

**HALAMAN PERSETUJUAN ARTIKEL**

**UPAYA PENGENALAN HURUF HIJAIYAH MELALUI  
PERMAINAN PAPAN ROLET HURUF HIJAIYAH  
DI RAUDHATUL ATHFAL SALIMPAT**

Nama : Musni Firda Wernita  
Nim : 95747 / 2009  
Jurusan : PG – PAUD FIP UNP  
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Padang, 24 September 2012**

**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing I**



**Dr . Dadan Suryana**  
NIP. 19750503 200912 1 001

**Pembimbing II**



**Dra. Rivda Yetti**  
NIP. 19630414 198703 2 001

**UPAYA PENGENALAN HURUF HIJAIYAH MELALUI  
PERMAINAN PAPAN ROLET HURUF HIJAIYAH  
DI RAUDHATUL ATHFAL SALIMPAT**

**Musni Firda Wernita\***

**Abstract**

The fact that the researchers saw that letter recognition in preschool children hijaiyah RA Salimpat still low on hijaiyah letters. This is because the lack of instructional media to enhance literacy hijaiyah children. This study aimed to determine whether through board games roulette hijaiyah letters, letter recognition skills in kindergarten children hijaiyah RA Salimpat B1 group could increase. This type of research is action research class conducted two cycles of the cycle I and cycle II.

**Kata kunci** : huruf hijaiyah ; papan rolet huruf hijaiyah

**PENDAHULUAN**

Taman Kanak – Kanak merupakan salah satu bentuk PAUD formal yang sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan TK mengupayakan program pengembangan perilaku/pembiasaan dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. TK adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun.

Peraturan Pemerintah nomor 58 tahun 2009 tentang pendidikan anak usia dini, pengenalan huruf hijaiyah dan nilai-nilai agama dan moral sesuai dengan agama yang dianutnya.

Upaya pengembangan pengenalan huruf hijaiyah harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan bermain anak didik diharapkan melakukan berbagai kegiatan yang merangsang dan

mendorong perkembangan pribadinya, baik yang mencakup aspek agama, kecerdasan, bahasa, emosi maupun sosialnya. Selain itu dengan bermain anak mengenal mencintai kehidupan serta dapat menambah wawasan dan pengertian terhadap kehidupannya sehari-hari.

Metode pembelajaran yang diberikan guru dalam mengupayakan kemampuan bahasa hijaiyah anak kurang tepat dan tidak menarik, sebab kegiatan yang dilakukan hanya dengan bercakap - bercakap tanpa menggunakan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak kurang memperhatikan apa yang diajarkan, anak pasif dan cepat merasa bosan dan jenuh dalam melakukan kegiatan pembelajaran huruf hijaiyah.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti yang juga sebagai guru di TK Raudhatul Athfal Salimpat mengupayakan suatu bentuk kegiatan yang dapat membantu anak dalam meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Adapun judul penelitian tindakan kelas yang peneliti angkat adalah upaya pengenalan huruf hijaiyah melalui permainan papan rolet hijaiyah di TK Raudhatul Athfal Salimpat Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok.

## **METODE PENELITIAN**

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, secara keseluruhan tindakan siklus I dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pada siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Dalam siklus ini peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal – hal yang ditemukan pada siklus I.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah murid Taman Kanak – Kanak Raudhatul Athfal Salimpat yang berjumlah sebanyak 12 orang. Teknik yang dilakukan untuk mendapatkan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Dalam menganalisis data dilakukan dengan cara pengamatan (observasi) dengan membandingkan nilai yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100%.

Adapun data yang diperoleh dari anak adalah hasil pengamatan anak dari lembar observasi dan data tentang aktivitas anak yang diamati. Adapun bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah papan rolet huruf hijaiyah.

## **HASIL**

Sebelum melakukan penelitian guru melakukan analisis kurikulum untuk menentukan capaian perkembangan dan indikator yang akan diajarkan kepada anak melalui permainan papan rolet huruf hijaiyah.

