



Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif *Onet Board* Berbasis Seling Untuk Memperkenalkan Huruf Hijaiyah Dalam Berbagai Posisi Kepada Anak-Anak Usia 5-6 Tahun

¹Eka Poppi Hutami, ¹Syamsul Alam Ramli

¹IAIN Palopo, Indonesia, ²Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia

Email: ¹ekapoppihutami@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif, Papan Onet berbasis Seling, untuk memperkenalkan huruf Hijaiyah dalam berbagai posisi kepada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang melibatkan sepuluh langkah menurut Borg & Gall, dari pengumpulan data hingga diseminasi dan implementasi produk. Observasi awal mengungkapkan bahwa banyak anak, terutama di Kelompok B, kesulitan mengenali huruf Hijaiyah dalam berbagai posisi (awal, tengah, dan akhir). Papan Onet berbasis Seling dikembangkan untuk mengatasi masalah ini, menggabungkan konsep Seling (Sentra dan Lingkaran) dan empat langkah perancah untuk meningkatkan pengalaman belajar. Uji coba lapangan dan revisi berdasarkan umpan balik dari pendidik dan anak-anak menunjukkan bahwa Papan Onet berbasis Seling secara efektif meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengenali huruf Hijaiyah dalam berbagai posisi. Analisis data menggunakan SPSS mengkonfirmasi validitas dan kelayakan media. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang menyenangkan ini meningkatkan minat dan motivasi anak-anak, membuat mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang sejalan dengan teori perkembangan yang menekankan efektivitas pembelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan. Studi ini menyoroti potensi Papan Onet berbasis Seling sebagai metode alternatif untuk mengajarkan huruf Hijaiyah pada pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Papan Onet Berbasis Seling, Huruf Hijaiyah, Pendidikan Anak Usia Dini, Media Pembelajaran Interaktif.

Pendahuluan

Anak merupakan anugerah terindah yang diberikan oleh yang kuasa. Anak terlahir selalu menjadi harapan setiap orang tua. Anak terlahir dengan keunikan masing-masing yang akan terus berkembang dari waktu ke waktu sesuai dengan tugas perkembangannya. Selain kondisi internal, kondisi eksternal anak yang baik akan mendukung tumbuh kembang anak pula, sehingga anak membutuhkan stimulus-stimulus yang baik dari lingkungannya.

Menurut Muhammad Fadillah “anak yang berkisar pada usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan



berbagai keunikan pada dirinya. Pada tahap inilah, masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang nantinya diharapkan dapat membentuk kepribadianya”. Sehubungan dengan hal itu, untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak secara maksimal, maka anak memerlukan pendidikan yang sesuai dengan usianya, yakni pendidikan dasar. Hal ini memuat UU RI No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa PAUD adalah upaya pembinaan. Maksud dari upaya pembinaan memberikan kesempatan anak didik dari sabang samapi maroke untuk mendapatkan layanan PAUD dengan pemberian rangsangan dalam tumbuh kembang anak didik.

Apabila pendidik dan orang tua selalu memberikan stimulasi pada aspek-aspek perkembangan anak, maka anak dapat berkembang secara optimal sesuai tahap perkembangan anak. Hal ini ditekankan pada tuntunan Al-Qur'an Surat At-Tahrim ayat 6 yang menjelaskan tentang peliharalah dirimu dan keluargamu. Ini berarti At-tahrim ayat 6 mengajak untuk beriman, memlihara diri dan keluargamu termasuk anak didik kita semua.

Berdasarkan hal tersebut guru atau pendidik sebagai orang tua kedua di lingkungan sekolah juga memiliki peran yang sangat penting dalam mendidik anak-anak yang berpengetahuan dan berakhlak melalui materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik disekolah. Oleh karena itu, agar anak mampu mengetahui dan mampu untuk berpikir mana yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan maka pendidik harus mampu merancang kegiatan yang secara bertahap sesuai dengan perkembangan anak dan bersifat menyeluruh (holistik) sebagai dasar siswa untuk memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini dilakukan agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang dan bertumbuh secara optimal. Adapun aspek-aspek perkembangan anak usia dini antara lain: nilai moral dan agama (NAM), fisik-motorik, bahasa, sosial emosional, seni, dan kognitif (Murphy & Dunbar, 2007).

