

Penggunaan Permainan Puzzle Huruf Hijaiyah Dalam Pengembangan Kecerdasan Anak Usia 7-8 Tahun

Muliani Harahap

SDN 06 Rantau Utara

Email: mulianiharahap159@gmail.com

Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)
Vol. 2 No. 2
2024

Abstrak: Penelitian ini mengemukakan permasalahan tentang kemampuan anak-anak mengenal huruf hijaiyah di kelas 1 SDN 06 Rantau Utara masih rendah dalam mengenal huruf hijaiyah tersebut. Penelitian ini bertujuan melalui kegiatan bermain dengan media puzzle huruf hijaiyah diharapkan bahwa peserta didik, terutama anak-anak kelompok B, akan dapat menambah pemahaman mereka tentang huruf hijaiyah. Tidak hanya itu, aktivitas ini pula diharapkan bisa meningkatkan kecerdasan linguistik, khususnya keahlian bahasa pada kanak-kanak. Metodologi riset yang digunakan merupakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dimana informasi hasil riset yang digunakan berbentuk kalimat, tidak berbentuk angka. Riset ini dicoba di SDN 06 Rantau Utara. Hasil riset bahwasanya pemakaian game media puzzle bisa signifikan tingkatkan keahlian anak dalam memahami huruf hijaiyah di kelas 1 SDN 06 Rantau Utara. Selain itu, media ini juga berpotensi untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak, karena pemahaman huruf hijaiyah memungkinkan mereka untuk mengucapkan bunyi-bunyi huruf tersebut. Dengan demikian, perkembangan bahasa pada anak dapat lebih terlatih dan berkembang dengan baik.

Kata Kunci: Huruf Hijaiyah, Anak Usia Dini, Bermain Puzzle

Abstract: This research raises the problem that children's ability to recognize the hijaiyah letters in class 1 SDN 06 Rantau Utara is still low in recognizing the hijaiyah letters. The aim of this research is that through playing activities using hijaiyah letter puzzle media, it is hoped that students, especially group B children, will be able to increase their understanding of hijaiyah letters. Not only that, this activity is also expected to improve linguistic intelligence, especially language skills in children. The research methodology used is a qualitative approach with a descriptive approach, where the research result information used is in the form of sentences, not in the form of numbers. This research was attempted at SDN 06 Rantau Utara. The research results show that the use of puzzle media games can significantly improve children's skills in understanding hijaiyah letters in class 1 SDN 06 Rantau Utara. Apart from that, this media also has the potential to develop children's linguistic intelligence, because understanding the hijaiyah letters allows them to pronounce the sounds of these letters. In this way, children's language development can be better trained and developed well.

Keyword: Hijaiyah Letters, Early Childhood, Playing Puzzles.

Pendahuluan

Peneitian ini mengemukakan permasalahan tentang kemampuan anak-anak megenal huruf hijaiyah di SDN 06 Rantau Utara masih rendah dalam mengenal huruf hjaiyah tersebut. Sehingga guru menerapkan media puzzle huruf hijaiyah, agar meningkatkan kemampuan kecerdasan linguistik anak udia dini.

Wawasan dan rencana pemecahan masalah dalam hal ini memperkenalkan huruf hijaiyah sejak dini memiliki signifikansi yang besar, karena pemahaman tentang huruf-huruf Al-Qur'an ini akan membekas dalam kehidupan mereka ketika mereka dewasa. Kedudukan guru untuk memberitahukan huruf hijaiyah pada anak usia dasar melalui permainan puzzle tidak hanya itu saja, tetapi wajib juga membimbing dengan penghapalan huruf hijaiyah secara benar serta penyesuaian untuk mandiri, hidup bersih, disiplin serta bertanggung jawab (Nurhidayah et al., 2019). Serta di SDN 06 Rantau Utara ini juga sudah menerapkan media puzzle ini sehingga dapat membantu anak-anak dalam memahami huruf-huruf hijaiyah melalui motode mengasikkan dan aktif

