

## **PENGARUH MEDIA DADU HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH PADA KELOMPOK B DI TK KECAMATAN GLAGAH – LAMONGAN**

**Abdul Manan**

Dosen Fakultas Agama Islam  
Universitas Islam Lamongan (UNISLA)  
E-mail: [abdulmanan1970@gmail.com](mailto:abdulmanan1970@gmail.com)

**Musa'adatul Fithriyah**

Dosen Fakultas Agama Islam  
Universitas Islam Lamongan (UNISLA)  
E-mail: [Saadahsyafie@gmail.com](mailto:Saadahsyafie@gmail.com)

**Tawadudin Nawafilaty**

Dosen Fakultas Agama Islam  
Universitas Islam Lamongan (UNISLA)  
E-mail: [dina.filaty@gmail.com](mailto:dina.filaty@gmail.com)

---

Article received: 24 Januari 2017 Review process: 21 Februari 2017  
Article published: 28 Februari 2017

---

### **Abstrak**

*Pengenalan dan penguasaan huruf Hijaiyah merupakan dasar yang penting untuk membaca dan mempelajari kitab Al-Quran sejak dini, karena jika pada saat membaca huruf Hijaiyah terbiasa dengan pengucapan yang salah maka akan dapat menimbulkan arti yang berbeda. Pada umumnya media yang digunakan dalam pembelajaran huruf Hijaiyah masih menggunakan media tradisional (konvensional) yaitu dengan media buku Iqra'. Penggunaan media buku Iqra' anak cenderung pasif dalam menerima pelajaran huruf Hijaiyah, karena guru mengajarkan kepada anak membaca huruf Hijaiyah secara lisan dan tulisan. Melalui media dadu huruf dalam pengenalan huruf Hijaiyah untuk Anak Taman Kanak-Kanak diharapkan meningkatkan kemampuan mengenal huruf Hijaiyah secara baik dan benar. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media dadu huruf terhadap kemampuan pengenalan huruf Hijaiyah Pada Kelompok B Di TK Falaqiyah Kecamatan Glagah - Lamongan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian Eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Design penelitian ini design Quasi Eksperimental jenis Nonequivalent Control Group Design. Menurut Sugiyono (2001:79), dalam design penelitian Quasi Eksperimental dengan jenis Nonequivalent Control Group Design terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS 20 menunjukkan bahwa Sig= 0,000 lebih kecil dari tingkat kesalahan 0,05. Kesimpulannya maka  $H_0$  diolak dan  $H_a$  diterima, sehingga terdapat pengaruh hasil media dadu huruf terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada kelompok B di TK Falaqiyah sebagai kelompok eksperimen daripada hasil kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada kelompok kontrol.*

**Kata Kunci: Media, Dadu Huruf, Huruf Hijaiyah.**

## A. PENDAHULUAN

Hijaiyah (huruf arab) sudah ada sejak berabad-abad yang lalu, ketika Al-Quran pertama kali diturunkan menggunakan hijaiyah, karena pada kali pertama Al-Quran diturunkan yaitu di Arab. Pentingnya mempelajari huruf Arab karena huruf ini dipergunakan dalam penulisan Al-Quran. Umat Islam wajib hukumnya untuk mempelajari Al Quran. Al-Quran adalah kitab suci yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad SAW menjadi petunjuk bagi seluruh umat manusia. Al Quran diturunkan untuk menjadi pegangan bagi mereka, yang ingin mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat (Nur Handayani 2014:9).

Pembelajaran huruf hijaiyah (huruf Arab) memang tidak mudah, apalagi untuk anak-anak. Juga banyak orang tua yang kesulitan memperkenalkan huruf Hijaiyah pada anak-anaknya. Bahkan, bukan tidak mungkin masih ada orangtua dari anak - anak tersebut yang tidak tahu banyak tentang huruf Hijaiyah (Nur Handayani 2014:10).

