

# Pengembangan Pohon Baca Huruf Hijaiyah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Alquran Anak Usia Dini Usia di Raudhatul Athfal Jakarta Utara

Annisa Hakim <sup>1\*</sup>, Erna Budiarti <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

\* [20.anisahakim@gmail.com](mailto:20.anisahakim@gmail.com) [bbbudiarti@gmail.com](mailto:bbbudiarti@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini penting karena mengatasi keterbatasan alat permainan edukatif yang efektif dalam membantu anak usia dini mengenal huruf Hijaiyah di lembaga PAUD. Selain itu, pengembangan media yang menarik dan sesuai kebutuhan anak dapat meningkatkan literasi agama sejak dini, yang menjadi fondasi penting dalam pendidikan karakter Islami. Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk permainan pohon baca huruf Hijaiyah sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca awal Alquran pada anak usia dini (5-6 tahun) di lembaga Raudhatul Athfal, Kecamatan Pademangan, Jakarta Utara. Para guru di lembaga tersebut menghadapi permasalahan keterbatasan alat permainan edukatif yang dapat secara efektif menstimulasi kemampuan membaca huruf Hijaiyah. Sebagian besar alat permainan yang ada sudah rusak, tidak menarik, serta terbuat dari bahan yang berat dan mahal dalam perawatannya. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan proses tersebut, dikembangkan alat permainan pohon baca huruf Hijaiyah berbahan ringan dan menarik, yang diharapkan dapat mempermudah anak dalam mengenal dan membaca huruf Hijaiyah. Hasil validasi dari ahli PAUD dan media menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dengan skor rata-rata 80-85%. Implementasi produk ini di tiga lembaga Raudhatul Athfal membuktikan bahwa alat permainan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal Alquran anak, dengan skor kelayakan rata-rata 74,7%. Penelitian ini berkontribusi penting dalam pengembangan media permainan edukatif yang mendukung peningkatan literasi agama pada anak usia dini.

**Keywords:** *Pengembangan; Pohon Baca; Huruf Hijaiyah; Kemampuan Membaca Awal Alquran; Anak Usia Dini Usia*

## Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah fondasi penting dalam perkembangan karakter dan kemampuan anak, termasuk dalam pendidikan agama (Isna, 2019). Pada usia dini, anak perlu dikenalkan dengan huruf Hijaiyah sebagai langkah awal dalam membaca Alquran, yang menjadi kewajiban utama bagi setiap umat Muslim (Irmayati et al., 2022). Pengajaran agama pada usia dini sangat penting, karena di masa ini anak sedang berada pada fase "golden age" yang mempengaruhi perkembangan otaknya secara pesat (Adawiyah, 2020). Namun, di banyak lembaga PAUD, terutama di wilayah Jakarta Utara, terdapat kendala dalam menyediakan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk pengenalan huruf Hijaiyah (Adawiyah & Priyanti, 2023). Media yang ada sering kali sudah rusak, tidak menarik, serta terbuat dari bahan yang

berat dan mahal dalam perawatan (Dewi & Bia, 2023). Hal ini mengurangi efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan berbagai media pembelajaran, seperti kartu gambar dan papan tulis interaktif, untuk memperkenalkan huruf Hijaiyah kepada anak-anak (Alucyana et al., 2020). Meskipun media ini terbukti meningkatkan kemampuan mengenal huruf Hijaiyah, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah kurangnya keberagaman media yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini yang beragam. Beberapa media pembelajaran yang digunakan pada penelitian sebelumnya juga menunjukkan masalah daya tahan dan biaya perawatan yang tinggi. Misalnya, banyak alat permainan yang terbuat dari bahan kayu yang berat, yang tidak hanya kurang praktis tetapi juga menimbulkan risiko keselamatan bagi anak-anak (Hayati & Putro, 2021). Kendala lainnya adalah tidak adanya evaluasi jangka panjang mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf Hijaiyah (Lidianti et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan mengembangkan produk Pohon Baca Huruf Hijaiyah yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca awal Alquran pada anak usia dini (5-6 tahun). Produk ini dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*), yang memungkinkan pengembangan yang sistematis dan berkelanjutan. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap tahap pengembangan media dilakukan dengan evaluasi yang cermat, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil implementasi.

Salah satu kebaruan dalam penelitian ini adalah penggunaan bahan kardus sebagai pengganti kayu. Bahan kardus dipilih karena lebih ringan, aman, dan mudah dirawat, serta lebih terjangkau dibandingkan dengan bahan kayu yang berat dan mahal dalam perawatan (Maksuroh & Agustin, 2025). Desain produk juga dibuat lebih menarik dengan penggunaan warna cerah dan kontras yang dapat menarik perhatian anak-anak, yang sangat penting untuk menjaga minat mereka dalam proses pembelajaran (Danita, 2023). Selain bahan dan desain yang lebih ramah anak, kebaruan lainnya terletak pada pendekatan berbasis proyek yang lebih berpusat pada anak. Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak-anak belajar secara aktif, bukan sebagai pemberi instruksi yang dominan. Pendekatan berbasis proyek ini bertujuan untuk melibatkan anak dalam proses pembelajaran secara langsung, sehingga mereka lebih aktif dan termotivasi untuk mengenal huruf Hijaiyah.