Arah penelitian ini adalah melalui kegiatan bermain dengan puzzle huruf hijaiyah ini, diharapkan bahwa peserta didik, terutama anak-anak kelompok B, akan dapat menambah pemahaman mereka tentang huruf hijaiyah. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan linguistik, khususnya kemampuan bahasa pada anak-anak. Menurut Jamaris mengatakan kalau kecerdasan bahasa memiliki penanda, ialah kemapuan memakai kata kata secara efisien, baik lisan ataupun tulisan, keahlian memanipulasi struktur bahasa/ sintaks, bunyi/ ponologi dalam bahasa, pemaknaan bahasa/ semantik, pemakaian bahasa secara instan/ pragmatik (Masganti Sit, 2021).

Resume kajian teoritik yang berhubungan pada persoalan yang diteliti, bahwasanya huruf hijaiyah merupakan alfabet Arab yang berasal dari kata "hija" (arti harfiah: ejaan) dan "tahajj" (arti harfiah: tanda baca). Alfabet Arab terdiri dari huruf-huruf yang dapat memiliki tanda baca atau titik (huruf al-mu'jam). Huruf-huruf ini bisa berdiri sendiri, belum membentuk kata-kata yang dapat dipahami, atau telah diwakili oleh tanda baca dalam kata-kata yang lengkap. Jumlah huruf dalam huruf Hijaiyah merupakan 29 huruf. Huruf Hijaiyah merupakan ejaan bahasa Arab yang digunakan di Al- Quran, ialah bahasa asli dalam kitab suci tersebut (Nurhidayah et al., 2019b).

Pengenalan huruf hijaiyah menjadi landasan penting untuk memungkinkan seseorang melafalkan Al-Qur'an dan hadis, untuk seluruh Muslim, pemahaman ini merupakan pedoman utama dalam kehidupan mereka. Salah satu metode yang efisien buat mengenalkan huruf hijaiyah kepada kanak-kanak umur dini merupakan dengan memakai game puzzle. Puzzle ialah Alat Game Edukatif (APE) yang mencakup potongan- potongan tipis yang bisa dibuat dari bermacam bahan semacam karton, karet, kayu, busa, tripleks, ataupun steroform. Perlengkapan game edukatif ialah perlengkapan yang disusun spesial buat tujuan pembelajaran, dengan tujuan tingkatan bermacam aspek pertumbuhan anak (Nurhidayah et al., 2019)

Dengan demikian, berdasarkan penjelasan di atas, bisa disimpulkan kalau pemakaian game media puzzle bisa signifikan tingkatan keahlian anak dalam memahami huruf hijaiyah di SDN 06 Rantau Utara. Selain itu, media ini juga berpotensi untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak, karena pemahaman huruf hijaiyah memungkinkan mereka untuk mengucapkan bunyi-bunyi huruf tersebut. Dengan demikian, perkembangan bahasa anak dapat lebih terlatih. Sekolah SDN 06 Rantau Utara ialah lembaga pendidikan yang telah menggunakan permainan media puzzle sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kecerdasan

linguistik serta berperan penting dalam memberikan pendidikan berkualitas dan Islamiyah, serta mempersiapkan generasi yang unggul.

Metode

Penelitian ini memakai metode kualitatif deskriptif, dimana riset deskriptif ialah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan fenomena yang ada saat sekarang maupun yang sudah berlalu. Riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana hasil penelitian dijelaskan ke bentuk kalimat. Metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi serta dokumentasi. Riset ini memakai observasi non participant yang dimana peneliti tidak ikut dalam kegiatan objek penelitian hanya melakukan observasi mengenai apa yang terjadi saja (Suwendra, 2018). Analisis Milles serta Hubberman ialah analisis yang digunakan dalam mereduksi informasi, penyajian informasi serta menarik kesimpulan dalam menganalisis informasi pada penelitian ini. Namun dalam mengecek keabsahan informasi memakai triangulasi.