Pengenalan huruf Hijaiyah kepada anak - anak ini diupayakan dengan media yang menarik perhatian. Kini sudah banyak media pembelajaran Al-Quran yang beredar di pasaran, antara lain adanya buku panduan membaca Al-Quran, sedangkan untuk anak- anak ada buku Iqra, buku ini berisikan huruf-huruf hijaiyah dimulai dengan tingkatan yang paling rendah. Buku ini cukup efektif bagi guru dalam pengajaran akan tetapi tidak sedikit anak-anak yang malas belajar dengan media buku Iqra ini, dikarenakan segi pengemasan yang kurang menarik dari buku Iqra.

Salah satu usaha untuk memberikan pendidikan yang baik dan bermutu bagi masyarakat, tidak hanya dibutuhkan kualitas pendidik yang baik, akan tetapi sarana dan prasarana pendidikan yang berkualitas baik pula (Rusman 2011). Ketersediaan media yang berkualitas merupakan salah satu prasarana pendidikan yang sangat penting dibutuhkan dalam menunjang keberhasilan proses pendidikan. Sebagaimana dalam PP No 19/2005 tentang SNP dalam pasal 42 tentang Standar Sarana dan Prasarana disebutkan bahwa: “Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”

Media merupakan suatu unit pembelajaran lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu isi belajar mencapai sejumlah tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Media merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media

mampu menghargai keberagaman karakteristik siswa. Media yang ada pada saat ini berupa media konvensional yang disajikan dalam bentuk cetak (Saputro, Suprihdi, 2006:21).

Tersedianya media penting sekali untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai sumber informasi, dan media-media lain sangat diperlukan untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Interaksi antara siswa dengan media inilah, menurut I Nyoman Sudana Degeng yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar (Nyoman Sudana, 1989: 150).

Dadu merupakan media yang biasanya digunakan dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan operasi penjumlahan (Andriyani, 2009). Hal ini relevan dengan pendapat (Jones 1993:82) bahwa dadu dapat membantu anak dalam membangun konsep bilangan dan berhitung, berhitung disini adalah menghitung jumlah mata dadu. Dadu mudah dijumpai dalam set permainan anak-anak seperti ular tangga, monopoli, dan media iklan. Dadu bertitik (*dot*) dari 1 sampai dengan 6 titik. Tetapi saat ini dadu hadir dalam bentuk yang lebih keren, colourful, dan tidak berangka titik melainkan gambar. Dengan majunya perkembangan bentuk dadu sudah dirancang sekreatif mungkin dan mudah dipergunakan, seperti permainan dadu huruf.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti di TK Muslimat Falakhiyah dan TK Muslimat Bahrul Ulum Kec.Glagah Kab.Lamongan diperoleh kemampuan perkembangan anak pada bahasa masih belum maksimal sesuai dengan apa yang diharapkan terutama pada mengenal huruf hijaiyah diantaranya (wawancara Ani Rahmawati :2016):

1. Anak kurang mampu menunjukkan huruf hijaiyah dari huruf ا – ي.
2. Anak masih kurang mampu membuat urutan Huruf hijaiyah ا – ي.

Diharapkan melalui dadu huruf ini kemampuan pengenalan huruf hijaiyah anak TK Falakhiyah meningkat. Media dadu huruf dirancang untuk memberikan kemudahan bagi anak dalam pembelajaran huruf khususnya huruf hijaiyah. Anak-anak akan lebih tertarik belajar dengan media yang kongkrit dalam pembelajarannya. Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan awal pembelajaran bagi anak yang pada umumnya usia mereka merupakan usia bermain sekaligus masa perkembangan otak, sehingga diperlukan suatu media yang menarik dalam penyampaian materi pembelajaran huruf hijaiyah ini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media dadu huruf terhadap kemampuan pengenalan huruf Hijaiyah Pada Kelompok B Di TK Falakhiyah Kecamatan Glagah, Kabupaten Lamongan.

