PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI NUSSA DAN RARA TERHADAP PENGENALAN HURUF HIJAIYYAH PADA ANAK DI TK TANWIRUL QULUB LAMNO

SKRIPSI

Diajukan oleh:

ULFA ZUHRAYANI
NIM. 160210073
Mahasiswi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2023M/1445H

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI NUSA DAN RARA TERHADAP PENGENALAN HURUF HIJAIYYAH PADA ANAK DI TK TANWIRUL QULUB LAMNO

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Ulfa Zuhrayani
NIM. 160210073
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Zikra Hayati, M.Pd	**Hijriati, M.Pd.I**
NIP. 198410012015032005	NIP. 199107132019032013

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI NUSA DAN RARA TERHADAP PENGENALAN HURUF HIJAIYYAH PADA ANAK DI TK TANWIRUL QULUB LAMNO

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/ Tanggal: Jumat, 28 Juli 2023 M / 10 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,	Sekretaris,
Zikra Hayati, M.Pd	**Hijriati, M. Pd.I**
NIP. 198410012015032005	NIP. 199107132019032013
Penguji I,	Penguji II,
Faizatul Faridy, S.Pd.I., M.Pd.	**Rani Puspa Juwita, M.Pd.**
NIP. 199011252019032019	NIP. 199006182019032016

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh

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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfa Zuhrayani

NIM : 160210073

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Nussa dan Rara Terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyyah pada Anak di TK Tanwirul Qulub Lamno

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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 dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 07 Juni 2023

Yang Menyatakan,

Ulfa Zuhrayani

NIM. 160210073

ABSTRAK

Nama	: Ulfa Zuhrayani
NIM	: 160210073
Fakultas/ Prodi	: Tarbiyah/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Pengaruh Penggunaan Media Animasi Nussa dan Rara Terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyyah pada Anak di TK Tanwirul Qulub Lamno
Tanggal Sidang	: 28 Juli 2023
Tebal Skripsi	: 61
Pembimbing I	: Zikra Hayati, M.Pd
Pembimbing II	: Hijriati, M.Pd.I
Kata Kunci	: Media Animasi, Huruf Hijaiyyah

Media animasi yaitu suatu media atau perantara untuk menyampaikan pesan di dalamnya terdapat serangkaian gambar atau tulisan yang disusun secara berurutan (frame) dalam aturan atau kurun waktu tertentu sehingga gambar atau tulisan akan nampak bergerak. Huruf hijaiyyah adalah huruf yang terdapat dalam Alquran dan ditulis dengan huruf Arab yang terdiri dari dua puluh sembilan huruf. Adapun permasalahan dalam Penelitian ini yang ada di TK Tanwirul Qulub Lamno yaitu pengaruh penggunaan media animasi Nussa dan Rara terhadap pengenalan huruf hijaiyyah di TK Tanwirul Qulub Lamno. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi Nussa dan Rara terhadap pengenalan huruf Hijaiyyah pada anak di TK Tanwirul Qulub Lamno. Metode Penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen. Sampel pada Penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A2 TK Tanwirul Qulub Lamno yang berjumlah 20 anak yang berusia 4-5 tahun. Penelitian ini dilaksanakan dengan melalui tahap *Pre test, Treatment dan Post test*. Hasil Penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media animasi Nussa dan Rara terhadap pengenalan Huruf Hijaiyah pada anak di TK Tanwirul Qulub Lamno. Hal tersebut terlihat dari perbandingan antara nilai *pre test* sebesar 4,5 sedangkan pada *post test* nilai rata-rata naik sebesar 10,1. Data hasil tes dianalisis dengan menggunakan rumus Uji-t, hasil Penelitian menunjukkan bahwa H_a diterima sedangkan H_o ditolak, hal ini dikarenakan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 28,25 > 1,72. Dengan demikian terjadi penolakan H_o dan penerimaan H_a yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media animasi Nussa dan Rara terhadap pengenalan huruf hijaiyyah.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan atas ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Maha Besar Allah, Dzat yang telah membuka diri untuk menuntut hamba-Nya agar tetap Istiqomah di jalan Allah SWT. Shalawat beserta Salam semoga terlimpahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. yang merupakan suri teladan yang baik bagi umatnya, lewat ajarannya sehingga kita dapat kita jadikan sebagai titian hidup. Skripsi yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Animasi Nussa Dan Rara Terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyyah Pada Anak Di Tk Tanwirul Qulub Lamno"**

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan materi ini tidak lain berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan, sehingga kendala-kendala yang penulis hadapi teratasi yang disajikan berdasarkan pengamatan dari berbagai sumber informasi, dan referensi. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan ribuan terima kasih, kepada:

1. Ibu Zikra Hayati, M.Pd. selaku pembimbing I dan Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pikirannya dalam membimbing, memberikan motivasi serta nasihat kepada penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini
2. Ibu Hijriati, M.Pd.I. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan mencurahkan ilmunya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini

3. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
4. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
5. Ibu Dewi Fitriani, M.Ed. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
6. Bapak/ Ibu Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah mendidik dan memberikan ilmunya selama ini kepada penulis
7. Pihak Pustaka yang telah melayani dengan baik ketika penulis mencari bahan untuk menghasilkan karya ilmiah ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas. Saya sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Untuk itu, kepada dosen pembimbing saya meminta masukannya demi perbaikan pembuatan skripsi saya dimasa yang akan datang dan mengharapkan kritik dan sarannya.

Banda Aceh, 17 Juli 2023

Penulis

Ulfa Zuhrayani
Nim : 16021007

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG
LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN
ABSTRAK ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xi**

BAB I: PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
E. Definisi Operasional 7

BAB II: LANDASAN TEORI **9**
A. Media Animasi 9
1. Pengertian Media Animasi 9
2. Jenis Media Animasi 13
3. Kelebihan dan Kelemahan Media Animasi 15
4. Animasi Nussa dan Rara 17
B. Huruf Hijaiyyah pada Anak Usia Dini 19
1. Pengertian Huruf Hijaiyyah 19
2. Manfaat dan Tujuan Pengenalan Huruf Hijaiyyah 22
3. Tahapan Pengenalan Huruf Hijaiyyah pada Anak Usia Dini 23
4. Pentingnya Mengenalkan Huruf Hijaiyyah pada Anak Usia Dini 25
C. Manfaat Media Animasi Nussa dan Rara pada Pengenalan Huruf Hijaiyyah 26
D. Penelitian Relevan 28

BAB III: METODE PENELITIAN **32**
A. Jenis Penelitian 32
B. Tempat dan Waktu Penelitian 33
C. Populasi dan Sampel 34
D. Instrumen Penelitian 35
E. Teknik Pengumpulan Data 38

F. Teknik Analisis Data 40

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 42
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... 42
B. Deskripsi Hasil Penelitian 48
C. Pembahasan Hasil Penelitian..... 54

BAB V: PENUTUP 57
A. Simpulan 57
B. Saran..... 58

DAFTAR PUSTAKA..... 60
LAMPIRAN-LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP PENULIS

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 : Pengenalan Huruf Hijaiyyah Melalui Media Animasi 27
Tabel 3.1 : Desain Penelitian 33
Tabel 3.2 : Populasi peneitian anak umur 4-5 tahun..... 34
Tabel 3.3 : Sampel Penelitian 35
Tabel 3.4 : Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak 36
Tabel 3.5 : Aspek Perkembangan Anak Usia Dini 36
Tabel 3.6 : Rubrik penilaian indikator kemampuan pengenalan huruf hijaiyyah..... 37
Tabel 4.1 : Sarana & Prasarana pada TK Tanwirul Qulub 44
Tabel 4.2 : Keadaan Alat Permainan *Outdoor* TK Tanwirul Qulub Lamno. 45
Tabel 4.3 : Keadaaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Tanwirul Qulub Lamno 45
Tabel 4.4 : Keadaan Guru TK Tanwirul Qulub Lamno..... 46
Tabel 4.5 : keadaan anak kelas TK Tanwirul Qulub Lamno 47
Tabel 4.6 : Jadwal pelaksanaan penelitian di TK Tanwirul Qulub Lamno... 47
Tabel 4.7 : Hasil *Pretest*..... 48
Tabel 4.8 : Hasil *Post-test* 49
Tabel 4.9 : Hasil Uji Normalitas 51
Tabel 4.10 : Uji Paired Sample t-Test 53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan (SK) Pembimbing	63
Lampiran 2	: Surat Izin melakukan Penelitian dari Fakultas	64
Lampiran 3	: RPPH	65
Lampiran 4	: Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	93
Lampiran 5	: Lembar Validasi Instrumen.....	94
Lampiran 6	: Lembar Observasi.....	96
Lampiran 7	: Lembar Hasil Penelitian	98
Lampiran 8	: Dokumentasi Penelitian.....	100
Lampiran 9	: Daftar Riwayat Hidup	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan usia dengan rentang masa keemasan. Usia perkembangan manusia adalah usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak karena pada masa ini adalah masa *golden age*, yaitu masa peka anak. Anak peka menerima stimulus atau rangsangan dari lingkungan sekitar anak, baik yang berkaitan dengan aspek nilai moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan motorik. Potensi-potensi tersebut di stimulus dan dikembangkan agar anak dapat berkembang secara optimal.[1]

Karakteristik anak usia dini memiliki ciri khas khusus yang lebih aktif, dinamis, antusias, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada benda maupun hal yang mereka lihat, dengan, dan rasakan. Saraf sensorik dan motorik mereka masih memiliki tingkat eksplorasi yang tinggi untuk belajar.[2] Anak bersikap egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan masa yang paling potensial untuk belajar.

Kegiatan pembelajaran di TK lebih ditujukan untuk mengembangkan sikap dan prilaku melalui pembiasaan dan mengembangkan kemampuan dasar anak mempersiapkan diri untuk masuk sekolah, kemampuannya dalam hal

[1] Yuliani N. Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009), h. 6.

[2] Yuliani N. Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan…,* h. 6.

tersebut meliputi nilai agama moral (nam), kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional.

Jadi, upaya pengembangan anak pada usia dini lebih ditujukan untuk mengembangkan anak secara utuh, menyeluruh agar bisa mengoptimalkan perkembangan sosial, intelektual, bahasa, emosi, dan fisik anak. Tahap pertama belajar mambaca dan menulis adalah mengenal huruf-huruf hijaiyyah, berbeda dengan belajar manggambar atau mewarnai, belajar mengenal huruf hijaiyyah dan membutuhkan daya ingat yang kuat, karena itu diperlukan media animasi hijaiyyah dan metode yang tepat agar anak mudah mengingat setiap huruf-huruf khususnya huruf hijaiyyah.[3]

Berkaitan dengan meningkatkan kemampuan anak mengenalkan huruf hijaiyyah, guru mencoba menggunakan strategi pembelajaran melalui animasi yang begitu disenangi oleh anak. Hal ini dapat menarik minat dan semangat belajar anak mengenal huruf-huruf hijaiyyah. Sebab setiap huruf-huruf hijaiyyah yang dipelajari akan disertai gambar yang menarik. Sehingga anak menjadi terkesan dan semangat dalam belajar. Dengan demikian, anak degan mudah mengingat setiap huruf-huruf hijaiyyah yang dipelajari. Diharapkan setelah semua huruf-huruf dikenalkan, memudahkan anak untuk membaca pada waktu yang akan datang.[4]

Mengenalkan huruf hijaiyyah sebagai awal pengenalan dasar membaca Al Quran, merupakan hal yang penting dilakukan karena tujuannya adalah

---

[3] Anita Mauliyah, *Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyyah Melalui Media Kartu Huruf Dengan Metode Kupas Rangkai Di RA Bahrul Huda Sambiroto Karangtanjung Candi Sidoarjo,* (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 1).

[4] Anita Mauliyah, *Peningkatan Mengenal Huruf...* h. 68.

untuk mengajarkan anak agar bisa membaca Al-Qur'an secara baik dan benar. Ada metode dan media yang sangat unik yang dilakukan oleh guru Taman Kanak-Kanak (TK), mereka mengajarkan peserta didiknya untuk lebih memahami pengenalan huruf hijaiyyah melalui media elektronik video animasi. Alasannya karena dalam pembelajaran menggunakan media elektronik video animasi karena dapat terlihat oleh mata sehingga materi yang dijelaskan dengan mudah dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan anak.[5]

Kemampuan anak dalam belajar membaca Huruf hijaiyyah dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yakni faktor yang timbul dari dalam diri sang anak, artinya ada minat, bakat, dan intelegensi yang kuat dari dalam diri anak untuk mau membaca huruf hijaiyyah. Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar diri sang anak, misalkan dari guru, sekolah, teman sebaya, bahkan orang tua juga merupakan faktor eksternal yang sangat khusus dan bisa diartikan sebagai faktor eksternal pertama bagi kemampuan anak dalam pengenalan huruf hijaiyyah.[6]

Pembelajaran yang cenderung monoton dan tidak menarik tentunya menurunkan minat belajar anak, sehingga pada penelitian ini akan menerapkan bantuan teknologi dengan media animasi. Animasi sangat menarik bagi anak usia dini karena menyajikan warna dan gambar yang menarik bagi mereka.[7]

---

[5] Kusnul Imanah, *Pengenalan Huruf Hijaiyyah Pada Anak Usia Dini Melalui Media Elektronik Animasi Di Tk Plus Annida Wateskroyo Besuki,* (Skripsi UIN Tulungagung)

[6] Ibid

[7] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT ndeks, 2009), h. 8

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu lembaga atau kelompok masyarakat yang menyelenggarakan pendidikan formal yang menanamkan nilai keagamaan Islam, yang bertujuan untuk memberikan pengajaran membaca Al-Qur'an sejak usia dini, serta memahami dasar-dasar keagamaan Islam pada anak. Bahkan yang lebih tinggi dan biasanya pendidikan ini diselenggarakan di masjid, musholla, dan majlis taklim sebagaimana diatur dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 pasal 26 tahun 2003 yang berbunyi: " Satuan pendidikan non formal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, dan majelis taklim, serta satuan pendidikan yang sejenis.[8]

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 03, 10 dan 17 Februari 2023, pukul 09:00 - 12:00 WIB di TK Tanwirul Qulub Lamno, menunjukan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah masih sangat rendah. Masih ada sebagian besar anak hanya mampu mengucapkan namun mengalami kesulitan dalam mengenal, dan membedakan bentuk huruf hijaiyah**,** contohnya seperti huruf "shad , dhad, tha dan zha". Hal ini disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton dan tidak menarik.