Perkembangan tersebut diperlukan penanaman nilai-nilai dan norma-norma Agama yang kuat terhadap bangsa ini agar tidak mudah terpengaruh dan mempunyai filter ketika pengaruh-pengaruh bangsa lain masuk. Supaya penanaman nilai dan norma tersebut kuat, maka harus dilakukan sejak usia dini, sebagaimana disampaikan oleh Hasan A. (dalam Barr A.tt:357) bahwa mencari ilmu pada saat kecil seperti memahat di atas batu dan mencari ilmu diwaktu tua bagaikan mengukir diatas air. Ungkapan ini menekankan pentingnya belajar pada usia dini, sebab belajar yang dilakukan walaupun melalui proses yang tidak mudah namun apabila sudah dikuasai, maka akan tetap diingat sepanjang hidupnya.

Hasil temuan yang dilakukan peneliti dari hasil wawancara dengan guru di salah satu Satuan Pendidikan Raudatul Atfal Kota Palopo pada tanggal 18 November 2019 bahwa guru tersebut mengatakan bahwa masih banyak anak didiknya terutama Kelompok B usia 5-6 tahun belum mengenal huruf hijaiyah dari berbagai posisi. Misalnya huruf hijaiyah dengan posisi sendiri, di depan, di tengah, di belakang.



Berdasarkan hal tersebut, maka yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk membantu anak didik dalam mengenal Huruf Hijaiyah dari berbagai posisi di Satuan Pendidikan Raudatul Atfal. Pengenalan huruf hijayah sangat penting diterapkan di Satuan Pendidikan Raudatul Atfal Kota Palopo, karena mulai sejak dini anak perlu mengenal huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah adalah dasar untuk membaca Al-Quran, yang dijadikan sebagai pedoman hidup manusia. Untuk mencapai penelitian ini diuraikan kompetensi dasar (KD) yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi dasar dan indikator yang dicapai

Kompetensi Dasar	Indikator
Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari	Anak mampu melafalkan Huruf Hijaiyah dari Alif s.d Ya Anak mampu menyebutkan Huruf Hijaiyah melalui gambar pada media Papan Onet (<i>Board Onet</i>)
Mengenal keaksaraan melalui bermain	Anak mampu mengurutkan huruf hijaiyah dengan menggunakan media Papan Onet (<i>Board Onet</i>)

Berdasarkan Tabel 1, diperlukan suatu alternatif pemecahan masalah agar pembelajaran dalam mengenal huruf hijaiyah dari berbagai posisi, sehingga tidak membosankan anak didik dengan melalui bermain. Bermain adalah masa kanak-kanak, karena dengan bermain anak dapat mendapatkan sesuatu dari apa yang dimainkan. Anak mencari tahu dan anak belajar dari apa yang mereka mainkan. Untuk itu melalui bermain, peneliti mengembangkan dan memodifikasi sebuah permainan yang dapat anak mempelajari sesuatu dengan menyenangkan, seperti permainan Onet.

Permainan Onet merupakan game jenis memory matchpuzzle yang digemari masyarakat Indonesia. Onet adalah sebuah permainan untuk mencari pasangan suatu gambar. Saat ini, Onet hanya menggunakan gambar hewan dan buah-buahan. Melihat banyaknya masyarakat yang tertarik untuk bermain game Onet, maka muncul gagasan untuk mengembangkan dan memodifikasi serta menerapkan papan onet atau Onet Board berbasis “Seling” dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini di Satuan Pendidikan Raudatul Atfal Kota Palopo. Permainan pengenalan huruf hijaiyah menggunakan Onet Board berbasis “Seling” dapat membantu anak didik untuk lebih peka dalam mengenal huruf-huruf hijaiyah, sehingga menjadi bekal anak didik untuk belajar Al-Quran kedepannya.