## **B. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B TK Muslimat Falakhiyah dan TK Muslimat Bahrul Ulum di Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 17 September 2016–2 November 2016. *Pre-test* dilakukan tanggal 17-22 September 2016, kemudian *treatment* berlangsung tanggal 27,29 September 2016 sampai 6,9,12,18 Oktober 2016, sedangkan *post-test* dilakukan tanggal 22-27 Oktober. Pada penelitian yang dilakukan terhadap responden, dapat dijelaskan bahwa penggunaan media dadu huruf hijaiyah dalam pembelajaran di TK Falakhiyah dan TK Muslimat Kecamatan Glagah, Kabupaten Lamongan. Menggunakan tema Diri Sendiri dan Kebutuhanku, adapun deskripsi pelaksanaan pembelajaran ketika *pre-test*, *treatment*, dan *post-test* adalah sebagai berikut :

#### a) Kegiatan *Pre-Test*

Kegiatan *pre-test* dilaksanakan sehari pada hari Sabtu sampai Kamis tanggal 17-22 September 2016. Kegiatan *pre-test* ini dilaksanakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing berjumlah 15 anak. *Pre-test* dilaksanakan pada hari dan jam yang sama di kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, tetapi sekolah yang berbeda, kelompok eksperimen di kelompok B TK Muslimat Falakhiyah sedangkan kelompok kontrol di kelompok B TK Muslimat Bahrul Ulum. Pada kegiatan *pre-test*. peneliti berpedoman pada 3 item pertanyaan yang ada pada instrumen penelitian. Kegiatan sebelum melakukan *pre-test* kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran dibagi ke dalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (evaluasi). Data yang diperoleh, dikategorikan sebagai berikut:

Tabel.1 Hasil *pre-test* kelompok eksperimen

No	Nama	Instrumen I	Instrumen II	Instrumen III	Total
1	AFF	2	2	2	6
2	RQA	2	1	1	4
3	AFA	1	2	1	4
4	ANA	1	1	1	3
5	AS	1	2	1	4
6	DMR	2	2	2	6
7	ERS	1	1	1	3
8	FWAJ	1	1	2	4
9	FAS	1	2	1	4
10	IAC	1	1	1	3
11	IAA	1	1	2	4
12	JRP	1	1	1	3
13	KAM	2	2	1	5
14	LAH	2	1	1	4
15	RAD	1	2	1	4

Tabel 2 Data Pre Test Kelompok Kontrol

No	Nama	Instrumen I	Instrumen II	Instrumen III	Total
1	MAA	1	2	1	4
2	MFA	1	1	2	4
3	MFF	2	1	2	5
4	MO	2	2	2	6
5	MNNP	2	1	1	4
6	MRA	2	1	1	4
7	MRD	2	1	2	5
8	NA	1	1	2	4
9	QDM	1	1	2	4
10	RAW	1	2	1	4
11	RAM	2	2	2	6

12	SAL	1	2	1	4
13	US	2	2	1	5
14	WDP	1	1	1	3
15	ZRM	2	1	1	4

b) Kegiatan *treatment*

Kegiatan *treatment* dilaksanakan pada tanggal tanggal 27,29 September 2016 sampai 6,9,12,18 Oktober 2016 pada kelompok B TK Muslimat Falakhiya kecamatan Glagah, Kabupaten Lamongan dengan jumlah 15 anak.

c) Kegiatan *Post-Test*

Kegiatan *post-test* dilaksanakan sehari pada hari Sabtu sampai Kamis tanggal 22-27 Oktober 2016. Kegiatan *post-test* ini dilaksanakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing berjumlah 15 anak. *Post-test* dilaksanakan pada hari dan jam yang sama di kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, tetapi sekolah yang berbeda, kelompok eksperimen di kelompok B TK Muslimat Falakhiyah sedangkan kelompok kontrol di kelompok B TK Muslimat Bahrul Ulum. Pada kegiatan *post-test*, peneliti berpedoman pada 3 item pertanyaan yang ada pada instrumen penelitian. Kegiatan sebelum melakukan *post-test* kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran dibagi ke dalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (evaluasi). Data yang diperoleh, dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3 Data Post Test Kelompok Eksperimen