Pelaksanaan tindakan pada kelompok B pada pertemuan I siklus I diperoleh angka rata – rata pada indikator I yaitu melafalkan huruf – huruf hijaiyah memperoleh nilai tinggi 3 orang dengan persentase 25%, nilai sedang 4 orang dengan persentase 33,3%, nilai rendah 5 orang dengan persentase 41,7%.

Indikator ke 2, menyusun huruf hijaiyah dengan kepingan huruf hijaiyah yang memperoleh nilai tinggi 3 orang dengan persentase 25%, nilai sedang 4 orang dengan persentase 33,3% dan yang mendapatkan nilai rendah 5 orang dengan persentase 41,7%. Pada indikator ke 3, mewarnai kaligrafi dengan huruf hijaiyah memperoleh nilai tinggi 2 orang dengan persentase 17%, nilai sedang 6 orang dengan persentase 50% dan nilai rendah 4 orang dengan persentase 33,3%. Sedangkan pada indikator ke 4, memutar papan rolet huruf hijaiyah yang memperoleh nilai sangat tinggi 3 orang dengan persentase 25%, nilai tinggi 6 orang dengan persentase 50%, dan nilai rendah 3 orang dengan persentase 25%.

Pada pertemuan kedua siklus I pada indikator 1, melafalkan huruf – huruf hijaiyah memperoleh nilai tinggi 4 orang dengan persentase 33%, nilai sedang 5 orang dengan persentase 41,7%, dan nilai rendah 3 orang dengan persentase 25%.

Indikator ke 2, menyusun huruf hijaiyah dengan kepingan huruf hijaiyah yang memperoleh nilai tinggi 4 orang dengan persentase 33%, nilai sedang 5 orang dengan persentase 41,7% dan yang mendapatkan nilai rendah 3 orang dengan persentase 25%.

Pada indikator ke 3, mewarnai kaligrafi dengan huruf hijaiyah memperoleh nilai tinggi 2 orang dengan persentase 25%, nilai sedang 6 orang dengan persentase 50% dan nilai rendah 3 orang dengan persentase 25%. Sedangkan pada indikator ke 4, memutar papan rolet huruf hijaiyah yang memperoleh nilai tinggi 4 orang dengan persentase 33%, nilai sedang 5 orang dengan persentase 41,7%, dan nilai rendah 3 orang dengan persentase 25%.

Hal ini juga dilakukan untuk pertemuan ketiga siklus I, terlihat angka rata-rata untuk indikator 1, melafalkan huruf – huruf hijaiyah memperoleh nilai tinggi 5 orang dengan persentase 42%, nilai sedang 5 orang dengan persentase 41,7%, dan nilai rendah 2 orang dengan persentase 16,7%.

Pada indikator ke 2, menyusun huruf hijaiyah dengan kepingan huruf hijaiyah yang memperoleh nilai tinggi 5 orang dengan persentase 42%, nilai sedang 5 orang dengan persentase 41,7% dan yang mendapatkan nilai rendah 2 orang dengan persentase 16,7%. Pada indikator ke 3, mewarnai kaligrafi dengan huruf hijaiyah memperoleh nilai tinggi 5 orang dengan persentase 42%, nilai sedang 5 orang dengan persentase 41,7% dan nilai rendah 2 orang dengan persentase 16,7%. Sedangkan pada indikator ke 4, memutar papan rolet huruf hijaiyah yang memperoleh nilai tinggi 5 orang dengan persentase 42%, nilai sedang 5 orang dengan persentase 41,7%, dan nilai rendah 2 orang dengan persentase 16,7%.

Sehubungan dengan hasil penelitian pada siklus I dapat dilihat ternyata tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal. Maka peneliti melanjutkan pada siklus II. Pelaksanaan tindakan pada kelompok B1 pada pertemuan pertama pada siklus II diperoleh angka rata – rata pada indikator I yaitu melafalkan huruf – huruf hijaiyah memperoleh nilai tinggi 7 orang dengan persentase 58,3%, nilai sedang 3 orang dengan persentase 25%, dan nilai rendah 2 orang dengan persentase 16,7%.

