologi, anak usia dini (AUD) adalah kelompok anak yang berbeda dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik, bergradasi, dan bersifat holistik sejak masa konsepsi (dalam kandungan) hingga usia delapan tahun. Rentang usia ini disepakati oleh para pakar pendidikan dan psikologi anak internasional sebagai fase perkembangan yang paling krusial sepanjang hidup manusia. Di Indonesia, batasan operasional mengenai anak usia dini secara hukum diatur dalam undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan

³⁵ Saputra, A., & Herlina, H. (2021). Efektivitas Game Edukasi Marbel Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(2).

Nasional, yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berbeda pada rentang usia nol sampai dengan enam tahun.³⁶

1. Karakteristik Perkembangan AUD

Perkembangan anak usia dini bersifat holistik, artinya satu aspek perkembangan saling mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. anak berkembang secara bertahap melalui interaksi aktif antara kondisi biologis diri dan stimulasi dari lingkungan sekitarnya.³⁷

2. Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak

Perkembangan bahasa merupakan fase krusial di mana anak usia dini (AUD) belajar menguasai simbol verbal dan non-verbal untuk berkomunikasi, mengekspresikan perasaan, serta berinteraksi dengan lingkungan bahasa pada anak terbagi menjadi 3 ranah utama:

1. Kemampuan bahasa reseptif (memahami)
2. Kemampuan bahasa ekspresif (mengungkapkan)
3. Keaksaraan awal (*early Literacy*)

Perkembangan kognitif AUD: berfokus pada bagaimana anak mengolah informasi, membangun konsep, memecahkan masalah, dan memahami dunia di sekelilingnya. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, Anak usia dini (rentang 4-6 tahun).³⁸

D. Efektivitas Penggunaan Game Marbel Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Hijaiyah

Efektivitas penggunaan media pembelajaran diukur dari sejauh mana alat perantara tersebut mampu menjembatani pesan kurikulum dan menghasilkan perubahan perilaku atau pemahaman kognitif yang positif pada anak. Dalam konteks keaksaraan awal islam, game marbel hijaiyah terbukti secara signifikan efektif meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengidentifikasi

³⁶ Indonesia, *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 28 ayat (1).

³⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspek* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2020).

³⁸ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Lampiran I,

bentuk visual, membedakan karakteristik titik, serta melafalkan makhraj huruf arab secara fasih.³⁹

E. Kerangka Berfikir

Penelitian kualitatif ini berdasarkan pada draf kondisi riil di lapangan mengenai tantangan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Secara ideal, kemampuan mengenal huruf hijaiyah yang mencakup aspek visual, dikriminasi bentuk, pelafalan makhraj, dan ingatan (Recall) merupakan fondasi awal yang krusial bagi keaksaraan agama anak. Namun hijaiyah bersifat sangat abstrak dan memiliki tingkat kemiripan visual yang tinggi. kondisi ini sering kali diperparah oleh penggunaan media konvensional yang pasif (seperti poster kertas statis atau metode ceramah monoton) yang membuat rentang perhatian anak usia dini cepat jenuh.

F. Hipotesis tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan⁴⁰. maka peneliti dapat mengemukakan hipotesis dalam penelitian ini: yaitu media audio visual berbasis game edukasi marbel hijaiyah di TK IT Baitussalihin Banda Aceh dapat meningkatkan kemampuan mengenal hijaiyah pada anak kelompok B.

³⁹ Nurul Hamidah, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Marbel Terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 7, No.1 (2026), Hlm.14 [1.5].

⁴⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D)*. Cetakan ke 23 (Bandung: Alfabeta, 2016).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian dengan pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan secara mendalam data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi salah satu jenis penelitian seperti penelitian eksperimen dan penelitian kualitatif.⁴¹ penelitian kualitatif 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.⁴² Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran dikelas.

B. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Baitussalihin yang berlokasi di Jl. T. Iskandar Komplek Mesjid Baitussalihin Gampong Ceurih, Kecamatan Ulee Kareng, Kota Banda Aceh.

C. Subjek dan objek penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK IT Baitushalihin Banda Aceh dengan jumlah 24 anak sedangkan objek penelitian kelas ini adalah peningkatan kemampuan membaca hijiyah kelompok B berbasis game edukasi marbel mengaji di TK IT Baitushalihin.

⁴¹ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Cetakan Pertama (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), 254.

⁴² 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>

D. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi.

1. Observasi (pengamatan)

Observasi adalah memperhatikan sesuatu dengan pengamatan langsung, meliputi kegiatan pemutasan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera melalui penglihatan, penciuman, peraba, dan pengecap.⁴³ Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengamati aktivitas yang dilakukan anak dan guru selama proses pembelajaran untuk setiap kali pertemuan. Anak kelompok B TK IT Baitushalihin Banda Aceh selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mencari data guna memperoleh data tentang: gambaran umum TK IT Baitushalihin Banda Aceh, pengurus atau pengelola TK IT Baitushalihin Banda Aceh, kurikulum yang digunakan dan sebagainya.

3. Wawancara

Wawancara digunakan untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan fakta, keyakinan, perasaan, maupun keinginan responden yang diperlukan tujuan penelitian, secara umum wawancara merupakan proses percakapan antara dua pihak, yaitu wawancara dan mengajukan pertanyaan dan informan.

E. Populasi dan sampel

1. populasi dalam penelitian ini seluruh anak didik kelompok B1 terdaftar di TK IT Baitussalihin dengan total 24 anak.
2. Dari total 24 anak (populasi) hanya memilih 5 anak di kelas B1 saja untuk diamati secara mendalam saat mereka bermain marbel hijiyah.

⁴³ Sutrisno Hadi, *Metode Research* (Yogyakarta: UGM, 1997), 56

F. Teknik analisis data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui data kualitatif diperoleh dari hasil observasi.

1. Reduksi data menyederhanakan, dan mengelompokkan data yang relevan dengan fokus penelitian.
2. Penyajian data dalam bentuk narasi, tabel, bagan, atau matriks agar mudah dipahami.
3. Penarikan kesimpulan data yang telah dianalisis dan menferisvikasikan kebenarannya dengan bukti yang diperoleh.⁴⁴



⁴⁴ Matthew B.Miles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi (Jakarta: UI Press, 2021), Hlm.16

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum Lokasi Sekolah

1. Profil Sekolah TK IT Baitussalihin

TK IT Baitussalihin merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang beralamat di Jl. T. Iskandar, Komplek Masjid Baitussalihin, Gampong Ceurih, Kecamatan Ulee Kareng, Kota Banda Aceh. Lembaga ini didirikan pada 1 Juni 2006 dan diresmikan pada 9 September 2006. TK IT Baitussalihin berdiri di atas tanah wakaf seluas 900m² dengan luas bangunan sekitar 300m³.⁴⁵

Pada awalnya, bangunan TK IT Baitussalihin didirikan oleh Yayasan Al-Hidayah Nyakman yang diketahui oleh Ibu Drs. Sakhiyah Nyakman berdasarkan perjanjian antara Yayasan Al-Hidayah Nyakman dan pengurus Masjid Baitussalihin. Setelah beroperasi selama 8 tahun, pada tanggal 31 mei 2013 Yayasan Al-Hidayah Nyakman menyerahkan pengelolaan PAUD (TK IT- KB) Baitussalihin kepada pengurus Masjid Baitussalihin. sejak saat itu, TK IT Baitussalihin dikelola oleh Yayasan Baitussalihin yang diketuai oleh Ust.Syarifuddin, Ph.D., selaku Imam Chik Masjid Baitussalihin.