Permainan Onet Board berbasis Seling (Sentra dan Lingkaran) adalah sebuah permainan yang menerapkan pendekatan Seling. Seling (Sentra dan Lingkaran) yaitu anak didik berpusat pada sentra main dan saat di dalam lingkaran dengan menerapkan 4 langkah pijakan (scaffolding), Depdiknas, (2006:1). Untuk mendukung perkembangan anak dalam Menumbuhkan Literasi Keaksaraan Asmaul Husna di Satuan Pendidikan Raudatul Atfal Kota Palopo yaitu Scaffolding lingkungan main, Scaffolding sebelum main, Scaffolding selama main, Scaffolding setelah main. Pada pengembangan Permainan Onet Board berbasis Seling dikembangkan berdasarkan indikator yang dikembangkan. Indikator yang dimaksud

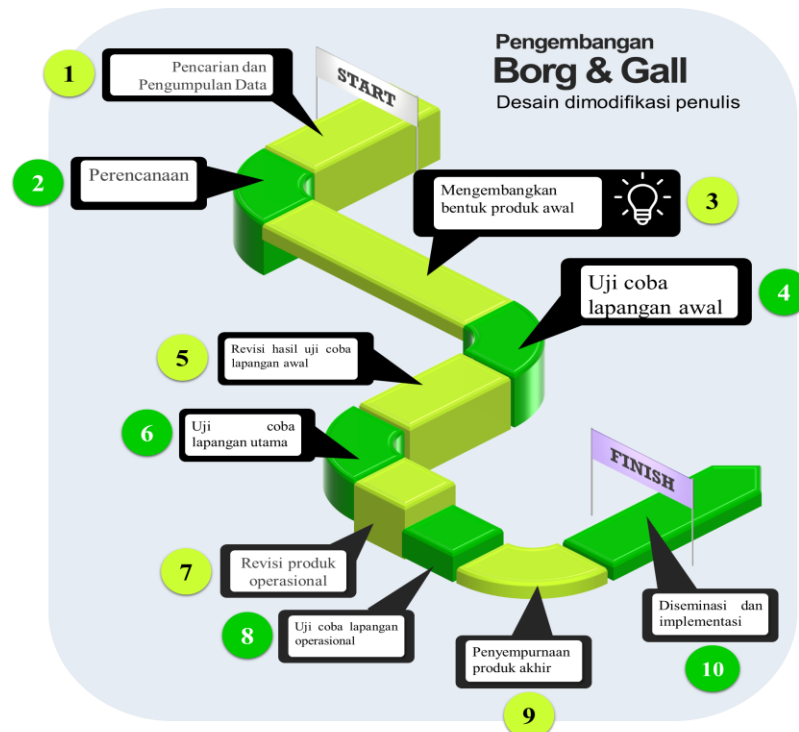
adalah 1) Memasangkan huruf dengan huruf dengan warna yang sama; 2) Memasangkan huruf dengan posisi di Depan; 3) Memasangkan huruf dengan Posisi di Tengah; 4) Memasangkan huruf dengan Posisi di Belakang.

Berdasarkan uraian di atas, masih banyak anak didiknya terutama Kelompok B usia 5-6 tahun belum mengenal huruf hijaiyah dari berbagai posisi. Misalnya huruf hijaiyah dengan posisi sendiri, di depan, di tengah, di belakang. Untuk membantu anak didik dalam mengenal Huruf Hijaiyah di Satuan Pendidikan Raudatul Atfal diperlukan suatu alternatif pemecahan masalah agar pembelajaran dalam mengenal huruf hijaiyah tidak membosankan anak didik yakni melalui Permainan Onet Board berbasis Seling (Sentra dan Lingkaran).

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, maka yang menjadi penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif, Onet Board berbasis Seling, untuk memperkenalkan huruf hijaiyah dalam berbagai posisi kepada anak-anak usia 5-6 tahun.

Metode

Pada penelitian ini dikembangkan dengan pendekatan *Research and Development* atau dikenal dengan R&D. R&D adalah sebuah penelitian yang dapat meningkatkan produktivitas pendidikan di satuan pendidikan Raudatul Atfal di Kota Palopo. Untuk mengembangkan produktivitas pendidikan di satuan pendidikan Raudatul Atfal di Kota Palopo dilakukan 10 langkah Borg & Gall.