Populasi dan sampel atau sasaran penelitian yang digunakan yaitu pada anak kelompok B dengan jumlah anak yaitu 25 orang anak pada usia diantara 7 sampai 8 tahun. Informan pada riset ini ialah kepala sekolah SDN 06 Rantau Utara serta satu orang guru kelas. Waktu dan tempat penelitian dilakukan di SDN 06 Rantau Utara.

Hasil dan Pembahasan

Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Bermain Puzzle

Pada dasarnya anak dalam proses pertumbuhan yang sangat cepat secara raga dan mental. Hasil observasi yang dilaksanakan pada SDN 06 Rantau Utara pada tahapan pembelajaran dalam memahami huruf hijaiyah dengan melaksanakan strategi pendidikan yakni dengan memengaruhi anak untuk belajar membaca. pada hal ini anak-anak hendak dikasih metode memahami membaca huruf hijaiyyah melalui media puzzle (Az-Zahra et al., 2022).

Pada Al-Quran sendiri menjelaskan bahwa manusia disarankan agar belajar membaca, hal ini ada di Q. S. Al- Alaq ayat 1- 5 yang berbunyi:

إِفْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ إِفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar manusia dengan perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahunya (Yanfaunnas, 2014).

Peran Guru dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah melalui Bermain Puzzle

Kedudukan guru di SDN 06 Rantau Utara dalam aktivitas pendidikan, paling utama pendidikan mengenalkan huruf hijaiyah lewat bermain puzzle, tidak cuma mencakup penyediaan perlengkapan bermain berbentuk puzzle, melainkan pula mengaitkan tugas mengarahkan anak-anak metode membaca, mengatakan huruf hijaiyah, dan memainkannya, tercantum proses memecahkan serta menyusun kembali mainan puzzle supaya cocok dengan lapisan yang benar. Terkadang, guru pula wajib berfungsi selaku figur semacam seseorang ibu, wajib pintar dalam membujuk anak-anak yang enggan bermain dengan sahabat mereka, bisa jadi sebab malu, sebab belum sering di dengar dengan metode memainkan puzzle ataupun sebab enggan dalam bermain puzzle.

Dalam konteks kegiatan pengenalan huruf hijaiyyah terhadap anak usia dini melalui bermain puzzle pada SDN 06 Rantau Utara, khususnya di kelompok B penerapan aktivitas belajar cocok dengan Program Aktivitas Pendidikan di sekolah yang sudah terdapat. Perihal ini dicoba supaya tujuan program aktivitas pendidikan bisa tergapai, begitu juga diungkapkan wali kelas 1. *Tiap aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan pada satu hari disesuaikan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sudah disusun para guru. Tujuannya merupakan supaya segala aktivitas yang tercantum dalam program semester bisa terlaksana secara efisien serta menggapai tujuan pendidikan yang sudah diresmikan.* (Hasil wawancara dengan informan 27 Januari 2024).

SDN 06 Rantau Utara, guru-guru menggunakan berbagai metode dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam mengenalkan huruf hijaiyyah di anak usia dasar. Selain cara Tanya Jawab, para guru memanfaatkan tata cara bernyanyi serta tata cara bermain. Pengenalan huruf hijaiyyah diadakan pada tiap hari ialah di pagi hari saat sebelum mengawali pembelajaran, berdasarkan hasil wawancara periset dengan salah satu guru di SDN 06 Rantau Utara. Hal ini mencerminkan keberagaman pendekatan yang digunakan untuk memastikan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lebih menarik dan efektif bagi anak-anak.

“Pengenalan huruf hijaiyyah di SDN 06 Rantau Utara dilakukan pada setiap hari . Kegiatan ini biasanya dijadwalkan sebelum anak-anak menjalani beberapa kegiatan pembelajaran lainnya pada setiap hari. Termasuk kegiatan membaca, mewarnai, menyambung huruf, dan kegiatan belajar lainnya. Pendekatan ini mencerminkan perencanaan yang baik dalam mengintegrasikan pengenalan huruf hijaiyyah sebagai bagian dari rangkaian kegiatan pembelajaran yang menyeluruh. (Hasil wawancara dengan informan 27 Januari 2024).