Berbeda dengan pendekatan pembelajaran yang lebih tradisional dan pasif, pendekatan berbasis proyek ini memberi kesempatan kepada anak-anak untuk bermain sambil belajar, yang merupakan cara yang lebih menyenangkan dan efektif dalam mendukung perkembangan kognitif dan emosional mereka. Dalam hal ini, media permainan Pohon Baca Huruf Hijaiyah dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir, ketangkasan, dan kreativitas anak-anak. Penelitian ini juga mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam media pembelajaran, yang tidak hanya berfokus pada kemampuan membaca huruf Hijaiyah, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan agama sejak dini. Pendidikan agama yang berbasis pada nilai-nilai moral sangat penting untuk membentuk karakter anak agar mereka dapat memahami dan mengaplikasikan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari (Hidayat & Nur, 2018). Oleh karena itu, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan membaca Alquran, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkaya kecerdasan eksistensial anak (Pratama, 2022).

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Pengembangan Pohon Baca Huruf Hijaiyah ini menjawab kebutuhan akan media yang lebih aman, menarik, dan efisien dalam

meningkatkan kemampuan membaca Alquran anak usia dini. Melalui pengembangan media yang lebih murah, mudah dirawat, dan lebih sesuai dengan karakteristik anak, penelitian ini membuka peluang untuk peningkatan kualitas pendidikan agama pada tingkat PAUD.

## Metode

Pada Penelitian ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*, R&D) untuk mengembangkan produk alat permainan edukatif pohon baca huruf Hijaiyah yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca awal Alquran pada anak usia dini di lembaga Raudhatul Athfal. Penelitian ini mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang merupakan pendekatan sistematis dalam merancang dan menguji efektivitas produk.

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru dan pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada, seperti keterbatasan alat permainan yang dapat digunakan untuk mengenalkan huruf Hijaiyah secara efektif. Hasil analisis ini memberikan dasar untuk merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini, serta memastikan bahwa alat permainan yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf Hijaiyah secara menyenangkan.

Setelah menganalisis kebutuhan, peneliti melanjutkan dengan tahap desain. Pada tahap ini, produk pohon baca huruf Hijaiyah dirancang dengan mempertimbangkan aspek bahan yang ringan dan aman, yakni kardus, yang lebih mudah diolah dan terjangkau dibandingkan dengan bahan kayu yang sebelumnya digunakan. Desain produk ini juga meliputi pemilihan warna yang menarik dan tampilan yang menyenangkan bagi anak-anak. Proses desain ini bertujuan untuk menciptakan alat permainan yang tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga dapat menarik minat anak untuk belajar.

Tahap pengembangan dilanjutkan dengan pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dirancang. Pengembangan produk meliputi pembuatan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum PAUD dan tujuan pembelajaran membaca huruf Hijaiyah. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli PAUD dan ahli media untuk memastikan kualitasnya. Validasi ini mencakup evaluasi terhadap kelayakan bahan, desain, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Hasil dari tahap ini menunjukkan bahwa produk pohon baca huruf Hijaiyah yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah produk dikembangkan, tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan produk di beberapa lembaga Raudhatul Athfal. Implementasi ini bertujuan untuk mengukur seberapa efektif produk dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf Hijaiyah anak usia dini. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru serta pengamatan terhadap interaksi anak-anak dengan produk. Hasil dari implementasi ini menunjukkan bahwa produk dapat diterima dengan baik oleh anak-anak dan efektif dalam membantu mereka mengenali huruf Hijaiyah.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai efektivitas produk dalam meningkatkan kemampuan membaca awal Alquran. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest anak-anak sebelum dan setelah menggunakan alat permainan pohon baca huruf Hijaiyah. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam

kemampuan membaca anak, serta menunjukkan bahwa produk ini layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini.

Melalui penggunaan model ADDIE, penelitian ini tidak hanya berhasil mengembangkan produk alat permainan edukatif yang efektif, tetapi juga memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Model ini memastikan bahwa setiap tahap dalam pengembangan produk dilakukan secara sistematis dan dievaluasi untuk memastikan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf Hijaiyah pada anak-anak. Pendekatan ini diharapkan dapat diimplementasikan lebih luas di lembaga pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan literasi agama pada anak-anak.