Gambar 1. Pengembangan Onet Board Berbasis Seling



Populasi sebuah wilayah yang didalamnya terdapat sebuah bagian, Sugiono (2010:61). Sedangkan Sampel adalah bagian dari populasi itu sendiri, Sugiono (2010:62). Sampel yang telah ditetapkan, kemudian membagi kelompok anak didik dengan Teknik *Maching Ordinal Pairing* (MOP). Populasi pada penelitian ini adalah Seluruh satuan Pendidikan RA di Kota Palopo dengan sampel anak didik kelompok B satuan Pendidikan RA di Kota Palopo.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara. Hal ini disebutkan (Enah Suminah, dkk, 2014:1) yaitu pengamatan secara ceklis dan catatan anekdot serta dokumentasi proses penelitian. Instrumen penilaian mencakup kesesuaian materi, keterlibatan anak, motivasi dan minat, pemahaman huruf hijaiyah, desain visual, penggunaan *scaffolding*.

Adapun analisis data dilakukan untuk menyelesaikan masalah dengan mengolah data kuantitatif dengan analisis data instrumen, analisis data penilaian, waktu dan jadwal penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:276) adapun teknik untuk menganalisis data instrumen sebagai berikut:

Tabel 2. *Kriteria pengembangan Permainan Onet Board*

Tingkat Persentase	Kriteria
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup Valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang Valid (revisi)
0-39	Tidak Valid (revisi)

Berikut cara menghitung tingkat persentase peningkatan pengembangan Permainan *Onet Board*

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Ket:

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah perolehan

$\sum xi$ = Jumlah maksimal

Analisis data penilaian dilakukan dengan cara analisis deskriptif dan uji statistik. Analisis deskriptif menyajikan data dalam bentuk tabel, grafik, dan diagram untuk memberikan gambaran tentang hasil penelitian. Sedangkan Uji Statistik menggunakan perangkat lunak SPSS untuk melakukan uji validitas, reliabilitas, dan analisis statistik lainnya guna mengukur efektivitas produk.

Hasil

Pencarian dan pengumpulan data

Pada tahapan ini yang perlu dilakukan adalah mencari dan mengumpulkan data dengan cara berikut:

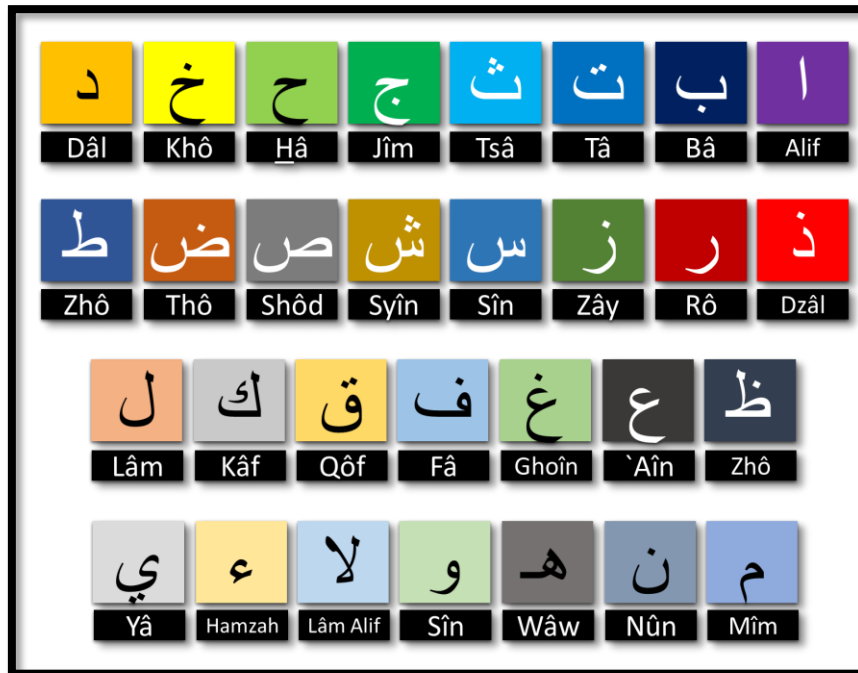
- Fakta/data pembelajaran yang terjadi di satuan pendidikan Raudatul Atfal di Kota Palopo
- Melakukan identifikasi masalah
- Melakukan analisis masalah
- Menentukan alternatif dan prioritas pemecahan masalah
- Penelaahan literatur metode pembelajaran interaktif dan teori perkembangan anak.