No	Nama	Instrumen I	Instrumen II	Instrumen III	Total
1	AFF	3	4	4	11
2	RQA	4	3	2	9
3	AFA	4	3	3	10
4	ANA	4	4	4	12
5	AS	3	3	4	10
6	DMR	3	3	3	9
7	ERS	4	4	4	12
8	FWAJ	4	3	3	10
9	FAS	3	4	3	10
10	IAC	3	3	3	9
11	IAA	4	4	3	11
12	JRP	4	4	3	11
13	KAM	3	4	3	11
14	LAH	3	3	3	9
15	RAD	4	3	3	10

Tabel 4 Data Post Test Kelompok Kontrol

No	Nama	Instrumen	Instrumen	Instrumen	Total
		I	II	III	
1	MAA	2	2	2	6
2	MFA	2	1	1	4
3	MFF	1	2	1	4
4	MO	1	1	1	3
5	MNNP	1	2	1	4
6	MRA	2	2	2	6
7	MRD	1	1	1	3
8	NA	1	1	2	4
9	QDM	1	2	1	4
10	RAW	1	1	1	3
11	RAM	1	1	2	4
12	SAL	1	1	1	3
13	US	2	2	1	5
14	WDP	2	1	1	4
15	ZRM	1	2	1	4

## 2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan maka peneliti mengelolah data dengan menggunakan *t-test* independen dengan ketentuan signifikansi 0.05. *t-test* independen ini untuk mengetahui Perbandingan atau perbedaan hasil Pengaruh media dadu huruf terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada kelompok B di TK Muslimat Falakhiyah sebagai kelompok eksperimen dengan hasil kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada kelompok B di TK Muslimat Bahrul Ulum Kec.Glagah Kab.Lamongan sebagai kelompok kontrol. Berdasarkan data kedua media tersebut maka peneliti akan membandingkannya media mana yang lebih efektif dan berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf Hijaiyah. Uji-t ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada sekelompok objek penelitian melalui program SPSS 20. Berikut ini hasil *t-test* independen pada penelitian ini :

**Tabel 4.11 Group Statistics**

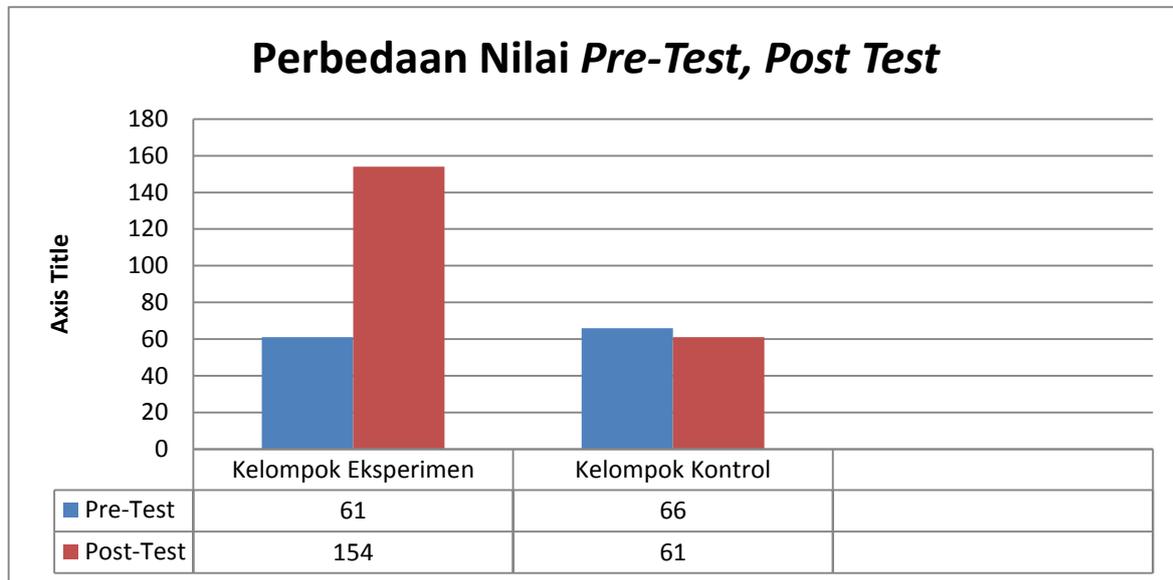
	KELOMPOK	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NI	Kelompok kontrol	15	4,0667	,96115	,24817
LAI	Kelompok eksperimen	15	10,2667	1,03280	,26667