Pada indikator ke 2, menyusun huruf hijaiyah dengan kepingan huruf hijaiyah yang memperoleh nilai tinggi 7 orang dengan persentase 58,3%, nilai sedang 3 orang dengan persentase 25% dan yang mendapatkan nilai rendah 2 orang dengan persentase 16,7%. Pada indikator ke 3, mewarnai kaligrafi dengan huruf hijaiyah memperoleh nilai tinggi 7 orang dengan persentase 58,3%, nilai sedang 3 orang dengan persentase 25% dan nilai rendah 2 orang dengan persentase 16,7%. Sedangkan pada indikator ke 4, memutar papan rolet huruf hijaiyah yang memperoleh nilai tinggi 7 orang dengan persentase 58,3%, nilai sedang 3 orang dengan persentase 25%, nilai rendah 2 orang dengan persentase 16,7%.

Pada indikator ke 3, mewarnai kaligrafi dengan huruf hijaiyah memperoleh nilai tinggi 7 orang dengan persentase 58,3%, nilai sedang 3 orang dengan persentase 25% dan nilai rendah 2 orang dengan persentase 16,7%. Sedangkan pada indikator ke 4, memutar papan rolet huruf hijaiyah yang memperoleh nilai tinggi 7 orang dengan persentase 58,3%, nilai sedang 3 orang dengan persentase 25%, nilai rendah 2 orang dengan persentase 16,7%.

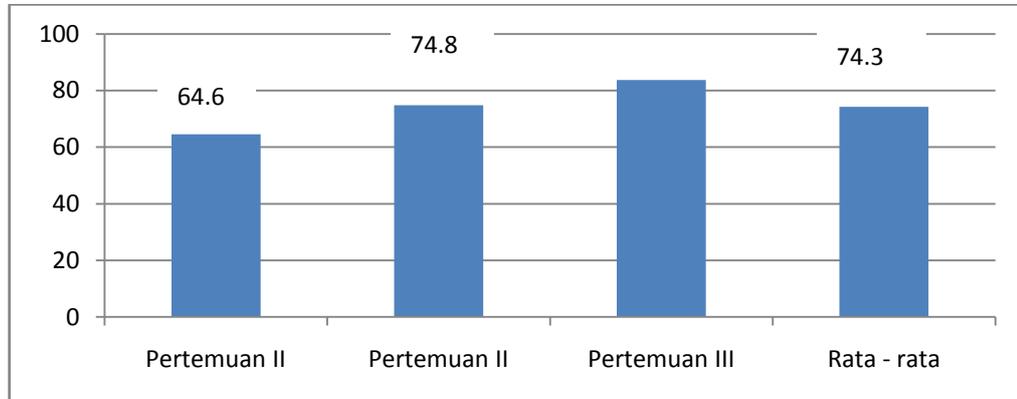
Pada pertemuan kedua siklus II, terlihat angka rata – rata indikator 1, melafalkan huruf – huruf hijaiyah memperoleh nilai tinggi 11 orang dengan persentase 91,7%, nilai sedang 1 orang dengan persentase 8,33%, dan nilai rendah tidak ada. Pada indikator ke 2, menyusun huruf hijaiyah dengan kepingan huruf hijaiyah yang memperoleh nilai tinggi 10 orang dengan persentase 83,3%, nilai sedang 2 orang dengan persentase 16,7% dan yang mendapatkan nilai

rendah tidak ada. Pada indikator ke 3, mewarnai kaligrafi dengan huruf hijaiyah memperoleh nilai tinggi 10 orang dengan persentase 83,3%, nilai sedang 1 orang dengan persentase 8,33% dan nilai rendah 1 orang dengan persentase 8,33%. Sedangkan pada indikator ke 4, memutar papan rolet huruf hijaiyah yang memperoleh nilai tinggi 10 orang dengan persentase 83,3 %, nilai sedang 1 orang dengan persentase 8,33%, dan nilai rendah 1 orang dengan persentase 8,33%.