Perencanaan Produk

- Menyiapkan materi pembelajaran Huruf Hijaiyah

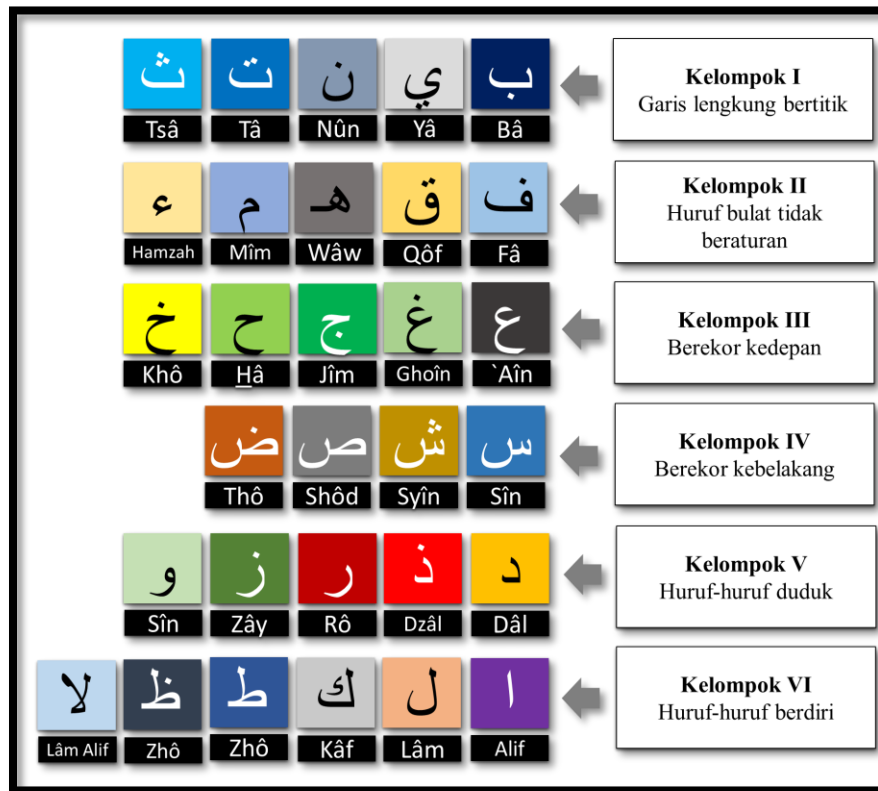
Mengenal huruf hijaiyah menurut Hamim Thohari (2016:2-10) dengan cara urutan Baghdadiyah dan urutan Rubaiyat. Adapun metode pelajaran pertama dalam mengenal huruf hijaiyah sebagai berikut:

- Huruf Hijaiyah dalam Urutan Baghdadiyah



Gambar 2. Huruf Hijaiyah Baghdadiyah

2. Huruf Hijaiyah dalam Urutan Rubaiyat



Gambar 3. Huruf Hijaiyah Rubaiyat

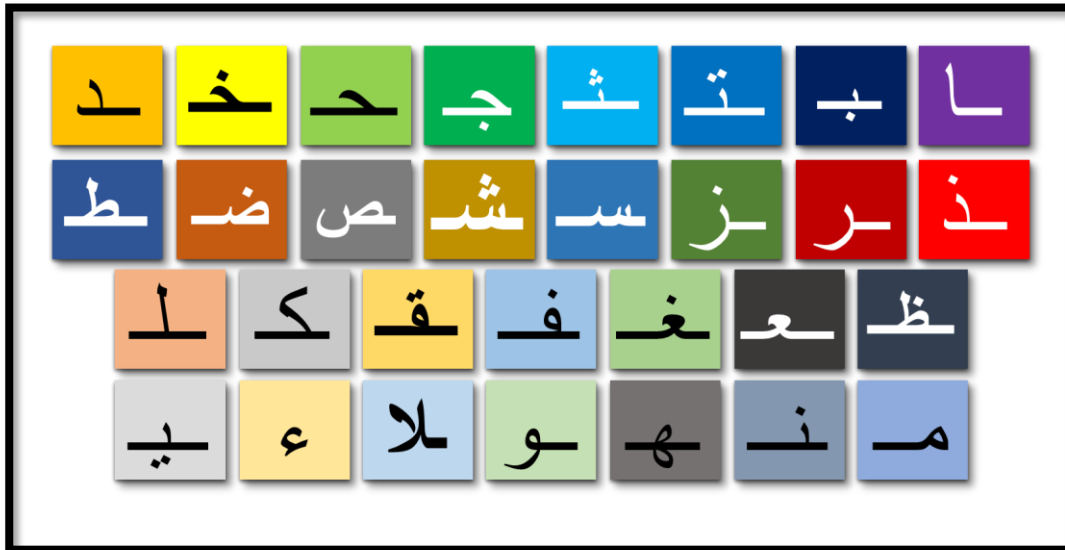
3. Huruf Hijaiyah dalam Berbagai Posisi

1) Huruf Hijaiyah Baghdadiyah Posisi di Depan



Gambar 4. Huruf Hijaiyah Posisi di Depan

2) Huruf Hijaiyah Baghdadiyah Posisi di Tengah



Gambar 5. Huruf Hijaiyah Posisi di Tengah

3) Huruf Hijaiyah Baghdadiyah Posisi di Belakang



Gambar 6. Huruf Hijaiyah Posisi di Belakang

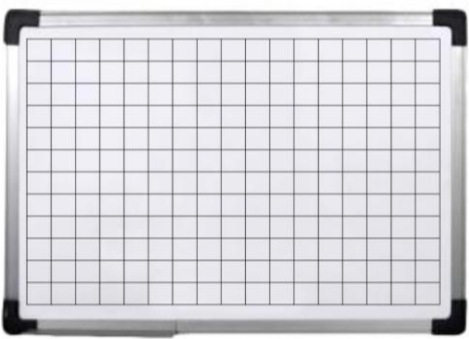
- b. Menyiapkan alat dan bahan dalam mengembangkan onet board huruf hijaiyah yaitu Papan Tulis Magnet, Spidol permanen, Kertas Warna, Mistar, Gunting, Pin Magnet/Magnet, Lem tembak dan lem lilin, Laminating dan plastik laminating, Print, Laptop.

- c. Skenario pengembangan RPPH (Rancangan Program Pembelajaran Harian) dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran Seling (Sentra dan Lingkaran) yaitu anak didik berpusat pada sentra main dan saat di dalam lingkaran dengan menerapkan 4 langkah pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak dalam menumbuhkan pengenalan huruf hijaiyah yaitu *Scaffolding* lingkungan main, *Scaffolding* sebelum main, *Scaffolding* selama main, *Scaffolding* setelah main.
- d. Mengembangkan instrumen penilaian

Mengembangkan bentuk produk awal

- a. Merancang Permainan *Onet Board* berikut:

Tabel 3. Pengembangan Permainan *Onet Board*

No	Tahap Pengembangan	Ilustrasi
1	Persiapan : Papan Tulis Magnet, Spidol permanen, Kertas Warna, Mistar, Gunting, Pin Magnet/Magnet, Lem tembak dan lem lilin, Laminating dan plastik laminating, Print, Leptop	
2	Membuat garis kotak-kotak pada papan tulis magnet seperti ilustrasi di samping	
3	Membuat kartu huruf hijaiyah: <ul style="list-style-type: none">• Mendesain huruf hijaiyah dari huruf Alif s.d Ya di Aplikasi <i>Office Word</i>• Selanjutnya desain huruf hijaiyah di print pada kertas warna-warni sebanyak 2 rangkap• Gunting kotak persegi huruf hijaiyah dari huruf Alif s.d Ya sebanyak 2 rangkap• Kemudian laminating kartu huruf hijaiyah dari huruf Alif s.d Ya sebanyak 2 rangkap• Dibelakang kartu dari huruf Alif s.d Ya ditempel magnet dengan memberi lem tembak• Kartu yang telah jadi, selanjutnya ditempel pada kotak-kotak papan magnet secara acak	

- Selanjutnya rancangan *Onet Board* telah selesai dikembangkan

- 4 Permainan *Onet Board* : sebuah permainan yang memasang dua kartu gambar (Huruf Hijaiyah) yang sama secara acak. Trik permainan ini : Ingat Gambar Karakter huruf Alif s.d Ya dan Letaknya

Indikator memasang dua kartu:

- Memasang huruf dengan huruf dengan warna yang sama
- Memasang huruf dengan posisi di Depan
- Memasang huruf dengan Posisi di Tengah
- Memasang huruf dengan Posisi di Belakang