Lokasi TK IT Baitussalihin terbilang strategis karena berdampingan langsung dengan Masjid Baitussalihin dan Polsek Ulee Kareng. Hal ini memberi dampak positif bagi kegiatan belajar mengajar, di mana peralatan dan fasilitas masjid dapat dimanfaatkan sebagai ruang kegiatan pembelajaran. Selain itu, kedekatan dengan kepolisian juga memberikan peluang bagi anak-anak untuk mengenal profesi polisi melalui kegiatan edukatif. Lingkungan sekolah yang berada di kawasan simpang Tujuh Ulee Kareng, yang dikelilingi pasar dan jalan raya, menjadikan TK IT Baitussalihin mudah diakses oleh masyarakat sekitar.

⁴⁵ Dokumentasi sekolah TK IT Baitussalihin

B. Visi, misi, dan tujuan TK IT Baitussalihin

a. Visi TK IT Baitussalihin

“terwujudnya peserta Didik yang sehat, Cinta Al-Qur’an, Cerdas dan Berkarakter”.

b. Misi TK IT Baitussalihin

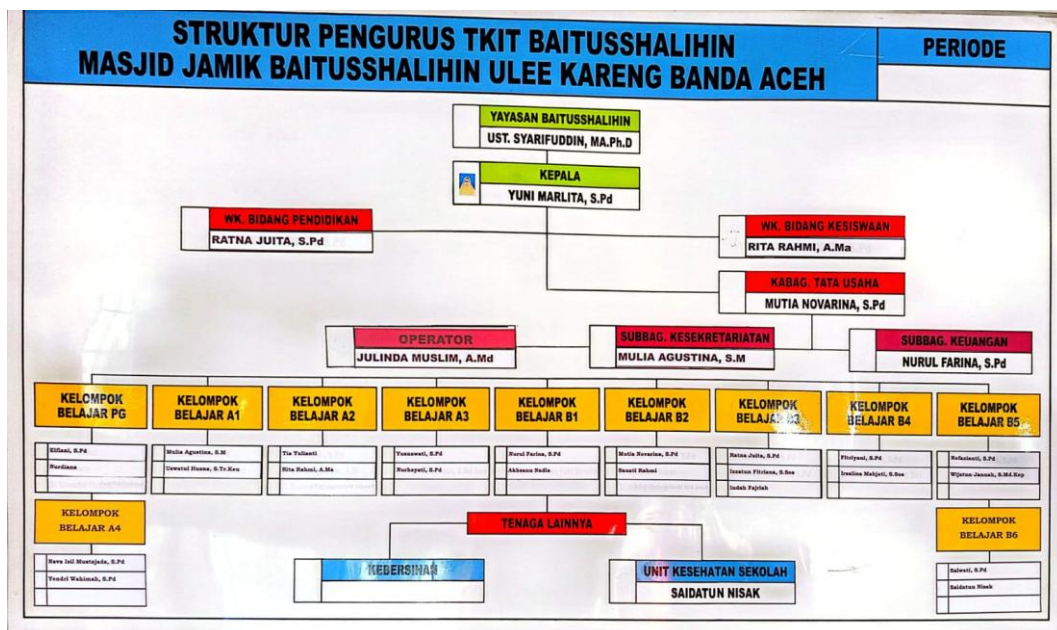
1. Menyelenggarakan layanan pengembangan holistik intergratif melalui kerja sama dengan mitra terkait
2. Memakmurkan masjid sebagai tempat ibadah dan kegiatan pendidikan
3. Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan, perkembangan, minat dan potensi anak.
4. membangun pembiasaan hidup bersih dan bertanggung jawab secara mandiri.
5. Membangun pembiasaan anak yang sopan dan santun dalam bermasyarakat
6. Menstimulasi/membantu menyiapkan melanjutkan sekolah dasar dari anak untuk melanjutkan sekolah dasar.

c. Tujuan TK IT Baitussalihin

Tujuan utama lembaga ini adalah membantu meletakkan dasar pendidikan keimanan, ketakwaan, dan akhlakul karimah serta membentuk anak yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya jenjang pendidikan berikutnya.

C. Struktur Organisasi TK IT Baitussalihin

Struktur organisasi TK IT Baitussalihin disusun untuk memperjelas pembagian tugas, wewenang, dan tanggung jawab dari setiap komponen pengurus dalam menjalankan roda pendidikan. Hal ini bertujuan agar tata kelola lembaga berjalan secara efektif, efisien, dan transparan. Dibawah ini adalah struktur organisasi.



Gambar 4. 1 Struktur Organisasi TK IT Baitussalihin

Berdasarkan bagian struktur organisasi di atas, unsur tertinggi dalam kepengurusan berada di bawah naungan yayasan baitussalihin yang bertindak sebagai pembina dan pengawas. Pelaksanaan operasional harian sekolah dipimpin secara langsung oleh kepala sekolah TK IT Baitussalihin, yang membawahi bidang kesiswaan, kurikulum, serta didukung oleh jajaran seluruh elemen ini memastikan program pembelajaran berbasis islam terpadu dapat terlaksanakan dengan optimal

D. Sarana dan Prasarana

Fasilitas serta infrastruktur merupakan komponen yang memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Tersedianya sarana yang memadai mampu menunjang kelancaran pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, sehingga berbagai kegiatan pendidikan dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Tabel 4.1 kondisi Sarana Baitussalihin

No	Nama benda	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	baik
2.	Ruang Guru	1	Baik
3.	Ruang Kelas	10	Baik
4.	Ruang Kelas	1	Baik
5.	Ruang Tunggu	1	Baik

6.	Kamar Mandi/WC	1	Baik
7.	UKS	1	Baik
8.	Dapur	1	Baik
9.	Tempat Wudhu	1	Baik
10.	Ruangan Bermain Outdoor	1	Baik
11.	Pojok Baca		

(sumber: data observasi dan dokumentasi TK IT Baitussalihin)

No	Nama Barang	Jumlah	Tahun pemeblian
1.	Kipas Angin	6	2014
2.	Loker	9	2014
3.	Loker Buku	23	2014
4.	Loker Buku Pusataka	4	2014
5.	Rak piring	1	2014
6.	Kompor gas	1	2014
7.	Dispenser	1	2014
8.	Tempat tidur	1	2014
9.	Lemari	3	2014
10.	Rak sepatu	4	2014
11.	Filing cabinet	1	2014
12.	Printer	1	2014
13.	Kursi kantor	6	2014
14.	Meja kantor	3	2014
15.	Meja tulis anak	20	2014
16.	Kursi anak	50	2014
17.	Prosotan	3	2014
18.	Komedi putar	1	2014
19.	Jungkat jungkit	2	2014
20.	Panjatan	2	2014
21.	Set papan titian	1	2014
22.	Spiker	1	2014
23.	Cermin	1	2014
24.	Set meja dan kursi tamu	2	2014
25.	Papan tulis	4	2014
26.	Papan pengumuman	1	2014
27.	Komputer	2	2015
28.	Kipas angin	1	2015
29.	TOA	1	2015
30.	Microphone	2	2015
31.	AC	2	2015
32.	Infokus	1	2016
33.	AC	2	2016
34.	Printer	1	2016
35.	Laptop	1	2016
36.	Computer	1	2016
37.	Lemari panjang	1	2016

38.	Ayunan	1	2018
39.	Kursi anak	50	2018
40.	Alat pengukur suhu	3	2020

(Sumber: data observasi dan dokumen TK IT Baitussalihin)

Sarana dan prasarana merupakan fasilitas pendukung untuk menunjang jalannya proses pembelajaran agar bisa berjalan efektif dan kondusif, sebagaimana dalam layanan perlindungan PAUD Holistik intergratif sarana dan prasana yang baik dan memadai dapat mendukung kegiatan pendidikan, pengasuhan dan perlindungan. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dapat disimpulkan beberapa sarana dan prasarana di TK IT Baitussalihin meliputi unsur penyelenggaraan PAUD Holistik intergratif, dilihat dari luas bangunan sesuai yaitu 300m, TK IT Baitussalihin juga telah memenuhi syarat dengan memiliki semua ruangan yang seharusnya ada disekolah yang menjalankan PAUD Holistik intergratif dan memiliki fasilitas yang aman, bersih, sehat, nyaman dan indah karena telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, mudah dijangkau anak serta guru mudah melakukan pengawasan terhadap anak. Namun untuk sarana TK IT Baitussalihin memang sedikit kurang memadai karena TK ini bentuk bangunannya tidak seperti bentuk sekolah pada umumnya karena bentuk sekolah pada umumnya karena bentuk bangunannya seperti aula besar yang ruangan didalamnya disekat-sekat, seperti dengan loker tas anak, rak alat permainan, lemari dan lainnya. Hal ini dapat dilihat dibagian lampiran.

