



PENGARUH GAME EDUKASI (HURUF HIJAIYAH) ANDROID TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH KELOMPOK B RA. DARUL ULUM PACARKELING KEJAYAN KABUPATEN PASURUAN

Himmatul Karimah, Muhsinin

ima240790@gmail.com, cholish.family@gmail.com

ABSTRAK

Game edukasi sangat menarik untuk dipilih sebagai media pembelajaran. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game edukasi (huruf hijaiyah) android terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia dini RA. Darul ulum pacarkeling kejayan pasuruan. Dalam peneltian ini sample sebanyak 18 anak dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok Eksperimen (dengan menggunakan game edukasi) dan kekompok kontrol (tanpa menggunakan game edukasi). Penilaian dilakukan 2 kali yaitu pre-test dan post-test. Dalam penelitian ini diperoleh data penilaian berdistribusi normal, sehingga digunakan analisis statistik Parametrik. Uji statistik parametrik yang digunakan Paired t Test. dengan dibantu menggunakan aplikasi IBM SPSS 21.0. berdasarkan analisis data diketahui bahwa nilai sig Kelas Eksperimen sebesar 0.00 dan kelas Kontrol nilai sig Sebesar 0.05. Ho diterima karena nilai sig < 0.05. ini berarti bahwa game edukasi android berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia dini di RA Darul Sromo barat Pacarkeling Kejayan Pasuruan.

Kata Kunci: *Game Edukasi, media pembelajaran, Huruf Hijaiyah*

PENDAHULUAN

Virus Covid-19 ini membuat proses pembelajaran menjadi berubah dari yang tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu jenjang pendidikan yang mengimplemen-tasikan metode pembelajaran e-learning selama masa pandemi Covid-19.

Game edukasi sangat menarik untuk dipilih sebagai media pembelajaran. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata.

Game edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran

konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Proses pembelajaran yang monoton menyebabkan menurunnya semangat belajar pada beberapa anak. Dengan pembelajaran menggunakan *game* edukasi huruf hijaiyah android diharapkan anak lebih terstimulus untuk semangat belajar, sehingga bisa meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui perbandingan kemampuan mengenal huruf hijaiyah Kelompok B di RA. Darul Ulum yang menggunakan game edukasi huruf hijaiyah dengan yang tanpa menggunakan game edukasi huruf hijaiyah.

Kajian Teori

Menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik, bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

Burnett menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal

huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang

Pengertian mengenal huruf untuk pendidikan anak usia dini, yaitu anak belajar mengenal huruf dan bunyinya dari konteksnya dari bahasa yang digunakan. Anak diarahkan untuk mengidentifikasi bentuk huruf dan bunyinya.

Game edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan game komputer. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan game edukasi merupakan salah satu jenis game yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi di dalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. Game edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Game jenis ini biasa digunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain. Melalui proses belajar ini maka penggunanya dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga game edukasi merupakan terobosan baru yang digunakan dalam dunia pendidikan. Selain dikarenakan game jenis ini memadukan antara sisi belajar dan bermain, game jenis ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar.

Penelitian ini akan membuktikan hipotesis sebagai berikut: terdapat pengaruh penggunaan game edukasi huruf hijaiyah pada peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B RA. Darul Ulum Sromo Barat Pacarkeling Kejayan Pasuruan

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “suatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan.

dalam penelitian ini terdapat dua variable yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Dalam hal ini pembelajaran menggunakan game edukasi huruf hijaiyah merupakan variabel bebas (X), sedangkan Kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak merupakan variabel terikat (Y).

Kelompok	Pre - test	perlakuan	Post -test
eksperimen	01	x	02
kontrol	03	-	04

Adapun desain penelitian yang dipakai menggunakan rancangan Pretest Posttest Control Group Design”. Dimana penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Penelitian

Penelitian ini jumlah populasi yang digunakan yaitu seluruh anak didik kelompok B RA. Darul Ulum yang berjumlah 18 orang anak.

