

PENGARUH PERMAINAN KARTU NGAJI ASYIK  
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF  
HIJAIYAH DI TAMAN KANAK-KANAK  
KARTIKA 1-61 PADANG

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai prasyarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

RIZKA PUTRI YANNI  
NIM: 2016/16022042

DEPERTEMEN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023



**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGARUH PERMAINAN KARTU NGAJI ASYIK TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH DI  
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA 1-61 PADANG**

Nama : Rizka Putri Yanni  
NIM : 16022042  
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Agustus 2023

Disetujui Oleh,

Kepala Departemen



Dr. Yaswinda, S.Pd, M.Pd  
NIP.197409032010122001

Dosen Pembimbing



Asdi Wirman, S.Pd.I, M.Pd  
NIP.197911182005011002



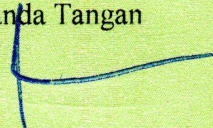

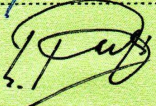
## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Permainan Kartu Ngaji Asyik Terhadap Kemampuan  
Mengenal Huruf Hijaiyah di Taman Kanak-kanak Kartika 1-61  
Padang  
Nama : Rizka Putri Yanni  
NIM : 16022042  
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Agustus 2023

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Asdi Wirman, S.Pd.I, M.Pd	1. 
2. Anggota : Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dra. Sri Hartati, M.Pd	3. 



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rizka Putri Yanni

NIM : 16022042

Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Kartu Ngaji Asyik Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah di Taman Kanak-kanak Kartika 1-61 Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 21 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Rizka Putri Yanni

NIM: 16022042



## ABSTRAK

**Rizka Putri Yanni. 2023. Pengaruh Permainan Kartu Ngaji Asyik Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Di Taman Kanak-kanak Kartika 1-61 Padang. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurang berkembangnya kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak di Taman Kanak-kanak 1-61 Padang. Hal ini tampak ketika anak ditanya beberapa huruf yang berharakat dan hampir sama bentuknya, akan tetapi anak tidak dapat menyebutkannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh permainan kartu ngaji asyik terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-61 Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk Quasy Eksperimen. Populasi penelitian ini adalah kelas B2 yang menjadi kelas eksperimen dan kelas B1 yang menjadi kelas control dengan teknik pengambilan sampel yaitu total sampling. Teknik pengambilan data menggunakan tes, berupa instrument sebanyak 7 item pernyataan yang kemudian data diolah melalui uji hipotesis (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata (*mean*) hasil tes kelas eksperimen adalah 24,50 sedangkan kelas kontrol diperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 19,22. Data penelitian termasuk dalam data yang normal dan homogen dan terdapat pengaruh yang signifikan yang dapat di buktikan dalam uji hipotesis dengan hasil uji-t sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,005$ , antara hasil kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan kartu ngaji asyik berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak.

Kata kunci: permainan kartu ngaji asyik, huruf hijaiyah



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan, dan petunjuk-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Kartu ngaji asyik Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak di TK Kartika 1-61 Padang”. Selanjutnya sholawat serta salam diperuntukkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang menjadi suri tauladan bagi kita semua.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, maka dari itu peneliti sangat mengharapkan saran yang membangun dari semua pembaca. Pada penulisan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan serta nasihat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, dengan rendah hati peneliti menyampaikan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Asdi Wirman, S.Pd.I, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, arahan, motivasi, yang dengan penuh kesabaran membimbing mulai dari awal sampai selesainya skripsi ini.
2. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd dan Ibu Dra. Sri Hartati, M.Pd selaku dosen penguji 1 dan dosen penguji 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, kritik serta saran kepada peneliti.



3. Bapak Drs. Indra Jaya M.Pd selaku dosen yang pernah menjadi penguji 1 yang banyak memberi masukan juga kepada peneliti.
4. Ibu Dr. Yaswinda, S.Pd, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd, Bapak Prof. Dr. Hadiyanto, M.ED, Bapak Dr. Daharnis, M.Pd., Kons dan Bapak Dr. Desyandri, M.Pd selaku Dekan dan Wakil Dekan I, II, III Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
6. Bapak dan Ibu dosen serta staf tata usaha Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang.
7. Kedua orang tua yang terus mendo'akan serta mendukung dari segi apapun, abang dan adik-adik yang selalu mengejek agar peneliti dapat menyelesaikan skripsi, serta keluarga yang memberikan doa serta motivasi semangat kepada peneliti agar tetap lanjut dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu kepala sekolah dan para guru TK Kartika 1-61 Padang
9. Aufa Rahmi, tetangga yang sudah seperti adik peneliti sendiri yang telah meminjamkan laptopnya dalam proses penyelesaian skripsi ini.
10. Arniati dan chanel-chanel youtube yang mengajarkan peneliti dalam proses pengolahan data.
11. Teman-teman seperjuangan dahulunya M, P, V, I, N, A yang masih memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti.
12. Adik-adik junior yang banyak memberikan informasi dan kebersamai selama proses mendapatkan gelar S.Pd ini.



Semoga apa yang telah diberikan baik bimbingan maupun do'a menjadi amal ibadah yang diridhoi oleh Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan tambahan ilmu yang bermanfaat.

Padang, Agustus 2023

Peneliti,

Rizka Putri Yanni

16022042



## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR BAGAN .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A.. Latar Belakang Masalah.....	1
B.. Identifikasi Masalah .....	7
C.. Pembatasan masalah .....	7
D.. Rumusan Masalah.....	7
E.. Tujuan Penelitian.....	8
F.. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A.. Landasan Teori.....	8
1.. Anak Usia Dini.....	8
a.. Pengertian Anak Usia Dini.....	8
b.. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
c.. Perkembangan Anak Usia Dini.....	10
2.. Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
a.. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
b.. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
c.. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
3.. Pengenalan Huruf Hijaiyah.....	14
a.. Pengertian Huruf Hijaiyah.....	14
b.. Karakteristik Huruf Hijaiyah.....	15
c.. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak.....	17
4.. Bermain Anak Usia Dini.....	18
a.. Pengertian Bermain.....	18
b.. Karakteristik Bermain Anak .....	19
c.. Manfaat Bermain .....	20
d.. Jenis Bermain .....	21
5.. Permainan Kartu Ngaji Asyik.....	22
a.. Pengertian Permainan Kartu Ngaji Asyik.....	22
b.. Kelebihan Dan Langkah Permainan.....	24
B. Penelitian Relevan.....	26
C. Kerangka Konseptual .....	27
D. Hipotesis Penelitian .....	28
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A.. Jenis Penelitian.....	29
B.. Populasi Dan Sampel.....	30



1.. Populasi .....	30
2.. Sampel .....	31
C.. Variabel Dan Data .....	32
1.. Variabel .....	32
2.. Data .....	33
D.. Defenisi Operasional .....	33
1.. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah .....	33
2.. Permainan Kartu ngaji asyik .....	34
E.. Instrumen Dan Pengembangan .....	34
1.. Kisi-Kisi Instrumen .....	35
2.. Teknik Penilaian .....	36
3.. Analisis Instrumen .....	40
a.... Validitas Tes .....	41
b.... Reliabilitas Tes .....	42
F.. Teknik Pengumpulan Data .....	43
G. Teknik Analisis Data .....	43
1.. Uji Normalitas .....	44
2.. Uji Homogenitas .....	44
3.. Uji Hipotesis .....	45
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN</b>	
A...Deskripsi Hasil Penelitian .....	46
1....Deskripsi Data Hasil Uji Instrumen .....	46
2....Deskripsi Data Hasil Uji Reabilitas.....	47
3....Deskripsi Data Pre-Test Dan Post-Test.....	48
B... Analisis Data.....	51
1....Hasil Uji Normalitas.....	52
2....Hasil Uji Homogenitias .....	52
3....Hasil Uji Hipotesis .....	53
C...Pembahasan .....	55
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A...Kesimpulan .....	62
B...Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Huruf Hijaiyah.....	16
2. Vokal Tunggal.....	17
3. Rancangan Penelitian.....	30
4. Jumlah Anak di TK Kartika 1-61 Padang.....	31
5. Sampel Penelitian.....	32
6. Instrumen Pertanyaan.....	36
7. Rubrik Kriteria Penilaian .....	37
8. Kriteria Penilaian.....	40
9. Validator .....	42
10. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	47
11. Hasil Uji Realibilitas.....	48
12. Data kelas eksperimen.....	49
13. Data kelas kontrol.....	49
14. Deskripsi Data <i>Pre-Test</i> kelas Eksperemin dan Kelas Kontrol.....	50
15. Deskripsi Data <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	51
16. Hasil Uji Normalitas.....	52
17. Hasil Uji Homogenitas.....	53
18. Hasil Uji-t.....	54
19. Hasil Statistik Deskriptif.....	55

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual .....	27



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
<b>Dokumentasi validasi</b>	
1. Peneliti Memperkenalkan Permainan Kartu Ngaji Asyik.....	115
2. Anak Mulai Ingin Tahu Terhadap Permainan.....	115
3. Anak Menyusun Kartu Ngaji Asyik.....	116
4. Anak Menyusun Kartu Ngaji Asyik Dengan Bantuan Peneliti.....	116
5. Anak Tampak Senang Dapat Menyelesaikan Kartu Ngaji Asyi.....	117
<b>Dokumentasi Kelas Eksperimen</b>	
6. Peneliti Memperkenalkan Permainan Kartu Ngaji Asyik.....	118
7. Anak Mulai meletakkan kartu pertama.....	118
8. Anak mencocokkan huruf hijaiyah.....	119
9. Anak mencocokkan huruf hijaiyah kartu kedua.....	119
10...Anak Menyusun Permainan Kartu Ngaji Asyik.....	120
11...Anak mengangkat tangan dan mengucapkan alhamdulillah.....	120
12...Peneliti membantu anak dalam permainan .....	121
13...Anak Saling Membantu Menyelesaikan Permainan .....	121
14...Anak Satu Persatu Diminta Untuk Menyebutkan Huruf Hijaiyah.....	122
<b>Dokumentasi Kelas Kontrol</b>	
15...Seting Tempat Membaca Iqra.....	123
16...Anak membaca iqra berharkat dammah.....	123
17...Anak Antri Menunggu Giliran.....	124
18...Anak membaca iqra berharkat fattah.....	124
19...Anak Bergantian Membaca Iqra Pagi.....	125
20...Anak Antri Menunggu Giliran Membaca Iqra Pagi.....	125
21...Anak melafalkan huruf hijaiyah berharkat fattah.....	126
22...Guru menanyakan huruf hijaiyah yang hampir sama bentunya.....	126

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Kisi-kisi instrumen.....	69
2. Instrument Pernyataan .....	71
3. Tabel Rubik Penilaian Kemampuan Anak.....	72
4. Data Validitas Instrument.....	74
5. Uji Validitas.....	75
6. Uji Realibilitas.....	76
7. R Tabel.....	77
8. Tabel Descriptive Pre-test Dan Post-tes.....	78
9. Uji Normalitas.....	80
10...Uji Homogenitas .....	81
11...Uji Hipotesis.....	82
12...RPPH .....	83
13...Dokumentsi Validitas.....	115
14...Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	118
15...Dokumentasi Kelas Kontrol.....	123
16...Izin Validitas.....	127
17...Izin Penelitian.....	129



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam kehidupan. Pada periode ini anak berada pada masa keemasan (*golden age*). Anak berada pada masa kritisnya dan tahap ini tidak akan dapat diulang kembali. Pada masa ini anak berada pada masa eksplorasi yang mana anak memperoleh pengetahuan melalui lingkungan serta pengalaman yang telah dilalui anak. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting diberikan kepada anak.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan terhadap anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan. Hal ini bertujuan agar membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak, agar memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut (Suryana dan Nelti, 2019:47). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling dasar yang harus diberikan kepada anak. Sebab, melalui pendidikan anak usia dini potensi-potensi yang ada pada anak akan lebih terstimulasi.

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada diri anak. Selain itu, pendidikan anak usia dini berupaya untuk menstimulasi, mengasah, membimbing serta memberikan kegiatan yang akan mengasah kemampuan dan keterampilan anak. Oleh sebab itu proses pendidikan anak usia dini haruslah nyaman dan

menyenangkan, serta mampu mendukung segala potensi-potensi yang ada pada diri anak.

Berdasarkan fakta di lapangan, mayoritas penduduk Indonesia adalah Muslim dan pada umumnya memperkenalkan Alquran kepada anak sejak usia dini (Wirman, 2017:117). Pengenalan Alquran pada anak usia dini dilakukan secara bertahap sesuai tahap perkembangan anak. Memperkenalkan anak kepada Alquran sejak dini bertujuan agar anak terbiasa membaca dan mau memahami isi Alquran karena Alquran merupakan pedoman hidup umat muslim.

Pengenalan huruf hijaiyah kepada anak merupakan pembelajaran paling dasar dalam pengenalan Alquran kepada anak usia dini. Dalam pengenalan huruf hijaiyah kepada anak, terlebih dahulu anak dikenalkan bagaimana bentuk dan bunyi serta menirukan bunyi huruf hijaiyah tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Sari, dkk (2019:135) kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah adalah penguasaan mengenali huruf-huruf dan bunyi dari huruf hijaiyah berdasarkan bentuk, bunyi dan konteksnya dalam bahasa arab atau bahasa Alquran. Oleh karena itu, pengenalan huruf hijaiyah harus melalui kegiatan yang menyenangkan, agar anak lebih tertarik mengikuti kegiatan.

Pengenalan huruf hijaiyah dapat dilakukan melalui syair yang mengajarkan huruf hijaiyah. Selain itu juga ada permainan (*games*) dan kegiatan mewarnai yang berhubungan dengan huruf hijaiyah. Pengenalan huruf hijaiyah sejak dini kepada anak akan memudahkan anak dalam memahami isi Alquran dan juga memunculkan rasa cinta anak terhadap



Alquran. Akan tetapi yang sering ditemukan di lapangan yakni kurangnya ketertarikan anak dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah. Hal ini menyebabkan kurang berkembangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di TK Kartika 1-61 Padang masih ada anak yang belum mampu membedakan huruf-huruf hijaiyah. Hal ini dapat terlihat ketika anak ditanya dari masing-masing huruf hijaiyah, contohnya saja huruf yang hampir sama bentuknya seperti ba (ب) ta (ت) atau yang hampir sama bunyinya seperti ha (ح) dan ha (ه). Selain itu penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dalam pengenalan huruf hijaiyah membuat anak tidak tertarik dalam kegiatan pembelajaran huruf hijaiyah. Apalagi di TK Kartika 1-61 Padang, pembelajaran Alquran atau pengenalan huruf hijaiyah dilakukan pada pagi hari dan menggunakan buku iqro'. Hal ini dapat dilihat ketika anak secara bergantian membaca iqro' ada saja anak yang bertingkah dan mengelak agar tidak ikut membaca iqro'. Dari 10 orang anak di kelas B2 hanya sekitar 3 sampai 5 orang yang dapat membedakan dan melafalkan huruf hijaiyah dengan benar.

Pengenalan huruf hijaiyah kepada anak tidak hanya dapat dilakukan melalui pengenalan langsung dengan menggunakan metode iqro yang biasanya ditemui. Namun dapat juga dilakukan melalui permainan-permainan yang tentunya bernilai edukasi terhadap anak. Melalui metode bermain anak akan lebih merasa senang dan tertarik ketika mempelajari mengenai huruf hijaiyah ini.

Dunia anak merupakan dunia bermain. Bermain sendiri dapat dikatakan sebagai suatu aktivitas yang membuat hati anak menjadi senang dan bersemangat. Kegiatan bermain dilakukan anak secara sukarela tanpa adanya paksaan maupun tekanan dari siapapun. Hal ini akan membuat anak menjadi senang. Menurut Susanto (2017: 97) bermain merupakan pendekatan yang dilakukan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan metode, strategi, materi maupun bahan, serta media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak.

Dalam konsep islam bermain sangat dianjurkan oleh Rasulullah SAW. Setiap orang tua maupun pendidik hendaknya memberikan waktu kepada anak untuk bermain dan melakukan permainan bersama. Hal ini sebagai bentuk kasih sayang kepada anak serta akan menambah pengetahuan yang ada pada anak. Oleh karena itu, dalam pengenalan huruf hijaiyah ini orang tua maupun pendidik dapat melakukannya melalui sebuah permainan.

Pada saat sekarang ini yang sering menjadi masalah dalam pengenalan huruf hijaiyah kepada anak usia dini yakni kurangnya sarana alat permainan serta kurangnya pengetahuan pendidik mengenai metode atau strategi yang tepat yang akan diberikan kepada anak dalam pengenalan huruf hijaiyah. Sehingga masih ada anak yang mudah bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah, yang menyebabkan masih saja ada anak yang tidak paham mengenai huruf hijaiyah.

Salah satu permainan yang dapat dilakukan dalam pengenalan huruf hijaiyah kepada anak yaitu permainan kartu ngaji asyik. Permainan ini merupakan modifikasi dari permainan kartu baca ngaji asyik. Menurut



Ningsih (2018:25) permainan edukatif kartu ngaji asyik adalah pengembangan dari permainan kartu domino, dimana kartu domino ini telah dikembangkan menjadi alat permainan edukatif karena telah disisipkan dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini. Permainan kartu ngaji asyik dibuat menyenangkan dikarenakan dalam permainan ini menggunakan kartu yang berwarna-warni dan dapat dimainkan secara perseorangan maupun kelompok. Permainan ini juga dibuat sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak. Permainan ini merupakan permainan yang asyik dan menyenangkan karena dalam permainan ini anak diminta untuk mencocokkan gambar yang ada di kartu dengan huruf hijaiyah yang telah disusun membentuk sebuah kata pada kartu yang telah diletakkan sebelumnya. Oleh sebab itu permainan ini dinamakan permainan kartu ngaji asyik.

Melalui permainan kartu ngaji asyik, anak diharapkan mampu mengenal huruf hijaiyah dan dapat membedakan huruf-hurufnya. Oleh karena itulah peneliti ingin meneliti mengenai pengaruh permainan kartu ngaji asyik terhadap pengenalan huruf hijaiyah pada anak. Sehingga peneliti merumuskan judul "Pengaruh Permainan Kartu Ngaji Asyik Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak di TK Kartika 1-61 Padang".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan, yaitu :

1. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah

2. Kurang bervariasinya permainan yang dapat digunakan dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti membatasi permasalahan pada “kurang bervariasinya permainan yang dilakukan dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak”

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah ada, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “seberapa besar pengaruh permainan kartu ngaji asyik terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak di taman kanak-kanak Kartika 1-61 Padang?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan kartu ngaji asyik terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak di taman kanak-kanak Kartika 1-61 Padang.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi anak

Dapat memberikan pengalaman baru kepada anak melalui pembelajaran yang menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak melalui permainan kartu ngaji asyik ini.

2. Bagi guru

Menambah wawasan pendidik terhadap permainan yang dapat diterapkan pendidik dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak.

### 3. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak melalui kegiatan yang menyenangkan.