TK IT Baitussalihin juga memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada dilingkungan sekitar dan benda lainnya yang layak pakai untuk membuat alat permainan edukatif bagi anak, bahkan TK ini lebih banyak memiliki APE yang dibuat oleh guru dari pada yang dibeli. TK IT Baitussalihin juga memanfaatkan potensi lingkungan sekitar seperti seperti aula dan lapangan Mesjid Baitussalihin sebagai tempat belajar anak, Polsek Ulee Kareng, Koramil Ulee Kareng, pasar Tradisional Simpang 7 Ulee Kareng sebagai wahana belajar anak yang disesuaikan dengan tema pembelajaran anak.

E. Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Jumlah guru di TK IT Baitussalihin berjumlah 12 orang pada tahun ajaran ini dan tenaga kependidikan berjumlah , untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Tenaga Pendidik TK IT Baitussalihin Banda Aceh

No.	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1.	Yuni Marlita,S.Pd	p	Kepala sekolah	S1 BAHASA
2.	Mulia Agustiana,.S.M	P	Tata usaha	S1 Manajemen
3.	Nurhayati, S.Pd	p	Guru kelas	S1
4.	Yusnawati, S.Pd	p	Guru kelas	S1 PG PAUD
5.	Nofazianti,S.Pd	p	Guru kelas	S1 PG PAUD
6.	Rita Rahmi	p	Guru kelas	D2 PGSD
7.	Nurul Farina,S.Pd	p	Guru kelas	S1 PG PAUD
8.	Mutia Novarina,S.Pd	p	Guru kelas	S1 PG PAUD
9.	Elfiani,S.Pd	p	Guru kelas	S1 PG PAUD
10.	Ratna Juita,S.Pd	p	Guru kelas	S1 PG PAUD
11.	Yendri Wahimah,S.Pd	p	Guru kelas	S1 PG PAUD
12.	Suryani,S.Pd	p	Guru kelas	S1 FKIP EKONOMI
13.	Izzatun Fitriana, S.sos	p	Guru pendamping	S1 SOSIAL
14.	Uswatul husna	p	Guru pendamping	S1 KEUANGAN
15.	Nava Isil Mustajadat	p	Guru	SMA
16.	Julianda muslim	p	Guru pendamping	DIII MEKATRONIKA
17.	Dhaharatul Rizka Putri Darwita	p	Guru pendamping	SMA
18.	Saitun Nisak	p	Guru pendamping	SMA
19.	Wijatun Jannah	p	Guru pendamping	DIII KEPERAWATAN
20.	Irsalina Mahjati	p	Guru pendamping	S1 SOSIAL
21.	Nurdiana	p	Guru pendamping	DAYAH AL-IKHLAS LAMYASUN
22.	Hiwah Noura	p	Guru pendamping	DAYAH AL-LAMSAYUN
23.	Sanati Rahmi	p	Guru pendamping	SMA

F. Keadaan anak

Pada tahun ajaran 2024/2026, total peserta didik di TK IT Baitussalihin di kelas B1 tercatat sebanyak 24 orang, yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Di bawah ini disajikan data anak-anak yang diteliti.

Tabel 4.3 Data Jumlah Anak TK IT Baitussalihin

No.	Nama	Jenis kelamin
1.	Hanif	LK
2.	Mysa	PR
3.	Hanin	PR
4.	Ziya	PR
5.	Rasyid	LK

G. Pelaksanaan penelitian

Pelaksanaan ini diselenggarakan di TK IT Baitussalihin, dengan objek satu kelas B1 yang melibatkan 5 peserta didik sebagai kelompok eksperimen. Proses penelitian berlangsung 7-12 Mei 2026

H. Hasil penelitian

1. Implementasi penggunaan game edukasi marbel terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah di TK IT Baitussalihin

Game edukasi marbel hijaiyah merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk membantu anak usia dini mengenal huruf hijaiyah melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Melalui aplikasi ini, anak tidak hanya diperkenalkan pada bentuk dan bunyi huruf hijaiyah, tetapi juga dilatih untuk meningkatkan daya ingat, konsentrasi, serta kemampuan berbahasa dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa faktor yang dapat mendukung maupun menghambat penggunaan media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK IT Baitussalihin, game edukasi marbel hijaiyah memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah. Aplikasi ini menggabungkan unsur gambar, suara, animasi, dan permainan edukatif sehingga

proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Melalui kombinasi tersebut, anak lebih mudah memahami bentuk huruf sekaligus mengingat cara pelafalannya.

Salah satu guru juga menyampaikan:⁴⁶

“anak sangat terlihat antusias dan sangat termotivasi saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan edukasi marbel”

selain sebagai media pembelajaran, game edukasi marbel hijaiyah juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran karena materi disampaikan melalui kegiatan bermain. Kondisi ini membuat anak lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan saat belajar huruf hijaiyah.

Aplikasi ini juga berfungsi sebagai sarana latihan yang membantu anak mengenali, membedakan, dan menghafal huruf hijaiyah. Kegiatan pengulangan yang dilakukan secara terus-menerus, seperti menyebutkan huruf secara bergantian di depan kelas, membantu memperkuat daya ingat anak terhadap bentuk dan bunyi huruf yang dipelajari.

Selain itu, game edukasi marbel hijaiyah memberikan umpan balik secara langsung kepada anak. Ketika anak mampu menjawab atau memilih huruf dengan benar, aplikasi memberikan respons berupa suara penghargaan yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Sebaliknya, apabila jawaban yang diberikan kurang tepat, anak dapat segera mengetahui kesalahannya dan mencoba kembali sehingga memahami materi dengan benar.

2. Pelaksanaan game edukasi marbel dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah

2.1 perencanaan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas B1, yaitu bunda ina, diketahui bahwa anak sering mengalami kebosanan ketika belajar huruf hijaiyah menggunakan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, diperlukan

⁴⁶ Wawancara dengan bunda an tanggal 07 Mei 2026

media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar.

Peneliti juga melakukan observasi awal terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk dan bunyi beberapa huruf hijaiyah. Atas dasar tersebut, dipilihlah game edukasi marbel hijaiyah karena memiliki tampilan visual, audio, dan animasi yang dapat membantu anak memahami materi dengan lebih mudah.

Salah satu guru menyampaikan:

“anak mulai mampu menyebutkan huruf hijaiyah dengan lebih baik, tanpa perantara dari kami”⁴⁷

Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan berbagai media pendukung pembelajaran, seperti puzzle dan benda-benda yang familiar bagi anak. Menurut bunda Ina, penggunaan media tersebut bertujuan untuk membantu anak membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk hampir sama tetapi bunyinya berbeda.