Berdasarkan dengan yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah sudah dapat memenuhi pencapaian kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Untuk itu penelitian ini dihentikan pada siklus II pertemuan kedua.

**Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Observasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah Pada Siklus I (Pertemuan I, II dan III)**

| No | Indikator   | Pertemuan I    |    |   |      |   |      | Pertemuan II |    |   |      |   |    | Pertemuan III  |    |   |      |   |      |  |  |  |  |  |  |                |  |  |  |  |  |
|----|---|----------------|----|---|------|---|------|--------------|----|---|------|---|----|----------------|----|---|------|---|------|--|--|--|--|--|--|----------------|--|--|--|--|--|
|    |   | Jumlah anak 12 |    |   |      |   |      |              |    |   |      |   |    | Jumlah anak 12 |    |   |      |   |      |  |  |  |  |  |  | Jumlah Anak 12 |  |  |  |  |  |
|    |   | T              |    | S |      | R |      | T            |    | S |      | R |    | T              |    | S |      | R |      |  |  |  |  |  |  |                |  |  |  |  |  |
|    |   | F              | %  | F | %    | F | %    | F            | %  | F | %    | F | %  | F              | %  | F | %    | F | %    |  |  |  |  |  |  |                |  |  |  |  |  |
| 1  | Anak dapat melafalkan huruf hijaiyah.                             | 3              | 25 | 4 | 33,3 | 5 | 41,7 | 4            | 33 | 5 | 41,7 | 3 | 25 | 5              | 42 | 5 | 41,7 | 2 | 16,7 |  |  |  |  |  |  |                |  |  |  |  |  |
| 2  | Anak dapat menyusun huruf hijaiyah dengan kepingan huruf hijaiyah | 3              | 25 | 4 | 33,3 | 5 | 41,7 | 4            | 33 | 5 | 41,7 | 3 | 25 | 5              | 42 | 5 | 41,7 | 2 | 16,7 |  |  |  |  |  |  |                |  |  |  |  |  |
| 3  | Anak dapat mewarnai kaligrafi dengan huruf hijaiyah               | 2              | 17 | 6 | 50   | 4 | 33,3 | 3            | 25 | 6 | 50   | 3 | 25 | 5              | 42 | 5 | 41,7 | 2 | 16,7 |  |  |  |  |  |  |                |  |  |  |  |  |
| 4  | Anak dapat memutar papan rolet huruf hijaiyah                     | 3              | 25 | 6 | 50   | 3 | 25   | 4            | 33 | 5 | 41,7 | 3 | 25 | 5              | 42 | 5 | 41,7 | 2 | 16,7 |  |  |  |  |  |  |                |  |  |  |  |  |
|    | Hasil rata – rata   |                | 23 |   | 41,6 |   | 35,4 |              | 31 |   | 43,8 |   | 25 |                | 42 |   | 41,7 |   | 16,7 |  |  |  |  |  |  |                |  |  |  |  |  |



**Grafik 1 Upaya Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah di TK RA Salimpat Siklus I**

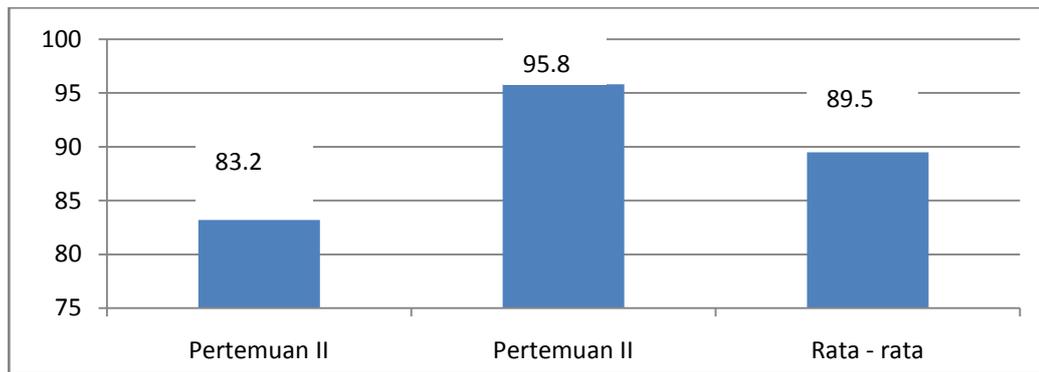
Tabel 1 pada grafik 1 menunjukkan kemampuan pengenalan huruf hijaiyah anak pada setiap pertemuan mengalami peningkatan pada pertemuan pertama anak – anak yang mendapatkan nilai rata – rata tinggi 23%, pertemuan kedua 31% dan pertemuan ketiga nilai rata – rata tinggi dengan persentase 42%.