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti membuat kesimpulan kalau guru tidak hanya memprioritaskan mengenalkan huruf hijaiyyah, melainkan juga fokus pada pelaksanaan pembelajaran dan berbagai kegiatan lainnya yang bisa merangsang perkembangan kognitif serta aspek-aspek lainnya pada anak-anak. Berbagai macam pembelajaran ini menunjukkan komitmen guru dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh dan mendukung perkembangan anak di berbagai bidang.

Penggunaan Permainan *Puzzle Huruf Hijaiyyah* Dalam Pengembangan Kecerdasan Linguistik Pada Anak Usia 7-8 Tahun Di SDN 06 Rantau Utara

Pengenalan huruf hijaiyyah lewat bermain puzzle di SDN 06 Rantau Utara, sebagaimana yang diamati oleh peneliti yaitu, aktivitas ini sesuai dengan Program Kegiatan Pembelajaran di sekolah, menunjukkan perencanaan yang terstruktur. Pengenalan huruf hijaiyyah melalui bermain puzzle dilaksanakan pada setiap pagi hari. Hal ini mungkin terkait dengan penekanan pada aspek agama atau perencanaan jadwal yang dirancang untuk menciptakan keteraturan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pengenalan huruf hijaiyyah melalui bermain puzzle terintegrasi dalam serangkaian kegiatan yang mencakup aspek-aspek pembelajaran dan perkembangan anak secara teratur.

Dalam pengenalan huruf ini, guru menggunakan media, Alat Game Edukatif (APE) berbentuk Puzzle huruf hijaiyyah. Pemakaian puzzle selaku perlengkapan game interaktif bisa membuat pendidikan jadi lebih menyenangkan serta dapat merangsang kecerdasan anak-anak.

Langkah awal pengenalan huruf hijaiyyah, yaitu guru menjelaskan terlebih dahulu langkah awal pengenalan huruf hijaiyyah tersebut, seperti menyebutkan nama

huruf, membahas bentuk dan suara huruf, atau memberikan contoh kata yang mengandung huruf tersebut, serta menyanyikan lagu huruf hijaiyah sambil menunjukkan huruf-huruf

Berdasarkan hasil observasi terlihat jika guru menggunakan berbagai metode dalam pengenalan huruf hijaiyah untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Beberapa pendekatan yang digunakan termasuk metode tanya jawab dan serta tata cara bernyanyi dikala menarangkan huruf hijaiyah dengan memakai media puzzle. Dengan memakai media puzzle tersebut guru menghasilkan area belajar yang menarik, mengasyikkan untuk peserta didik. Sehingga dapat membantu memperkuat pemahaman anak-anak terhadap huruf hijaiyah dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

Penjelasan cara memainkan media puzzle mencakup langkah-langkah seperti membongkar, menyusun, dan mencocokkan huruf sesuai urutan yang benar. Observasi penelitian menunjukkan antusiasme dan ketertarikan peserta didik terhadap media puzzle tersebut.

Langkah kemudian, guru membuat kelompok kecil, Langkah ini bukan hanya membantu dalam memperkenalkan huruf hijaiyah tetapi juga menciptakan peluang untuk kerjasama dan interaksi sosial antara peserta didik sehingga kecerdasan linguistik mereka juga terasah. Dimana Kecerdasan linguistik kerap diucap pula kecerdasan dalam berbahasa. Bahasa ialah keahlian buat berbicara ataupun bersosialisasi dengan orang lain (Maros& Juniar, 2016). Tidak hanya itu Keahlian bahasa ialah keahlian utama buat mendapatkan informasi (Masganti Sit, 2021)

Sesuai dengan pernyataan dari guru kelas SDN 06 Rantau Utara dari hasil wawancara adalah:

Pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru memiliki tujuan yang jelas, yaitu untuk membantu anak-anak memulai belajar bekerja sama dengan teman-teman sekelompoknya. Selain itu, langkah ini juga diarahkan untuk mengembangkan aspek sosial-emosional peserta didik. Dengan bekerja bersama dalam kelompok, anak-anak dapat belajar berkolaborasi, berbagi ide, dan memahami pentingnya kerjasama. (Hasil wawancara dengan informan 27 Januari 2024).