Salah satu program TK Tanwirul Qulub Lamno yaitu membaca huruf hijaiyyah. Pembelajaran hijaiyyah di TK tersebut tidak menggunakan media tambahan. Sehingga kemampuan dalam menganal huruf hijayyah terhambat

[8] Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI, *Undang-undang Nomor 20 pasal 26 Tahun 2003Tentang Sistem Pendidikan Nasional,* (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Depag RI, 2006), h. 58.

akibat kurangnya media. Selama proses pembelajarn huruf hijayyah, anak hanya mendengar huruf dan meniru gurunya, tetapi tidak tahu bentuk hurufnya. Ketika membaca anak hanya mampu menghafal huruf hijaiyyah. Peneliti juga menemukan beberapa masalah yang dihadapi yaitu, anak belum mengenal bentuk huruf hijaiyyah karena kurangnya variasi dalam pengenalan huruf hijaiyyah. Maka sebab itu, peneliti akan menggunakan embelajaran dengan media audio visual dalam proses mengenal huruf hijaiyyah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengarahkan anak agar mengenal huruf hijaiyyah dengan baik, dengan menggunakan video animasi Nussa dan Rara. Hal ini selaras dengan hasil Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Novelia, S, & Hazizah, N, menunjukan bahwa penggunaan media video animasi dapat membuat anak lebih mengenal dan lancar dalam membaca huruf hijaiyyah. Setelah dianalisis, semua teori dan penelitian yang meneliti tentang hubungan video animasi dan huruf hijaiyyah terbukti sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran di kelas.[9]

Berdasarkan penelusuran, video animasi Nussa dan Rara pada hari Senin tanggal 23 Januari 2023 pukul 18: 21 WIB, yang telah ditonton lebih dari 400.000 penonton di bioskop dan 9.000.000 *subscriber* di youtube.[10] Episode "Huruf Hijaiyyah" juga sudah di tonton 25,225.016 kali dan disukai 97.000 orang, video animasi ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan

[9] Novelia , S. ., & Hazizah, N., Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyyah . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Volume, 4, Nomor 2).

[10] https://ameera.republika.co.id/berita/r313pc330/film-nussa-tembus-lebih-dari-400-ribu-penonton, diakses pada tanggal 12 agustus 2023, pukul 08:21 WIB.

pembelajaan huruf hijaiyyah dikarenakan video animasi Nussa dan Rara adalah video animasi yang menarik, penuh dengan moral dan motivasi, karakternya yang lucu, dan menjadi tontonan bermanfaat bagi anak- anak.[11]

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam karya ilmiah skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media Animasi Nussa dan Rara Terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyyah Pada Anak di TK Tanwirul Qulub Lamno".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Adakah pengaruh penggunaan media animasi Nussa dan Rara terhadap pengenalan huruf hijaiyyah pada anak di TK Tanwirul Qulub Lamno?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi Nussa dan Rara terhadap pengenalan huruf hijaiyyah pada anak di TK Tanwirul Qulub Lamno.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

[11]https://www.kompas.com/hype/read/2021/10/21/101148766/5-alasan-wajib-nonton-film-animasi-nussa-di-bioskop

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi di dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai media animasi Nussa dan Rara yang dapat digunakan dalam pengenalan huruf hijaiyyah.

2. Manfaat Praktis

   a. Manfaat bagi peneliti, dapat memberikan sumbangan pengalaman tentang media animasi Nussa dan Rara yang dapat digunakan dalam pengenalan huruf hijaiyyah. Sehingga kedepannya peneliti lainnya bisa mengembangkan penelitian serupa dengan variabel yang lebih bervariasi.

   b. Manfaat bagi guru, harapannya dapat menjadi bahan ajar yang berguna bagi guru di lingkungan TK Tanwirul Qulub Lamno dan dapat termotivasi untuk menggunakan media animasi Nussa dan Rara yang dapat digunakan dalam pengenalan huruf hijaiyyah.

   c. Manfaat bagi sekolah, diharapkan sekolah dapat mengembangkan media-media pembelajaran lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Definisi Operasional

1. Media Animasi.

   Media Animasi yaitu hasil dari penggarapan gambar yang dapat bergerak yang biasa ditampilkan dalam bentuk video.[12] Pada penelitian ini, animasi yang digunakan ialah animasi Nussa dan Rara yang menampilan video anak laki-laki dan perempuan dalam menyanyikan huruf hijaiyyah sesuai dengan

[12] Djamarah, *Pendekatan Baru…*, h. 133.

umur anak 4-5 tahun. Karena video animasi Nussa dan Rara menarik, penuh dengan moral, motivasi, dan karakternya yang lucu.

2. Huruf Hijaiyyah.

   Huruf Hijaiyyah adalah keseluruhan huruf pada al-qur'an. Huruf hijayyah berjumlah dua puluh sembilan yang terdiri dari: *Alif, Ba, Ta, Tsa, Jim, Ha, Kho, Dal, Dzal, Ro, Zal, Sin, Syin, Shod, Dhod, Tho, Dzho, 'Ain, Ghain, Fa, Qaf, Kaf, Lam, Mim, Nun, Waw, Ha, Lam, Alif, Hamzah, Ya.*[13] . Adapun pengenalan huruf hijaiyyah pada penelitian ini adalah untuk anak usia 4-5 tahun, indikatornya adalah anak sudah mampu mengenal symbol-simbol, menenal suara, bercerita, dan mengulang kembali apa yang dilihat. .[14]

[13] Moh Tohir, *Lancar Baca Al-Qur''an* (Jakarta:, 2004), h. 11.

[14] Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini", (Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014), h. 30-32.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Animasi

1. Pengertian Media Animasi

Media merupakan alat untuk memperoleh pengetahuan itu sendiri, contoh dari media itu adalah grafik, photo, dan alat elektronik. Istilah media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar.[15] Media dikatakan pula sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Kata *segala* memberi makna bahwa yang disebut media tidak terbatas pada jenis media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan tertentu, akan tetapi juga yang keberadaannya dapat dimanfaatkan untuk memperjelas atau mempermudah pemahaman anak terhadap materi atau pesan tertentu. Jadi apapun bentuknya apabila dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dapat disebut media.

Menurut (Hajar, 2019) "Media gambar merupakan media yang berupa gambar disertai kata-kata atau kalimat dibawahnya. Dengan adanya media gambar tersebut, maka anak usia dini akan merasa tertarik untuk mengetahui apa maksud dari gambar dan antusias untuk membacanya". (Rahman, 2018) mengungkapkan "Media animasi adalah media pelajaran yang memiliki daya tarik dan unik, sehingga dapat dijadikan sebagai media

[15] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), h. 3.

dalampemberian materi pembelajaran kepada anak usia dini. Gambar animasi tersebut dipilih sesuai dengan kebutuhan anak. Yang bertujuan menambah minat anak dalammengikuti kegiatan belajar mengajar".

Sedangkan (Nurjanah et al., 2019) menyampaikan bahwa "Animasi adalah media yang menarik untuk anak usia dini dalam penyampaian materi pembelajaran dikelas. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media animasi merupakan media pembelajaran berupa sarana atau alat yang memiliki daya tarik dan unik, sehingga membuat anak merasa senang mengikuti kegiatan belajar di kelas. Media animasi tersebut dapat berupa gambar kartun dalam buku maupun berbentuk multimedia.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, tujuan media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak usia dini agar lebih menarik dan mudah dipahami.

Pada media pembelajaran video animasi terdapat tampilan yang memadukan antara audio dan visual. (Arsyad, 2014: 89) menyebutkan "media berbasis visual animasi *(image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran". Media visual animasi dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual animasi pula dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual animasi

sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual *(image)* itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut dengan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan.[16] Animasi yaitu gambar yang mengandung objek baik berupa tulisan, bentuk benda, warna, atau spesial efek yang seolah-olah hidup dan dapat bergerak.[17] Animasi dapat menarik perhatian, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik. Adapun pendapat para ahli mengenai animasi sebagai berikut: animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak.

Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik. (Daryanto, 2010:86) mengemukakkan bahwa "Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masalah individual maupun berkelompok". Selain itu ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar dan alat pemutar kaset. Daryanto (2010:86) "video merupakan bahan ajar noncetak

[16] Djamarah, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar,* (Bandung: Sinar Pers, 2006), h. 133.

[17] Djamarah, *Pendekatan Baru…*, hal: 133

yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai kehadapan siswa secara langsung". Proses retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melelui indera pendengaran dan penglihatan.

Animasi mampu membuat anak gemar untuk menontonnya. Adapun manfaat yang diperoleh untuk anak ketika menonton animasi yaitu imajinasi anak berkembang. Meskipun demikian, terdapat juga sisi negatifnya yaitu anak mencontoh perilaku buruk pada karakter yang terdapat dalam animasi. Sehingga memberikan dampak yang tidak baik terhadap perkembangan anak.[18]

Saat proses belajar mengajar, media pembelajaran audio visual yang berupa animasi cukup penting diterapkan. Ini dikarenakan, animasi bisa menjadi perantara guru dalam menyampaikan materi kepada anak. Animasi dapat membantu guru menjelaskan sesuatu ketika materi tidak mampu lagi dilontarkan dengan kata-kata. Bahkan sesuatu yang abstrak dapat aktual dengan kehadiran animasi. Oleh sebab itu, anak didik lebih mudah mencerna bahan dengan bantuan animasi.[19]

Munir menyatakan bahwa media animasi merupakan suatu bentuk media atau perantara untuk menyampaikan pesan didalamnya terdapat

[18] Chabib Syafrudin, Wahyu Pujiono, Pembuatan Film Animasi Pendek "Dahsyatnya Sedekah" Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2d Hybrid Animation Dengan Pemamfaatan Graphic. Vol. 1, No. 1, Juni 2013, h. 387.

[19] Syaiful Bahri Djamarah dkk, Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 120.

serangkaian gambar atau tulisan yang disusun secara berurutan (frame) dalam aturan atau kurun waktu tertentu sehingga gambar atau tulisan akan nampak bergerak.[20] Selain mampu menjelaskan suatu konsep yang sukar dijelaskan dengan media lain, animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilannya yang menarik akan memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran. Animasi yang dikombinasi dengan teks suara dan *hyperlinks* untuk menciptakan lingkungan pembelajaran akan lebih kaya dari pada sekedar teks sederhana dan atau foto/gambar di halaman cetak.

Dari penjelasan diatas dapat di ambil kesimpulan media animasi ialah gambar yang mengandung suatu objek dari hasil penggarapan gambar yang dapat bergerak dan biasanya ditampilkan dalam bentuk video. Dengan adanya media animasi ini anak lebih bersemagat dalam mengenal huruf hijaiyyah.

2. Jenis Media Animasi

Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu animasi 2D, animasi 3D, dan animasi tanah liat.

a. Animasi 2D (Dua Dimensi). Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri

[20] Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 317.

berasal dari kata Cartoon, yang artinya gambar yang lucu. Media animasi ini menggunakan objek dua dimensi dengan gerak ke koordinat X dan Y saja atau koordinat bidang. Media animasi yang biasanya terdapat dalam CD interaktif kebanyakan menggunakan jenis animasi dua dimensi ini. Contohnya: Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon, Mulan, Lion King, Brother Bear, Spirit, Snow White and Pinocchio.

b. Animasi 3D (Tiga Dimensi). Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Kesemuanya itu biasa juga disebut dengan animasi 3D atau CGI (Computer Generated Imagery). Pada media animasi 3D ini, objek dapat bergerak ke semua koordinat tiga dimensi yaitu koordinat X, Y dan Z atau koordinat ruang. Penggunaan media animasi 3D ini tentu lebih menarik perhatian anak didik, karena tampak lebih hidup dan lebih nyata. Contohny : Bugs Life, Antz Dinosaurus, Final fantasy, Toy Story 2, Monster Inc, Finding Nemo.

c. Tanah Liat. Meski namanya *clay (tanah liat),* namun yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini menggukan plastisin, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh pada animasi tanah liat dibuat menggunakan rangka yang khusus untuk kerangka tubunya. Film animasi tanah liat pertama kali dirilis bulan

februari 1908 berjudul, *A Sculptor's Web Rarebit Nigthmare.* untuk beberapa waktu yang lalu juga, beredar film tanah liat yang berjudul *Chicken Run*.[21]

Jenis media animasi saat ini telah berkembang sangat pesat mulai dari 2 dimensi, 3 dimensi sampai animasi tanah liat, media animasi sudah menyajikan brbagai hasil yang sangat menarik dan menjadi tontonan orang diseluruh dunia.

3. Kelebihan dan Kelemahan Media Animasi

a. Kelebihan Media Animasi

1. Media animasi dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. Objek-objek atau materi misalnya dapat dijelaskan melalui media grafis berupa simbol simbol dan bagan. Demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media animasi. Misalnya materi yang membahas rangkaian katrol atau mesin dapat disederhanakan melalui bagan skema yang sederhana.
2. Media animasi juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media animasi. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan di depan anak sewaktu waktu.

[21] Chabib Syafrudin, Wahyu Pujiono, *Pembuatan Film Animasi Pendek,,* h. 387.

Dengan media animasi pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

3. Media animasi dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. Obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media animasi, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian. Media animasi juga dapat menyajikan obyek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas. Peristiwa terjadinya gerhana matahari total yang jarang sekali terjadi, dapat disaksikan oleh anak setiap saat melalui media rekaman. Terjadinya gunung meletus yang berbahaya dapat pula disaksikan anak di kelas melalui media. Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri anak.

b. Kelemahan Media Animasi

1. Memerlukan kreativitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Memerlukan software khusus untuk membuka dan mengoprasikannya.

3. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami anaknya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna anak.

Disamping itu media animasi juga terdapat kelebihan dan kelemahanya. Kelebihannya yaitu dapat membantu pendidik dalam menyajikan bahan ajar yang bermanfaat, selain itu terdapat juga kelemahan pada media animasi yaitu terbatasnya fasilitas yang tersedia disekolah.

4. Animasi Nussa dan Rara

Nussa dan Rara adalah sebuah serial animasi Indonesia yang diproduksi oleh studio animasi *The Little Giantz dan 4Stripe Productions*, menampilkan hal menarik dalam animasi tersebut. Tokoh Nussa di ilustrasikan dengan seorang anak laki-laki yang berusia 10 tahun memakai baju muslim dan peci. Tokoh Nussa yaitu seorang anak laki-laki yang memiliki keistimewaan disabilitas sejak lahir. Salah satu kakinya cacat dan mengharuskan dia memakai kaki palsu. Lalu, tokoh Rara di ilustrasikan sebagai anak perempuan kecil yang memakai gamis dan terlihat lucu menggemaskan.[22]

[22] Octavian Muning Sayekti, Film Animasi "Nussa dan Rara Episode Baik Itu Mudah" sebagai sarana penanaman karakter pada anak usia dini, *jurnal pendidikan anak* vol 8 (2),(2019) h. 166.

Video Nussa dan Rara pengenalan huruf hijaiyyah diproduksi dalam bentuk video musik yang di rilis pada tanggal 20 September 2020. Berikut lirik huruf hijaiyyah yang diperankan oleh Nussa dan Rara:

Alif Ba Ta Tsa Jim

HaKho Dal Dzal Ro Zal

Sin Syin Shod

Dhod Tho Dzho

'Ain Ghein Fa

Qaf Kaf Lam

Mim Nun

Waw Ha Lam Alif

Hamzah Ya

....

Huruf Hijaiyyah

Saat baca al quran

Setiap hurufnya, sepuluh pahala

Huruf hijaiyyah

Diulang dipahami

Penyusun ayat suci

Dalam kitab al quran

B. Huruf Hijaiyyah pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Huruf Hijaiyyah

Video diwujudkan dalam bentuk audio yang dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (berdasarkan urutan waktu).[23] Video dapat dijadikan seperangkat media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.[24] Video adalah perangkat yang berisikan gambar dan suara secara bersamaan, serta bisa bergerak sesuai dengan *timing*.