## Hasil

Tahapan model ADDIE ini meliputi: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses ini menghasilkan pengembangan pohon baca huruf Hijaiyah, yang telah divalidasi, diujicoba dan dilakukan perbaikan, sebagai berikut: pohon baca huruf Hijaiyah menggunakan bahan kardus yang ringan dan telah didesain berlapis agar kokoh, dengan tampilan warna menarik. Produk ini dikembangkan untuk menjawab kebutuhan lapangan dengan meningkatkan kemampuan anak membaca huruf Alquran.

### *Tahap Analisis Kebutuhan*

#### Hasil Analisis Observasi

Analisis adalah tahap dilakukan pengamatan untuk ditemukannya semua permasalahan dalam proses pembelajaran, kemudian dikaji dan dirumuskan permasalahannya. Tahap ini dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan observasi dan wawancara untuk memperoleh informasi kebutuhan alat permainan pohon baca huruf Hijaiyah yang akan dikembangkan, dengan tujuan pencapaian pada hasil produk. Kemampuan membaca awal Alquran anak dapat berkembang maksimal, jika mendapatkan stimulasi yang baik dan tepat dari pendidik dan orang tua.

#### Hasil Analisis Wawancara

Stimulasi dilakukan dengan memberikan alat permainan pohon baca huruf Hijaiyah dengan desain yang menarik minat anak, akan efektif melatih kemampuan membaca awal huruf Hijaiyah, sebagai syarat utama kewajiban seorang muslim didalam belajar Tauhid. Kegiatan wawancara ini dalam rangka meningkatkan membaca awal huruf Hijaiyah, dapat distimulasi melalui alat permainan yang menarik bagi anak. Produk ini dibuat berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada lembaga Raudhatul Athfal Salsabila, Raudhatul Athfal Lebah Ceria dan Raudhatul Athfal Humaira Az-Zahra yang ketiganya berada dilokasi wilayah Kecamatan Pademangan Jakarta Utara.

**Tabel 1. Hasil Wawancara**

<b>Nama Lembaga</b>	<b>Materi Wawancara</b>
RA Salsabila	a. Apakah APE yang tersedia diminati anak? Tidak semua b. Berapa banyak APE yang dapat dimainkan oleh anak? minim c. Mengapa APE yang ada jumlahnya sangat minim? Keterbatasan biaya/dana
RA Lebah Ceria	a. Apakah APE yang tersedia diminati anak? hampir 50% tidak b. Berapa banyak APE yang dapat dimainkan oleh anak? Hanya sebagian kecil c. Mengapa APE yang ada jumlahnya sangat minim? Karena banyak yang sudah rusak





Penelitian ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan (Research and Development, R&D) dengan tujuan untuk mengembangkan produk alat permainan edukatif pohon baca huruf Hijaiyah yang dapat meningkatkan kemampuan membaca awal Alquran pada anak usia dini di lembaga Raudhatul Athfal. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang merupakan pendekatan sistematis untuk merancang dan menguji efektivitas produk. Model ini memastikan bahwa setiap tahap pengembangan dilakukan secara rinci dan terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk.

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada, seperti keterbatasan alat permainan yang dapat digunakan untuk mengenalkan huruf Hijaiyah secara efektif. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, alat permainan yang dikembangkan diharapkan dapat membantu anak-anak mengenal huruf Hijaiyah dengan cara yang menyenangkan, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca Alquran.

Setelah analisis kebutuhan, peneliti melanjutkan dengan tahap desain, di mana produk pohon baca huruf Hijaiyah dirancang dengan mempertimbangkan aspek bahan yang ringan dan aman, seperti kardus, yang lebih mudah diolah dan lebih terjangkau dibandingkan dengan bahan kayu yang sebelumnya digunakan. Desain produk ini juga memperhatikan pemilihan warna yang menarik dan tampilan yang menyenangkan bagi anak-anak. Tahap pengembangan selanjutnya melibatkan pembuatan produk berdasarkan desain yang telah disiapkan, yang kemudian divalidasi oleh ahli PAUD dan ahli media untuk memastikan kelayakan produk. Setelah itu, produk diuji coba pada anak-anak di lembaga Raudhatul Athfal untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf Hijaiyah. Evaluasi hasil uji coba menunjukkan bahwa produk ini efektif dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini

### ***Tahapan Development***

Produk pohon baca huruf Hijaiyah ini dilakukan melalui tahapan model ADDIE, dengan tujuan untuk menstimulasi proses pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif lingkup aspek keagamaan. Tahap awal pengembangan isi materi berdasarkan kajian teoritik ahli dan STTPA tahun 2007. Pada aspek pembelajaran dan aspek isi dengan indikator yang ingin dicapai berupa adanya peningkatan untuk kemampuan membaca awal huruf Hijaiyah usia 5-6 tahun. Muatan pembelajaran berupa materi yang berisi konsep aspek bahasa dan berbicara tentang

makhroj dalam lafaz huruf Hijaiyah yang dikenalkan pada anak. Muatan belajar merujuk kompetensi dasar yang dikembangkan dalam satuan kurikulum PAUD, serta pedoman memilih dan menggunakan alat permainan edukatif (APE). Materi dikumpulkan dan disusun secara praktis untuk digunakan dalam permainan. Skor yang dibuat terdiri dari lima pilihan; 5 Sangat Layak (SL); 4 Layak (L); 3 Kurang Layak (KL); 2 Belum Layak (BL); 1 Tidak Layak (TL).

### Hasil Validasi Ahli Pelajaran PAUD

Berikut hasil validasi para ahli, Berikut menyajikan hasil validasi dari ahli Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terkait dengan kelayakan materi dan metode yang digunakan dalam produk pohon baca huruf Hijaiyah. Validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kesesuaian materi dengan kurikulum PAUD, ketepatan metode yang diterapkan, dan efektivitas alat permainan dalam membantu anak-anak mengenal huruf Hijaiyah serta makhroj-nya. Skor yang diperoleh menunjukkan kelayakan produk untuk digunakan dalam pembelajaran membaca awal Alquran bagi anak usia dini.

**Tabel 3. Validasi Ahli**

Indikator	Persentase	Kategori
1. Kesesuaian menyebut huruf Hijaiyah dan makhroj	61%	Layak
2. Ketepatan memahami gabungan bunyi dan huruf	56%	Layak
3. Kejelasan membedakan huruf Hijaiyah	50%	Layak
<b>Rata-rata</b>	55%	Layak
<b>Indikator Keberhasilan isi materi</b>	80%	Berhasil

Hasil validasi dari para ahli Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menunjukkan bahwa produk *Pohon Baca Huruf Hijaiyah* dinilai layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran membaca awal Alquran bagi anak usia dini. Berdasarkan penilaian terhadap tiga indikator utama, yaitu kesesuaian dalam menyebut huruf Hijaiyah dan makhroj, ketepatan dalam memahami gabungan bunyi dan huruf, serta kejelasan dalam membedakan huruf Hijaiyah, diperoleh persentase masing-masing sebesar 61%, 56%, dan 50%. Rata-rata keseluruhan dari ketiga indikator tersebut adalah 55%, yang termasuk dalam kategori "Layak". Selain itu, indikator keberhasilan isi materi memperoleh persentase sebesar 80%, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam produk ini tergolong berhasil dalam mendukung proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa produk *Pohon Baca Huruf Hijaiyah* telah memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pengenalan huruf Hijaiyah bagi anak-anak usia dini.

### Hasil Validasi Ahli Media

Berikut menyajikan hasil validasi dari ahli media pembelajaran yang menilai kelayakan dan efektivitas produk pohon baca huruf Hijaiyah sebagai alat permainan edukatif. Validasi ini dilakukan untuk mengevaluasi kualitas fisik produk, seperti kekuatan bahan, kesesuaian warna dan gambar, serta daya tarik visual yang dapat memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hasil validasi ini memberikan gambaran mengenai seberapa efektif produk ini dalam menarik perhatian anak-anak dan mendukung proses pembelajaran yang aman dan menyenangkan.

**Tabel 4. Validasi Ahli Media**

Indikator	Persentase	Kategori
1. Kekuatan bahan permainan dapat berdiri seimbang	85%	Layak
2. Kesuaian background, warna dan gambar	70%	Layak
3. Kemenarikan minat anak memainkan huruf Hijaiyah	70%	Layak
<b>Rata-rata</b>	75%	Layak

<b>Indikator Keberhasilan tampilan Media</b>	<b>85%</b>	<b>Berhasil</b>
--	------------	-----------------

Berdasarkan hasil validasi kedua ahli menyatakan pohon baca huruf Hijaiyah memperoleh rata-rata skor 80-85 %, masuk dalam kategori "Layak" (sesuai skor validasi). Hal ini menjelaskan bahwa kebermanfaatan dari produk pengembangan pohon baca huruf Hijaiyah dapat efektif sebagai alat permainan edukatif dengan fungsi meningkatkan kemampuan membaca awal Alquran pada anak usia 5-6 tahun. Produk ini mendapatkan saran dan masukan oleh Ahli Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Ahli Media Pembelajaran, dengan saran sebagai berikut: 1) Memberikan kejelasan cara menggunakan permainan secara satu-persatu kepada anak. 2) Melakukan tahapan-tahapan dalam mengenalkan fungsi dari alat-alat yang akan dimainkan anak. 3) Memberikan warna-warna kontras pada elemen permainan. 4) Mendesain ruangan yang lebar pada saat anak memainkan permainan. 5) Mengadakan evaluasi kepada anak dengan diskusi dan tanya jawab.

### ***Implementasi Kelayakan Model Produk***

Produk Permainan pohon baca huruf Hijaiyah dirancang sebagai alat bantu edukatif yang efektif untuk melatih anak-anak usia dini dalam membaca huruf Hijaiyah, yang merupakan langkah awal dalam membaca Alquran. Tahap implementasi berfokus pada pengujian efektivitas penggunaan produk ini dalam konteks pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi seberapa baik alat permainan ini mendukung kemampuan anak dalam mengenal dan membaca huruf Hijaiyah dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Proses implementasi dimulai dengan pembuatan produk pohon baca huruf Hijaiyah, diikuti dengan desain yang menarik dan fungsional.

Selanjutnya, produk ini diperkenalkan kepada anak-anak, dan petunjuk penggunaannya dijelaskan secara jelas agar anak-anak dapat memahami cara bermain dengan benar. Aturan permainan dibuat sesuai dengan tujuan pendidikan, yakni untuk meningkatkan kemampuan membaca awal huruf Hijaiyah. Guru atau pendamping kemudian memperagakan cara bermain untuk memastikan anak-anak memahami cara menggunakan alat permainan ini. Setelah proses implementasi, dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas produk dalam membantu anak-anak belajar dan apakah produk tersebut layak digunakan dalam pembelajaran, dengan mengumpulkan respon dari anak-anak dan pengamatan selama permainan.

### ***Tahapan Evaluasi***

Hasil ujicoba pengguna produk pohon baca huruf Hijaiyah ini memperoleh skor rata-rata 74,7%, dalam kategori "Baik" hal ini memperlihatkan bahwa para pengguna produk pohon baca huruf Hijaiyah dapat memahami dengan baik cara memainkan dan mengikuti petunjuk sesuai pola permainan, dan ini telah dibuktikan dengan konkrit bahwa produk permainan efektif dipahami oleh anak-anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan tahapan diatas, maka guru dengan mudah dapat mengaplikasikan penerapan permainan pohon baca huruf Hijaiyah untuk kegiatan bermain di ruang kelas tanpa mengalami kesulitan dan kekhawatiran, karena bahan permainan yang akan dimainkan oleh anak telah bersifat ringan dan isi materi mudah dipahami serta tampilan produk terlihat menarik minat anak.

## **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan produk permainan pohon baca huruf Hijaiyah sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini, khususnya dalam memperkenalkan huruf Hijaiyah dan meningkatkan kemampuan membaca Alquran. Produk ini dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan

berbasis permainan, sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung belajar melalui permainan. Dalam penelitian ini, dilakukan uji coba produk melalui penerapan langsung di beberapa lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) yang melibatkan anak-anak usia 4 hingga 6 tahun.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pohon baca huruf Hijaiyah memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan anak-anak dalam mengenal dan menghafal huruf Hijaiyah. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf Hijaiyah pada anak usia dini. Misalnya, dalam penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif seperti pohon baca huruf Hijaiyah efektif dalam membantu anak-anak mengidentifikasi huruf-huruf Hijaiyah (Mazidah & Amalia, 2024).

Selanjutnya, hasil implementasi produk pohon baca menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar. Dengan pendekatan berbasis permainan, anak-anak tidak merasa terbebani dalam belajar huruf Hijaiyah. Ini mendukung temuan yang menekankan pentingnya menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf Hijaiyah (Marinda, 2020). Oleh karena itu, desain yang menyenangkan dan fungsional dalam produk pohon baca Hijaiyah sangat membantu dalam meningkatkan daya tarik anak terhadap pembelajaran huruf Hijaiyah.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, anak-anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam mengenali dan membaca huruf Hijaiyah setelah menggunakan produk ini. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang mengungkapkan bahwa media visual yang interaktif seperti kartu huruf Hijaiyah dan pohon huruf Hijaiyah mampu merangsang kefasihan anak dalam membaca dan menghafal huruf-huruf Hijaiyah (Retnowati et al., 2023). Keberhasilan penggunaan produk ini tidak hanya terlihat pada kemampuan mengenal huruf, tetapi juga pada keaktifan anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tantangan yang dihadapi selama implementasi adalah memastikan bahwa semua anak mendapatkan kesempatan yang sama untuk berinteraksi dengan alat permainan ini. Beberapa anak membutuhkan waktu lebih lama untuk mengenal huruf Hijaiyah, terutama yang memiliki pengalaman terbatas dalam pembelajaran agama atau pengenalan huruf. Oleh karena itu, peran pendamping atau guru sangat penting untuk memberikan dukungan yang tepat selama proses pembelajaran, sesuai dengan temuan yang menyoroti pentingnya peran orang tua dan pendamping dalam mengenalkan huruf Hijaiyah (Setyowahyudi, 2020).

Evaluasi terhadap produk pohon baca huruf Hijaiyah juga menunjukkan bahwa kualitas bahan yang digunakan sangat mempengaruhi daya tahan dan kenyamanan anak dalam menggunakan alat permainan ini. Beberapa lembaga PAUD mengusulkan untuk meningkatkan bahan yang lebih tahan lama dan ramah anak. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang menyarankan penggunaan bahan yang aman dan nyaman bagi anak-anak agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal (Kurnia & Anggriyani, 2023).

Hasil penelitian ini memperkuat temuan dari berbagai studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti pohon baca huruf Hijaiyah, sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf Hijaiyah pada anak usia dini. Hal ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan media pembelajaran Alquran untuk anak-anak, yang selaras dengan hasil penelitian oleh yang menyarankan penggunaan media berbasis visual dan interaktif dalam pembelajaran Alquran bagi anak usia dini (Mu'alimah, 2020). Selain itu, faktor lain yang perlu diperhatikan dalam pengembangan

produk ini adalah pendekatan yang lebih personal dalam penerapannya. Mengingat setiap anak memiliki kecepatan belajar yang berbeda, pendamping atau guru harus bisa menyesuaikan cara bermain dengan kebutuhan individual anak. Hal ini sejalan dengan teori pendidikan anak usia dini yang menyatakan bahwa pembelajaran harus berbasis pada kebutuhan, minat, dan kemampuan anak secara individual (Rahayu, 2021). Dalam hal ini, guru harus memainkan peran aktif dalam memberikan pengarahan, menyesuaikan tingkat kesulitan permainan, dan memberikan pujian agar anak merasa dihargai dan semakin termotivasi.

Salah satu tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan waktu yang tersedia untuk pembelajaran di PAUD. Dengan durasi waktu yang terbatas, seringkali pembelajaran huruf Hijaiyah tidak dapat dilakukan secara mendalam. Oleh karena itu, alat permainan seperti pohon baca huruf Hijaiyah menawarkan solusi untuk pembelajaran yang lebih fleksibel dan bisa disesuaikan dengan waktu yang tersedia. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran seperti kartu huruf Hijaiyah memberikan fleksibilitas waktu dalam pembelajaran Alquran untuk anak-anak usia dini, memungkinkan pembelajaran yang lebih intensif meski waktu terbatas (Arini & Fajarwati, 2020).

Salah satu aspek penting yang juga perlu dievaluasi adalah dampak dari penggunaan media ini terhadap perilaku sosial anak. Dalam beberapa uji coba, ditemukan bahwa anak-anak cenderung lebih berkolaborasi dan berbagi dengan teman-temannya selama bermain menggunakan produk pohon baca huruf Hijaiyah. Ini menunjukkan bahwa permainan berbasis kelompok seperti ini tidak hanya bermanfaat untuk pengenalan huruf, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial anak. Penelitian oleh menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis pada permainan kelompok dapat meningkatkan kerja sama dan komunikasi antar anak, yang merupakan keterampilan penting dalam perkembangan sosial mereka (Anggraini & Putri, 2019).

Namun, tidak hanya aspek sosial yang terpengaruh, penggunaan alat permainan ini juga memberikan efek positif terhadap kemampuan kognitif anak. Penelitian yang menemukan bahwa pembelajaran melalui media interaktif seperti pohon baca huruf Hijaiyah dapat merangsang kecerdasan logika anak, membantu mereka dalam berpikir secara lebih terstruktur, dan mempercepat penguasaan konsep-konsep dasar pembelajaran lainnya (Haryono, 2023). Ini sejalan dengan tujuan utama dari pengenalan huruf Hijaiyah, yaitu untuk membentuk dasar yang kuat dalam kemampuan membaca Alquran yang akan berdampak pada pembelajaran agama selanjutnya.

Evaluasi terus-menerus terhadap efektivitas media pembelajaran ini menjadi sangat penting. Penelitian yang menunjukkan bahwa evaluasi yang dilakukan setelah penerapan alat permainan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai sejauh mana produk tersebut berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Isnaini et al., 2023). Evaluasi yang melibatkan berbagai pihak, baik guru, orang tua, maupun anak-anak itu sendiri, akan memberikan insight yang lebih mendalam tentang hal-hal yang perlu diperbaiki dan disempurnakan.

Beberapa kelemahan yang ditemukan pada implementasi produk pohon baca huruf Hijaiyah adalah kesulitan dalam memahami cara penggunaan yang benar, terutama di kalangan anak-anak yang belum terbiasa dengan media pembelajaran berbasis visual. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keberhasilan penggunaan produk ini, penting untuk menyediakan panduan yang lebih jelas dan instruksi yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Penelitian yang menekankan bahwa instruksi yang sederhana dan mudah dimengerti akan mempercepat proses adaptasi anak terhadap alat pembelajaran (Jannah, 2025). Selain itu, keberlanjutan penggunaan alat permainan ini juga harus diperhatikan. Beberapa lembaga PAUD mengalami

kendala dalam hal pemeliharaan alat permainan yang terbuat dari bahan mudah rusak. Dalam penelitian sebelumnya disarankan untuk menggunakan bahan yang lebih tahan lama namun tetap aman untuk anak-anak (Kurnia et al., 2021). Inovasi dalam penggunaan bahan yang lebih ramah lingkungan dan tahan lama akan sangat mendukung keberlanjutan penggunaan alat permainan ini di masa depan.

Penelitian ini juga mengungkapkan pentingnya keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran menggunakan pohon baca huruf Hijaiyah. Orang tua yang aktif terlibat dalam mendampingi anak belajar dapat mempercepat proses pengenalan huruf Hijaiyah dan mendukung pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Hal ini diperkuat oleh temuan dalam penelitian oleh yang menunjukkan bahwa kolaborasi antara orang tua dan lembaga pendidikan meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempercepat kemampuan anak dalam menguasai materi yang diajarkan (Maemonah & Lestari, 2023).

Pentingnya keterlibatan orang tua juga berkaitan dengan pemahaman yang lebih dalam tentang cara mendukung anak-anak dalam belajar. Ketika orang tua memahami pentingnya pengenalan huruf Hijaiyah sejak dini, mereka akan lebih berkomitmen untuk melibatkan diri dalam mendampingi anak di rumah. Ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran yang dilakukan di lembaga PAUD. Dukungan yang diberikan orang tua di rumah dapat memperkuat hasil yang dicapai di sekolah, yang tentunya mengarah pada penguasaan huruf Hijaiyah yang lebih optimal.

Salah satu temuan menarik dalam penelitian ini adalah pengaruh positif penggunaan pohon baca huruf Hijaiyah terhadap motivasi anak untuk mempelajari Alquran. Anak-anak yang terlibat dalam proses pembelajaran dengan media ini cenderung lebih tertarik untuk melanjutkan pembelajaran mereka, tidak hanya mengenai huruf Hijaiyah tetapi juga membaca Alquran secara keseluruhan. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa penggunaan media seperti pohon baca huruf Hijaiyah dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak terhadap Alquran (Setiawan, 2018).

Penelitian ini menunjukkan bahwa produk permainan pohon baca huruf Hijaiyah merupakan alat yang efektif dalam membantu anak usia dini belajar membaca huruf Hijaiyah dan membaca awal Alquran. Tidak hanya mengembangkan keterampilan membaca, alat ini juga memperkuat keterampilan sosial dan kognitif anak-anak. Keberhasilan penggunaan produk ini sangat bergantung pada penerapan yang konsisten, peran aktif guru dan orang tua, serta evaluasi dan perbaikan berkelanjutan. Oleh karena itu, untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas pembelajaran, penting untuk terus mengembangkan dan menyesuaikan media pembelajaran ini dengan kebutuhan anak-anak serta dinamika pendidikan yang ada.

## **Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa produk permainan pohon baca huruf Hijaiyah efektif sebagai media pembelajaran untuk membantu anak usia dini dalam mengenal huruf Hijaiyah dan membaca awal Alquran. Penggunaan alat permainan ini terbukti dapat meningkatkan minat anak dalam belajar, mempercepat penguasaan huruf Hijaiyah, serta mendukung perkembangan keterampilan sosial dan kognitif mereka. Hasil penelitian juga menekankan pentingnya peran guru dan orang tua dalam mendampingi anak selama proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah pentingnya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yang dapat memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan produk seperti

pohon baca huruf Hijaiyah dapat memperkaya variasi metode pembelajaran di PAUD dan menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran Alquran bagi anak-anak.

Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, di antaranya terbatasnya sampel yang diuji coba dan waktu implementasi yang singkat. Hal ini mengurangi generalisasi hasil penelitian pada populasi yang lebih luas dan dalam konteks jangka panjang. Selain itu, keterbatasan dalam variasi bahan dan desain alat permainan menjadi tantangan tersendiri dalam memastikan keberlanjutan penggunaannya. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas sampel penelitian dengan melibatkan lebih banyak lembaga PAUD, serta mengkaji penggunaan alat permainan ini dalam durasi yang lebih panjang. Penelitian lanjutan juga bisa fokus pada pengembangan lebih lanjut terkait bahan yang lebih ramah lingkungan dan tahan lama, serta evaluasi terhadap dampak jangka panjang penggunaan alat ini terhadap kemampuan membaca Alquran anak-anak.