- Uji coba lapangan awal, dilaksanakan di salah satu satuan pendidikan Raudatul Atfal di Kota Palopo.
- Revisi hasil uji coba lapangan awal, memperbaiki skenario pengembangan dan menyempurnakan hasil uji coba lapangan awal.
- Uji coba lapangan utama, memberi kesempatan satuan pendidikan Raudatul Atfal lainnya di Kota Palopo sebagai subjek uji coba lapangan utama. Selama proses uji coba lapangan utama, peneliti mengumpulkan data dan hasilnya dilakukan evaluasi.
- Revisi produk operasional, Permainan *Onet Board* yang telah di uji cobakan di lapangan utama, hasilnya disempurnakan pada teknis Permainan *Onet Board*.
- Uji coba lapangan operasional, Produk operasional Permainan *Onet Board* dilakukan uji coba secara luas di satuan pendidikan Raudatul Atfal Kota Palopo
- Penyempurnaan produk akhir, Produk Permainan *Onet Board* diberikan masukan dari hasil uji validasi produk lapangan operasional.
- Diseminasi dan implementasi, Produk Permainan *Onet Board* dijelaskan aturan mainnya dan diimplementasikan dengan cara menyebarluaskan hasil penelitian dan produk *Onet Board* berbasis Seling ke berbagai satuan pendidikan anak usia dini dan memberikan pelatihan kepada pendidik mengenai cara menggunakan *Onet Board* secara efektif.

Penilaian dan Revisi Produk *ONET Board* Huruf Hijaiyah Berbasis Seling

Penilaian dan validasi produk dilakukan oleh pakar media dan materi. Penilaian dilakukan oleh pakar untuk mengevaluasi kemajuan dalam pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti. Selain itu, tujuan dari penilaian tersebut adalah untuk menilai kelayakan produk sebelum dan setelah direvisi berdasarkan umpan balik dan saran dari para ahli. Berikut adalah tabel yang menunjukkan tingkat persentase dan kriteria hasil pengembangan permainan *Onet Board* Huruf Hijaiyah berbasis Seling berdasarkan penilaian awal dan setelah revisi:



Tabel 4. *Tingkat Presentasi dan Kriteria Penilaian Awal dan Setelah Revisi*

Aspek Penilaian	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Peningkatan	Kriteria Sebelum Revisi	Kriteria Setelah Revisi
Kesesuaian Materi	65%	90%	25%	Cukup Valid	Valid
Keterlibatan Anak	60%	85%	25%	Cukup Valid	Valid
Motivasi dan Minat	70%	95%	25%	Cukup Valid	Valid
Pemahaman Huruf Hijaiyah	55%	80%	25%	Kurang Valid	Valid
Desain Visual	50%	90%	40%	Kurang Valid	Valid
Penggunaan Scaffolding	65%	90%	25%	Cukup Valid	Valid

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa setelah revisi, semua aspek penilaian masuk dalam kategori "Valid" dengan persentase antara 76-100%. Sebelum revisi, beberapa aspek seperti Pemahaman Huruf Hijaiyah dan Desain Visual berada dalam kategori "Kurang Valid" dan membutuhkan revisi, sedangkan aspek lainnya cukup valid dan tidak membutuhkan revisi mendalam. Revisi yang dilakukan berhasil meningkatkan validitas keseluruhan produk sehingga mencapai kategori "Valid", menunjukkan bahwa permainan Onet Board Huruf Hijaiyah berbasis Seling sekarang sudah layak digunakan tanpa perlu revisi lebih lanjut.

Diskusi

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain melalui Onet Board berbasis Seling mampu meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar mengenal huruf hijaiyah. Pendekatan bermain yang diterapkan dalam media Onet Board berbasis Seling terbukti mampu menarik perhatian anak-anak usia 5-6 tahun di Raudatul Atfal Kota Palopo. Minat anak-anak terlihat dari antusiasme mereka saat memulai permainan. Sebelum penggunaan Onet Board, banyak anak yang



menunjukkan ketidakpedulian atau kebosanan saat diajak belajar mengenal huruf hijaiyah. Namun, setelah diperkenalkan dengan Onet Board, anak-anak tampak lebih bersemangat dan antusias untuk belajar. Permainan ini memberikan elemen kejutan dan kesenangan yang membuat anak-anak lebih termotivasi untuk mengenali dan mengingat huruf hijaiyah.