Pengenalan huruf hijaiyyah ini termasuk juga pada perkembangan bahasa anak karena anak dikenalkan dengan keaksaraan awal. Bahasa dibedakan ke dalam dua kategori yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bahasa reseptif mencakup kemampuan anak dalam menerima informasi. Sedangkan bahasa ekspresif mencakup kemampuan anak dalam mengeskpresikan dirinya. Bahasa reseptif mencakup dua kemampuan yaitu kemampuan mendengar dan membaca.[25] Kemampuan mendengar dan membaca sangat penting bagi anak karena digunakan untuk memperoleh informasi baru. Sama halnya dengan kemampuan anak membaca kalimat dengan stimulasi pengenalan huruf maka untuk kemampuan anak dapat membaca Al-Qur'an kelak perlu dikenalkan

---

[23] Daryanto, *Media Pembelajaran…*, h. 88.

[24] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012), h. 187.

[25] Fitri Iqromah, Identifikasi Kemampuan Anak Dalam Mengan Huruf Hijaiyyah Di TK SeKecaman Samigaluh Kulon Progo. PAUD Universitas Nrgeri Yogyakarta. 2018. h. 12.

dengan huruf-huruf hijaiyyah sebagai wujud bahasa reseptif yang kaitannya dengan nilai agama dan moral.

Huruf adalah satuan terkecil dari ujaran yang membedakan arti. Dalam bahasa arab disebut huruf hijaiyah, yaitu satuan terkecil dari ujaran yang membedakan arti. (Vinet and Zhedanov, 2011). Huruf hijaiyyah adalah huruf-huruf yang digunakan sebagai dasar pembelajaran membaca Al-Qur'an. Sedangkan huruf hijaiyyah secara lebih rinci adalah kumpulan huruf-huruf yang berjumlah dua puluh sembilan huruf yang terpakai dalam Al-Qur'an dan dikenal hingga masa sekarang.[26]

Huruf hijaiyyah terdiri dari dua kata yaitu huruf dan hijaiyyah. Huruf adalah bentuk jamak dari al-harfu yang berarti bagian terkecil dari lafal yang tidak dapat membentuk makna tersendiri kecuali harus dirangkai dengan huruf lain. Huruf dalam bahasa Arab disebut hijaiyyah. Asal mulanya berasal dari perkembangan sistem huruf di Mediteriania kuno yang dapat dilacak sudah mulai sejak peradaban Mesir muncul pada 2000 SM.[27] Jadi penyebutan hijaiyyah adalah berasal dari bahasa arab yang memiliki sejarah tersendiri. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami,

[26] Acep Lim Abdurohim. Pedoman Ilmu Tajwid Lengkap. (Bandung : Diponegoro, 2013) hal: 17

[27] Tadkiroatun Musfiroh. Menumbuhkembangkan Baca Tulis Anak Uisa Dini. (Jakarta : Grasindo, 2009) hal: 19

dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Sejalan dengan itu pengenalan huruf hijaiyyah dianggap penting.

Huruf adalah satuan terkecil dari ucapan yang membedakan arti. Pada bahasa arab disebut huruf hijaiyyah, yaitu huruf arab yang dimulai dari alif sampai ya.[28] Huruf hijaiyyah merupakan huruf yang terdapat dalam Alquran dan tulisannya ditulis dengan bahasa arab.[29]

Pengetahuan tentang huruf hijaiyyah ialah pokok bagi seorang muslim saat membaca Al-Qur'an dan Hadits. Huruf itu jadi elemen penting untuk memahami dua pedoman hidupnya. Hijaiyyah juga terkenal sebagai huruf Arab memiliki 29 huruf (Imroatun, 2017). Beberapa pengakuan eksplisit bahwa bahasa Arab terdiri dari ungkapan dan ujaran dari sebagian dari huruf hijaiyyah. Sirojudin (2000) telah menegaskan demikian, "Huruf hijaiyyah merupakan alfabet Arab yang disebut dengan huruf al hija (iyah) dan huruf al tahajji artinya huruf ejaan. huruf al 'Arabiyah itu terdiri dari huruf yang bertanda baca atau bertitik (huruf al-mu'jam), baik dalam bentuk terpisah-pisah yang belum dipahami kecuali setelah menjadi sebuah rangkaian kata ataupun sebagian atau seluruhnya telah ditambahi dengan tanda baca.[30]

---

[28] Rahayu Aryani, Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah melalui Bermain Kartu Huruf Pada Anak, (PG-PAUD IKIP Veteran Semarang, Vol. 2 No. 2 Oktober 2014), h. 83.

[29] Moh Tohir, Lancar Baca Al-Qur"an (Jakarta:, 2004), hal: 11

[30] Imroatun, dkk, "Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Anak Usia Dini melalui Pengasuhan Informal di Indonesia", *Jurnal Obsesi*, Vol. 7, No. 3, 2023, h. 3640.

Berdasarkan paparan di atas, intinya yaitu huruf hijaiyyah adalah huruf yang terdapat dalam Alquran dan ditulis dengan huruf Arab yang terdiri dari dua puluh sembilan huruf. Berikut susunan huruf hijaiyyah:

ح: Ha	ج : Jim	ث : Tsa	ت : Ta	ب : Ba	ا : Alif
س : Sin	ز : Za	ر : Ra	ذ : Dzal	د : Dal	خ: Kha
ع: ‘Ain	ظ : Zha	ط : Tha	ض: Dhad	ص : Shad	ش : Syin
م : Mim	ل: Lam	ك : Kaf	ق : Qaf	ف : Fa	غ: Ghain .
	ي: Ya	ء: Hamzah	ه: Ha	و: Wawu	ن : Nun

2. **Manfaat dan Tujuan Pengenalan Huruf Hijaiyyah**

Mursi Menjelaskan bahwa Al-Qur'an adalah kalam ilahi dan tidak ada keraguan padanya, selain mukjizat rasul Muhammad SAW, yang menceritakan berbagai kisah kehidupan manusia dimulai dengan bidang tauhid, binatang, alam, dan kisah-kisah dari masa lalu, semuanya dijelaskan secara rinci dan lugas. Menurut sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Usman bin Affan, Nabi Allah menyatakan bahwa "Orang yang paling mulia di antara kamu adalah orang yang mengetahui Al-Qur'an dan mengajarkannya" (H.R Bukhari). Hadits tersebut menyatakan bahwa adalah kewajiban kita sebagai Muslim untuk mempelajari Al-Qur'an dan menyebarkannya kepada orang lain, termasuk anak-anak.

Keyakinan terhadap Al-Qur’an dan Hadis sebagai pedoman hidup merupakan pokok bagi warga muslim tanpa terkecuali. Anak usia dini beragama Islam pun tak bisa mengabaikan kewajiban demikian. Meski belum bisa mengamalkannya pedoman hidup secara penuh, setidaknya mereka bisa memahami dan menguasai Al-Qur’an, atau bahkan Hadis. Al-

Qur'an dan Hadis memiliki kedudukan istimewa dalam agama Islam dan umatnya, karena dianggap sebagai bahasa yang menyimpan khazanah keilmuan Islam, sendi persatuan kaum muslimin dan bahasa memelihara AlQur'an dan Sunnah Rasulullah, dan memelihara agamanya dari pemalsuan (Faridah, 2017).[31] Berkaitan dengan itu, huruf hijayyah penting diajarkan pada anak sejak dini, sehingga kelak anak akan menjadi hamba yang mampu mengamalkan Al-Qur'an dan Hadis.

Sama halnya dengan kemampuan anak membaca kalimat dengan stimulasi pengenalan huruf maka untuk kemampuan anak dapat membaca Al-Qur'an kelak perlu dikenalkan dengan huruf-huruf hijaiyah sebagai wujud bahsa reseptif yang kaitannya dengan nilai agama dan moral.[32]

3. **Tahapan Pengenalan Huruf Hijaiyyah pada Anak Usia Dini**

Pembelajaran huruf hijaiyah tentunya masing-masing metode atau caranya berbeda-beda sesuai dengan ciri khas dari masing-masing metode yang dikembangkan. Salah satu dasar yang penting untuk memperkenalkan huruf hijaiyah adalah bagaimana seseorang dapat membedakan huruf dengan jelas. Inilah yang disebut dengan istilah makhraj huruf. untuk itu berikut akan diuraikan bagaimana makhraj itu

[31] Imroatun, dkk, "Perbedaan Tingkat Pengenalan Huruf Hijaiyyah Melalui Metode Iqro Pada Anak Kelas A Taman Kanak-Kanak", *Jurnal Al-Mudarri : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 1, 2021, h. 24.

[32] Fitri Iqromah, Identifikasi Kemampuan Anak Dalam Mengan Huruf Hijaiyah di TK SeKecaman Samigaluh Kulon Progo, (Yogyakarta: PAUD Universitas Negeri Yogyakarta), 2018, h. 12.

sendiri. Makhraj dari segi bahasa adalah tempat keluar, sedangkan dari segi istilah makhraj diartikan tempat keluarnya huruf.

Anak perlu dikenalkan dengan huruf-huruf yang menyusun tulisan untuk membantu proses membacanya begitu juga dengan perlu dikenalkan huruf hiajiyah untuk dapat membaca Al-Qur'an. Kemampuan membaca pada anak usia dini dapat distimulasi dengan cara melatih memperdengarkan bunyi huruf, kata-kata tentang benda dan memperlihatkan bentuk huruf dan bendanya.[33] Sejalan dengan itu huruf hijaiyyah sangat perlu dikenalkan kepada anak sejak usia dini.

Pembelajaran huruf hijaiyah tentunya memiliki metode atau caranya berbeda-beda sesuai dengan ciri khas dari masing metode yang dikembangkan. Dalam membaca huruf hiajiyah perlu diperhatikan ketepatan pada makhrajnya. Ketepatan pada makhraj dapat diukur daribetul atau tidaknya mengeluarkan huruf-huruf hijaiyah pada makhrajnya.Setiap huruf hijaiyah mempuyai tempat yang berbeda-beda, sehingga apa bila ingin melafalkannya membutuhkan kejelian dan pemahaman. Adapun tahapan dalam mengenalkan huruf hijayyah pada anak yaitu:

a. Tahap I : membaca gambar
b. Tahap II : membaca gambar + huruf
c. Tahap III : membaca gambar + kata

[33] Rasyid. Asesmen perkembangan anak usia dini. (Yogyakarta: Gama Media, 2012), hal: 110

d. Tahap membaca kalimat[34]

Aspek pembelajaran huruf hijaiyyah anak usia dini yaitu: mampu menirukan guru membaca huruf-huruf hijaiyyah, mampu melafadzkan huruf-huruf hijaiyyah, anak mampu membaca huruf-huruf hijaiyyah tanpa tanda baca dan menggunakan tanda baca.[35] Dari penjelasan di atas, berikut indikator pemahaman huruf hijaiyyah anak usia dini, yaitu:

1. Meniru guru membaca huruf hijaiyyah (anak mampu mendengarkan dan meniru bacaan yang sudah dipraktikan oleh pendidik).
2. Mampu melafadzkan huruf hijaiyyah (anak mampu melafadzkan huruf hijaiyyah).
3. Mampu membaca tulisan huruf hijaiyyah dengan adanya harokat ataupun tidak (anak mampu membaca huruf hijaiyyah dengan harokat fattah dan atau tanpa harokat).

4. **Pentingnya Mengenalkan Huruf Hijaiyyah pada Anak Usia Dini**

Ibnu khaldun menunjukkan pentingnya menanamkan pendidikan Al-Qur'an kepada anak-anak. Menerut beliau pendidikan Al- Qur'an merupakan fondasi seluruh kurikulum pendidikan di dunia Islam, karena Al-Qur'an merupakan syiar agama yang mampu menguatkan akidah dan

---

[34] Siti Aminah, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Cerita Bergambar Pada Anak Kelompok A TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto", *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 2, No. 1, 2013, h. 6.

[35] Meda Sulistya, Metode Iqro' Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Anak Autis, (Surabaya: Jurnal Pendidikan Khusus, 2016), h. 3.

mengkokohkan keimanan.[36] Sesuai dengan pernyataan tersebut maka pendidikan Al-Qur'an harus diperhatikan sejak dini oleh orang tua maupun pendidik meskipun banyak tantangan dan kesulitan dalam mengondisikannya. Bagaimanapun juga usia dini merupakan usia emas jadi kelak ilmu yang sudah ditanamkan dalam hati anak akan terbawa sampai dewasa. Dengan menanamkan kecintaan anak terhadap Al-Qur'an sejak dini, maka kecintaan itu akan bersemi pada masa dewasanya kelas mengalahkan kecintaan anak terhadap hal lain, karena masa kanak-kanak itulah masa pembentukan watak yang utama.

C. Manfaat Media Animasi Nussa dan Rara pada Pengenalan Huruf Hijaiyyah

Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan tingkat pencapaian perkembangan bahasa dalam keaksaraan usia 4-5 tahun yaitu mengenal simbol-simbol, mengenal suara–suara hewan atau benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.[37]

Empat tingkat pencapaian perkembangan bahasa dalam keaksaraan usia 4-5 tahun yang disebut diatas dapat distimulus

[36] Ahmad Syarifuddin. Mendidik Anak Membaca, Menulis, dan Mencintai Al-Qur'an. (Jakarta : Gema Insani, 2006) h. 61.

[37] Permendikbud 137 (tahun 2014) , h. 27.

menggunakan media animasi. Hal ini dikarenakan manfaat dari penggunaan media animasi yakni, untuk membuat pengajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang berpacu pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA).[38] Media animasi Nussa dan Rara dalam perkembangan anak 4-5 tahun dijabarkan dalam kegiatan Penelitiaan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Pengenalan Huruf Hijaiyyah melalui Media Animasi

STPPA (Keaksaraan 4-5 Tahun)	Pengenalan Huruf Hijaiyyah	Hubungan dalam Video Animasi Nussa dan Rara	Aktivitas Guru
Mengenal simbol-simbol	Mengenal tulisan huruf-huruf hijaiyyah	Terdapat tulisan huruf hijaiyyah	Menggunakan media animasi hijaiyyah
Mengenal suara–suara hewan/benda yang ada di sekitarnya	Mengenal bunyi huruf hijaiyyah	Nyanyian huruf hijaiyyah oleh Nussa dan Rara dan rara	Melafalkan huruf dan bertanya kepada anak
Membuat coretan yang bermakna, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z	Meniru huruf hijaiyyah dalam table garis putus-putus dan table kosong	Terdapat gambaran huruf hijaiyyah di dalam video	Menyediakan LKS table garis putus-putus huruf hijaiyyah dan table kosong
Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z	Mengucapkan huruf hijaiyyah	Terdapat bunyidan tulisan huruf hijaiyyah di dalam video	Bertanya huruf hijaiyyah dari hasil LKS yang telah diberikan

[38] Muhammad Nazmi, Penerapan ,Edia Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung, (Vol. 17, No. 1, April 2017) h. 50.

D. Penelitian Relevan

1. Novelia, S. dan Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyyah.[39] Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, sumber datanya dari referensi jurnal ilmiah atau buku, teknik pengumpulan datanya dengan mengolah dan menganalisis sumber data yang telah ditemukan sesuai dengan pembahasan yang akan diteliti. Hasil Penelitian ini adalah mendeskripsikan media video animasi dapat membuat anak mengenal dan membaca huruf hijaiyyah. Setelah dianalisis, semua teori dan Penelitian yang meneliti tentang hubungan video animasi dan huruf hijaiyyah terbukti animasi sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran di kelas. Begitu juga dengan pembelajaran huruf hijayah terbukti efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena tampilan animasi sangat menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat anak sekaligus membantu guru dalam mempersingkat waktu. Maka dari itu terbukti bahwa video animasi dapat mengenalkan huruf hijaiyyah pada anak. Penelitian ini menjelaskan tentang analisis beberapa jurnal ilmiah dan buku yang menjelaskan efesiennya penggunaan video animasi dalam pembelajaran huruf hijaiyyah anak.