2.2 Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan merupakan game edukasi marbel hijaiyah dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara, guru memulai kegiatan dengan memperkenalkan huruf hijaiyah melalui fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi karena proses belajar dilakukan sambil bermain.

Selama pembelajaran berlangsung, anak mendengarkan pelafalan huruf hijaiyah pembelajaran berlangsung, anak mendengarkan pelafalan huruf hijaiyah yang terdapat dalam aplikasi kemudian menirukan bunyi tersebut. Guru berperan aktif menghadapi dan membimbing anak saat menggunakan aplikasi agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.

⁴⁷ Wawancara dengan bunda Ina tanggal 12 Mei 2026

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi marbel hijaiyah mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Guru menyetakan bahwa setelah menggunakan media tersebut, anak lebih cepat mengenali bentuk huruf hijaiyah dan lebih lancar dalam menyebutkannya dibandingkan sebelumnya. Selain itu, orang tua juga menyampaikan bahwa anak menjadi lebih tertarik belajar huruf hijaiyah di rumah karena adanya unsur permainan dan animasi yang menarik.

2.3 Evaluasi Pelaksanaan Game Edukasi Marbel

Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap kemampuan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta didukung oleh hasil wawancara dengan guru. Fokus evaluasi diarahkan pada kemampuan anak dalam menyebutkan dan mengingat kembali huruf hijaiyah yang telah dipelajari.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kelima anak yang menjadi aspek penelitian mengalami perkembangan dalam kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Mereka mampu mengenali dan menyebutkan huruf hijaiyah satu persatu dengan lebih baik dan benar.

Salah satu guru menyampaikan:⁴⁸

“sebelum saat mengaji anak sering kesulitan membedakan huruf hijaiyah dan hanya membaca secara asal-asalan.namun sekarang, alhamdulillah, kemampuan mereka dalam mengenali dan membedakan jauh jauh lebih baik”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi marbel hijaiyah DI TK IT Baitussalihin berjalan dengan efektif dan anak mampu dalam mengenal huruf hijaiyah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, anak terlihat lebih aktif, antusias, dan cepat memahami materi yang diberikan melalui media SMART TV dan aplikasi marbel.

Pembelajaran berbasis permainan juga mendorong anak untuk berani tampil di depan kelas, meningkatkan konsentrasi, serta melatih keterampilan sosial seperti menunggu giliran dan menghargai teman. Dalam pelaksanaannya, guru berperan

⁴⁸ Hasil wawancara dengan I tanggal 07 Mei 2026

sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Salah satu guru menyampaikan:⁴⁹

“biasanya anak-anak susah diajak untuk fokus,dan semenjak game marbel ini anak lebih senang menghafal tanpa dibantu guru,mereka juga menceritakan kepada orang tua dirumah, bahwasanya mereka belajar sambil bermain”

Dengan demikian, game edukasi marbel hijaiyah dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini.

3. Peningkatan Menggunakan Game Edukasi Marbel Hijaiyah

penggunaan game marbel hijaiyah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Melalui tampilan yang menarik,suara pelafalan yang jelas, serta aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan, anak menjadi lebih antusias dan tidak mudah merasa bosan saat belajar. Kondisi ini membuat proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan.

Salah satu guru mengungkapkan⁵⁰

“anak juga mulai lebih mudah mengingat huruf hijaiyah setelah menggunakan game tersebut”

Setelah menggunakan game hijaiyah secara rutin anak,mulai lebih mudah mengingat nama dan bentuk huruf hijaiyah. Anak juga lebih percaya diri ketika diminta menyebutkan atau menunjukkan huruf yang dipelajari. Selain itu, minat belajar anak meningkat karena mereka merasa belajar sambil bermain, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.

Salah satu guru mengatakan⁵¹

⁴⁹ Wawancara dengan A tanggal 12

⁵⁰ Wawancara dengan I tanggal 07

⁵¹ Wawancara dengan A tanggal 12

“game ini juga mendampingi anak-anak tetap fokus pada tujuan pembelajaran dan tidak bermain saja”

4.Kendala Game Marbel Hijaiyah

Meskipun banyak memberikan mamfaat dalam membantu anak-anak dalam mengenal huruf hijaiyah,terdapat beberapa kendala yang ditemui selama penggunaanya. Salah satunya adalah perbedaan kemampuan setiap anak dalam memahami materi. Ada anak yang dalam memahami materi. Ada anak yang cepat mengenal huruf hijaiyah, tetapi ada juga yang membutuhkan waktu dan pengulangan lebih banyak.

Selain itu, penggunaan gawai dapat membuat perhatian anak mudah terlatih ke permainan atau aplikasi lain jika tidak didampingi oleg guru maupun orang tua. Kendala lainnya adalah durasi penggunaan yang perlu dibatasi agar anak tidak terlalu lama menatap layar. Oleh karena itu, penggunaan game edukasi marbel hijaiyah akan lebih efektif apabila disertai pedampingan guru dan orang tua serta dipadukan dengan kegiatan belajar secara langsung agar anak tetap aktif dan memperoleh pengalaman yang seimbang.

Fakor kendala dalam pelaksanaan game edukasi marbel

- a. Perhatian anak mudah dialihkan

Sebagai anak lebih tertarik pada animasi dan permainan dibandingkan materi yang disampaikan.

- b. Kurangnya perdampingan

- c. Tanpa bimbingan guru atau orang tua, anak dapat mengalami kesulitan dalam memahami intruksi dan pelafalan huruf hijaiyah

Secara keseluruhan, penggunaan game edukasi marbel hijaiyah terbukti mampu meningkatkan minat dan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Namun, keberhasilan tetap memerlukan dukungan sarana yang memadai, pengaturan waktu penggunaan yang tepat,serta pedamping dari guru dan orang tua agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Hasil Wawancara : berdasarkan wawancara dengan Guru Kelas (informan 1) pada 7 mei 2026, beliau menyampaikan persiapan yang dilakukan.

“sebelum memulai kelas, saya mengunduh aplikasi Marbel Hijaiyah terlebih dahulu dan memastikan tablet sekolah berfungsi baik. Saya juga menyiapkan lembar penilaian untuk mencatat perkembangan anak saat bermain”.

Hasil Observasi: Peneliti mengamati signifikan pada kemampuan beberapa anak yang sebelumnya kesulitan membedakan huruf serupa seperti Ba, Ta, dan Tsa. Melalui bantuan animasi titik pada game marbel, anak-anak menjadi lebih mudah mengingat letak titik huruf tersebut.

Hasil Dokumentasi: terbukti melalui data buku penelitian Harian anak. Terjadi capaian perkembangan anak dari kategori BB (belum berkembang) menjadi BSH (berkembang sesuai harapan) atau BSB (berkembang sangat baik) setelah media game ini diterapkan.