Selanjutnya anak yang mendapat nilai rata – rata sedang pada pertemuan pertama adalah 41,6%, pertemuan kedua 43,8% dan pertemuan ketiga sebanyak 41,7%. Dan nilai rata – rata rendah pada pertemuan pertama sebanyak 35,4%. Pertemuan kedua 25% dan pertemuan ketiga sebanyak 16,7%. Dari ketiga kali pertemuan pada siklus I dapat digambarkan peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah, yaitu dengan menjumlahkan nilai tinggi + nilai sedang. Pada pertemuan pertama 64,6%. Pertemuan kedua meningkat menjadi 74,8% dan pada pertemuan ketiga menjadi 83,7%.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I terjadi peningkatan pengenalan huruf hijaiyah anak pada setiap pertemuan tetapi belum memenuhi capaian minimal yang telah ditetapkan.

**Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Observasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah Pada Siklus II (Pertemuan I dan II)**

| No | Indikator   | Pertemuan I    |      |   |      |   |      | Pertemuan II   |      |   |      |   |      |
|----|---|----------------|------|---|------|---|------|----------------|------|---|------|---|------|
|    |   | Jumlah Anak 12 |      |   |      |   |      | Jumlah Anak 12 |      |   |      |   |      |
|    |   | T              |      | S |      | R |      | T              |      | S |      | R |      |
|    |   | F              | %    | F | %    | F | %    | F              | %    | F | %    | F | %    |
| 1  | Anak dapat melafalkan huruf hijaiyah                              | 7              | 58,3 | 3 | 25   | 2 | 16,7 | 11             | 91,7 | 1 | 8,33 | 0 | 0    |
| 2  | Anak dapat menyusun huruf hijaiyah dengan kepingan huruf hijaiyah | 7              | 58,3 | 3 | 25   | 2 | 16,7 | 10             | 83,3 | 2 | 16,7 | 0 | 0    |
| 3  | Anak dapat mewarnai kaligrafi dengan huruf hijaiyah               | 7              | 58,3 | 4 | 25   | 2 | 16,7 | 10             | 83,3 | 1 | 8,33 | 1 | 8,33 |
| 4  | Anak dapat memutar papan rolet huruf hijaiyah                     | 6              | 50   | 4 | 33,3 | 2 | 16,7 | 10             | 83,3 | 1 | 8,33 | 1 | 8,33 |
|    | Hasil rata – rata   |                | 56,2 |   | 27,0 |   | 16,7 |                | 85,4 |   | 10,4 |   | 4,16 |