[39] Novelia , S. ., & Hazizah, N., Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyyah . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Volume, 4, Nomor 2).

2. Mahda Qurratu' Ainy (2023). Pengaruh Media Film Animasi Nussa dan Rara Terhadap Sikap Sopan Santun Anak Usia 5-6 Tahun.[40] Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen *one grup pretes-postest design*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh film animasi "Nussa dan Rara terhadap sikap sopan santun anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Ar-Rahman. Kesimpulan tersebut sejalan dengan kesimpulan yang diperoleh oleh Albert Bandura, Yaitu bahwa pengajaran sopan santun untuk anak usia dini dapat dilakukan melalui penggunaan media animasi Nussa dan Rara. Penting untuk memperhatikan tahapan pembentukan karakter pribadi anak dan memastikan bahwa guru memberikan contoh perilaku sopan santun yang konsisten serta membantu anak-anak dalam setiap tahapan pembelajaran.
3. Mardani, P. S. (2022). Penggunaan Media Animasi Bergambar dalam Mengembangkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. [41] Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian media animasi dalam meningkatkan keterampilan membaca anak usia dini kelompok B di TK Matahari Palembang tahun 2021. Sampel dalam Penelitian ini adalah anak kelompok B sebanyak 12 anak, yang terdiri 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Metode yang digunakan Peneliti dalam Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pre eksperimen, dengan memberikan treatment kepada anak berupa memberikan video

[40]

[41] Mardani, P. S, Penggunaan Media Animasi Bergambar dalam Mengembangkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini, PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, (Volume 5, Nomor 02), 2022.

animasi mengenal huruf, kemudian membandingkan hasil membaca anak sebelum dan sesudah pemberian treatmen. Metode pengumpulan data Penelitian melalui observasi dan tes lisan. Adapun metode dalam menganalisis data Penelitian yaitu dengan uji-t. Hasil Penelitian berdasarkan perhitungan uji-t di dapat nilai thitung > t tabel atau 26,61>1,796 maka Ho ditolak dan Ha diterima Ini berarti hipotesis yang menyatakan animasi bergambar memiliki pengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan anak usia dini kelompok B di TK Matahari Palembang diterima kebenarannya, faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak adalah Anak mampu 1. Menyebutkan huruf besar dan kecil sesuai urutan abjad, 2. Membedakan huruf besar dan kecil, 3. Membedakan simbol-simbol bacaan, 4. Menuliskan simbol-simbol bacaan, 5. Mengeja dengan benar, 6. Membaca kata dengan benar. Setelah dilakukan pretest dan posttest dapat dilihat bahwa media animasi berpengaruh dalam perkembangan membaca permulaan anak usia dini.

4. Asyiful Munar, Suyadi, (2021). Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. Berdasarkan penelitian yang teah dilakukan oleh Asyiful Munar dan Suyadi dapat diketahui bahwa penelitian yang terdiri dua siklus dan berfokus pada peningkatan kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media animasi, memiliki hasil pada siklus I anak mulai berkembang dengan tingkat skor mencapai 52,08 %, hal ini pula yang

membuat anak-anak memerlukan tindakan lanjutan pada siklus II, setelah dilakukan siklus II terjadi peningkatan pada nilai skor anak yaitu mencapai 78,75% yang berarti anak berkembang sangat baik, hail ini menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak.

5. Adolf Bastian dan Suharni, (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Gambar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Adolf Bastian dan Suharni, media gambar dapat meningkatkan kemamuan mengenal huruf hijaiyah anak kelas B Paud Duta Raudha Center Riau. Penelitian yang dilakukan menggunakan dua siklus. Pada siklus Isetelah tindakan anak-anak tersebut berada pada kriteria mulai berkembang, dengan skor 51%. Kemudian diberi tindakan untuk siklus II sehingga terjadinya peningkatan kemampuan dengan skor sebanyak 92% yang memiliki krteria berkembang sangat baik. Hal ini menunukkan media gambar sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini.

Pada penelitian ini persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu : menggunakan Media animasi, Huruf hijaiyyah, Nussa dan Rara, metode yang digunakan. Dan ada juga perbedaannya yaitu : Episode Video Nussa dan Rara berbeda, Aspek perkembangan anak yang berbeda, hasil penelitian yang berbeda, umur anak yang berbeda, media yang berbeda.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.[42] Penelitian ini berbentuk *pre-eksperimental* (pra eksperimen) dengan *desains* yang digunakan kelompok tunggal (*One Grup, Pre test, Post test Design*).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya..[43]

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh media pembelajaran animasi Nussa dan Rara terhadap kemampuan pengenalan huruf hijaiyyah. Penelitian ini diawali dengan mengkaji teori-teori dan pengetahuan yang sudah ada sehingga muncul sebab permasalahan. Permasalahan tersebut diuji untuk mengetahui penerimaan atau penolakannya berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan. Adapun data yang diperoleh dari lapangan dalam

[42] Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 207.
[43] Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta:PT. Bumi Aksara, 2007), h. 2-3.

bentuk skor kemampuan pengenalan huruf hijaiyyah dalam bentuk angka-angka yang sifatnya kuantitatif.[44]

Berikut tabel desain penelitian *one group pre-test post-test design* menurut Sugiyono:[45]

Tabel 3.1
Desain Penelitian (*One Group Pretest-Postest Design*). [46]

PRE-TEST	***TREATMENT***	***POST-TEST***
O_1	X	O_2

(Sumber : Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitati, Kualitatif dan R&D*)

Keterangan:
O_1 : Pre-test (tes awal) sebelum treatmen
X : Perlakuan atau intervensi
O_2 : Post-test (terakhir) setelah treatmen.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tanwirul Qulub Lamno yang terletak di Kabupaten Aceh Jaya pada kelompok A2 (usia 4-5 tahun). Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 20 s/d 24 Juni 2023.

[44] Kunandar , Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang Profesi Guru, (Jakarta : PT.Raja Grafindo persada 2011), h. 46.
[45]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 111.
[46]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,,*, h. 111.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi Penelitian adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh Peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[47] Populasi merupakan keseluruhan jumlah dari subjek Penelitian yang akan dilakukan.[48] Populasi dari Penelitian ini adalah Seluruh anak di TK Tanwirul Qulub Lamno.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian Anak Umur 4-5 Tahun

No	Kelompok	Anak Laki-Laki	Anak Perempuan	Jumlah
1	A1	5	5	10
2	A2	10	10	20
	Total			**30**

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari suatu populasi.[49] Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua anggota sampel adalah anggota populasi, namun tidak semua anggota populasi merupakan anggota sampel. Dalam Penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *porposive sampling*, dimana pengambilan sampel dipilih dengan pertimbangan tertentu yaitu berdasarkan tujuan Peneliti. Sampel pada

[47] Sugiyono, *Metode Penelitian,* (Bandung: CV. Alfabeta, 2017) h. 146.
[48] M. Burhan Bungin, Metodologi Penelitian Kuantitatif, (Jakarta: Kencana, 2005), h. 109.
[49] Harinaldi, Prinsip-Prinsip Statistik Untuk Teknik dan Sains, (Jakarta: Erlangga, 2015) h. 2.

Penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A2 TK Tanwirul Qulub Lamno yang berjumlah 20 anak. Peneliti menganbil sampel pada kelompok A2 karena peneliti melihat ada sebagian anak yang mengalami masalah pada pengenalan huruf hijaiyyah di kelas tersebut, sebagaimana tujuan Peneliti adalah untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyyah pada anak di kelas A2.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-Laki	8
2	Perempuan	12
Total		**20**

D. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur untuk mengukur dan mengumpulkan data dalam Penelitian.[50] Aspek yang akan diamati dalam hal keterampilan membaca huruf hijaiyyah pada anak di TK Tanwirul Qulub Lamno berupa kemampuan anak untuk mulai dari melafalkan huruf hijaiyyah dan menulis huruf hijaiyyah secara tepat dan benar. Penelitian ini menggunakan pedoman pengamatan atau pedoman observasi. Adapun instrumen yang digunakan berupa pedoman indikator Penelitian anak menggunakan tanda *Check List* pada kategori belum berkembang sampai berkembang sangat baik.

1. Lembar Observasi Kemampuan Pengenalan Huruf

[50] Harinaldi, *Prinsip-Prinsip Statistik,,,* h. 2.

Lembar observasi anak digunakan untuk melihat tingkat pencapaian anak dalam pengenalan huruf hijaiyyah. Pengukuran terhadap subjek Penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Dinas dengan kategori sebagai berikut belum berkembang 1 (BB), mulai Berkembang 2 (MB), Berkembang Sesuai Harapan 3 (BSH), dan Berkembang Sangat Baik 4 (BSB).[51]

Tabel 3.4
Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak

Interval	Kategori	Skor
0-25	Belum Berkembang (BB)	1
26-50	Mulai Berkembang (MB)	2
51-75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76-100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber : Johni Dimyati, *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),* (Jakarta, 2013)

Tabel 3.5
Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Aspek Perkembangan	Indikator
Keaksaraan Awal	1. Mengenal simbol-simbol.
	2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya.
	3. Membuat coretan yang bermakna
	4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf dari A-Z)

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014).

[51]Johni Dimyati, *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan AnakUsia Dini (PAUD)*, (Jakarta, 2013), h. 148.

Tabel 3.6
Rubrik Penilaian Indikator Kemampuan Pengenalan Huruf Hijaiyyah

No	Indikator	Kriteria	Aspek yang di kembangkan	Skor
1	Melantunkan huruf hijaiyyah secara berurutan dan benar	BB	Anak tidak mampu melantunkan huruf hijaiyyah	
		MB	Anak hanya mampu menyebutkan apa yang diketahui	
		BSH	Anak mampu menyebutkan namun tidak fasih	
		BSB	Anak mampu menyebutkan dengan fasih keseluruhan	
2	Menuliskan huruf hijaiyyah secara benar	BB	Anak tidak mampu menuliskan apapun	
		MB	Anak hanya mampu menuliskan apa yang diketahui atau ditanyakan	
		BSH	Anak mampu menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan dengan seadanya	
		BSB	Anak mampu menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan dengan benar	
3	Menyebutkan huruf hijaiyyah secara acak sesuai yang ditunjuk	BB	Anak tidak mampu menyebutkan apapun	
		MB	Anak hanya mampu menyebutkan apa yang diketahui	
		BSH	Anak mampu menyebutkan namun tidak fasih	
		BSB	Anak mampu menyebutkan dengan fasih kesluruhan	

AR-RANIRY

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat penting dilakukan untuk mengolah data yang telah diperoleh. Berikut teknik Penelitian yang akan digunakan yaitu:

1. Observasi

Menurut Sugiyono observasi merupakan proses mengamati perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam, lalu responden yang diamati juga tidak terlalu besar.[52] Pengamatan pada Penelitian ini berkenaan dengan pengenalan huruf hijaiyyah pada anak dan aktivitas guru dalam menggunakan media animasi Nussa dan Rara dan rara. Peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan *Observasi Participant* ialah Peneliti terlibat langsung dengan kegiatan yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data Penelitian.[53]

2. Dokumentasi

Menurut Johni teknik pengumpulan data Penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, dan sebagainya disebut sebagai dokumentasi.[54] Adapun metode ini Peneliti gunakan untuk memperoleh data mengenai sekolah, berupa jumlah guru, peserta didik, keadaan lingkungan sekolah dan letak/lokasi tepat sekolah Pengumpulan data dilakukan pada saat kegiatan sebelum *treatment,*

---

[52] Sugiyono, *Metode Penelitian..*, h. 203.
[53] Sugiyono, *Metode Penelitian..*, h. 204.
[54] Johni Dimyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada PAUD*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 100.

treatment, dan sesudah *treatment* pada anak kelompok A2 TK Tanwirul Qulub Lamno dengan prosedur pengumpulan data sebagai berikut:

a. Sebelum *Treatment*

Peneliti mengamati guru menggunakan metode pengenalan huruf hijaiyyah yang biasa dilakukan yaitu dengan menggunakan media poster. Pada kegiatan ini Peneliti akan melakukan observasi menggunakan kisi-kisi instrumen pada anak.

b. *Treatment*

Peneliti memberikan *treatment* dengan menggunakan media animasi Nussa dan Rara. *Treatmen*t ini dilakukan dalam 4 hari dengan rincian sebagai berikut. Hari pertama, Peneliti akan menjelaskan kepada guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Guru melakukan proses pembelajaran melalui media video animasi Nussa dan Rara dan rara. Hari kedua, Peneliti mengulangi proses pembelajaran tersebut sampai pada hari ke empat. Peneliti akan mendokumentasikan setiap proses penelitian dan mengisi instrumen penelitian untuk guru dan anak.

c. Sesudah *Treatment*

Setelah dilakukannya 3 kali proses pengenalan huruf hijaiyyah, guru melakukan kegiatan setelah treatmen dengan menggunakan alat pengumpulan data observasi yang diberikan sebelum *treatment.*

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.Analisis data dalam Penelitian ini dapat diperoleh dari hasil observasi dan penilaian melalui instrumen pengumpulan data yang telah dibuat sesuai indikator keberhasilan yang telah di tentukan. Adapun kriteria penilaiannya dapat dilihat dari rubrik penilaian.

1. Uji t

Uji-T digunakan untuk menguji hipotesis, dimana dalam Penelitian ini akan dianalisis dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah tindakan eksperimen. Adapun rumus yang dugunakan untuk menentukan nilai hitung, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan Uji-T sebagai berikut:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x2d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

d = selisih skor gain sesudah dengan skor gain sebelum dari setiap subjek

Md = Selisih nilai perbedaan *pre-test* dan *post-test*

$\Sigma x^2 d$ = Beda skor pertama dengan skor kedua dikuadratkan

n = Jumlah sampel

xd = Deviasi masing-masing subjek (d-Md) [55]

2. Uji Hipotesis

Rumus Hipotesis

H_o = Penggunaan media animasi Nussa dan Raratidak berpengaruh terhadap pengenalan huruf hijaiyyah di TK Tanwirul Qulub Lamno

H_a = Penggunaan media animasi Nussa dan Raraberpengaruh terhadap pengenalan huruf hijaiyyah di TK Tanwirul Qulub Lamno

Untuk menguji hipotesis, selanjutnya nilai (thitung) diatas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasarkan pada taraf signifikan t_{tabel} : $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan dk = n-1 = 11. Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

Tolak (H_o), jika thitung > t_{tabel} , terima H_a

Tolak (H_a), jika thitung < t_{tabel} , terima H_o

[55] Isparjadi, *Statistik Pendidikan*. (Jakarta : P2LPTK, 2015), h. 57.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Tk Tanwirul Qulub Lamno yang beralamat di Gampong Kuala Kecamatan Indra Jaya Kabupaten Aceh Jaya. TK Tanwirul Qulub Lamno berdiri pada tahun 2009, yang terletak di dalam perkampungan rumah warga. TK Tanwirul Qulub memiliki fasi litas yang sangat mendukung untuk di jadikan tempat terlaksananya proses pembelajaran. TK tersebut memiliki luas tanah kurang lebih 15 x 20 M. Sebelah timur TK Tanwirul Qulub bersebalahan dengan Madrasah Ibtidayah Negeri (MIN) Lamno. Di sebelah barat bersebelahan dengan mesjid Ar Rahman, sedangkan sebelah selatan dan timur bersebelahan dengan perumahan warga.