Anak-anak menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenali huruf hijaiyah dari berbagai posisi. Aktivitas bermain melalui Onet Board berbasis Seling menuntut anak-anak untuk aktif bergerak dan berpartisipasi. Mereka harus mencocokkan huruf hijaiyah yang ditemukan di papan permainan dengan kartu yang mereka miliki, baik dari posisi depan, tengah, maupun belakang. Keterlibatan ini menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan interaktif. Anak-anak tidak hanya pasif mendengarkan pengajaran, tetapi juga aktif mencari, mencocokkan, dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Pengamatan selama penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang biasanya pendiam menjadi lebih berani berbicara dan bekerja sama dengan teman-temannya.

Peningkatan kemampuan mengenali huruf hijaiyah dari berbagai posisi juga terlihat dari hasil evaluasi sebelum dan sesudah penggunaan Onet Board. Sebelum permainan, banyak anak yang hanya mengenali huruf hijaiyah dalam posisi awal kata. Setelah bermain dengan Onet Board, anak-anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam mengenali huruf hijaiyah baik di posisi awal, tengah, maupun akhir kata. Ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain ini efektif dalam memperluas pemahaman anak-anak tentang variasi posisi huruf hijaiyah.

Hal ini sejalan dengan teori perkembangan anak yang menyatakan bahwa anak belajar lebih efektif melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Teori perkembangan anak, seperti yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, menekankan pentingnya aktivitas bermain dalam pembelajaran anak usia dini. Piaget berpendapat bahwa anak-anak belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungan mereka dan konstruksi makna melalui pengalaman langsung. Sementara itu, Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan scaffolding dalam membantu anak mencapai zona perkembangan terdekat (zone of proximal development).

Pendekatan Onet Board berbasis Seling mencerminkan prinsip-prinsip ini. Melalui permainan, anak-anak diberikan kesempatan untuk belajar melalui eksplorasi dan interaksi dengan media yang menyenangkan. Proses scaffolding juga diterapkan dengan memberikan panduan sebelum, selama, dan setelah permainan, membantu anak-anak untuk memahami dan menginternalisasi konsep huruf hijaiyah secara bertahap. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak-anak dengan cara yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.



Kesimpulan

Pengembangan Onet Board berbasis Seling terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah dari berbagai posisi. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga membantu anak-anak dalam memahami materi dengan lebih baik. Implementasi permainan ini di Satuan Pendidikan Raudatul Atfal diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran anak usia dini.

Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pendidik dan pengembang media pembelajaran di Satuan Pendidikan Raudatul Atfal. Onet Board berbasis Seling dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam pengenalan huruf hijaiyah. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan pengembangan lebih lanjut pada media pembelajaran ini dan mengevaluasi efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas.

Pengakuan

Penelitian ini didukung oleh Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh staf dan dosen di prodi tersebut atas bimbingan, dukungan, dan fasilitas yang mereka berikan selama proses penelitian ini. Kontribusi mereka telah menjadi bagian integral dalam kesuksesan penelitian ini.

Referensi

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- B.E.F. Montolalu, dkk. (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Djaali. (2010). *Konsep Dasar dan Pokok-pokok Desain Eksperimen*. Jakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Permendikbud 137. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pada Lampiran 1*. Jakarta: Permendikbud.
- Permendikbud 146. (2014). *Kurikulum 2013 PAUD Pada Lampiran 1*. Jakarta: Permendikbud.
- Pusat Dakwah Alqur'an. (2019). *Huruf Hijaiyah*. Jakarta: Pusat Dakwah Alqur'an. Diakses pada pukul 23:27 tanggal 28/11/2019 <http://www.pusat-dakwah-alquran.com/online/huruf-hijaiyah>.
- Sugiyono (2010), *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfa Beta.
- Suminah, Enah, dkk. (2015). *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen PAUD.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo



- Thohari, Hamim. (2016:2-10). *Cara Mudah Belajar Al-Quran untuk Semua Umur RUBAIYAT*. Klaten Utara: Rubaiyat Management.
- Yuliani Nurani. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.