**Grafik 2 Upaya Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah di TK RA Salimpat Siklus II**

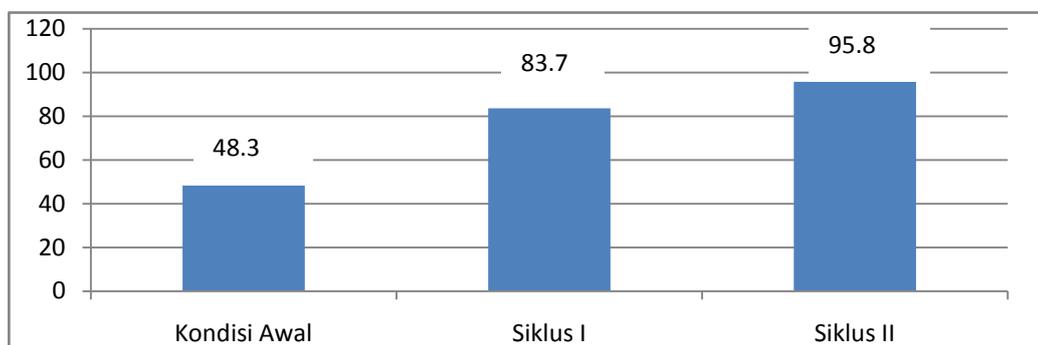
Tabel 2 pada grafik 2 diatas, dapat dilihat kemampuan Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah mengalami peningkatan yang berarti. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama nilai rata – rata anak yang mendapatkan nilai tinggi 56,2%, dan pada pertemuan kedua mendapat persentase 85,4%. Selanjunya pada pertemuan pertama yang mendapat nilai rata – rata sedang adalah 27,0%, dan pertemuan kedua dengan nilai rata – rata 10,4%. Dan anak yang mendapatkan nilai rata – rata rendah pada pertemuan pertama sebanyak 16,7%, dan pada pertemuan kedua dengan persentase 41,6%.

Dari kedua kali pertemuan pada siklus I dapat digambarkan peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah, yaitu dengan menjumlahkan nilai tinggi + nilai sedang, yaitu pada pertemuan pertama 83,2% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 95,8%.

Berdasarkan hasil observasi pada kondisi awal, siklus I dan siklus II dapat dilihat peniingkatan kemampuan Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah. Pada tabel 3 tentang rekapitulasi berikut ini:

**Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Observasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah(Kondisi awal, siklus I dan siklus II)**

| No | Indikator   | Kondisi Awal   |     |   |      |   |      | Siklus I       |    |   |      |   |      | Siklus II      |      |   |      |   |      |
|----|---|----------------|-----|---|------|---|------|----------------|----|---|------|---|------|----------------|------|---|------|---|------|
|    |   | Jumlah anak 12 |     |   |      |   |      | Jumlah anak 12 |    |   |      |   |      | Jumlah Anak 12 |      |   |      |   |      |
|    |   | T              |     | S |      | R |      | T              |    | S |      | R |      | T              |      | S |      | R |      |
|    |   | F              | %   | F | %    | F | %    | F              | %  | F | %    | F | %    | F              | %    | F | %    | F | %    |
| 1  | Anak dapat melafalkan huruf hijaiyah.                             | 2              | 17  | 3 | 25   | 7 | 58,3 | 5              | 42 | 5 | 41,7 | 2 | 16,7 | 11             | 91,7 | 1 | 8,33 | 0 | 0    |
| 2  | Anak dapat menyusun huruf hijaiyah dengan kepingan huruf hijaiyah | 2              | 17  | 3 | 25   | 7 | 58,3 | 5              | 42 | 5 | 41,7 | 2 | 16,7 | 10             | 83,3 | 2 | 16,7 | 0 | 0    |
| 3  | Anak dapat mewarnai kaligrafi dengan huruf hijaiyah               | 2              | 17  | 3 | 25   | 7 | 58,3 | 5              | 42 | 5 | 41,7 | 2 | 16,7 | 10             | 83,3 | 1 | 8,33 | 1 | 8,33 |
| 4  | Anak dapat memutar papan rolet huruf hijaiyah                     | 1              | 8,3 | 5 | 41,7 | 6 | 50   | 5              | 42 | 5 | 41,7 | 2 | 16,7 | 10             | 83,3 | 1 | 8,33 | 1 | 8,33 |
|    | Hasil rata – rata   |                | 15  |   | 33,3 |   | 52,1 |                | 42 |   | 41,7 |   | 16,7 |                | 85,4 |   | 10,4 |   | 4,16 |



**Grafik 3 Upaya Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah di TK Raudhatul Athfal Salimpat.**

Berdasarkan tabel 3 grafik 3 diatas, didapat hasil observasi pada kondisi awal, siklus I dan pada siklus II dapat dilihat mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada kondisi awal nilai rata – rata anak terdapat 48,3%. Pada siklus I nilai rata- rata sebanyak 83,7% dan pada siklus II nilai rata – rata anak sebesar 95,8%. Hasil tersebut telah memenuhi capaian minimal yang telah ditetapkan yaitu 75%.