TK Tanwirul Qulub memiliki berbagai fasilitas permainan serta lingkungan yang luas, sehingga anak-anak bisa bermain dengan bebas. Dalam menjaga keamanan dan ketertiban TK Tanwirul Qulub dilingkari pagar yang membuat anak-anak dengan aman ketika bermain di dalam perkarangan.

1. Profil Lembaga

Nama Lembaga : Lembaga Pendidikan TK Tanwirul Qulub Lamno

Akta Notaris : -

Nama Paud : TK Tanwirul Qulub Lamno

2. Visi, Misi dan Tujuan

a. Visi TK Tanwirul Qulub Lamno

"Kita Siapkan anak didik menjadi generasi yang sehat, cerdas, ceria, mandiri, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa"

b. Misi TK Tanwirul Qulub Lamno

1) Melaksanakan pembelajaran agar anak beriman, bertaqwa dan berkahlak mulia kepada Tuhan yang Maha Esa
2) Melaksanakan pembelajaran agar menghargai, menyayangi sesam dan memiliki imajinasi yang baik.
3) Melaksanakan pembelajaran yang bermakna dan berwawasan luas.
4) Melaksanakan pembelajaran agar anak dapat mandiri, inovatif dan kreatif.
5) Melaksanakan pembelajaran agar anak berkualitas dimasa sekrang dan yang akan datang.
6) Membentuk agar anak menjadi generasi yang tangguh dan berkualitas.

c. Tujuan

1) Memberikan layanan pendidikan kepada masyarakat, agar anak usia dini dapat memperoleh pendidikan yang layak
2) Mengembangkan potens anak menjadi anak yang sholeh dan sholehah, berbudi pekerti yang luhur.
3) Membimbing anak sesuai dengan kemampuan dan usianya.

4) Memberikan kenyamanan pada anak usia dini.

3. Sarana dan Prasarana

Sarana pendidikan merupakan fasilitas penunjang bagi anak atau peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Lengkap atau tidaknya fasilitas sekolah akan memperngaruhi keberhasilan program yang sudah dirancang oleh pendidik untuk peserta didik. Kegiatan Penelitian pada TK Tanwirul Qulub Lamno terlaksana dengan adanya sarana dan prasarana sebagaimana dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana pada TK Tanwirul Qulub

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	4	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah/ Guru	1	Baik
3	Kamar Mandi/ WC	1	Baik
4	*Proyektor*/Infokus	1	Baik
5	*Sound system*	1	Baik
6	Unit kesehatan sekolah	1	Baik

Sumber: Data dari TK Tanwiru Qulub Lamno

Sarana permainan yang ada cukup memadai dan dalam kondisi baik sehingga alat permainan outdoor mudah dimainkan oleh anak dengan aman. Sarana permainan yang ada mencakup

Tabel 4. 2 keadaan alat permainan outdoor TK Tanwirul Qulub

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1	Jungkitan	2	Baik
2	Ayunan Tali	3	Baik
3	Komedi Putar	2	Baik
4	Pelosotan	4	Baik
5	Ayunan besi	1	Baik
6	Tangga Majemuk	2	Baik
7	Jembatan goyang	2	Baik

Sumber: Data dari TK Tanwirul Qulub Lamno

4. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan kependidikan di TK Tanwirul Qulub ada 9 (sembilan) guru. Berikut data guru di TK Tanwirul Qulub Lamno.

Tabel 4. 3 Data Keadaaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Tanwirul Qulub Lamno.

No	Jabatan	Jumlah
1	Kepala Sekolah	1
2	Guru	8

Sumber: Data dari TK Tanwirul Qulub Lamno.

Tabel 4.4 Keadaan Guru TK Tanwirul Qulub Lamno.

No	Nama	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1	Anida A.Ma	Kepala Sekolah/ Guru	D2
2	Ira Sapriani, S.Pd.	Guru/ Sekretaris	S1
3	Misbahul Jannah, S.Pd.	Guru/ Bendahara	D3
4	Najmiati S.Pd.	Guru	S1
5	Safrida, S.Pd.	Guru	S1
6	Hafsah, M.Amd.	Guru	D3
7	Suwaibah	Guru	SMA
8	Dinul Amalia	Guru	SMA

Sumber: Data dari TK Tanwirul Qulub Lamno.

5. Keadaan Anak

TK Tanwirul Qulub memiliki 60 peserta didik. Kelompok A1 berusia 4-5 tahun terdiri dari 10 anak dan diampu oleh 2 guru kelas, kelompok A2 berusia 4-5 tahun terdiri dari 20 anak diampu oleh 2 orang guru kelas. Kelompok B1 berusia 5-6 tahun terdiri dari 15 anak dan diampu oleh 2 orang guru kelas, kelas B2 berusia 5-6 terdiri dari 15 orang anak dan diampu oleh 2 orang guru kelas. Dalam Penelitian ini menggunakan kelas A2 yang terdiri dari 20 :

Tabel 4.5 Keadaan anak kelas TK Tanwirul Qulub Lamno.

No	Kelompok	Anak Laki-Laki	Anak Perempuan	Jumlah
1	A1	5	5	10
2	A2	10	10	20
3	B1	8	7	15
4	B2	7	8	15
	Total			**60**

Sumber: Data dari TK Tanwirul Qulub Lamno

6. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tanwirul Qulub Lamno pada tanggal 20 Juni 2023 sampai dengan 24 Juni 2023 pada peserta didik kelompok A2 sebagai kelas eksperimen. Sebelum melakukan Penelitian, Peneliti telah melakukan observasi langsung untuk melihat situasi dan kondisi TK Tanwirul Qulub Lamno serta berkonsultasi dengan guru tentang kemampuan mengenal huruf Hijaiyyah pada anak-anak yang akan diteliti. Penelitian dilakukan pada kelas A2 yang berjumlah 20 orang yang dijadikan sampel untuk diterapkan media animasi Nussa dan Rara. Adapun kegiatan Penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Jadwal Pelaksanaan Penelitian di TK Tanwirul Qulub Lamno

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Jum'at, 03,10, dan 17 Februari 2023	60 Menit	Observasi
2	Selasa, 20 Juni 2023	60 Menit	*Prettest*
3	Rabu, 21 Juni 2023	60 Menit	*Treatment* 1

4	Kamis, 22 Juni 2023	60 Menit	*Treatment* 2
5	Jumat, 23 Juni 2023	60 Menit	*Treatment* 3
6	Sabtu, 24 Juni 2023	60 Menit	*Postest*

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan pada kelas A2 sebagai kelas eksperimen yang diterapkan media animasi Nussa dan Rara. Adapun hasil penelitian tentang pengaruh media animasi Nusa dan Rara terhadap pengenalan huruf Hijaiyyah di TK Tanwirul Qulub Lamno dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Deskripsi Data *Pre Test*

Data *pretest* ini diperoleh sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan media animasi Nusa dan Rara di TK Tanwirul Qulub Lamno. Sebelum dipaparkan analisis terhadap hasil *pree test*, sebagaimana terlihat pada tabel 4.7 di bawah ini.

Tabel 4.7
Hasil *Pretest*

No	Nama Inisial	Pre-test	Keterangan
1	AS	33	Tidak Mampu
2	AG	42	Tidak Mampu
3	QA	50	Tidak Mampu
4	PS	25	Tidak Mampu
5	CM	33	Tidak Mampu
6	FA	42	Tidak Mampu
7	MS	17	Tidak Mampu
8	CS	25	Tidak Mampu
9	NM	33	Tidak Mampu
10	RS	42	Tidak Mampu
11	RMS	50	Tidak Mampu
12	YA	42	Tidak Mampu

13	RA	25	Tidak Mampu
14	FL	33	Tidak Mampu
15	THM	50	Tidak Mampu
16	MS	33	Tidak Mampu
17	AR	42	Tidak Mampu
18	FT	50	Tidak Mampu
19	AQ	33	Tidak Mampu
20	ZD	42	Tidak Mampu
Jumlah		741,6667	**Tidak Mampu**
Rata-Rata		37,08333	

$$persentase\ (p) = \frac{jumlah\ skor\ perolehan}{jumlah\ skor\ maksimum}\ x\ 100\%$$

$$persentase\ (p) = \frac{741{,}6667}{2000}\ x\ 100\%$$

$$persentase\ (p) = 37{,}08333\ \text{(Tidak Mampu)}$$

2. Deskripsi Data *Posttest*

Data *post test* ini diperoleh setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media animasi Nusa dan Rata di TK Tanwirul Qulub Lamno. Sebelum dipaparkan analisis terhadap hasil *post test*, sebagaimana terlihat pada tabel 4.8 di bawah ini

Tabel 4.8
Hasil *Post-test*

No	Nama Inisial	Pre-test	Keterangan
1	AS	75	Mampu
2	AG	92	Sangat Mampu
3	QA	100	Sangat Mampu
4	PS	50	Tidak Mampu
5	CM	67	Kurang Mampu
6	FA	83	Mampu

7	MS	42	Tidak Mampu
8	CS	50	Tidak Mampu
9	NM	75	Mampu
10	RS	83	Mampu
11	RMS	100	Sangat Mampu
12	YA	92	Sangat Mampu
13	RA	50	Tidak Mampu
14	FL	67	Kurang Mampu
15	THM	92	Sangat Mampu
16	MS	67	Kurang Mampu
17	AR	92	Sangat Mampu
18	FT	92	Sangat Mampu
19	AQ	75	Mampu
20	ZD	83	Mampu
Jumlah		1525	**Mampu**
Rata-Rata		76,25	

$$persentase\ (p) = \frac{jumlah\ skor\ perolehan}{jumlah\ skor\ maksimum}\ x\ 100\%$$

$$persentase\ (p) = \frac{1525}{2000}\ x\ 100\%$$

$$persentase\ (p) = \ 76{,}25(\text{Mampu})$$

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa adanya perbedaan hasil perolehan nilai *pree test* dan *post post* tes. Pada *pree test* rata-rata yang diperoleh adalah 37,08 sedangkan pada *post test* nilai rata-rata naik sebesar 76,25.

3. Uji Normalitas *Pretest dan Postest*

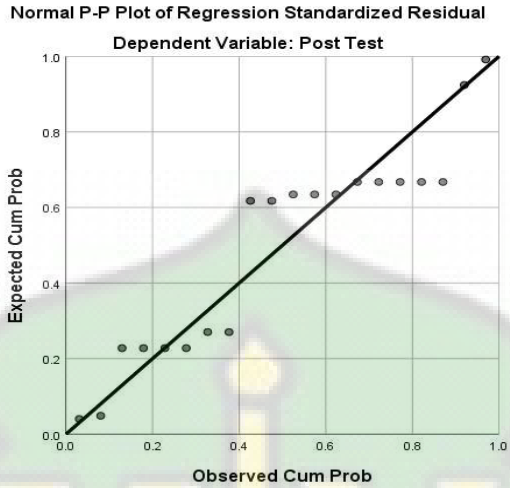
Penelitian dilakukan pada kelas A2 yang berjumlah 20 anak sebagai kelas eksperimen yang diterapkan media animasi Nussa dan Rara. Sebelum melakukan analisis data *pretest* dan *posttest*, perlu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data dari sampel tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk mendapat data berdistribusi normal, maka diuji normalitas menggunakan aplikasi SPSS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	.195	20	.045	.914	20	.077
posttes	.161	20	.188	.915	20	.080

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil *output* di atas diketahui nilai Sig Shapiro Wilk untuk variabel *pretest* (0,077) dan *posttest* (0,080) lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel berdistribusi normal.



Gambar 4.1 Histogram Uji Normalitas

Pada gambar normal plot (Gambar 4.1) terlihat titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Dengan melihat tampilan gambar normal plot dapat disimpulkan bahwa gambar normal plot memberikan pola distribusi normal. Berdasarkan uji normalitas tersebut, dapat dijelaskan bahwa semua data yang digunakan dalam Penelitian memenuhi semua uji normalitas data.

4. Uji Hipotesis (Uji t)

Setelah data kedua tes diketahui normal, maka langkah selanjutnya ialah melakukan pembuktian terhadap hipotesis yang diajukan dengan melakukan perhitungan uji t, sebagaimana terlihat pada tabel 4.10 di bawah ini.

Tabel 4.10
UJI PAIRED SAMPLE T TEST
(untuk melihat pengaruh penggunaan media animasi Nussa dan Rara Terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak di TK Tanwirul Qulub Lamno)

Paired Samples Test

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest - posttes	-39.250	8.944	2.000	-43.436	-35.064	-19.627	19	.000

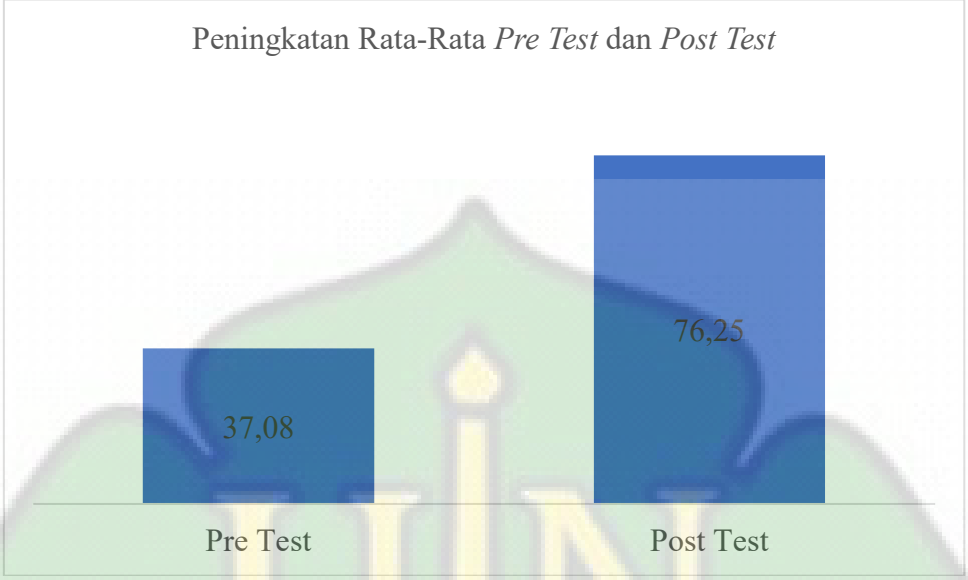
Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak, terkait pengaruh penggunaan media animasi Nussa dan Rara terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyyah Pada Anak di TK Tanwirul Qulub Lamno dengan membandingkan nilai thitung (uji-t) dengan nilai ttabel menggunakan perolehan skor test awal (*pre-test*) dan skor tes akhir (*post-test*). Hipotesis Ha diterima apabila thitung > ttabel, sedangkan terima Ho apabila thitung < ttabel.

Hasil *output paired sample test* di atas diketahui nilai Sig adalah 0,000 < 0,05., maka Ho ditolak dan Ha diterima. Kemudian, nilai thitung 19,627 > ttabel 1,725, maka maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian terjadi penolakan Ho dan penerimaan Ha yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media animasi Nussa dan Rara Terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak di TK Tanwirul Qulub Lamno dengan kategori yang didapat BSB (Berkembang Sangat Baik).