**Tabel 4.12 Independent Samples Test**

	Levene's test for equality of variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean difference	Std.error difference	95 % confidence interval of the difference		
								Lower	Upper	
N ilai	Equal variances assumed	,885	,355	-17,020	28	,000	-6,20000	,36428	-6,94619	-5,45381
	Equal variances not assumed			-17,020	27,857	,000	-6,20000	,36428	-6,94619	-5,45381

Berdasarkan Hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS 20 di atas menunjukkan bahwa **Sig= 0,000** lebih kecil dari tingkat kesalahan 0,05. Kesimpulannya maka  $H_0$  diolak dan  $H_a$  diterima, sehingga terdapat perbedaan hasil Pengaruh media dadu huruf terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada kelompok B di TK Muslimat Falakhiyah sebagai kelompok eksperimen daripada hasil kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada kelompok kontrol. Bila digambarkan dengan grafik batang, yaitu sebagai berikut :

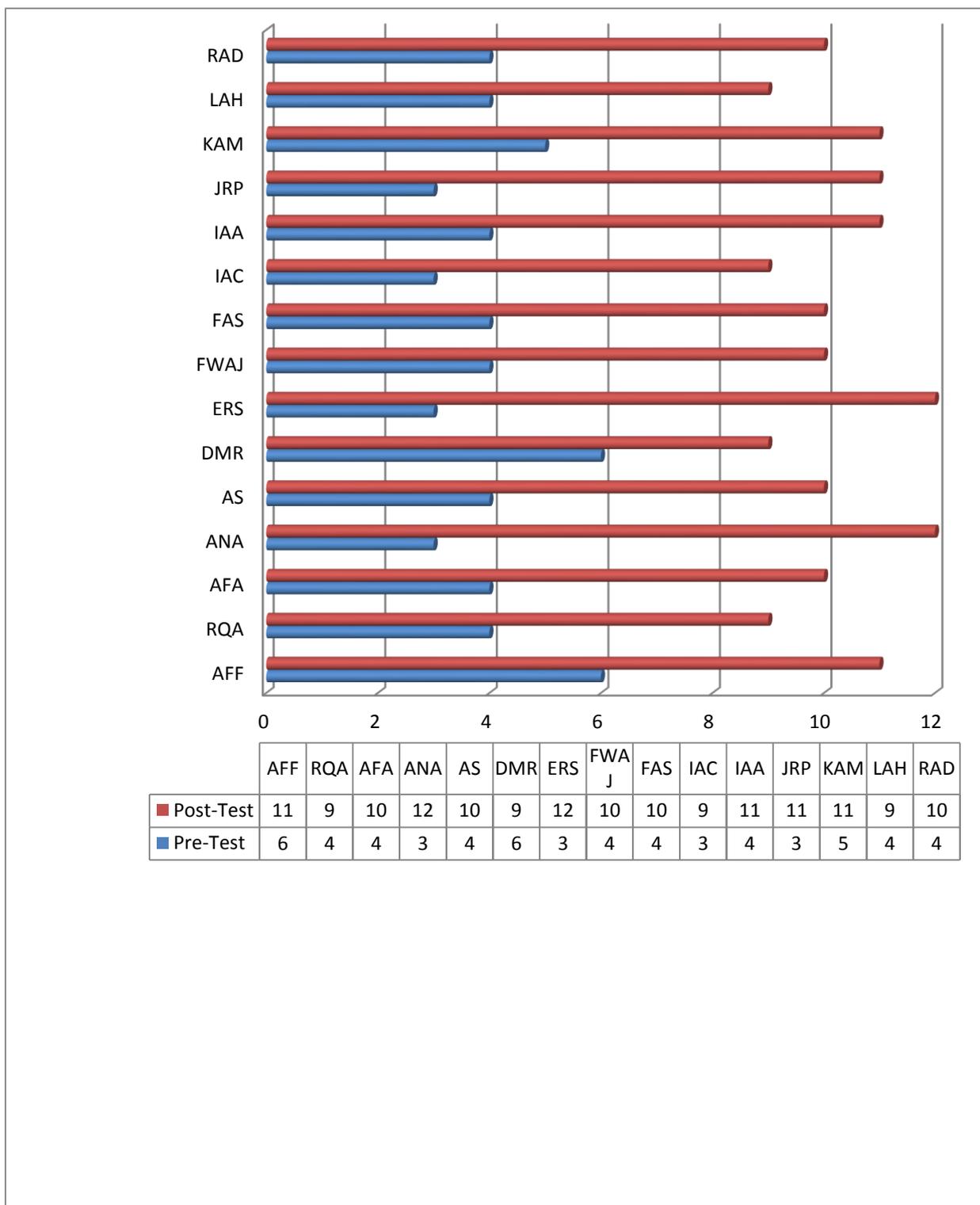
Grafik 4.1 Perbedaan Nilai *Pre-Test-Post-Test* pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol



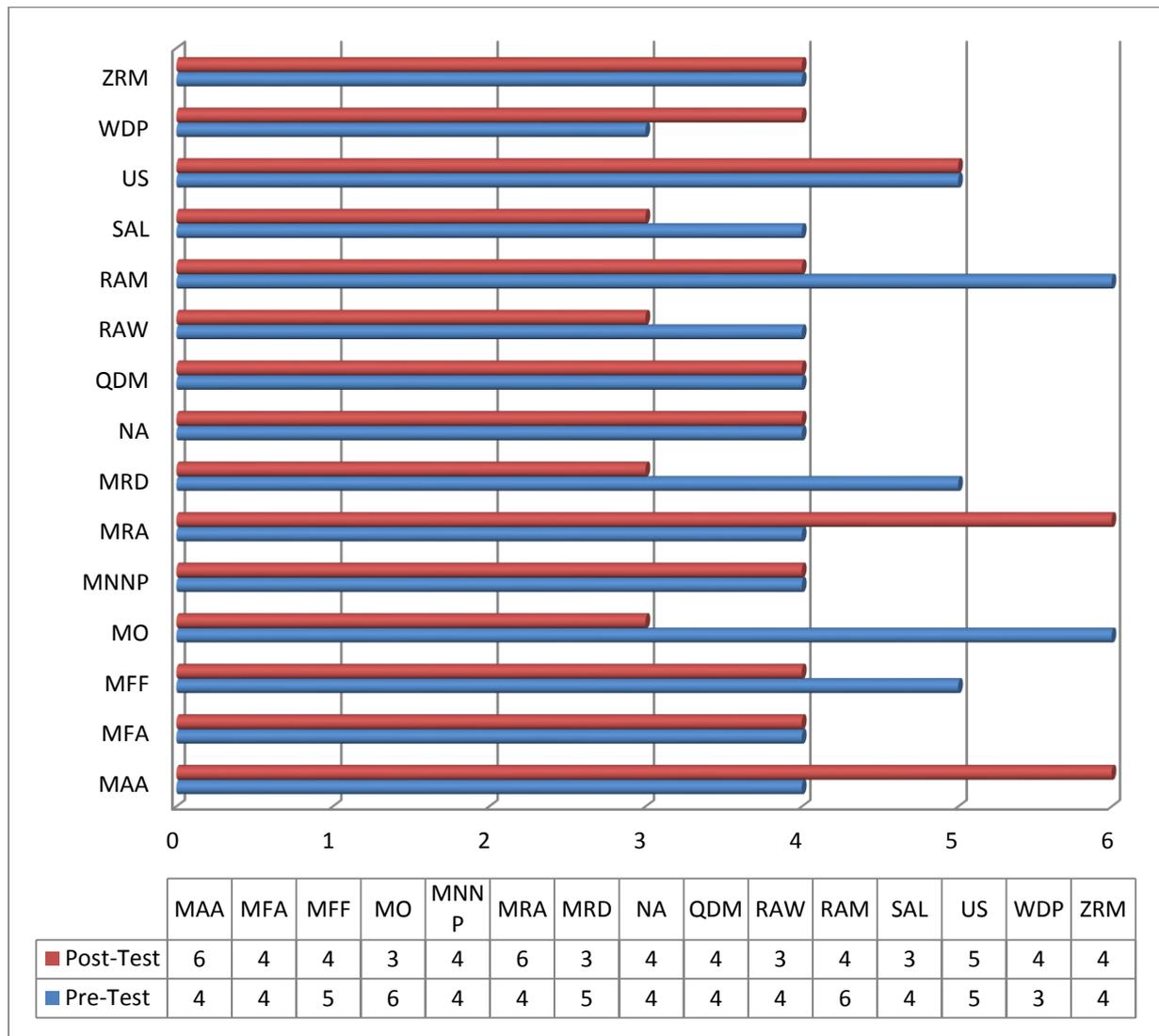
Grafik tersebut menunjukkan bahwa penguasaan pengenalan huruf pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang sangat pesat sedangkan pada kelompok control mengalami penurunan.