I. Pembahasan

Berdasarkan paparan data hasil penelitian mengenai implementasi game edukasi marbel hijaiyah di TK IT Baitussalihin, ditemukan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi ini memberikan dampak nyata terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Diskusi dan analisis mendalam melalui aspek-aspek sebagai berikut:

1. Multimedia marbel hijaiyah terhadap retensi huruf hijaiyah

Temuan lapangan menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi marbel hijaiyah memberikan dampak signifikan dalam durasi fokus dan daya ingat anak saat menghafal huruf-huruf hijaiyah. Secara teoritis, pencapaian ini dapat dibedah menggunakan teori kognitif pembelajaran multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer menegaskan bahwa manusia belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar yang dikombinasikan. Saat anak-anak di TK IT Baitussalihin melihat visual huruf (*ba*) sekaligus mendengarkan suaranya melalui game, informasi tersebut diproses melalui dua saluran sensorik independen di dalam otak (jalur visual dan jalur verbal). Proses ganda ini mempermudah pemindahan informasi dari memori jangka pendek menuju memori jangka panjang, akibatnya anak-anak tidak

sekedar menghafal urutan bunyi huruf secara mekanis (seperti metode ceramah konvensional), melainkan benar-benar mampu mengidentifikasi dan membedakan bentuk fisik struktur huruf secara mandiri.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi game edukasi marbel hijaiyah di TK IT Baitussalihin Banda Aceh, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Proses implementasi berjalan efektif game edukasi marbel hijaiyah berhasil diintergrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah, proses belajar menjadi lebih interaktif karena memadukan unsur visual, audio, dan metode bermain sambil belajar.
2. Kemampuan anak penggunaan game ini terbukti bahwa daya ingat dan antusiasme anak di TK IT Baitussalihin dalam mengenal, melafalkan, dan membedakan huruf-huruf hijaiyah secara signifikan.
3. Faktor pendukung ketersediaan perangkat, antarmuka aplikasi yang ramah anak (*child friendly*) serta dukungan penuh dari kepala sekolah dan guru menjadi faktor utama keberhasilan implementasi ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru
Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti game edukasi marbel hijaiyah sebagai alternatif dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik, kreatif, dan menyenangkan bagi anak usia dini.
2. Bagi sekolah
Sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran berbasis SMART TV teknologi sehingga penggunaan media edukasi digital dapat berjalan lebih optimal.
3. Bagi peneliti

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran digital lainnya untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini yang berbeda. Seperti kemampuan membaca,berhitung, maupun kemampuan bahasa anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad,A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers.Daryanto.(2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Aini.N.,& Lestari, S.(2020). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui media kartu bergambar pada anak usia 4-5 tahun. *Jurnal pendidikan anak usia dini*, 6(2), 145-153.
- Barkah. S. (2021). *Metode cepat mengenal huruf hijaiyah untuk anak usia dini melalui huruf stimulasi visual*. Penerbit edukasi islami.
- C., & Darwamawan, D (2020). Pengembangan media pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Dewi, R.S., & Saputra,A (2020). Pengaruh metode bernyanyi terhadap pengenalan huruf hijaiyah di taman kanak-kanak. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*,4(2) 889-898.
- Efendi,A. (2020). *Metode bernyanyi dan visualisasi dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia prasekolah*. Penerbit edukasi Nusantara.
- Fadillah,M. (2019). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Kencana.
- Firly, N. (2018). Analisis Aplikasi Marbel Huruf Versi Mobile Terhadap Pembelajaran Membaca. Universitas nusamandiri.
- Gumilar, R., & Septiani, N. (2022). Efektivitas penggunaan media puzzle huruf hijaiyah terhadap kemampuan kognitif anak usia dini 4-5 tahun. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*.
- Harahap, R.,& Siregar, M. (2023). Efektivitas media kartu kuarnet islami dalam meningkatkan pemahaman huruf hijaiyah pada anak usia dini. *Jurnal pendidikan anak usia dini Agapedia*.
- Ibrahim, R (2021). *Metode cantol rumi: inovasi cepat menghafal huruf hijaiyah untuk anak usia pra-sekolah*. Pustaka Al-Fatih.
- Jail, A. (2021). *Metode cerita bergambar dalam mengenal sejarah dan bentuk huruf hijaiyah pada anak usia dini*. Penerbit insan Madani.
- Khaironi, M.(2020). Perkembangan anak usia dini dan stimulasi keagamaan sejak dini. Penerbit Mataram University Press.
- Lestari, S., & Handayani, T. (2020). Meningkatkan kemampuan fonik huruf hijaiyah anak kelompok A melalui media flashcard magnetik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Moleong, L.J (2021). Metode Penelitian kualitatif . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Novan Ardy Wiyani. (2016). Konsep dasar PAUD. Yogyakarta: Gava Media.

Oman, M.A (2021). Panduan guru PAUD: mendesain alat permainan edukatif (APE) berbasisi keagamaan dan pembentukan karakter. Penerbit Cahaya Nusantara.

Prayoga, A., & Purnomo, A.(2021). Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 2 di Sekolah Luar Biasa Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta. *Jurnal ilmu komputer dan informatika*.

Qonita, A. (2020). Buku aktivitas kreativitas hijaiyah balita: Menggunting, Menempel, dan mewarnai. Penerbit Erlangga Kids.

Rahman, A. (2021). Metode iqro interaktif: *strategi mengenalkan makhrijul huruf pada anak usia dini emas*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Susanto, A. (2017). Pendidikan Anak usia dini. Jakarta: Bumi Aksara.

Tahir, M. (2021). *Metode cantrol rumi: solusi cepat dan menyenangkan menghafal huruf hijaiyah untuk anak usia dini prasekolah*. Pustaka Al-Fatih.

Umar, N., & Rahmawati, A. (2020). Efektivitas media pohon hijaiyah pintar (smart wood) dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak kelompok A. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Wahid, A. (2021). Metode ketukan dan irama melodi : cara menyenangkan mengenal makhrijul huruf pada anak usia emas. Putaka Al-Fatih.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH NOMOR: 699 TAHUN 2025

TENTANG: PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022 tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.

KESATU : Menunjukkan Saudara :
Dr.Hellati Fajriah, MA

Untuk membimbing Skripsi

Nama : Dinda Lestari
NIM : 210210086
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Marbel Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Di TK IT Baitusshalihin Banda Aceh

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2025 tanggal 02 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 28 Mei 2025
Dekan,

Dr. Hellati Fajriah, MA

Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-2523/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala TK IT Baitussalihin Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 210210086

Nama : DINDA LESTARI

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat : JLN.TBEN MAHMUD DUSUN SENTOSA

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **EFEKTIFITAS PENGGUNAAN GAME EDUKASI MARBEL TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH DI TK IT BAITUSSALIHIN BANDA ACEH**

Banda Aceh, 13 April 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Berlaku sampai : 22 Mei 2026

Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.
NIP. 197508152001121002



**Taman Kanak-kanak Islam Terpadu
(TK IT) BAITUSSHALIHIN**

Jl. T. Iskandar Kec. Uloo Kareng Banda Aceh Telp. (0651) 7559088
Email: tkit_mesjidbaitussalihin@yahoo.com, Fb : TK IT Baitussalihin



SURAT KETERANGAN

155/SK/TKIT BS/V/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yuni Marlita, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bahwa yang tersebut nama di bawah ini :

Nama : Dinda Lestari
NIM : 210210086
Prodi : PIAUD/FTK
Universitas : UIN Ar – Raniy Banda Aceh

Benar nama diatas telah melakukan penelitian di TK IT Baitussalihin dalam rangka penulisan skripsi berjudul **“Efektivitas Pengembangan Game Edukasi Murble Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah TK IT Baitussalihin Banda Aceh”** pada tanggal 07 Mei sampai dengan 12 Mei 2026.

Demikian surat keterangan ini diperbuat agar dapat digunakan semestinya.

Mengetahui
Kepala TKIT Baitussalihin

(Yuni Marlita, S.Pd., Gr.)
NUPTK. 2938759661300112

HASIL LEMBAR WAWANCARA

Nama penelitian : Nadia
Jabatan : Guru kelas
Tanggal/wawancara : 7 mei 2026
Waktu : Pagi
Tempat : TK IT Baitussalihin

No	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana respon ibu saat anak bermain game tersebut?	Respon saya sebagai guru sangat positif. Anak terlihat senang dan lebih bersemangat saat belajar menggunakan game marbel hijaiyah. Selama bermain, anak dampak fokus mengikuti setiap materi yang ada di dalam game. Saya juga melihat anak tidak mudah bosan karena penyampaian materi dikemas dengan gambar, suara, dan permainan yang sangat menarik/ menurut saya, game ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga anak lebih mudah mengenal dan mengingat huruf hijaiyah.
2.	Apakah ibu melihat perkembangan anak dalam mengenal huruf hijaiyah?	“ya saya melihat ada perkembangan.sebelum menggunakan game marbel hijaiyah, anak masih sering kesulitan membedakan beberapa huruf hijaiyah. Setelah belajar secara rutin melalui game tersebut, anak mulai lebih mudah mengenali bentuk dan menyebutkan nama huruf dengan benar. Meskipun belum sepenuhnya menguasai semua huruf, saya merasa kemampuan anak terus meningkat sedikit demi sedikit. Selain itu, anak juga terlihat lebih percaya diri saat diminta menyebutkan huruf hijaiyah, baik di rumah maupun di sekolah.
3.	Apakah anak sering menyebutkan atau mengulang huruf hijaiyah?	“ya cukup sering. Anak biasanya mengulang dan menyebutkan huruf hijaiyah yang dipelajari saat bermain, baik ketika di rumah maupun saat sedang belajar. Hal itu menunjukkan bahwa anak mulai mengingat huruf-huruf yang telah

		dikenalnya”.
4.	Menurut ibu apakah game edukasi membantu proses belajar anak?	“menurut saya,iya. Game edukasi sangat membantu proses belajar anak karena materi disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami/ anak menjadi lebih antusias belajar, lebih mudah mengenal huruf hijaiyah, dan tidak cepat merasa bosan saat belajar”
5.	Apakah ada perubahan minat belajar anak setelah menggunakan game tersebut?	“ya,ada perubahan. Setelah menggunakan game marbel hijaiyah,anak terlihat lebih tertarik untuk belajar huruf hijaiyah. Anak menjadi lebih semangat,lebih aktif saat belajar, dan sering meminta untuk kembali memainkan game sambil mengulang materi yang telah dipelajari”.
7.	Apakah ibu setuju jika game edukasi digunakan dalam pembelajaran disekolah?	“ya saya sangat setuju, menurut saya, game edukasi dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena mampu membuat suasana belajar lebih menarik,meningkatkan minat belajar anak,serta membantu mereka memahami materi dengan cara yang menyenangkan,tentu penggunaanya tetap perlu didampingi dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran”.
8.	Apakah ada saran dari ibu untuk penggunaan game edukasi kedepannya?	“saran saya,game edukasi sebaiknya terus dikembangkan agar materinya semakin lengkap, tampilannya lebih menarik,dan sesuai dengan usia anak. Selain itu,penggunaannya perlu didampingi oleh guru maupun orang tua agar anak dapat belajar dengan baik dan memperbolehkan mamfaat yang maksimal”.

HASIL LEMBAR WAWANCARA

Nama penelitian : irsalina Mahjati
Jabatan : guru kelas
Tanggal/wawancara : 7 mei 2026
Tempat : TK IT Baitussalihin

No.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana respon ibu saat anak bermain game tersebut?	“saya melihat anak merasa tertantang untuk menyelesaikan setiap permainan. Hal itu membuatnya lebih percaya diri dalam mengenal dan menyebutkan huruf hijaiyah”
2.	Apakah ibu melihat perkembangan anak dalam mengenal huruf hijaiyah?	“ya saya melihat adanya perkembangan pada kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Setelah beberapa kali menggunakan game hijaiyah, anak mulai lebih mudah membedakan bentuk huruf dan mampu menyebutkan nama huruf dengan lebih tepat. Selain itu, mereka tampak lebih percaya diri ketika diminta mengenali atau mengulang huruf hijaiyah saat kegiatan belajar berlangsung. Meskipun tingkat perkembangan setiap anak berbeda, secara umum terlihat adanya peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran .
3.	Apakah anak sering menyebutkan atau mengulang huruf hijaiyah?	“ya anak cukup sering mengulang penyebutan huruf hijaiyah, terutama setelah selesai menggunakan game marbel. Saat kegiatan belajar dikelas maupun ketika

		bermain, mereka beberapa kali menghafalkan huruf-huruf yang telah dipelajari. Kebiasaan tersebut menunjukkan bahwa anak mulai mengingat dan membiasakan diri dengan huruf hijaiyah, meskipun masih ada beberapa anak yang sesekali memerlukan bimbingan dari guru.
4.	Apakah anak sering menyebutkan atau mengulang huruf hijaiyah?	“ya cukup sering. Saya memperlihatkan anak beberapa kali mengucapkan kembali huruf-huruf yang telah dipelajari, baik ketika kegiatan belajar berlangsung maupun saat waktu bermain.terkadang mereka juga secara spontan menyebutkan huruf yang dikenali ketika melihatnya. Hal ini menunjukkan bahwa anak mulai mengingat dan membiasakan diri mengulang materi yang telah dipelajari.
5.	Menurut ibu apakah game edukasi membantu proses belajar anak?	“menurut saya, game edukasi cukup membantu proses belajar anak.materi yang disajikan dalam bentuk permainan membuat anak lebih mudah memahami huruf hijaiyah tanpa merasa terbebani. Selain itu, anak terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran,lebih aktif, dan lebih cepat mengingat materi yang telah dipelajari dibandingkan saat belajar dengan metode biasa”
6.	Apakah ada perubahan minat belajar anak setelah menggunakan game tersebut?	“ya saya melihat adanya perubahan pada minat belajar anak setelah menggunakan game edukasi tersebut.anak menjadi lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar,lebih antusias saat mengenal huruf hijaiyah,dan tidak mudah bosan.

		Babihkan,anak sering meminta untuk belajar kembali menggunakan game karena menurutnya kegiatan tersebut menyenangkan”
7.	Apakah ibu setuju jika game edukasi digunakan dalam pembelajaran disekolah?	“ya saya setuju jika game edukasi dimanfaatkan dalam pembelajaran disekolah,selama penggunaanya tetap didampingi oleh guru dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.menurut saya,media ini dapat membuat suasana belajar lebih menarik,meningkatkan keterlibatan anak ,serta membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan”.
8.	Apakah ada saran dari ibu untuk penggunaan game edukasi kedepannya ?	“saran saya,semoga kedepannya game edukasi semkain dikembangkan dengan materi yang lebih beragam dan tampilan yang lebih menarik agar anak tidak cepat bosan. Selain itu, penggunaannya sebaiknya tetap dibatasi waktunya dan didampingi oleh guru agar mamfaatnya lebih optimal serta anak tetap fokus pada tujuan belajar”.

HASIL LEMBAR OBSERVASI

Nama observer : Dinnda Lestari

Tanggal : 7 mei 2026

Waktu : 9:00

Tempat : TK IT Baitussalihin

Nama anak (inisial) : HF

No.	Aspek	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Kemampuan mengenal huruf hijaiyah	Anak mampu menyebutkan huruf hijaiyah yang ditampilkan digame marbel	✓		Kemampuan anak untuk mengenali, menyebutkan, Membedakan, dan mengingat huruf-huruf hijaiyah dengan benar sesuai bentuk dan bunyinya.
		Anak mampu menunjuk huruf hijaiyah yang diminta	✓		Anak dapat menunjuk huruf hijaiyah yang diminta oleh guru dengan tepat dan tanpa ragu.
		Anak mampu membedakan huruf yang mirip (ba,ta,tsa)	✓		Anak dapat membedakan huruf hijaiyah yang bentuknya hampir sama, seperti ba,ta,tsa dengan benar berdasarkan letak titiknya.
		Anak mampu mengingat huruf yang telah dipelajari	✓		Anak mampu mengingat kembali huruf hijaiyah yang telah dipelajari dan menyebutkannya dengan benar.
2.	Respon terhadap game	Anak menunjukkan minat saat bermain	✓		Anak tetap fokus dan memperhatikan selama menggunakan game edukasi untuk belajar huruf hijaiyah.
		Anak fokus selama menggunakan game	✓		Anak mampu berkonsentrasi dan tetap fokus selama menggunakan game edukasi.
		Anak mengikuti intruksi dalam game	✓		Anak mampu memahami dan mengikuti intruksi yang diberikan dalam game

					dengan benar.
		Anak aktif berinteraksi	✓		Anak aktif berinteraksi dengan game, seperti memilih jawaban, menekan tombol, dan merespons setiap kegiatan yang diberikan.
3.	Kemandirian	Anak mampu menggunakan perangkat dengan bantuan minimal	✓		Anak mampu mengoperasikan perangkat secara mandiri dengan bantuan yang sangat sedikit dari guru pendamping.
4.	Kemandirian	Anak mencoba menyelesaikan permainan sendiri	✓		Anak berusaha menyelesaikan permainan secara mandiri tanpa banyak bergantung pada bantuan guru.



HASIL LEMBAR OBSERVASI

Nama : Dinda Lestari

Tanggal : 7 mei 2026

Waktu : 9:00

Tempat : TK IT Baitussalihin

Nama anak(inisial) : MS

No.	Aspek	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Kemampuan mengenal huruf hijaiyah	Anak mampu menyebutkan huruf hijaiyah yang ditampilkan di game marbel	✓		Anak mampu mengenali bentuk huruf hijaiyah yang ditunjukkan dengan benar selama kegiatan belajar
		Anak mampu menunjuk huruf hijaiyah yang diminta	✓		anak dapat mengidentifikasi huruf hijaiyah sesuai dengan nama huruf yang disebutkan
		Anak mampu membedakan huruf yang mirip (ba,ta,tsa)	✓		Anak menunjukkan kemajuan dalam mengenali huruf hijaiyah melalui aktivitas belajar menggunakan media yang disediakan
		Anak mampu mengingat huruf yang telah dipelajari	✓		Anak mampu membedakan dan mengenali huruf hijaiyah yang telah dipelajari dengan sangat cukup baik
2.	Respon terhadap game	Anak menunjukkan minat dan saat bermain	✓		Anak dapat mengenali huruf hijaiyah secara mandiri dengan bantuan yang sangat minimal dari seorang

					guru
		Anak fokus selama menggunakan game	✓		Anak memperlihatkan permainan dengan baik dari awal hingga akhir kegiatan
		Anak mengikuti intruksi dalam game	✓		Anak mampu memahami dan melaksanakan intruksi pada setiap tahapan game
		Anak aktif berpartisipasi	✓		Anak terlihat sangat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran yang diberikan
3.	Kemandirian	Anak mampu menggunakan perangkat dengan bantuan minimal	✓		Anak mampu menggunakan perangkat dengan bantuan yang sangat terbatas.
4.	Kemandirian	Anak mencoba menyelesaikan permainan sendiri	✓		Anak tetap berusaha menyelesaikan permainan meskipun menemui kesulitan.

HASIL LEMBAR OBSERVASI

Nama : Dinda Lestari

Tanggal : 7 mei 2026

Waktu : 10:00

Tempat : TK IT Baitussalihin

Nama anak (inisial) : HN

No.	Aspek	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Kemampuan mengenal huruf hijaiyah	Anak mampu menyebutkan huruf hijaiyah yang ditampilkan di game marbel	✓		Anak dapat menyebutkan nama huruf hijaiyah yang muncul pada game marbel dengan benar
		Anak mampu menunjuk huruf hijaiyah yang diminta	✓		Anak dapat menunjukkan huruf hijaiyah yang diminta dengan tepat
		Anak mampu membedakan huruf yang mirip (ta, ta, tsa)	✓		Anak dapat membedakan bentuk huruf yang memiliki dengan tepat
		Anak mampu mengingat huruf yang telah dipelajari	✓		Anak dapat mengingat kembali huruf hijaiyah yang telah dipelajari dengan baik
2.	Respon terhadap game	Anak menunjukkan minat saat bermain	✓		Anak antusias mengikuti permainan dari awal hingga akhir kegiatan
		Anak fokus selama menggunakan game	✓		Anak mampu memusatkan perhatian pada game selama kegiatan pembelajaran berlangsung

		Anak mengikuti intruksi dalam game	✓		Anak dapat menjalankan perintah dalam game sesuai arahan yang diberikan
		Anak aktif berpartisipasi	✓		Anak menunjukkan antusiasme dengan ikut serta selama kegiatan berlangsung
4.	Kemandirian	Anak mampu menggunakan perangkat dengan bantuan minimal	✓		Anak menunjukkan kemandirian saat menggunakan perangkat selama kegiatan pembelajaran
5.	Kemandirian	Anak mencoba menyelesaikan permainan sendiri	✓		Anak mencoba menemukan jawaban dan menyelesaikan permainan dengan usahanya sendiri

LEMBAR HASIL OBSERVASI

Nama : Dinda Lestari

Tanggal : 7 mei 2026

Waktu : 10:00

Tempat : TK IT Baitussalihin

Nama anak(inisial) : ZY

No.	Aspek	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Kemampuan mengenal huruf hijaiyah	Anak mampu menyebutkan huruf hijaiyah yang ditampilkan di game marbel	✓		Anak mampu merespons tampilan huruf hijaiyah pada game dengan menyebutkan nama huruf secara cepat
		Anak mampu menunjuk huruf hijaiyah yang diminta	✓		Anak menunjukkan huruf hijaiyah yang diminta secara mandiri dengan bantuan yang minimal
		Anak mampu membedakan huruf yang mirip (ba,ta,tsa)	✓		Anak mampu mengenali ciri khas setiap huruf sehingga tidak mudah tertukar
		Anak mampu mengingat huruf yang telah dipelajari	✓		Anak dapat mempertahankan ingatan terhadap huruf hijaiyah yang telah dipelajari selama proses pembelajaran
2.	Respon terhadap game	Anak menunjukkan minat saat bermain	✓		Anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi selama permainan berlangsung
		Anak fokus selama			Anak tetap berkonsentrasi

		menggunakan game	✓		saat menyelesaikan setiap aktivitas dalam game edukasi
		Anak mengikuti intruksi dalam game	✓		Anak melaksanakan setiap langkah permainan sesuai petunjuk yang diberikan
		Anak aktif berpartisipasi	✓		Anak merespon arahan dan tugas dengan semangat selama proses pembelajaran
3.	Kemandirian	Anak mampu menggunakan perangkat dengan bantuan minimal	✓		Anak terlihat percaya diri dalam menggunakan perangkat dan jarang meminta bantuan dari seorang guru
4.	Kemandirian	Anak mencoba menyelesaikan permainan sendiri	✓		Anak tidak mudah menyerah dan terus mencoba menyelesaikan permainan secara mandiri