Pembagian kelompok tidak hanya menjadi strategi pembelajaran yang efektif, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kecerdasan linguistik anak-anak. Dalam konteks ini, guru bukan hanya bertindak sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dalam menciptakan peluang bagi peserta didik untuk berinteraksi secara positif satu sama lain.

Melalui kerjasama dalam kelompok, anak-anak dapat membangun keterampilan sosial, seperti komunikasi, saling mendengarkan, dan saling membantu. Ini juga menciptakan suasana yang kondusif untuk pengembangan kepercayaan diri dan keterampilan sosial-emosional lainnya yang berarti pada tahapan pendidikan anak usia dasar. Pembagian alat permainan puzzle huruf hijaiyah, guru tidak hanya memberikan penjelasan secara verbal tetapi juga memberikan dukungan langsung dengan menemani dan membimbing peserta didik dalam menyusun puzzle. Tindakan ini memastikan bahwa peserta didik tidak hanya mendengar informasi tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan.

Langkah guru untuk memulai dengan huruf yang paling mudah diucapkan juga mencerminkan pendekatan yang baik dalam memperkenalkan konsep huruf hijaiyah. Dengan memulai dari yang mudah, anak-anak dapat merasa lebih percaya diri dan berhasil dalam mengenal huruf-huruf tersebut. Seperti pada saat salah seorang guru

kelas memberikan penjelasan kepada anak-anak tentang penyebutan huruf-huruf hijaiyah, yaitu:

Anak-anak, huruf yang wujudnya semacam perahu serta di atasnya terdapat 3 titik yang bernama huruf tsa (ث), serta huruf yang memiliki perut gendut dengan satu titik di atasnya yang bernama huruf kho ." Metode ini memanfaatkan membantu anak-anak mengenali dan mengingat bentuk serta ciri khas dari setiap huruf hijaiyah. (Hasil observasi 27 Januari 2024).

Observasi penelitian menunjukkan kalau partisipan didik mulai menampilkan keahlian mereka dalam memahami huruf hijaiyah melalui kegiatan ini. Kerjasama dalam kelompok juga memberikan mereka kesempatan untuk belajar dari teman sebaya dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Secara keseluruhan, melalui kombinasi penjelasan verbal, dukungan langsung, dan kegiatan kolaboratif dalam kelompok, guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif untuk pengenalan huruf hijaiyah. Pendekatan ini tidak hanya mengandalkan pembelajaran passif, tetapi juga mendesak partisipasi aktif partisipan didik dalam proses pembelajaran (Nurhidayah et al., 2019).

Guru ketika memberitahukan huruf hijaiyah kepada peserta didik yang belum mengenalinya melalui media puzzle menggunakan berbagai metode. Salah satu cara yang diamati oleh peneliti adalah:

1) Pendekatan Individual

Guru memberikan perhatian individual kepada partisipan didik yang masih belum memahami seluruh huruf hijaiyah. Dengan mengidentifikasi anak-anak yang membutuhkan bantuan tambahan, guru dapat fokus pada pengenalan huruf yang belum diketahui.

2) Pertanyaan Terarah

Guru mengajukan pertanyaan terarah kepada peserta didik, seperti menunjuk pada kepingan puzzle dan bertanya, "Apakah kamu tahu huruf ini?" atau "Bisakah kamu menyebutkan namanya?" Pertanyaan ini membantu memicu respons anak dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi.

3) Pujian dan Dukungan Positif

Guru memberikan pujian dan dukungan positif kepada peserta didik yang dapat menyebutkan nama huruf hijaiyah dengan benar. Dukungan positif ini dapat meningkatkan kepercayaan diri anak-anak dan memberikan dorongan positif untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan.

4) Pengulangan

Guru melakukan pengulangan pengenalan huruf hijaiyah secara berulang, memastikan peserta didik memiliki kesempatan untuk memahami dan mengingat huruf-huruf tersebut. Melalui pendekatan ini, guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep huruf hijaiyah. Melalui kombinasi pendekatan ini, guru menciptakan pengalaman pembelajaran yang dicocokkan dengan keinginan peserta didik. Dengan menggunakan media puzzle, guru tidak hanya mengajarkan huruf hijaiyah secara visual, tetapi juga mengkaitkan peserta didik dengan aktif pada proses pembelajaran, mengoptimalkan potensi mereka untuk mengenal huruf-huruf tersebut.

Pendekatan yang diambil guru untuk mengajarkan huruf hijaiyah lewat media puzzle mencerminkan pendekatan yang santai dan mendukung. Guru tidak hanya memberikan penjelasan visual, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif dengan mengambil kepingan puzzle yang dimaksud dan menunjukkannya. Tindakan

ini dapat memperkuat keterkaitan visual dan motorik, memungkinkan anak-anak untuk lebih memahami dan mengingat huruf-huruf tersebut.

Selain itu, dengan mengenalkan peserta didik metode menyusun kepingan puzzle dengan berurutan, guru mengintegrasikan aspek keterampilan motorik halus dan pemahaman urutan huruf. Pendekatan ini memungkinkan anak-anak untuk tidak hanya mengenal huruf secara individual, tetapi juga memahami bagaimana huruf-huruf tersebut terkait satu sama lain dalam susunan yang benar.

Pentingnya pendekatan yang tidak memaksa dan memberikan dukungan pada peserta didik yang mungkin belum begitu paham mencerminkan kepekaan guru terhadap keberagaman kemampuan belajar anak-anak. Pendekatan yang santai dan mendukung ini dapat menciptakan lingkungan yang positif dan memotivasi peserta didik untuk belajar tanpa tekanan yang berlebihan. Pendekatan yang melibatkan berbagai elemen, seperti warna-warni puzzle, metode yang menarik, dan kegiatan tanya jawab, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Rasa senang dan antusiasme mereka dalam kegiatan tersebut dapat berkontribusi pada pemahaman dan pengenalan huruf hijaiyah dengan cara yang lebih efektif.

Langkah selanjutnya, dengan menyusun kepingan puzzle dengan perorangan, guru menyerahkan kesempatan untuk peserta didik agar mengeksplorasi kemampuan individu mereka. Kegiatan tanya jawab yang dilakukan setelah itu memungkinkan guru untuk memahami tingkat pemahaman setiap peserta didik secara lebih rinci.

Pemberian nilai setelah peserta didik menyelesaikan aktivitas puzzle menunjukkan upaya guru untuk memberikan umpan balik positif dan memberikan pengakuan terhadap usaha peserta didik. Pendekatan ini bisa meningkatkan motivasi serta semangat belajar peserta didik untuk mengenal huruf hijaiyah. Penilaian peserta didik dilakukan berdasarkan beberapa kriteria seperti kecepatan menyusun puzzle, ketepatan dalam menempatkan kepingan puzzle sesuai urutan huruf, dan kemampuan menyebutkan nama huruf hijaiyyah yang telah disusun. Penggunaan simbol bintang (*) sebagai penilaian peserta didik mencerminkan pendekatan penilaian formatif yang sederhana, di mana nilai diberikan berdasarkan tingkat pencapaian atau keberhasilan dalam aktivitas tertentu. Nilai berbentuk bintang memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara jelas kepada peserta didik dan memberikan gambaran visual tentang kinerja mereka.

Jadi dari penggunaan media puzzle huruf hijaiyah ini menjadikan pembelajaran anak lebih efektif memahami dan mengingat huruf-huruf tersebut. Selain itu, dari media permainan puzzle huruf hijaiyah ini dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anak sejalan dengan penjelasan guru kelas kelompok A, menarangkan tentang keahlian berdialog anak pada kelompok A.

“Keahlian berdialog anak pula nampak kala aktivitas menyusun puzzle huruf telah usai, guru melaksanakan aktivitas bercerita untuk menelusuri pengetahuan anak mengenai apa yang telah dicoba” (Hasil wawancara dengan informan 27 Januari 2024).

Anak dengan keahlian berdialog baik nyatanya hendak berdialog dengan mudah dan tuntut, serta anak dengan keahlian berdialog yang kurang baik pula bisa menggambarkan aktivitas yang sudah ia jalani, meski dengan perkata yang terpisah-pisah (Ar-rohmah, 2019). Dengan demikian, kurikulum pengenalan huruf hijaiyah di SDN 06 Rantau Utara tampaknya dirancang dengan baik untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang holistik serta beragam untuk peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 06 Rantau Utara, kesimpulannya adalah kedudukan guru untuk mengenalkan huruf hijaiyah melalui bermain puzzle, tidak cuma sediakan sarana maupun media belajar saja, ada pula kedudukan guru ialah:

- a. Guru wajib mengajarkan serta membimbing peserta didik agar bisa memahami huruf hijaiyyah melalui metode bermain puzzle.
- b. Guru mengenalkan huruf yang mudah diucapkan terlebih dahulu dalam mengenalkan huruf hijaiyah untuk peserta didik
- c. Guru juga wajib seperti orang tua yang pandai merayu peserta didik yang enggan berbagi mainan pada temannya.

Pelaksanaan bermain puzzle pada tingkatkan keahlian memahami huruf hijaiyah di Anak Umur Dini pada kelompok B SDN 06 Rantau Utara dilakukan berkelompok serta secara orang. Ada pula metode bermain puzzle huruf hijaiyyah ialah dengan metode memecahkan setelah itu menyusun serta menyesuaikan lagi lapisan hurufnya dengan benar sesuai urutan. Selain itu dalam kegiatan bermain puzzle ini dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anak, karena pada saat bermain puzzle anak menjalin sosialisasi dengan guru dan juga teman-temannya sehingga bahasa anak juga meningkat.

REFERENSI

- Ar-rohmah, D. I. R. A. (2019). *PENINGKATAN KECERDASAN VERBAL LINGUISTIK MELALUI BERMAIN PUZZLE HURUF PADA KELOMPOK A KECAMATAN ARJASA KABUPATEN JEMBER SKRIPSI Oleh : Vita Maya Amalini PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI.*
- Az-Zahra, K. M. F., Ubaidillah, K., Subanji, & Utami Tri. (2022). Strategi Pengembangan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Di RA Al-Islam Jamsaren, Surakarta, Jawa Tengah. *Journal Golden Age*, 6(01), 378–392. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.5058>
- Iftitah, S. L. (2020). Strategi Pengembangan Nilai-Nilai Keagamaan pada Anak Usia Dini di TK Islamic Center Surabaya. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 23. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v3i1.9407>
- Maros, H., & Juniar, S. (2016). *Hubungan Kecerdasan Linguistik Dengan Kemampuan Membaca Alquran Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2019/2020.* 1–23.
- Masganti Sit. (2021). *Kecerdasan Majemuk Ruang lingkup, Indikator, dan Pengembangannya* (1st ed., Issue August). Kencana.
- Nurhidayah, N., Jabir, M., & Rus'an, R. (2019a). Studi Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Di Kelompok B Tk Al-Khairaat Kabonena Kota Palu. *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 53–62. <https://doi.org/10.24239/abulava.vol1.iss1.4>
- Sari, I., Astuti, M., & Dewi, K. (2022). Pengaruh Media Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah di PAUD Ibnul Fallaah Desa Bangsal Kecamatan Pampangan Kabupaten Oki 2021 / 2022. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 615–625.
- Yanfaunnas, Y. (2014). Pendidikan dalam Perspektif Q.S Al-'Alaq : 1-5. *Jurnal Nur El-Islam*, 1(1), 18.