Kelompok	Jumlah
Ekperimen	9 anak
kontrol	9 anak
	18 anak

Tabel 2. populasi

Instrumen pada hakikatnya adalah alat pengukuran variabel penelitian. Selanjutnya instrumen yang diartikan sebagai alat bantu merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda, seperti angket, daftar cocok, skala, pedoman wawancara, serta pedoman pengamatan (observasi) (Riduwan, 2005: 24)

Variabel	Capaian Perkembangan	Item Pernyataan
Kemampuan mengenal Huruf Hijaiyah	Menyebutkan lambang huruf hijaiyah □-□	Melafalkan huruf hijaiyah □-□
		Mengurutkan lambang huruf hijaiyah □-□
	Menyebutkan lambang huruf hijaiyah □ - □	Melafalkan huruf hijaiyah - □ □
		Mengurutkan lambang huruf hijaiyah - □ □
	Menyebutkan lambang huruf hijaiyah □ - □	Melafalkan huruf hijaiyah - □ □
		Mengurutkan lambang huruf hijaiyah - □ □
	Menulis huruf hijaiyah	menulis huruf 5 yang diambil secara acak

Tabel 3. Kisi-kisi instrument kemampuan mengenal huruf hijaiyah

Pengaruh Game Edukasi (Huruf Hijaiyah) Android Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

Hasil

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil pre-test dan post-test yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pre-test merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan, sedangkan post-test dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan.

No.	Nama	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1.	Ahmad Fatoni	17	19
2.	Erlita Arsyifa Salsabilah	23	25
3.	Fakrie Zhafran Khairi	17	21
4.	Ismi Kurniawati Imami	26	27
5.	M. Rifaldi Ibrahim	17	21
6.	M. Haikal Anwaruddin	21	24
7.	Nada Fajriyah Salsabila	25	26
8.	Reza Kurniawan Putra	22	25
9.	Thufailah Azka Fadhilah	23	25

tabel 4. hasil kelas eksperimen

No.	Nama	Jumlah Nilai	
		Pre-test	Post-test
1.	Ahmad Harizul Aq'li	20	21
2.	Akhmad Faris Maulana	22	23
3.	Lailatul Mukrimah	24	23
4.	M. Sabililla Zuhdan M	18	19

5.	Maulidatul Liviana	26	26
6.	Mohammad Vicky	18	19
7.	Muhammad Ramadani	21	22
8.	M. Varhan Febriansyah	18	20
9.	Ni'matul Izah	25	25

Tabel 5. Hasil Pre-Test Kelas Kontrol

Kedua tes ini berfungsi untuk mengukur sampai mana keefektifan program pembelajaran

Tabel 6. Deskripsi Data

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	7	6	1,22	492	3,
Post-Test Eksperimen	9	7	3,67	693	2,
Pre-Test Kontrol	8	6	1,33	122	3,
Post-Test Kontrol	9	6	2,00	500	2,

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dalam perhitungan menggunakan program SPSS 21.0. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnova		
	Statistic	f	Sig.
Pre-test Eksperimen	,220	9	,200*
Post-Test Eksperimen	,245	9	,126
Pre-test Kontrol	,190	9	,200*

Post-test Kontrol	,122	9,200*
----------------------	------	--------

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa data pre-test dan post-test hasil belajar baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai sig > 0,05, maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal.

	Sig.
Based on Mean	,724
Based on Median	1,000
Based on Median and with adjusted df	1,000
Based on trimmed mean	,765

Tabel 8. Ringkasan Uji Homogen

Hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui nilai signifikan 0.724. Dari hasil perhitungan harga signifikan data pre-test ataupun post-test lebih besar dari 0,05 (sig > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varian yang homogen.

Karena data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen maka untuk selanjutnya adalah uji paired t test, dengan bantuan aplikasi IBM SPSS 21.0 diperoleh hasil sebagai berikut

	Std. Deviation	t	Sig. (2- tailed)
Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	1,130	-6,487	,000

Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	,866	-2,309	,050
---	------	--------	------

Tabel 98. Ringkasan Uji Paired t Test

Berdasarkan hasil perhitungan *Paired sample t-test* diketahui nilai sig dari kelas kontrol sebesar 0,05 sehingga diketahui terdapat perbedaan tapi tidak signifikan kenaikan kemampuan anak. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai sig sebesar 0.000 artinya terdapat perbedaan sangat signifikan antara nilai pre-test dan post-test.

Pembahasan

Game edukatif merupakan suatu permainan yang sangat menyenangkan dan dapat dijadikan alat pendidikan yang bersifat mendidik (Adriana, 2011). Melalui game edukatif, anak memiliki kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar dengan cara yang sangat menyenangkan. Game edukatif sangat cocok diberikan kepada anak di taman kanak-kanak, selain permainan ini mudah dilakukan, permainan edukatif juga merupakan suatu bentuk permainan yang mencakup semua jenis permainan baik permainan tradisional maupun modern (Satria, 2013).

Adanya Pandemi Covid-19 berdampak besar pada Dunia pendidikan. Sebagai seorang pendidik, harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah yaitu dengan pembelajaran daring. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu pendidik dituntut mendesain media pembelajaran

Pengaruh Game Edukasi (Huruf Hijaiyah) Android Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Hal tersebut sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease*.