## **PEMBAHASAN**

Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah adalah suatu kegiatan yang aman dan menyenangkan bagi anak, yang memacu anak menemukan ide – ide serta daya khayalnya dan melatih kemampuan bahasa arabnya.

Bermain bagi anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, bahasa dari imajinasinya. Sumber belajar untuk anak usia dini adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk kepentingan meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar (Montolalu, 2008:1.18).

Dengan bahan – bahan seperti kepingan huruf hijaiyah pasti banyak alat permainan edukatif yang dapat kita ciptakan. Berbagai bentuk kepingan huruf hijaiyah dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengenalkan bacaan huruf hijaiyah, melafalkan bacaan alif ( ) – ya ( ), menyusun kepingan huruf hijaiyah seperti ma-ta ( ), ma-ma ( ), membuat kaligrafi Allah, memutar papan rolet searah dengan jarum jam dan sebagainya.

Berdasarkan tingkatan penelitian pada siklus I dan siklus II dapat dilihat keberhasilan penggunaan papan rolet huruf hijaiyah dalam meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak. Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Permainan Papan Rolet Huruf Hijaiyah meningkat dengan rincian sebagai berikut:

- a. Kemampuan anak dalam melafalkan huruf hijaiyah pada siklus I dan siklus II meningkat menjadi 91,7%
- b. Kemampuan anak dalam menyusun huruf hijaiyah dengan kepingan huruf hijaiyah pada siklus I sebesar 42% meningkat pada siklus II sebesar 83,3%
- c. Dalam mewarnai kaligrafi dengan huruf hijaiyah pada siklus I sebesar 42% pada siklus II meningkat menjadi 83,3%
- d. Dalam memutar papan rolet huruf hijaiyah pada siklus I terdapat 42%, pada siklus II meningkat menjadi 83,3%

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Melalui Papan Rolet Huruf Hijaiyah dapat meningkat. Dengan demikian penelitian ini telah berhasil meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak dalam hal ini terlihat anak, sangat antusias dan senang dalam kegiatan bermain seraya belajar.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan permainan papan rolet huruf hijaiyah menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak usia 5 - 6 tahun di Taman Kanak - Kanak Raudhatul Athfal Salimpat Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok. Melalui permainan papan rolet huruf hijaiyah dapat mengembangkan bahasa arab anak, kerjasama, dan tolong menolong, bertanggung jawab, saling menghargai dan sportifitas tinggi.

Pemahaman anak tentang pengenalan huruf hijaiyah meningkat hal ini terlihat pada siklus I kemampuan anak baru mencapai 42% dan ternyata pada siklus II meningkat menjadi 85,4% berarti permainan papan rolet huruf hijaiyah dapat meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan terbukti bahwa dengan menggunakan papan rolet huruf hijaiyah dapat meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah anak, walaupun peningkatan secara bertahap.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran – saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas dimasa yang akan datang. Sebaiknya guru TK RA Salimpat perlu memahami cara kegiatan pembelajaran secara optimal sehingga guru dapat memahami masalah anak dalam kegiatan bermain sambil belajar.

Kepada TK RA Salimpat hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan anak dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan. Khusus bagi peneliti sendiri agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah tempat penelitian.

Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmansyah. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Sukabima: Padang.
- Montolalu, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siswanto, 2008. *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Anggota IKAPI
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyanto, 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Tadkirotun, Musfiroh. 2008. *Cerdas Melalui Bermain Cara Mengasah Multiple Intelegence Pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Zainal, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.