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok A2 TK Tanwirul Qulub Lamno. Sampel yang digunakan dalam Penelitian ini terdiri dari 1 kelas yaitu kelas eksperimen yakni kelas A2 dengan jumlah anak 20 orang. Hasil pengamatan sebelumnya menujukkan bahwa, pembelajaran pada anak terkait pengenalan huruf Hijaiyyah di TK Tanwirul Qulub Lamno masih minim dilakukan hanya memfokuskan pada perkembangan anak di aspek lain, sehingga kemampuan pengenalan Huruf Hijaiyah pada anak kurang berkembang.

Berdasarkan pengamatan tersebut Peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian dengan menggunakan media animasi Nussa dan Rara pada anak di TK Tanwirul Qulub Lamno. Berdasarkan hasil Penelitian yang dilakukan oleh Peneliti di TK Tanwirul Qulub Lamno tahun ajaran 2022/2023 pada anak kelompok A, dimana Peneliti sudah melakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan huruf Hijaiyah pada Anak di TK Tanwirul Qulub Lamno dengan menggunakan media animasi Nussa dan Rara dan Rara. Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan pengenalan Huruf Hijaiyyah dikalangan anak, hal ini dapat diketahui dari hasil *pre test* dan *post test* sebagaimana terlihat pada Grafik di bawah ini.



Grafik 4.1 Perbandingan Nilai *Pree Test* dan *Post Tets*

Grafik di atas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *pre-test* mencapai 37,08 dalam kategori Belum Berkembang (BB). Sedangkan pada nilai tes akhir yaitu keseluruhan nilai *post-test* mendapatkan nilai rata-rata 76,25 dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan ini penggunakan media animasi Nussa dan Rara dapat meningkatkan pengenalan huruf Hijaiyyah pada anak kelompok A2 di TK Tanwirul Qulub Lamno. Hal ini ditandai hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai thitung > ttabel yaitu 19,627 > 1,725.

Peneliti awalnya menggunakan animasi Nussa dan Rarra dalam membiasakan bernyanyi lagu dalam episode "Huruf Hijaiyyah" berulang-ulang, antara lain pada saat kegiatan awal, kegiatan inti, hendak istirahat, kegiatan penutup, dan sebelum pulang.

Setelah anak terbiasa dengan nyanyian"Huruf Hijaiyyah", peneliti menggunakan tahapan selanjutnya yaitu mengenalkan huruf hijayyah pada

anak yaitu: Tahap I: membaca gambar, tahap II: membaca gambar + huruf , tahap III: membaca gambar + kata, dan tahap IV: membaca kalimat.[56] Misalnya, ا : Alif (ayam), ب : Ba (baju), dan ت : Ta (tahu).

Pembiasaan dalam kedua proses tersebut membuahkan hasil terhadap keberhasilan penelitian, yaitu dalam pengenalan huruf hijaiyyah pada anak di TK Tanwirul Qulub Lamno. Ini dikarenakan pertama, Albert Bandura menjelaskan bahwa proses transfer informasi dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku seseorang karena mengandung perhatian, penyimpanan, penerapan, motivasi, dan batasan kepada seseorang terhadap sebuah perilaku.[57] Melalui model tokoh-tokoh yang ada dalam media video animasi, perilaku anak didik dapat terpengaruh untuk mencontoh perilaku model. Sehingga anak tergerak dalam mempelajari huruf hijayyah. Kedua, dalam tahapan mengenalkan huruf hijayyah, peneliti juga menggunakan media tambahan, tidak hanya animasi saja. Media mempermudah dan menarik bagi guru untuk menyampaikan informasi. Ini dikarenakan media tambahan yang digunakan mudah dicari, digunakan, dan dipahami. Sehingga lebih praktis dan menarik.[58]

[56] Siti Aminah, "Meningkatkan Kemampuan Membaca…, h. 6.

[57] Albert Bandura, *Social Foundation of Thought & Action: A Social Cognitive Theory*, (New Jersey: Pentice Hall, Inc., 1985), 51. Dalam Jurnal Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. VI, No. 2, 2016, h. 242.

[58] Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2008), h. 56.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian ini dilaksanakan karena peneliti melihat kurang menariknya pengenalan huruf hijaiyyah di Tk tersebut, kebanyakan anak didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah. Sehingga tingkat pengenalan huruf hijaiyyah pada anak sangatlah kurang. Diangkat dari permasalahan tersebut, maka penting bagi peneliti dan guru untuk mengenalkan huruf hijaiyyah pada anak, agar anak disaat melanjutkan ke jenjang selanjutkan dapat lebih mudah dalam membaca Al-qur'an.

Pengenalan huruf hijaiyyah didalam kehidupan sangatlah penting bagi anak-anak, sebab pada hakikatnya anak akan semakin dewasa dan melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pengenalan huruf hijaiyyah merupakan salah satu pengenalan yang harus dikenalkan pada awal-awal pertumbuhan.

Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif eksperimental. Eksperimen yang digunakan yaitu *one group pretest posttest design.* Eksperimen *one group pretest posttest design* digunakan untuk melihat adakah pengaruh penggunaan media animasi Nussa dan Rara ketika sebelum atau sesudah Pengenalan Huruf Hijaiyyah Pada Anak, khususnya usia 4-5 tahun di TK Tanwirul Qulub Lamno. Sampel dalam penelitian in adalah anak di TK A2 sebanyak 20 anak

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, dan dokumentasi. di saat penelitian menggunakan lembar observasi. Lalu di saat menganalisis data menggunakan rumus uji-t untuk melihat hasil eksperimen dari satu beberapa sampel.

Berdasarkan hasil Penelitian dan pembahasan , maka dapat disimpulkan bahwa penggunakan media animasi Nussa dan Rara dapat meningkatkan pengenalan huruf Hijaiyah pada anak kelompok A2 di TK Tanwirul Qulub Lamno, hal ini ditandai adanya peningkatan nilai yang diperoleh peserta didik antara *pree test* dan *post test*, dimana nilai *pree test* diperoleh sebesar 37,08 naik menjadi 76,25 pada *post test*. Uji hipotesis juga menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu yaitu 19,627> 1,725. Artinya penggunaan media animasi Nussa dan Rara berpengaruh terhadap pengenalan huruf Hijaiyyah pada anak kelompok A2 di TK Tanwirul Qulub Lamno.

B. Saran

Agar temuan Penelitian ini dapat terealisasikan, maka Peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru agar terus berupaya mengenalkan huruf hijaiyyah pada anak kelompok A2 di TK Tanwirul Qulub Lamno, salah satunya dengan menggunakan media animasi Nussa dan Rara dan Rara.
2. Kepada anak kelompok A2 di TK Tanwirul Qulub Lamno, agar tetap bersemangat dalam kegiatan pembelajaran di sekolahnya.

3. Kepada Peneliti lain, agar kiranya dapat melakukan kajian lebih lanjut terkait pengenalan huruf Hijaiyah pada anak kelompok A2 di TK Tanwirul Qulub Lamno dengan menggunakan penggunakan media pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurohim, Acep Lim. 2013. *Pedoman Ilmu Tajwid Lengkap*. Bandung : Diponegoro

Arief S. Sadiman. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Arikunto, et.al. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara

Aryani, Rahayu. 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah melalui Bermain Kartu Huruf Pada Siswa, PG-PAUD IKIP Veteran Semarang. *Vol. 2 No. 2 Oktober*

Azhar, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Azhar. Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran. J*akarta: PT. Raja Grafindo Persada

Bungin, M. Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana

Dimyati, Johni. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada PAUD*. Jakarta: Kencana

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta

Djamarah. 2006. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Sinar Persada.

Hadi, Sutrisno. 1987. *Metodologi Research II*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM

Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Depdiknas.

Harinaldi. 2015. *Prinsip-Prinsip Statistik Untuk Teknik dan Sains*. Jakarta: Erlangga

Haryono. 2014. *Penerapan Metode Pembelajaran Numbered Heads Togehteh (NHT) Dilengkapi Media.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Imroatun, dkk. 2023. "Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Anak Usia Dini melalui Pengasuhan Informal di Indonesia". *Jurnal Obsesi*, Vol. 7. No. 3.

Imroatun, dkk. 2021. "Perbedaan Tingkat Pengenalan Huruf Hijaiyyah Melalui Metode Iqro Pada Anak Kelas A Taman Kanak-Kanak". *Jurnal Al-Mudarri : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*. Vol. 4. No. 1.

Iqromah, Fitri. 2018. Identifikasi Kemampuan Anak Dalam Mengan Huruf Hijaiyyah Di TK SeKecaman Samigaluh Kulon Progo. *PAUD Universitas Nrgeri Yogyakarta*.

Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang Profesi Guru*. Jakarta : PT.Raja Grafindo persada

Lawa et al. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Pengenalan Huruf Dan Angka Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas I SD Inpres Oepura 3 Kota Kupang. *Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan, 1(2)*

Mardani, P. S. 2022. Penggunaan Media Animasi Bergambar dalam Mengembangkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(02)

Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Musfiroh, Tadkiroatun. 2009. *Menumbuhkembangkan Baca Tulis Anak Uisa Dini*. Jakarta : Grasindo

Nazmi, Muhammad. 2017, Penerapan ,Edia Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Vol. 17, No. 1, April 2017*

Novelia , S. ., & Hazizah, N. . 2020. Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(2),

Permendikbud 137 tahun 2014

Purwanto, Ngalim. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Rasyid. 2012 *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gama Media

Sadiman, Arif S dkk.Media 2006. *Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sadiman. 2010. *Media Pendidikan.* Jakarta : Raja Graphindo

Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Safiria Insania

Siti Aminah. 2013. Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Cerita Bergambar Pada Anak Kelompok A TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto". *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 2. No. 1.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian.* Bandung: CV. Alfabeta

Sukidin dkk. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya:;Percetakan Insan Cendekia

Sulistya, Meda. 2016. Metode Iqro' Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Anak Autis. *Surabaya: Jurnal Pendidikan Khusus*

Suryadi dan Ahmad, Rudi. 2018. *Ilmu Pendidikan Islam,* Yogyakarta: Deepublish

Suryani, dkk. 2018. ***Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.*** **Bandung: Remaja Rosdakarya**

Syafrudin, Chabib., Pujiono, Wahyu., 2013. Pembuatan Film Animasi Pendek "Dahsyatnya Sedekah" Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2d Hybrid Animation Dengan Pemamfaatan Graphic. *Vol. 1, No. 1, Juni 2013*

Syarifuddin, Ahmad. 2006. *Mendidik Anak Membaca, Menulis, dan Mencintai Al-Qur'an*. Jakarta : Gema Insani

Tohir. 2004. *Lancar Baca Al-Qur''an*. Jakarta: Erlangga

Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran. 2016. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. VI. No. 2, 2016.

Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI. 2006. *Undang-undang Nomor 20 pasal 26 Tahun 2003Tentang Sistem Pendidikan Nasional. J*akarta: Dirjen Pendidikan Islam Depag RI

Wati, E. R. 2016, *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video.* Jakarta: Kata Pena

Yuliani N. Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks

Zaman, Badru dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK.* Jakarta: Universitas Terbuka

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B- 14738/Un.08/FTK/Kp.07.6/11/2022

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :
a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

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 Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengakatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 08 Desember 2021

MEMUTUSKAN

PERTAMA :
Menunjukkan Saudara :
1. Zikra Hayati, M.Pd — Sebagai Pembimbing Pertama
2. Hijriati, M.Pd, I — Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama	:	**Ulfa zuhrayani**
NIM	:	160210073
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi	:	Pengaruh Penggunaan Media Animasi Nusa & Rara Terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak di TK Tanwirul Qulub Lamno

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil/Genap Tahun Akademik 2022/2023

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkaan 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 : 14 November 2022
An. Rektor
Dekan,

Safrul Muluk

Tembusan
1. *Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;*
2. *Ketua Prodi PIAUD FTK;*
3. *Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;*
4. *Mahasiswa yang bersangkutan.*

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniy.ac.id

Nomor : B-5596/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2023
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK Tanwirul Qulub Lamno
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ULFA ZUHRAYANI / 160210073**
Semester/Jurusan : / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Gampoeng Lam Ara Cut, Kec. Kuta Malaka Kab. Aceh Besar

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 ***Pengaruh Penggunaan Media Animasi Nusa dan Rara terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyyah pada Anak di TK Tanwirul Qulub Lamno***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 16 Juni 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Berlaku sampai : 04 Juli 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Pre-test

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Tanwirul Qulub Lamno
Semester/Bulan/Minggu/Tahun :
Hari/Tanggal : Selasa / 20 Juni 2023
Kelompok/Usia : A/4-5 Tahun
Tema /Sub Tema/Sub-Sub Tema : Alam Semesta/ Benda Langit/ Bulan
Tahun Ajaran : 2022/2023
Pertemuan : ***Pre-test***

MATERI	1. Pembiasaan 2. Berdoa (Doa Belajar, Doa Kedua Orang Tua, Doa Dunia Akhirat) 3. Membaca Surah Pendek Alfatihah, ann nas, Al-Ikhlas, dll. 4. Kalimat thoyyibah. 5. Alam semesta ciptaan tuhan 6. Mengembangkan hasil karya 7. Beradaptasi dengan lingkungan sekitar 8. Membaca buku iqro 9. Pengenalan simbol-simbol huruf hijaiyyah 10. Menyaksikan video animasi 11. Mencocokkan huruf.
ALAT DAN BAHAN	**Papan Tulis, Balok Huruf, Iqro', Buku Tulis,Pensil.**
KOMPETENSI DASAR (KD)	1.1- 1.2-2.1- 2.2- 2.6- 2.7- 3.3- 3.8- 3.12- 3.10- 4.3- 4.8- 4.10- 4.12- 4.13- 4.15.

TUJUAN PEMBELAJARAN	1. Agar anak Terbiasa Mengucapkan Doa Sehari-hari 2. Agar anak Terbiasa Membaca Surah Pendek 3. Agar anak terbiasa mengucapkan kalimat thoyyibah (alhamdulillah, astagfirullah ,subhanallah ,terimakasih, tolong, kata maaf dalam setiap kesempatan yang tepat) 4. Anak mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar 5. Anak mampu membaca iqro' 6. Anak menyaksikan video animasi 7. Anak mampu mengenal simbol-simbol huruf 8. Anak mampu mencocokkan huruf

A. Langkah langkah Pembelajaran

KEGIATAN PEMBELAJARAN	**Sintak Inkuiri**	**Deskripsi Kegiatan**	**Alokasi Waktu**
PERSIAPAN		Pendidik Menyiapkan lingkungan dan Alat/ Bahan Belajar Bagi Anak	
PEMBUKAAN (40 MENIT)	**Kegiatan Awal**		**35 menit**

		Penyambutan Kegiatan Pagi (Senam, Baris Berbaris, Bersajak Bersama, Dsb).	
	Menjelaskan Tujuan/ Mempersiapkan Anak	**1. Kegiatan Berkumpul** - Salam, - Salawat nabi **2. Kegiatan berkumpul dalam kelompok besar** - Menanyakan kabar anak - SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar - Membaca dan mengulang surah pendek - Menggunakan kata *terimakasih* dan *maaf* dalam setiap kesempatan yang tepat - Menggunakan kata thoyyibah : *Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah,* dan *Allahu Akbar.* - Membaca dan mengulang surah pendek (al fatihah, annas, al ihlas, dll.) - Rencana kegiatan hari ini. - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.	**5 menit**

KEGIATAN INTI	**Orientasi Anak pada masalah**	- Guru menjelaskan tema kegiatan hari ini. - Guru menjelaskan simbol-simbol huruf hijaiyyah. - **Guru menampilkan balok huruf hijaiyyah.** - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya. - Guru menanyakan pada anak mengenai pengenalan simbol huruf hijaiyyah - Guru menyuruh anak maju satu persatu kedepan mengenai simbol huruf dan membedakan. - **Guru menyuruh anak membaca iqro.** - **Guru menyuruh anak menulis huruf hijaiyyah di buku tulis.**	**45 menit**
ISTIRAHAT		- Cuci tangan, - Baca doa sebelum dan setelah makan. - minum, dan makan-makanan yang bergizi - bermain diluar ruangan	**30 menit**

KEGIATAN PENUTUP	**Mengevaluasi kegiatan (kegiatan akhir)**	- Recalling . - Anak membereskan alat atau bahan permainan yang sudah di mainkan . - Menceritakan pengalaman saat bermain . - Melakukan evaluasi terhadap proses aktifitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah di berikan . - Guru menanyakan untuk tema esok hari. - Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa	**40 menit**

		dan guru membaca doa setelah belajar dan bersalaman serta Sholawat kepada Nabi Muhammad SAW. - Salam penutup.	