HASIL LEMBAR OBSERVASI

Nama : Dinda Lestari

Tanggal : 7 mei 2026

Waktu : 10:00

Tempat : TK IT Baitussalihin

Nama anak(inisial) : RD

No.	Aspek	Indikator	Ya	Tidak	keterangan
1.	Kemampuan mengenal huruf hijaiyah	Anak mampu menyebutkan huruf hijaiyah yang ditampilkan di game marbel	✓		Anak dapat mengucapkan sebagian besar huruf hijaiyah yang ditampilkan pada game marbel dengan benar
		Anak mampu menunjuk	✓		Anak dapat menunjukkan huruf hijaiyah yang diminta secara konsisten selama kegiatan pembelajaran berlangsung
		Anak mampu membedakan huruf yang mirip(ba,ta,tsa)	✓		Anak mampu mengenali perbedaan antara huruf yang hampir sama tanpa banyak kesalahan
		Anak mampu mengingat huruf yang telah dipelajari	✓		Anak mampu dan mengingat dan menyebutkan huruf hijaiyah secara berurutan sesuai kemampuan
2.	Respon terhadap game	Anak menunjukkan	✓		Anak mengikuti

		minat saat bermain			permainan dengan penuh perhatian dan semangat
		Anak fokus selama menggunakan game	✓		Anak menunjukkan konsentrasi yang stabil selama memainkan game edukasi
		Anak mengikuti intruksi dalam game	✓		Anak dapat mengikuti alur permainan dengan mematuhi intruksi yang tersedia
		Anak aktif berpartisipasi	✓		Anak berperan aktif dalam proses belajar dengan mengikuti setiap kegiatan hingga selesai
3.	Kemandirian	Anak mampu menggunakan perangkat dengan bantuan minimal	✓		Anak terlihat percaya diri dalam menggunakan perangkat dan jarang meminta bantuan
4.	Kemandirian	Anak mencoba menyelesaikan permainan sendiri	✓		Anak menunjukkan sikap mandiri dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan aktivitas pada game edukasi.

REDUKSI DATA

1. Open coding

tabel.1 hasil open coding efektivitas game marbel hijaiyah

No	Pertanyaan wawancara	Jawaban guru	Open coding
1.	Bagaimana respon ibu saat anak bermain game tersebut?	“Mereka sangat senang” “anak juga semangat saat belajar menggunakan game Marbel” “anak juga tertarik karna ada suaranya dan gambar” “yaa anak sangat fokus melihat huruf-hurufnya jadi klo ditanya mereka tidak merasa kebingungan lagi”	Antusias Mengurangi kejenuhan Daya tarik visual dan audio Konsentrasi meningkatkan
2.	Apakah ibu melihat perkembangan anak dalam mengenal huruf hijaiyah?	“yaa kami melihatnya sendiri pas mengaji rutinitas setiap pagi, mereka sangat senang mengulangi huruf-huruf yg dipelajari” “Anak sudah mampu membedakan huruf” “mereka jadi lebih percaya diri saat mengaji”	Pengenalan huruf meningkat Kelancaran menyebut huruf Kemampuan membedakan huruf Kepercayaan diri
3.	Apakah anak sering menyebutkan atau mengulang huruf hijaiyah di rumah?	“yaa mereka mampu mengulangnya di rumah, sebagian orangtua juga menceritakan anak-anaknya ada peningkatan” “kadang saat main prosotan mereka menghafalnya sambil bernyanyi” “orangtua juga menyampaikan klo buka youtube langsung cari nyanyi huruf hijaiyah upin dan ipin”	Pengulangan mandiri Praktik spontan Meniru pelafalan Keterlibatan keluarga
4.	Menurut ibu apakah game edukasi membantu proses belajar anak?	“sangat membantu sekali, mereka juga antusias melihat tampilan	Mempermudah pemahaman

		gamenya, warnanya dll” “belajar mereka juga lebih mudah, guru-guru juga tidak harus menulis lagi dipapan tulis”	Pembelajaran Menyenangkan
5.	Apa kendala yang ibu alami saat anak menggunakan game edukasi?	“jangan terlalu lama, karna nga baik untuk anak usia dini melihat pencahayaan hp/tv jdi berbahaya” “Perlu pendampingan orang tua”	Penggunaan berlebihan
6.	Apakah ibu setuju jika pembelajaran disekolah menggunakan game edukasi?	“Setuju sekali karna memudahkan” “Membantu guru mengajar” “Sesuai dengan perkembangan teknologi” “Membuat anak lebih aktif”	Dukungan penggunaan game Efektivitas pembelajaran Adaptasi teknologi Pembelajaran aktif
7.	Apakah ada saran untuk penggunaan game edukasi ke depan?	“Menambah variasi permainan” “Menambah materi hijaiyah lanjutan” “Mengurangi iklan atau gangguan” “Menambah evaluasi belajar”	Pengembangan vitur Pengayaan materi Kenyamanan penggunaan Peningkatan evaluasi

2. Axial coding

Tabel 2. Hasil axial coding efektivitas penggunaan game marbel hijaiyah

No.	Kategori	Open coding terkait
1.	Respon positif anak	Antusias belajar, mengurangi kejenuhan Daya tarik visual dan audio, konsentrasi meningkat
2.	Peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah	Pengenalan huruf meningkat, kelancaran menyebut huruf, kemampuan membedakan huruf, kepercayaan diri meningkat
3.	Aktivitas belajar di rumah	Pengulangan mandiri Praktik spontan, keterlibatan keluarga, meniru pelafalan

4.	Mamfaat game edukasi	Mempermudah pemahaman, pembelajaran menyenangkan, daya ingat meningkatinteraksi pembelajaran
5.	Hambatan penggunaan game	Penggunaan berlebihan distraksi permainan,kebutuhan pendampingan, kendala sarana
6.	Dukungan orang tua terhadap pembelajaran digital	Dukungan penggunaan game, efektivitas pembelajaran,adaptasi teknologi, pembelajaran aktif
7.	Harapan dan pengembangan media	Pengembangan fitur, pengayaan materi, kenyamanan penggunaan, peningkatan evaluasi

3. Selective coding

Tabel 3.hasil selective coding efektivitas game marbel hijaiyah

Tema inti 1	Deskripsi
Efektivitas game edukasi marbel dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah	Anak lebih mudah mengenali huruf hijaiyah Anak mampu membedakan bentuk huruf Anak lebih lancar menyebutkan huruf Daya ingat anak terhadap huruf meningkat

Tabel 4.selective coding efektivitas game marbel hijaiyah

Tema inti 2	Deskripsi
Game edukasi marbel meningkatkan motivasi dan minat belajar anak	Anak lebih antusias mengikuti pembelajaran Belajar menjadi aktivitas yang menyenangkan Anak menunjukkan keinginan belajar secara mandiri Anak lebih aktif selama proses pembelajaran.

Tabel 5.selective coding efektivitas game marbel hijaiyah

Tema inti 3	Deskripsi
Peran orang tua dalam mendukung penggunaan game edukasi	Pedampingan saat bermain Memberikan arahan penggunaan game Mengontrol waktu bermain Membantu anak mengulang materi di rumah

Tabel 6.selective coding efektivitas penggunaan game marbel hijaiyah

Tema 4	Deskripsi
Hambatan dalam penggunaan game edukasi marbel	Anak mudah terintraksi oleh unsur permainan

	Keterbatasan perangkat teknologi Kurangnya pendamping Pengaturan waktu penggunaan yang belum optimal
--	--

Tabel 7.selective coding efektivitas penggunaan game edukasi marbel hijaiyah

Tema 5	Deskripsi
Pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran anak usia dini	Penam,bahan fitur pembelajaran Variasi permainan edukatif Pengembangan materi hijaiyah yang lebih luas Penyediaan evaluasi hasil belajar



DOKUMENTASI



Dokumentasi observasi 1



RIWAYAT HIDUP PENULIS



BIODATA DIRI

Nama : Dinda Lestari

Jenis kelamin/ tanggal tanggal lahir : Perempuan/kabupaten aceh selatan 10 juli 2003

Alamat : Gampong gunung kerambil, Tapaktuan

Kewarganegaraan : WNI

Agama : Islam

Status : Mahasiswa

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak
Usia Dini

No HP : 081262408291

Email : 210210086@student.ar-raniry.ac.id

Riwayat pendidikan : TK Al-iqlas Samaduaa
MIN 13 Tapakuan
SMPN 3 Tapaktuan
MAN 1 Tapaktuan