Adanya belajar daring tersebut, tentunya anak akan merasa jenuh dalam belajar. Beberapa penyebabnya antara lain, rutinitas yang ajeg dan terkesan monoton, lingkungan tinggal yang memiliki ruang gerak terbatas, dan lain-lain. Akibatnya, kondisi mental menjadi tidak baik-baik saja, misalnya kecemasan yang berlebihan, overthinking, malas, murung, tugas tidak terselesaikan, sensitif, dan lain sebagainya

Hal tersebut sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease*.

Adanya belajar daring tersebut, tentunya siswa akan merasa jenuh dalam belajar. Beberapa penyebabnya antara lain, rutinitas yang ajeg dan terkesan monoton, lingkungan tinggal yang memiliki ruang gerak terbatas, dan lain-lain. Akibatnya, kondisi mental menjadi tidak baik-baik saja, misalnya kecemasan yang berlebihan, overthinking, malas, murung, tugas tidak terselesaikan, sensitif, dan lain sebagainya

Game edukasi merupakan alat bantu pembelajaran bagi guru yang cukup efektif dalam menyampaikan materi sehingga muncul minat belajar

peserta didik yang lebih tinggi. Game sebagai media pembelajaran diintegrasikan dengan materi ajar sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Jadi selain bermain, siswa juga sambil belajar. Dengan hal tersebut tentunya siswa tidak akan jenuh. Apalagi di masa sekarang anak-anak lebih tertarik dengan gadget.

Berbagai manfaat tersebut menggambarkan bagaimana game edukasi dapat menjadi solusi pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan anak di berbagai aspek dalam diri anak khususnya meningkatkan kemampuan mengenal Huruf Hijaiyah pada anak kelompok B di RA Darul Ulum Pacarkeling Kejayan Pasuruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara hasil penilaian setelah perlakuan pembelajaran menggunakan game edukasi dengan hasil penilaian sebelum diberikan pembelajaran menggunakan game edukasi.

Peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah ini ditunjukkan oleh berkembangnya kemampuan keaksaraan huruf hijaiyah yang dicapai dan sesuai dengan ruang lingkup standar pencapaian perkembangan anak Raudlatul Athfal pada aspek perkembangan bahasa huruf hijaiyah anak dalam keputusan menteri agama republik Indonesia nomor 792 tahun 2018 Tentang pedoman implementasi kurikulum Raudhatul Athfal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh game edukasi terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia dini di RA. Darul Ulum, maka berdasarkan analisa yang telah dibahas, didapat kesimpulan bahwa: Berdasarkan hasil perhitungan uji t pada *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar anak kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikasi kelas Eksperimen sebesar 0.00 dan kelas kontrol sebesar 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian berhasil membuktikan bahwa media pembelajaran game edukasi huruf hijaiyah android berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak di RA. Darul Ulum.

DAFTAR RUJUKAN

- Aulia, Salwa. 2020." Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi" <https://yoursay.suara.com/news/2020/07/20/175556/pembelajaran-daring-pada-masa-pandemi> diakses 28 Februari 2021 pukul 16.27
- Pentiernitasari, Eka. 2017. Pengaruh Metode Ber cerita dengan Media Gambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di Raudhatul Islamiyah Kecamatan Bram Itam Kabupaten Tanjung Jabung Barat. *Skripsi*
- Guslinda, S.Pd, M.Pd dan Dr. Rita Kurnia, M.Ed. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya
- Yuanita Kristiani Wahyu Widiastuti, Upik Elok Endang Rasmani, Siti Wahyuningsih.2021." Mengkaji Penerapan E-Learning pada Anak Usia Dini" dalam *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* volume 5 Issue 2 (2021) Pages 1240-1247. Semarang: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret.
- Vitianingsih, Anik. 2016. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini" dalam *Jurnal INFORM* Vol. 1, No. 1, (2016) ISSN: 2502-3470. Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Dr. Soetomo Surabaya
- Arumsari, Dewi. 2019 "*Media Flashcard untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah pada Anak Kelompok TK A*" PG PAUD Universitas muhammadiyah Surakarta.
- Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 792 Tahun 2018 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Raudhatul Athfal.
- Al Mubarakah, Zakiyatunnisa. 2014. Pembelajaran Membaca dan Menulis Huruf Hijriyah Bersambung pada Anak Usia Late Childhood. *Skripsi*.
- Sugiyono, (2008). "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*". Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Adriana, D. (2011). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ismail, A. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.