Hasil skor rata-rata penguasaan pengenalan huruf hijaiyah pada kelompok eksperimen meningkat 93 poin. Bila diidentifikasi peningkatan skor setiap anak baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

Grafik 4.2 Skor Pengenalan Huruf Hijaiyah Kelompok Eksperiment



Grafik 4.3 Skor Pengenalan Huruf Hijaiyah Kelompok Kontrol



Kedua grafik tersebut menunjukkan bahwa beberapa anak mengalami peningkatan dan penurunan dalam pengenalan huruf hijaiyah. Pada grafik peningkatan skor penguasaan pengenalan huruf kelompok eksperimen diketahui bahwa ketika *pre-test*, diperoleh skor 61 sebagai skor total, skor 3 sebagai skor terendah dan skor 6 sebagai skor total tertinggi. Setelah dilakukan *post-test*, diperoleh skor 154 sebagai skor total, dimana 12 sebagai skor tertinggi dan skor 9 sebagai skor total terendah.

Pada grafik peningkatan skor penguasaan pengenalan huruf kelompok kontrol diketahui bahwa ketika *pre-test*, diperoleh skor 66 sebagai skor total dan 3 sebagai skor terendah

sedangkan skor 7 sebagai skor total tertinggi. Setelah dilakukan *post-test*, diperoleh skor 61 sebagai skor total, 3 sebagai skor terendah dan skor 6 sebagai skor total tertinggi.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media dadu huruf dalam proses pembelajaran lebih berpengaruh signifikan terhadap penguasaan pengenalan huruf hijaiyah anak daripada pembelajaran tanpa media dadu huruf. Hal ini karena penggunaan media dadu huruf dalam pembelajaran didukung oleh adanya suatu garis lengkung, huruf berwarna-warni yang memungkinkan anak lebih menaruh perhatian dan menimbulkan kesan ketika proses pembelajaran. Sehingga anak akan lebih mudah mengingat apa yang dilihat dan diucapkan. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Ardiani Mustikasari (2008) Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Jadi dadu huruf merupakan media yang dapat digunakan guru atau tenaga pendidik lainnya ataupun bisa digunakan orang tua dalam membantu anak untuk mengenal huruf hijaiyah karena dalam dadu huruf bisa digunakan dengan cara bermain sehingga anak tidak terasa bahwa mereka sedang belajar.

Dadu merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan operasi penjumlahan (Andriyani, 2009). Dadu dirancang untuk memberikan satu angka bulat acak dari satu sampai enam dengan probabilitas yang sama. Saat ini dadu mudah dijumpai dalam set permainan anak-anak seperti ular tangga atau monopoli, arena-arena perjudian / kasino, dan media iklan. Dadu bertitik (dot) dari 1 sampai dengan 6 titik. Tetapi dadu hadir dalam bentuk yang lebih keren, colourful, dan tidak berangka titik melainkan gambar. Dengan majunya perkembangan bentuk dadu sudah dirancang kreatif mungkin dan mudah dipergunakan, seperti permainan dadu huruf, permainan dadu bergambar dan diberi kata, permainan dadu kata. Dadu huruf yang diterapkan peneliti kali ini dapat membantu anak untuk mengenal huruf hijaiyah dan dapat membantu guru di saat pembelajaran dimulai. Dalam satu kelas tidak semua anak hafal huruf secara acak. media dadu huruf untuk membantu anak dalam mengenal huruf dalam kegiatan belajar mengajar, cara menggunakan dadu huruf hijaiyah dengan melempar dadu huruf kemudian dadu huruf berhenti pada satu sisi setelah itu anak di minta menyebutkan huruf tersebut misalnya huruf “س”.