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Anida Ama

Lamno, 20 Juni 2023
Peneliti

Ulfa Zuhrayani
Nim : 160210073

Treatment 1

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Tanwirul Qulub Lamno

Semester/Bulan/Minggu/Tahun :

Hari/Tanggal : Rabu/ 21 Juni 2023

Kelompok/Usia : A/4-5 Tahun

Tema /Sub Tema/Sub-Sub Tema : Alam Semesta/ Benda Langit/ Bintang

Tahun Ajaran : 2022/2023

Pertemuan : ***Treatment 1***

MATERI	1. Pembiasaan 2. Berdoa (Doa Belajar, Doa Kedua Orang Tua, Doa Dunia Akhirat) 3. Membaca Surah Pendek Alfatihah, ann nas, Al-Ikhlas, dll. 4. Kalimat thoyyibah. 5. Alam semesta ciptaan tuhan 6. Mengembangkan hasil karya 7. Beradaptasi dengan lingkungan sekitar 8. Membaca buku iqro 9. Pengenalan simbol-simbol huruf hijaiyyah 10. Menyaksikan video animasi 11. Mencocokkan huruf.
ALAT DAN BAHAN	**Kertas LKS, Pensil, Pensil Warna.**
KOMPETENSI DASAR (KD)	1.1- 1.2-2.1- 2.2- 2.6- 2.7- 3.3- 3.8- 3.12- 3.10- 4.3- 4.8- 4.10- 4.12- 4.13- 4.15.
TUJUAN PEMBELAJARAN	1. Agar anak Terbiasa Mengucapkan Doa Sehari-hari 2. Agar anak Terbiasa Membaca Surah Pendek

	3. Agar anak Terbiasa Mengucapkan Doa Sehari-hari 4. Agar anak Terbiasa Membaca Surah Pendek 5. Agar anak terbiasa mengucapkan kalimat thoyyibah (alhamdulillah, astagfirullah ,subhanallah ,terimakasih, tolong, kata maaf dalam setiap kesempatan yang tepat) 6. Anak mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar 7. Anak mampu membaca iqro' 8. Anak menyaksikan video animasi 9. Anak mampu mengenal simbol-simbol huruf 10. Anak mampu mencocokkan huruf

A. Langkah langkah Pembelajaran

KEGIATAN PEMBELAJARAN	Sintak Inkuiri	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
PERSIAPAN		Pendidik Menyiapkan lingkungan dan Alat/ Bahan Belajar Bagi Anak	
PEMBUKAAN (40 MENIT)	**Kegiatan Awal**	Penyambutan Kegiatan Pagi (Senam, Baris Berbaris, Bersajak Bersama, Dsb).	**35 menit**
	Menjelaskan Tujuan/ Mempersiapkan Anak	**B. Kegiatan Berkumpul** - Salam, - Salawat nabi **C. Kegiatan berkumpul dalam kelompok besar** - Menanyakan kabar anak - SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar - Membaca dan mengulang surah pendek - Menggunakan kata *terimakasih* dan *maaf* dalam setiap kesempatan yang tepat	**5 menit**

		- Menggunakan kata thoyyibah : *Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah,* dan *Allahu Akbar.* - Membaca dan mengulang surah pendek (al fatihah, annas, al ihlas, dll.) - Rencana kegiatan hari ini. - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.	
KEGIATAN INTI	**Orientasi Anak Pada Masalah**	- Guru menjelaskan tema kegiatan hari ini. - Guru memperlihatkan gambar huruf hijaiyyah - Guru memperkenalkan nama simbol-simbol huruf hijaiyyah. - Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok - Anak duduk dengan kelompoknya masing-masing - **Guru memberikan tugas menyambungkan pola huruf.** - **Guru memberikan tugas untuk mewarnai huruf hijaiyyah.**	**45 menit**

		- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya. - Guru menanyakan pada anak mengenai pengenalan simbol huruf hijaiyyah - **Anak menyambung pola "huruf hijaiyyah"** - **Anak mewarnai "huruf hijaiyyah"** - Anak membereskan bahan atau alat permainan yang sudah di mainkan. - **Guru memberikan tontonan video media animasi lagu "Huruf Hijaiyyah Nussa Dan Rara".** - **Guru mengajak anak untuk mengulang lagu "Huruf Hijaiyyah Nussa Dan Rara".**	
ISTIRAHAT		- Cuci tangan, - Baca doa sebelum dan setelah makan. - minum, dan makan-makanan yang bergizi - bermain diluar ruangan	**30 menit**

KEGIATAN PENUTUP	**Mengevaluasi Kegiatan (Kegiatan Akhir)**	- Recalling . - Anak membereskan alat atau bahan permainan yang sudah di mainkan . - Menceritakan pengalaman saat bermain . - Melakukan evaluasi terhadap proses aktifitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah di berikan . - Guru menanyakan untuk tema esok hari. - Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru membaca doa setelah belajar dan bersalaman serta Sholawat kepada Nabi Muhammad SAW. - Salam penutup.	**40 menit**

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Anida Ama

Lamno, 21 Juni 2023
Peneliti

Ulfa Zuhrayani
Nim : 160210073

Treatment 2

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah	: TK Tanwirul Qulub Lamno
Semester/Bulan/Minggu/Tahun	:
Hari/Tanggal	: Kamis / 22 Juni 2023
Kelompok/Usia	: A/4-5 Tahun
Tema /Sub Tema/Sub-Sub Tema	: Alam Semesta/ Benda Langit/ Bulan
Tahun Ajaran	: 2022/2023
Pertemuan	: ***Treatment 2***

MATERI	1. Pembiasaan 2. Berdoa (Doa Belajar, Doa Kedua Orang Tua, Doa Dunia Akhirat) 3. Membaca Surah Pendek Alfatihah, ann nas, Al-Ikhlas, dll. 4. Kalimat thoyyibah. 5. Alam semesta ciptaan tuhan 6. Mengembangkan hasil karya 7. Beradaptasi dengan lingkungan sekitar 8. Membaca buku iqro 9. Pengenalan simbol-simbol huruf hijaiyyah 10. Menyaksikan video animasi 11. Mencocokkan huruf.
ALAT DAN BAHAN	**Kertas LKS, Kacang Hijau,Lem Kertas, Pensil.**
KOMPETENSI DASAR (KD)	1.1- 1.2-2.1- 2.2- 2.6- 2.7- 3.3- 3.8- 3.12- 3.10- 4.3- 4.8- 4.10- 4.12- 4.13- 4.15.
TUJUAN PEMBELAJARAN	1. Agar anak Terbiasa Mengucapkan Doa Sehari-hari 2. Agar anak Terbiasa Membaca Surah Pendek

TUJUAN PEMBELAJARAN	1. Agar anak Terbiasa Mengucapkan Doa Sehari-hari 2. Agar anak Terbiasa Membaca Surah Pendek 3. Agar anak terbiasa mengucapkan kalimat thoyyibah (alhamdulillah, astagfirullah ,subhanallah ,terimakasih, tolong, kata maaf dalam setiap kesempatan yang tepat) 4. Anak mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar 5. Anak mampu membaca iqro' 6. Anak menyaksikan video animasi 7. Anak mampu mengenal simbol-simbol huruf 8. Anak mampu mencocokkan huruf

A. Langkah langkah Pembelajaran

KEGIATAN PEMBELAJARAN	**Sintak Inkuiri**	**Deskripsi Kegiatan**	**Alokasi Waktu**
PERSIAPAN		Pendidik Menyiapkan lingkungan dan Alat/ Bahan Belajar Bagi Anak	
PEMBUKAAN (40 MENIT)	**Kegiatan Awal**	Penyambutan Kegiatan Pagi (Senam, Baris Berbaris, Bersajak Bersama, Dsb).	**35 menit**
	Menjelaskan Tujuan/	**1. Kegiatan Berkumpul** - Salam,	**5 menit**

	Mempersiapkan Anak	- Salawat nabi **2. Kegiatan berkumpul dalam kelompok besar** - Menanyakan kabar anak - SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar - Membaca dan mengulang surah pendek - Menggunakan kata *terimakasih* dan *maaf* dalam setiap kesempatan yang tepat - Menggunakan kata thoyyibah : *Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah,* dan *Allahu Akbar*. - Membaca dan mengulang surah pendek (al fatihah, annas, al ihlas, dll.) - Rencana kegiatan hari ini. - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.	
KEGIATAN INTI	**Orientasi Anak Pada Masalah**	- Guru menjelaskan tema kegiatan hari ini. - Guru memperkenalkan nama simbol-simbol huruf hijaiyyah.	**45 menit**

		- Guru membagi siswa menjadi 11 kelompok - Anak duduk dengan kelompoknya masing-masing . - **Guru memberikan tugas menyambungkan mencocokkan huruf hijaiyyah.** - Guru memperlihatkan gambar huruf hijaiyyah. - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya. - **Guru menjelaskan kepada anak bagaimana mencocokkan dan menempel kacang hijau pada LKS huruf hijaiyyah.** - **Anak mencocokkan huruf hijaiyyah pada kertas LKS "huruf hijaiyyah"** - **Anak menempel kacang hijau pada kertas LKS "huruf hijaiyyah"** - Anak membereskan bahan atau alat permainan yang sudah di mainkan. - **Guru memberikan tontonan video media animasi lagu "Huruf**	

		Hijaiyyah Nussa Dan Rara". - **Guru mengajak anak untuk mengulang lagu "Huruf Hijaiyyah Nussa Dan Rara".**	
ISTIRAHAT		- Cuci tangan, - Baca doa sebelum dan setelah makan. - minum, dan makan-makanan yang bergizi	**30 menit**

		- bermain diluar ruangan	
KEGIATAN PENUTUP	**Mengevaluasi Kegiatan (Kegiatan Akhir)**	- Recalling . - Anak membereskan alat atau bahan permainan yang sudah di mainkan . - Menceritakan pengalaman saat bermain . - Melakukan evaluasi terhadap proses aktifitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah di berikan . - Guru menanyakan untuk tema esok hari. - Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru membaca doa setelah belajar dan bersalaman serta Sholawat kepada Nabi Muhammad SAW. - Salam penutup.	**40 menit**

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Anida Ama

Lamno, 22 Juni 2023
Peneliti

Ulfa Zuhrayani
Nim : 160210073

Treatment 3

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Tanwirul Qulub Lamno
Semester/Bulan/Minggu/Tahun :
Hari/Tanggal : Jumat/23 Juni 2023
Kelompok/Usia : A/4-5 Tahun
Tema /Sub Tema/Sub-Sub Tema : Alam Semesta/ Benda Langit/ Pelangi
Tahun Ajaran : 2022/2023
Pertemuan : ***Treatment 3***

MATERI	1. Pembiasaan 2. Berdoa (Doa Belajar, Doa Kedua Orang Tua, Doa Dunia Akhirat) 3. Membaca Surah Pendek Alfatihah, ann nas, Al-Ikhlas, dll. 4. Kalimat thoyyibah. 5. Alam semesta ciptaan tuhan 6. Mengembangkan hasil karya 7. Beradaptasi dengan lingkungan sekitar 8. Membaca buku iqro 9. Pengenalan simbol-simbol huruf hijaiyyah 10. Menyaksikan video animasi 11. Mencocokkan huruf.
ALAT DAN BAHAN	**Kertas HVS, Plastisin , Pensil.**
KOMPETENSI DASAR (KD)	1.1- 1.2-2.1- 2.2- 2.6- 2.7- 3.3- 3.8- 3.12- 3.10- 4.3- 4.8- 4.10- 4.12- 4.13- 4.15.
TUJUAN PEMBELAJARAN	1. Agar anak Terbiasa Mengucapkan Doa Sehari-hari 2. Agar anak Terbiasa Membaca Surah Pendek

TUJUAN PEMBELAJARAN	9. Agar anak Terbiasa Mengucapkan Doa Sehari-hari 10. Agar anak Terbiasa Membaca Surah Pendek 11. Agar anak terbiasa mengucapkan kalimat thoyyibah (alhamdulillah, astagfirullah ,subhanallah ,terimakasih, tolong, kata maaf dalam setiap kesempatan yang tepat) 12. Anak mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar 13. Anak mampu membaca iqro' 14. Anak menyaksikan video animasi 15. Anak mampu mengenal simbol-simbol huruf 16. Anak mampu mencocokkan huruf

B. Langkah langkah Pembelajaran

KEGIATAN PEMBELAJARAN	Sintak Inkuiri	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
PERSIAPAN		Pendidik Menyiapkan lingkungan dan Alat/ Bahan Belajar Bagi Anak	
PEMBUKAAN (40 MENIT)	**Kegiatan Awal**	Penyambutan Kegiatan Pagi (Senam, Baris Berbaris, Bersajak Bersama, Dsb).	**35 menit**
	Menjelaskan Tujuan/ Mempersiapkan Anak	**3. Kegiatan Berkumpul** - Salam, - Salawat nabi **4. Kegiatan berkumpul dalam kelompok besar** - Menanyakan kabar anak	**5 menit**

		- SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar - Membaca dan mengulang surah pendek - Menggunakan kata *terimakasih* dan *maaf* dalam setiap kesempatan yang tepat - Menggunakan kata thoyyibah : *Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah,* dan *Allahu Akbar.* - Membaca dan mengulang surah pendek (al fatihah, annas, al ihlas, dll.) - Rencana kegiatan hari ini. - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.	
KEGIATAN INTI	**Orientasi Anak Pada Masalah**	- Guru menjelaskan tema kegiatan hari ini. - Guru memperkenalkan nama simbol-simbol huruf hijaiyyah. - Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok - Anak duduk dengan kelompoknya masing-masing - **Guru memberikan tugas membentuk plastisin dan menjiplak huruf hijaiyyah.**	**45 menit**

		- Guru memperlihatkan gambar huruf hijaiyyah. - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya. - **Guru menjelaskan kepada anak bagaimana membentuk plastisin dan menjiplak "huruf hijaiyyah" di atas kertas LKS.** - **Anak membentuk plastisin "huruf hijaiyyah" pada kertas LKS.** - **Anak menjiplak "huruf hijaiyyah " pada kertas LKS.** - Anak membereskan bahan atau alat permainan yang sudah di mainkan. - **Guru memberikan tontonan video media animasi lagu "Huruf Hijaiyyah Nussa Dan Rara".** - **Guru mengajak anak untuk mengulang lagu "Huruf Hijaiyyah Nussa Dan Rara".**	
ISTIRAHAT		- Cuci tangan, - Baca doa sebelum dan setelah makan.	**30 menit**

		- minum, dan makan-makanan yang bergizi - bermain diluar ruangan	

KEGIATAN PENUTUP	**Mengevaluasi Kegiatan (Kegiatan Akhir)**	- Recalling . - Anak membereskan alat atau bahan permainan yang sudah di mainkan . - Menceritakan pengalaman saat bermain . - Melakukan evaluasi terhadap proses aktifitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah di berikan . - Guru menanyakan untuk tema esok hari. - Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru membaca doa setelah belajar dan bersalaman serta Sholawat kepada Nabi Muhammad SAW. - Salam penutup.	**40 menit**

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Anida Ama

Lamno, 23 Juni 2023
Peneliti

Ulfa Zuhrayani
Nim : 160210073

Post-test

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Tanwirul Qulub Lamno

Semester/Bulan/Minggu/Tahun :

Hari/Tanggal : sabtu/ 24 juni 2023

Kelompok/Usia : A/4-5 Tahun

Tema /Sub Tema/Sub-Sub Tema : Alam Semesta/ Benda Langit/Awan

Tahun Ajaran : 2022/2023

Pertemuan : ***Post-test***

MATERI	1. Pembiasaan 2. Berdoa (Doa Belajar, Doa Kedua Orang Tua, Doa Dunia Akhirat) 3. Membaca Surah Pendek Alfatihah, ann nas, Al-Ikhlas, dll. 4. Kalimat thoyyibah. 5. Alam semesta ciptaan tuhan 6. Mengembangkan hasil karya 7. Beradaptasi dengan lingkungan sekitar 8. Membaca buku iqro 9. Pengenalan simbol-simbol huruf hijaiyyah 10. Menyaksikan video animasi 11. Mencocokkan huruf.
ALAT DAN BAHAN	**Kertas HVS, Pensil, Pohon Huruf Hijaiyyah.**
KOMPETENSI DASAR (KD)	1.1- 1.2-2.1- 2.2- 2.6- 2.7- 3.3- 3.8- 3.12- 3.10- 4.3- 4.8- 4.10- 4.12- 4.13- 4.15.
TUJUAN PEMBELAJARAN	1. Agar anak Terbiasa Mengucapkan Doa Sehari-hari 2. Agar anak Terbiasa Membaca Surah Pendek

TUJUAN PEMBELAJARAN	17. Agar anak Terbiasa Mengucapkan Doa Sehari-hari 18. Agar anak Terbiasa Membaca Surah Pendek 19. Agar anak terbiasa mengucapkan kalimat thoyyibah (alhamdulillah, astagfirullah ,subhanallah ,terimakasih, tolong, kata maaf dalam setiap kesempatan yang tepat) 20. Anak mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar 21. Anak mampu membaca iqro' 22. Anak menyaksikan video animasi 23. Anak mampu mengenal simbol-simbol huruf 24. Anak mampu mencocokkan huruf

C. Langkah langkah Pembelajaran

KEGIATAN PEMBELAJARAN	**Sintak Inkuiri**	**Deskripsi Kegiatan**	**Alokasi Waktu**
PERSIAPAN		Pendidik Menyiapkan lingkungan dan Alat/ Bahan Belajar Bagi Anak	
PEMBUKAAN (40 MENIT)	**Kegiatan Awal**	Penyambutan Kegiatan Pagi (Senam, Baris Berbaris, Bersajak Bersama, Dsb).	**35 menit**
	Menjelaskan Tujuan/ Mempersiapkan Anak	**5. Kegiatan Berkumpul** - Salam, - Salawat nabi **6. Kegiatan berkumpul dalam kelompok besar**	**5 menit**

		- Menanyakan kabar anak - SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar - Membaca dan mengulang surah pendek - Menggunakan kata *terimakasih* dan *maaf* dalam setiap kesempatan yang tepat - Menggunakan kata thoyyibah : *Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah,* dan *Allahu Akbar.* - Membaca dan mengulang surah pendek (al fatihah, annas, al ihlas, dll.) - Rencana kegiatan hari ini. - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.	
KEGIATAN INTI	**Orientasi Anak Pada Masalah**	- Guru menjelaskan tema kegiatan hari ini. - Guru memperkenalkan nama simbol-simbol huruf hijaiyyah. - Guru membagi siswa menjadi 8 kelompok - Anak duduk dengan kelompoknya masing-masing - **Guru memperlihatkan pohon "huruf hijaiyyah"**	**45 menit**

		- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya. - **Guru mempersilahkan anak satu persatu maju kedepan untuk menebak "huruf hijaiyyah"** - **Anak maju kedepan kelas untuk menyebutkan "huruf hijaiyyah" yang ditunjuk oleh guru.** - **Guru membagikan kertas HVS LKS.** - **Anak menulis "huruf hijaiyyah"** - Anak membereskan bahan atau alat permainan yang sudah di mainkan. - **Guru memberikan tontonan video media animasi lagu "Huruf Hijaiyyah Nussa Dan Rara".** - **Guru mengajak anak untuk mengulang lagu "Huruf Hijaiyyah Nussa Dan Rara".**	
ISTIRAHAT		- Cuci tangan, - Baca doa sebelum dan setelah makan. - minum, dan makan-makanan yang bergizi	**30 menit**

		- bermain diluar ruangan	

KEGIATAN PENUTUP	**Mengevaluasi Kegiatan (Kegiatan Akhir)**	- Recalling . - Anak membereskan alat atau bahan permainan yang sudah di mainkan . - Menceritakan pengalaman saat bermain . - Melakukan evaluasi terhadap proses aktifitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah di berikan . - Guru menanyakan untuk tema esok hari. - Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru membaca doa setelah belajar dan bersalaman serta Sholawat kepada Nabi Muhammad SAW. - Salam penutup.	**40 menit**

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Anida Anna

Lamno, 24 Juni 2023
Peneliti

Ulfa Zuhrayani
Nim : 160210073

PEMERINTAH KABUPATEN ACEH JAYA

DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA

TK TANWIRUL QULUB

Desa Kuala, Kecamatan Indra Jaya, Kabupaten Aceh Jaya Provinsi Aceh. NPSN : 69925788

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 420/12/TK-TQ/VII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	**ANIDA, Ama**
Jabatan	:	Kepala TK Tanwirul Qulub
Lembaga Pendidikan	:	Lembaga Pendidikan TK Tanwirul Qulub Lamno
NPSN	:	**69925788**

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	ULFA ZUHRAYANI
NIM	:	
Semester	:	XIV
Jurusan	:	Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Universitas	:	UIN Ar-Raniry
Alamat	:	Kuta Malaka, Aceh Besar

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di TK Tanwirul Qulub Lamno, Desa Kuala, Kecamatan Indra Jaya, Kabupaten Aceh Jaya Provinsi Aceh terhitung tanggal 20 Juni 2023 sampai dengan 24 Juni 2023 guna penulisan skripsi dengan judul "***Pengaruh Penggunaan Media Animasi Nussa Dan Rara Terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyyah Pada Anak Di TK Tanwirul Qulub Lamno".***

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kuala, 1 Juli 2023

KEPALA TK TANWIRUL QULUB

ANIDA, Ama

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-081/Un.08/Kp.PIAUD/04/2023
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd.
di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,
Sehubungan dengan **penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi,** maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama	: Ulfa Zuhrayani
Nim	: 160210073
Judul	: Pengaruh Penggunaan Media Animasi Nusa & Rara Terhadap Pengenalan Huruf Hijayyah Pada Anak di TK Tanwirul Qulub Lamno
Kegiatan	: Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 17 April 2023
Ketua Prodi PIAUD,

Heliati Fajriah

TERHADAP PENGENALAN HURUF HIJAIYYAH PADA ANAK DI TK TANWIRUL QULUB LAMNO

Nama Sekolah : Tk Tanwirul Qulub

Kelompok Usia : 4-5 tahun

Penulis : Ulfa Zuhrayani

Nama Validator : Rani Puspa Juwita, M.Pd

Pekerja Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berilah tanda silang (x) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu .

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang diamati	Skala penilaian	Skor
I	**FORMAT**		
	1. Sistem penomoran	1. Penomoran tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas 3. Seluruh penomorannya sudah jelas	
	2. Pengaturan urutan letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya teratur	
	3. Keragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama 3. Seluruhnya sama	
	4. Tampilan instrument	1. Tidak menggunakan format penyusunan yang benar 2. Hanya beberapa bagian yang menggunakan format penyusunan yang benar 3. Seluruh bagian instrument terlihat menggunakan format penyusunan yang benar	
II	**BAHASA**		
	1. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami 3. Dapat dipahami dengan baik	
	2. Kesederhanaan struktur Kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana	

	3. Kejelasan petunjuk dan Arah	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas	
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas	
III	Konten Subtansi		
	1. Kesesuaian antara aspek yang ditanyakan dengan indikator yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai	
	2. Perlengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian indikator yang diambil 3. Lengkap memuat seluruh indikator	

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum

a. Lembar observasi ini :

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar instrument ini :

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

....

....

....

Banda Aceh, 2023

Validator,

(Rani Puspa Juwita, M. Pd)

AR-RANIRY

acc af acc 7f

LEMBAR OBSERVASI PENGAMATAN

Nama Sekolah : TK Tanwirul Qulub Lamno
Semester/Bulan : 2 / Juni
Hari/Tanggal : 20 – 29 Juni
Kelompok Usia : 4 - 5 tahun
Model Pembelajaran : kelompok
Nama Anak : .....

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklik ( ) pada kolom yang sesuai menurut bapak/ibu

1 = Belum Berkembang (BB)
2 = Mulai Berkembang (MB)
3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

B. Lembar Observasi

No	Indikator	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Melantunkan huruf hijaiyyah secara berurutan dan benar.	Anak tidak mampu melantunkan huruf Hijaiyyah	✓			
		Anak hanya mampu menyebutkan apa yang diketahui				
		Anak mampu menyebutkan namun tidak fasih				
		Anak mampu menyebutkan dengan fasih keseluruhan				
2.	Menuliskan huruf hijaiyyah secara benar	Anak tidak mampu menuliskan apapun	✓			
		Anak hanya mampu menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan				
		Anak mampu menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan dengan seadanya				
		Anak mampu menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan dengan benar				
3.	Menyebutkan huruf hijaiyyah secara acak sesuai yang ditunjuk	Anak tidak mampu menyebutkan huruf hijaiyyah				
		Anak hanya mampu menyebutkan apa yang diketahui.		✓		

		Anak mampu menyebutkan dengan benar namun tidak fasih				
		Anak mampu menyebutkan dengan fasih keseluruhan				

Lamno, 17 februari 2023

Mengetahui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Zikra Hayati, M.Pd	Hisriati, M.Pd.I
Nip. 198910012015032005	Nip. 199107132019032013

Lembar Observasi Pengamatan Anak Untuk Penggunaan Media Animasi Nussa Dan Rara Terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Di TK Tanwirul Qulub Lamno

Kelas : A2 (4-5) Tahun
Hari/Tanggal : Selasa / 20 Juni 2023
Pengamat : Ulfa Zuhrayani
Pertemuan : *Pre-Test*

Berilah tanda (✓) dalam klom penilaian sesui dengan keberasilan pada tabel berikut :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

NO	NAMA	ASPEK YANG DINILAI PADA ANAK											
		Melantunkan Huruf Hijaiyah Secara Berurutan dan Benar				Menuliskan Huruf Hijaiyah Secara Benar				Menyebutkan Huruf Hijaiyah Secara Acak Sesuai Yang di Tunjuk			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	AS	✓					✓			✓			
2	AG		✓			✓					✓		
3	QA		✓				✓				✓		
4	RS	✓				✓				✓			
5	CM	✓				✓					✓		
6	FA	✓					✓				✓		
7	MS	✓				✓							
8	CS	✓				✓					✓		
9	NM		✓			✓					✓		
10	RS		✓			✓					✓		
11	RMS		✓			✓					✓		
12	YA		✓			✓					✓		
13	RA	✓				✓				✓			
14	FL	✓					✓				✓		
15	THM		✓				✓				✓		
16	MS		✓			✓				✓			
17	AR	✓					✓				✓		
18	FT		✓				✓				✓		
19	AQ		✓			✓				✓			
20	ZO		✓			✓					✓		

Lembar Observasi Pengamatan Anak Untuk Penggunaan Media Animasi Nussa Dan Rara Terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Di TK Tanwirul Qulub Lamno

Kelas : A2 (4-5) Tahun
Hari/Tanggal : Sabtu / 24 Juni 2023
Pengamat : Ulfa Zuhrayani
Pertemuan : *Post-Test*

Berilah tanda (✓) dalam klom penilaian sesui dengan keberasilan pada tabel berikut :

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

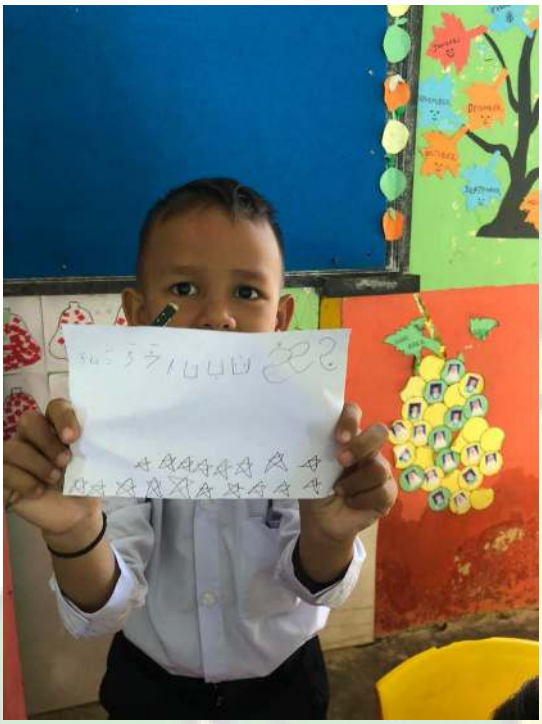
NO	NAMA	ASPEK YANG DINILAI PADA ANAK											
		Melantunkan Huruf Hijaiyah Secara Berurutan dan Benar				Menuliskan Huruf Hijaiyah Secara Benar				Menyebutkan Huruf Hijaiyah Secara Acak Sesuai Yang di Tunjuk			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	AS			✓				✓				✓	
2	AG			✓					✓				✓
3	QA				✓				✓				✓
4	PS		✓	·			✓				✓		
5	CM		✓				✓					✓	
6	FA			✓				✓					✓
7	MS	✓					✓				✓		
8	CS		✓				✓				✓		
9	NM			✓				✓				✓	
10	RS			✓					✓			✓	
11	RMS				✓				✓				✓
12	YA		·		✓			✓					✓
13	RA		✓				✓				✓		
14	FL			✓			✓					✓	
15	THM				✓			✓					✓
16	MS			✓			✓					✓	
17	AR				✓			✓					✓
18	FT				✓			✓					✓
19	AQ			✓				✓				✓	
20	ZD			✓					✓				✓

DOKUMENTASI HASIL PENELITIAN

PRETEST

TREATMENT 1 :

TREATMENT 2 :

TREATMENT 3 :

POSTTEST :