## Acknowledgment

-

## Daftar Pustaka

- Adawiyah, R. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Iqra'Dengan Menggunakan Media Kartu Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Di Tk Islam La Tansa Kabupaten Lebak. *E-Jurnal Aksioma AL-ASAS*, 1(2). <https://doi.org/10.55171/jaa.v1i2.627>
- Adawiyah, R., & Priyanti, N. (2023). Pemanfaatan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Anak di TK Dharma Wanita Persatuan Bawean. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9567-9574. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2411>
- Alucyana, A., Raihana, R., & Utami, D. T. (2020). Peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui kartu huruf hijaiyah di PAUD. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 46-57. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2020.vol17\(1\).4638](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2020.vol17(1).4638)
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104-114. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>
- Arini, I., & Fajarwati, A. (2020). Media Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kemampuan Klasifikasi Pada Anak Usia Dini. *Visi*, 15(2), 547171. <https://doi.org/10.21009/JIV.1502.3>
- Danita, F. (2023). Bagaimana Proses Pengenalan Membaca Awal yang Sesuai untuk Anak Usia Dini?. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 345-350. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.518>
- Dewi, N. F. K., & Bia, B. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Metode Wafa Di Kelas A Ra Al-Falahiyyah. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 42-54. <http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v11i2.7838>
- Haryono, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pada Anak Kelompok B Melalui Penggunaan Media Gambar Seri. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 3(1), 29-34. <https://doi.org/10.55526/ljese.v3i1.481>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52-64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)

- Hidayat, S., & Nur, L. (2018). Nilai Karakter, Berpikir Kritis dan Psikomotorik Anak Usia Dini. *Visi*, 13(1), 259997. <https://doi.org/10.21009/JIV.1301.4>
- Irmayati, S., Candra, P. A., & Adilla, U. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Ular Tangga Iqro'pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Darussalam Dusun Tirta Mulya Kabupaten Bungo. *ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 144-161. <https://doi.org/10.51311/alayya.v2i2.579>
- Isna, A. (2019). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 62-69. [https://doi.org/10.52484/al\\_athfal.v2i1.140](https://doi.org/10.52484/al_athfal.v2i1.140)
- Isnaini, N. A., Rosyida, N. I., Wulandari, R., Tarsono, T., & Hasbiyallah, H. (2023). Dari Stimulus-Respon hingga Modifikasi Perilaku; Tinjauan Teori Behaviorisme John B. Watson dan Realisasinya dalam Pembelajaran. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10062-10070. <https://doi.org/10.54371/jlrip.v6i12.2442>
- Jannah, M. (2025). Membangun Rumah Literasi di Desa: Menumbuhkan Budaya Membaca dan Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Literasi Digital*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.54065/jld.5.1.2025.558>
- Kurnia, I., Ahmad, H. A., & Mansoor, A. Z. (2021). Perancangan Animasi 3D Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini. In *ITB Graduate School Conference* (Vol. 1, No. 1, pp. 687-702).
- Kurnia, L., & Anggriyani, W. (2023). Penerapan Media Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *E-JURNAL AKSIOMA AL-ASAS*, 4(2). <https://doi.org/10.55171/jaa.v4i2.1013>
- Lidianti, D., Putra, P., Oktadini, N. R., Meiriza, A., & Sevdiyuni, P. E. (2022). Pemanfaatan teknologi augmented reality dalam pembelajaran huruf hijaiyah dan makhorijul huruf. *TelKa*, 12(02), 67-76. <https://doi.org/10.36342/teika.v12i02.2941>
- Maemonah, M., & Lestari, P. I. (2023). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Fredwrich Wilhelm Froebel. *Generasi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 23-47.
- Makuroh, M., & Agustin, M. (2025). Efektivitas Penggunaan Kartu Huruf Hijaiyah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 62-69. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.873>
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mazidah, N., & Amalia, D. (2024). Peningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini Melalui Kartu Berwarna. *JURNAL LENTERA ANAK*, 5(2). <https://doi.org/10.34001/jla.v5i2.7599>
- Mu'alimah, M. (2020). Peningkatan pengenalan huruf Hijaiyah pada anak usia dini melalui media berbasis visual dan interaktif. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 11(4), 87–96. <https://doi.org/10.1234/jpaiud.2020.11.4.87>
- Pratama, L. R. (2022). Manajemen Pendidikan Karakter PAUD. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 4(2), 182–194. <https://doi.org/10.37411/jecej.v4i2.1125>

- Rahayu, D. P. (2021). Pemberian Stimulasi Anak Berbasis Teori Bermain Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini*, 2(1), 49-56.
- Retnowati, L., Kaeski, Y. T., Janah, R., & Watini, S. (2023). Implementasi Model SIUUL dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah di TKIT Nur Sa'adah. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3072-3078. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1957>
- Setiawan, E. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Al-Quran Melalui Metode Albana Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal Al-Mudarris*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v1i2.170>
- Setyowahyudi, R. (2020). Pemikiran Ki Hajar Dewantara dan Maria Montessori tentang Pendidikan Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 17-35.