Dengan pemberian dadu huruf hijaiyah akan sangat membantu proses kegiatan belajar anak di kelas, dadu huruf tersebut akan memotivasi anak dan membangkitkan suasana kelas menjadi menyenangkan yang akhirnya dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

### C. PENUTUP

Media dadu huruf dalam proses pembelajaran lebih berpengaruh signifikan terhadap penguasaan pengenalan huruf hijaiyah anak daripada pembelajaran tanpa media dadu huruf. Hal ini karena penggunaan media dadu huruf dalam pembelajaran didukung oleh adanya suatu garis lengkung, huruf berwarna-warni yang memungkinkan anak lebih menaruh perhatian dan menimbulkan kesan ketika proses pembelajaran. Sehingga anak akan lebih mudah mengingat apa yang dilihat dan diucapkan. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Ardiani Mustikasari (2008) Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Jadi dadu huruf merupakan media yang dapat digunakan guru atau tenaga pendidik lainnya ataupun bisa digunakan orang tua dalam membantu anak untuk mengenal huruf hijaiyah karena dalam dadu huruf bisa digunakan dengan cara bermain sehingga anak tidak terasa bahwa mereka sedang belajar.

Dadu merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan operasi penjumlahan (Andriyani, 2009). Dadu dirancang untuk memberikan satu angka bulat acak dari satu sampai enam dengan probabilitas yang sama. Saat ini dadu mudah dijumpai dalam set permainan anak-anak seperti ular tangga atau monopoli, arena-arena perjudian / kasino, dan media iklan. Dadu bertitik (dot) dari 1 sampai dengan 6 titik. Tetapi dadu hadir dalam bentuk yang lebih keren, colourful, dan tidak berangka titik melainkan gambar. Dengan majunya perkembangan bentuk dadu sudah dirancang kreatif mungkin dan mudah dipergunakan, seperti permainan dadu huruf, permainan dadu bergambar dan diberi kata, permainan dadu kata. Dadu huruf yang diterapkan peneliti kali ini dapat membantu anak untuk mengenal huruf hijaiyah dan dapat membantu guru di saat pembelajaran dimulai. Dalam satu kelas tidak semua anak hafal huruf secara acak. media dadu huruf untuk membantu anak dalam mengenal huruf dalam kegiatan belajar mengajar, cara menggunakan dadu huruf hijaiyah dengan melempar dadu huruf kemudian dadu huruf berhenti pada satu sisi setelah itu anak di minta menyebutkan huruf tersebut misalnya huruf "س".

Dengan pemberian dadu huruf hijaiyah akan sangat membantu proses kegiatan belajar anak di kelas, dadu huruf tersebut akan memotivasi anak dan membangkitkan suasana kelas menjadi menyenangkan yang akhirnya dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Degeng, Nyoman Sudana. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud  
DirJen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Departemen Agama. 2009. *Pedoman dan Implementasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk RA/BA/TA*.
- Depdiknas 2000. *Permainan Membaca dan Menulis Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas, 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kemendiknas
- Handayani, Nur. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Gambar di Kelompok A Siswa BA Aisyiyah Rejosari Bandongan. Skripsi prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hasil wawancara dengan guru TK AL-Falah ibu Ani Rahmawati pada 14 Maret 2016 pukul.09.30 WIB
- Hurlock, Elizabet B. 2007. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta : Erlangga
- Rusman. 2011. *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani nurani. (2009) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Supriyadi, Saputro. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Tim Unesa. 2014. *Panduan Penulisan Dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa Press
- Zuriah, Nurul. 2005. *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara