

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

Untuk memperoleh gambaran tentang permasalahan dalam judul yang dibahas, maka diperlukan suatu kajian dan analisis dari beberapa teori atau pendapat para pakar. Ada beberapa teori yang akan penulis paparkan yang berkaitan dengan judul diatas yakni Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartu Hijaiah Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiah Pada Anak Di MDTA Dasrus sa'adah Bengkulu Tengah.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Menurut Miarso sebagaimana dikutip Prastowo:

media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.²

¹Syarifuddin Nurdin: *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2016), hal. 119.

²Andi Prastowo: *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prena Media Group, 2015), hal. 293.

Menurut Briggs sebagaimana dikutip Nurdin berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Misalnya: buku, film, kaset dan lain sebagainya.³ Sedangkan menurut Djamarah sebagaimana dikutip Sanjaya “media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri”.⁴

Media pembelajaran secara umum adalah “alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.”

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran

³Syarifudin Nurdin, *Kurikulum dan Pembelajaran*, hal. 119.

⁴Wina Sanjaya: *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2015), hal. 205.

memiliki fungsi yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dan pencegah terjadinya hambatan proses pembelajaran, sehingga informasi atau pesan dari komunikator dapat sampai kepada komunikan secara efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran merupakan unsur atau komponen sistem pembelajaran maka media pembelajaran merupakan media integral dari pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi. Oleh karena itu, untuk menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, efektif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran.

Pemakaian atau pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.⁵

⁵Anis Silvi Masithoh, ”Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Pada Siswa Kelas 1 MI Raudlatul Athfal Pucung Bampakerep Ngaliyan”,(Skripsi Jurusan PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang,2019), hal. 11.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari suatu pembelajaran artinya media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran serta tanpa adanya media maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi.⁶ Menurut Degeng dalam buku Ali Mudlofir mengungkapkan bahwa secara garis besar fungsi media adalah menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan minat atau motivasi, menarik perhatian maha peserta didik, mengatasi keterbatasan seperti ruang, waktu, dan ukuran serta mengaktifkan maha peserta didik dalam kegiatan belajar, dan mengefektifkan pemberian rangsangan dalam belajar.

Menurut Ibrahim, fungsi media pembelajaran dapat ditinjau dari dua hal yang pertama yakni proses pembelajaran sebagai proses komunikasi maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber yaitu guru ke penerima yaitu peserta didik. Sedangkan yang kedua ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya maka fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya suatu kelebihan media dan hambatan

⁶Ali Mudlofir: *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2017), hal, 121.

komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.⁷

Menurut Malapu menyatakan bahwa penggunaan sebuah media dalam suatu pembelajaran memiliki suatu keunggulan sebab dapat member rangsangan kepada pembelajar untuk mempelajari hal-hal yang baru dan mengaktifkan respons belajar karena dapat memberikan balikan hasil belajar dengan segera.

Adapun menurut Miarso menyatakan bahwa media mempunyai keterampilan untuk membuat konkret suatu konsep yang abstrak, membawa objek yang sulit didapat ke dalam pembelajaran, menampilkan objek yang terlalu besar maupun objek yang kecil, mengamati gerak terlalu cepat, peserta didik berinteraksi langsung dengan lingkungannya.⁸

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi dari media yaitu berfungsi untuk menghindari hambatan-hambatan dalam suatu pembelajaran yakni menghindari verbalisme, menumbuhkan minat untuk peserta didik atau minat dan menarik perhatian dalam belajar, mengatasi keterbatasan ruang, keterbatasan waktu, dan keterbatasan ukuran,

⁷Ali Mudlofir: *Desain Pembelajaran Inovatif*, hal.129.

⁸Ali Mudlofir: *Desain Pembelajaran Inovatif*, hal.131.

mengaktifkan pembelajaran dan mengaktifkan peserta didik dalam belajar serta memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar.

Menurut Levie & Leantz sebagaimana dikutip Arsyad mengemukakan bahwa “empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif dan (d) fungsi kompensatoris”.⁹

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari singkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

⁹Azhar Arsyad : *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 20.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹⁰

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.¹¹

¹⁰Azhar Arsyad : *Media Pembelajaran*, hal.21.

¹¹Azhar Arsyad : *Media Pembelajaran*, hal.28.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut para ahli digolongkan menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menurut Arief Sadiman media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga macam, antara lain:
 - a) Media audio yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran (radio, piringan laboratorium bahasa, alat perekam pita magnetik).
 - b) Media grafis yaitu media yang berkaitan dengan media visual (gambar, sketsa, diagram, poster, peta, globe, dan grafik).
 - c) Media proyeksi diam yaitu media visual yang memproyeksikan pesan (film bingkai, film rangkai, media transparan, televisi, film).
- 2) Heinich and Molenda
jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain : media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh.

3) Rudy Bretz

Menurut Rudy Bretz ada enam klasifikasi media pembelajaran, yaitu: Media audio, media visual diam, media visual gerak, media audio semi gerak, media visual semi gerak, media audio visual diam, media audio visual gerak.

4) Azhar Arsyad

Menurut Azhar Arsyad jenis media pembelajaran diklasifikasikan menjadi empat kelompok, yaitu: Media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan computer, media hasil gabungan teknologi cetak dan computer¹²

klasifikasi media pembelajaran ada banyak jenisnya. Namun jenis media pembelajaran yang umum dan dapat digunakan di antaranya adalah sebagai berikut:

1) Media Audio

Macam-macam media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang

¹²Arsyad, A : *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers,2011) hal.54.

diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

2) Media Visual

Macam-macam media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Macam-macam media pembelajaran visual ini dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Media visual diam berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain. Media

visual gerak berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3) Media Audio Visual

Macam-macam media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Media audio visual diam berupa TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara. Media audio visual gerak berupa film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

4) Media Serbaaneka

Macam-macam media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh macam-macam media pembelajaran serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat. Papan (board) yang termasuk dalam media ini di antaranya papan tulis, papan buletin, papan

flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku. Media tiga dimensi di antaranya model, mock up, dan diorama. Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contoh pemanfaatan realit misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah. Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.

5) Gambar Fotografi

Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu. Terdapat lima macam gambar fotografi yang harus diperhatikan antara lain Gambar fotografi itu harus cukup memadai, gambar-gambar harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu, gambar fotografi untuk tujuan pengajaran harus cukup besar dan jelas, validitas gambar yaitu apakah gambar itu benar atau tidak, memikat perhatian anak, ini cenderung kepada

hal-hal yang diamatinya, misalnya, binatang, kereta api, kapal terbang dan sebagainya.

6) Peta dan Globe

Macam-macam media pembelajaran berikutnya adalah peta dan globe ini berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Seperti keadaan permukaan (bumi, daratan, sungai sungai, gunung-gunung), dan tempat-tempat serta arah dan jarak. Kelebihan lain dari peta dan globe, dalam kegiatan belajar mengajar adalah Memungkinkan siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan dan lain lain, merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh- pengaruh geografis, memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan dan kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya.

Dalam memilih suatu media harus memperhatikan beberapa kriteria tertentu. Menurut Arsyad menyatakan 6 kriteria dalam memilih media pembelajaran yaitu

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,
- b) Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip,

- c) Praktis, luwes, dan bertahan.
- d) Guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran,
- e) Pengelompokan sasaran.
- f) Mutu teknis.¹³

Sedangkan menurut Musfiqon proses pemilihan media pembelajaran tidak sama dengan pemilihan buku pegangan dalam pembelajaran.¹⁴

Dalam pemilihan buku pegangan perlu memperhatikan kebutuhan dan kemampuan siswa sedangkan dalam pemilihan media didasarkan pada aspek kesesuaian, mutu media serta keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. Adapun kriteria dalam pemilihan media yang perlu diperhatikan yaitu kesesuaian dengan tujuan, ketepatangunaan, keadaan peserta didik, ketersediaan, biaya kecil, keterampilan guru, mutu teknis. Berdasarkan pendapat ahli diatas dalam pemilihan media pembelajaran harus mengutamakan, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, tepat digunakan dalam konteks pembelajaran, keadaan peserta didik, praktis dalam penggunaannya.

¹³Arsyad, A : *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers,2011) hal.75.

¹⁴Musfiqon. : *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher,2012) hal 118-121.

2. Media Gambar Kartu Huruf

a. Pengertian Kartu Huruf

Media gambar kartu huruf termasuk media visual yang terbuat dari kertas dan terdapat unsur huruf-huruf abjad baik Latin atau Arab. Pelaksanaan permainan dengan menggunakan media Kartu Huruf digunakan untuk mengetahui kemampuan menulis awal pada anak. Sehingga anak akan tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar.¹⁵

Kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu yang digunakan sebagai alat bantu untuk belajar membaca anak dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf serta gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu.

Pengertian lainnya dari kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, dan tanda simbol yang dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal huruf yang berhubungan dengan simbol – simbol tersebut. Tetapi kartu huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat

¹⁵Rudi susilana dan Cepi Riana, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2018).p.24

sendiri dengan bentuk persegi panjang dan terbuat dari kertas putih.¹⁶

Permainan kartu huruf adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini melalui permainan kartu huruf. Kartu huruf yang digunakan berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya. Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan gambar pada kartu huruf.

Jadi berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode permainan kartu huruf merupakan kegiatan dengan menggunakan media berupa kartu huruf yang terdapat simbol huruf untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan memahami huruf hijaiyah.

b. Manfaat Dan Kelebihan Kartu Huruf

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu huruf yaitu :

- 1) Menimbulkan kegembiraan. Kegembiraan bisa memicu perilaku positif lainnya yang dilakukan anak.

¹⁶Andang Ismail, Education Games: *Menjadi Cerdas Ceria Dengan Permainan Edukatif* (Jogjakarta: Pilar Media, 2006).pp.200-201

- 2) Sebagai sebuah rangsangan untuk anak melakukan kreatifitas. Anak yang sering melihat gambar-gambar yang menarik dan bernilai positif cenderung memiliki imajinasi baru dalam fikirannya.
- 3) Meningkatkan respon anak terhadap hal-hal baru.
- 4) Melatih anak menyelesaikan masalah atau mengatasi konflik. Ketika anak mendapati kesulitan dalam permainan kartunya, biasanya anak akan menyelesaikan sendiri kesulitan tersebut dengan kebiasaan bermain kartunya, hal ini akan berdampak pada kehidupan sehari-hari anak yang dapat menyelesaikan atau mengatasi konflik kecil dalam permainan yang lainnya.
- 5) Tempat untuk bersosialisasi dan melatih fungsi mental anak berfikir, berkhayal, mengingat atau menegakkan disiplin dengan mentaati peraturan dalam permainan.
- 6) elatih kepekaan dan juga empati. Hal ini bisa terjadi karena anak bermain dengan lebih dari 2 anak.
- 7) Sarana untuk mengekspresikan perasaan. Anak yang peka akan mudah terbawa dalam suasana

permainan, sehingga jika si anak merasa ada sesuatu yang salah dalam permainannya, maka ia langsung menyampaikannya.¹⁷

Strategi pengenalan huruf sejak dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena dengan bermain kartu huruf dapat mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca lebih baik dibandingkan dengan anak yang belum mampu mengenal huruf.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa, manfaat dan kelebihan permainan kartu huruf adalah dapat membantu anak untuk belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak. permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif dan penuh percaya diri.

c. Fungsi Permainan Kartu Huruf

Fungsi bermain kartu huruf sebagai berikut :

¹⁷Alucyana Alucyana, Raihana Raihana, and Dian Tri Utami, "Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Kartu Huruf Hijaiyah Di PAUD," *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 17, no. 1 (2020): 46 – 57.

- 1) Kondisi atau situasi saat bermain sangat penting bagi anak didik karena ketika bermain anak – anak akan bersikap lebih positif terhadap permainan kartu.
- 2) Pada umumnya permainan kartu huruf dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, dengan menggunakan permainan kartu huruf juga dapat mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi permainan kartu huruf dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat memberi motivasi kepada anak saat belajar. Selain itu melalui permainan kartu huruf anak akan mudah dalam mengenal huruf, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

d. Langkah – Langkah Dalam Penggunaan Kartu Huruf

Langkah- langkah dalam bermain kartu huruf yaitu: ambillah satu persatu kartu secara bergantian. Amatilah simbol huruf pada kartu yang sedang dipegang, kemudian sebutkanlah simbol huruf yang tertera pada kartu huruf.

Baliklah kartu huruf, amatilah gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu, kemudian sebutkanlah gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang terdapat pada kartu huruf.¹⁸ Berdasarkan pendapat tersebut, maka langkah – langkah bermain kartu huruf akan dilakukan sebagai berikut :

- 1) Anak dikondisikan duduk melingkar
- 2) Anak diberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan
- 3) Guru mengambil sebuah kartu huruf kemudiann diperlihatkan kepada anak
- 4) Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak – anak mengikutinya
- 5) Guru membalik kartu huruf kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu dan menyebutkan pula huruf depan pada gambar tersebut, anak – anak juga diberi kesempatan untuk menirukannya
- 6) Anak – anak diajak mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama – sama dengan posisi duduk masih melingkar

¹⁸Trisniwati, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggunan Wirobrajan Yogyakarta.”, (Skripsi Jurusan PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Maret, 2014), hal.30.

- 7) Setelah anak – anak bermain bersama teman - temannya, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan secara individu

3. Huruf Hijaiah

a. Pengertian Huruf Hijaiah

Hijaiyyah Huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad. Huruf juga di artikan sebagai gambar bunyi bahasa, aksara huruf balok, tulisan tegak yang tidak di rangkai-rangkaikan. Huruf hijaiyah adalah huruf-huruf arab yang digunakan untuk menulis Alqur'an. Untuk bisa membaca Al-Qur'an kita terlebih dahulu harus hafal hurufhuruf hijaiyah. Huruf-huruf hijaiyah itu berjumlah 29.¹⁹ Huruf hijaiyah adalah salah satu jenis bahasa yang khas yang di tampilkan dalam al-quran. Al-quran memang disusun menggunakan huruf hijaiyah dengan makhraj yang berbeda sekaligus mengisyaratkan bahwa al-quran diturunkan menggunakan bahasa arab. Huruf hijaiyah juga dapat di artikan sebagai huruf mati atau konsonan, huruf hijaiyah dapat di baca apabila di beri tanda

¹⁹S. Sa'adah, *ilmu tajwid pedoman membaca al-qur'an*, (Surabaya: khazanah media ilmu, 2006) h.7

baca, tanda baca dalam huruf hijaiyah disebut harokat.

Huruf hijaiyah juga bisa di sebut dengan huruf arab cara menulis huruf arab berbeda dengan huruf latin jika huruf latin di tulis dari sebelah kiri ke kanan sedangkan huruf arab di tulis dari kana ke kiri. Huruf hijaiyah berjumlah 29 huruf. Bentuk dan nama huruf hijaiyah sebagai berikut :

1) Tulisan Arab yaitu: ا ب ت ث ج ح خ ذ ز س

ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن و ه ء ي

2) Tulisan latin yaitu: Alif, Ba[‘], Ta[‘], Tsa[‘], Jim, Ha[‘], Kha[‘], Dal, Zal, Ra[‘], Za[‘], Sin. Syin, Shad, Dhad, Tha, Dza, „Ain, Ghain, Fa[‘], Qaf, Kaf, Lam, Mim, Nun, Wau, Ha[‘], Hamzah, Ya[‘].²⁰

b. Macam-macam tanda baca

Harokat atau tasykil adalah tanda baca yang ditempatkan pada huruf arab untuk memperjelas dalam pengucapan huruf tersebut.²¹ Harokat di pakai untuk mempermudah cara membaca huruf arab bagi orang awam, pemula atau

²⁰ Mohammad Zuhri, *Terjemah Juz Amma*, (Jakarta: Pustakan Amani, 1994), hlm. 6.

²¹ Khairul Fatah, *Cinta Al-Qur’an dan Hadist*, (Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2009), hlm. 73.

pelajar dan biasanya di tuliskan pada buku buku pendidikan, buku anak anak, kitab suci al-quran, walaupun dalam penulisan sehari hari tidak menggunakan harokat karena pada umumnya orang arab sudah paham dan mengerti akan tulisan yang mereka baca, namun kadang juga digunakan sebagai penekanan dari suatu kata terutama pada kata kata yang kurang umum digunakan untuk menghindari kesalahan pembacaan. Dalam pembelajaran materi huruf hijaiyah ada tiga macam tanda baca yaitu:

1) Fatah

Fathah (فتحة) = adalah h harakat yang berbentuk layaknya garis horizontal kecil yang berada di atas suatu huruf Arab yang melambangkan fonem /a/. Secara harfiah, fathah itu sendiri berarti membuka, layaknya membuka mulut saat mengucapkan fonem /a/. Ketika suatu huruf diberi harakat fathah, maka huruf tersebut akan berbunyi /-a/, contohnya huruf lam (ل) diberi harakat fathah menjadi /la/ (ل).

2) Kasrah

Kasrah (كسرة) = adalah harakat

yang berbentuk layaknya garis horizontal kecil, yang diletakkan di bawah suatu huruf arab, harakat kasrah melambangkan fonem /i/. Secara harfiah, kasrah bermakna melanggar. Ketika suatu huruf diberi harakat kasrah, maka huruf tersebut akan berbunyi /-i/, contohnya huruf lam (ل) diberi harakat kasrah menjadi/li.

3) Dammah

Dammah (ضمة) = adalah harakat yang berbentuk layaknya huruf wau (و) yang diletakkan di atas suatu huruf arab harakat dammah melambangkan fonem /u/. Ketika suatu huruf diberi harakat dammah, maka huruf tersebut akan berbunyi /-u/, contohnya huruf lam (ل) diberi harakat dammah menjadi /lu/ (ل).²²

4) Makhraj

Makhraj adalah tempat-tempat keluarnya huruf pada waktu huruf itu di bunyikan. Di dalam membaca pelafalan huruf hijaiyah kita harus membunyikan huruf sesuai dengan makhrajnya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam makhraj:

²² Khairul Fatah, *Cinta Al-Qur'an dan Hadist.*, hal. 74.

a) Pelafalan

Pelafalan berasal dari kata lafal yang memiliki arti cara seseorang atau sekelompok orang untuk mengucapkan bunyi- bunyi bahasa. Atau dengan kata lain lafal adalah bunyi bahasa

b) Kelancaran

Kelancaran berasal dari kata lancar. Menurut kamus besar bahasa Indonesia lancar adalah tidak tersendat-sendat atau tidak tersangkut sangkut. Kelancaran memiliki arti penting dalam setiap pelaksanaan suatu tugas atau pekerjaan. Dengan demikian dapat disimpulkan kelancaran adalah suatu yang dapat mendorong kegiatan aktivitas yang akan dikerjakan siswa sehingga akan berpengaruh ada pencapaian hasil yang diinginkan.²³

²³Titin Hariyanti, “Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Materi Huruf Hijaiyyah Dengan Menggunakan Media Kartu Mata Pelajaran Alquran Hadis Kelas 1 MI Darusalam Sidodadi Taman Sidoarjo”, (2018), hal. 29–31.

B. Kajian Terdahulu

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pendidikan hati dan urgensinya dalam pendidikan islam antara lain:

1. Skripsi Septi Wahyuni, Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Siswa Di SDN Beningan Kabupaten Magelang.(2020).Tujuan dari penelitian yaitu mengetahui apakah metode kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyyah siswa kelas 2 SD N Beningan.Metode penelitian yang di gunakan adalah metode penelitian tindakan kelas.

Hasil belajar membaca huruf hijaiyyah siswa kelas 2 SD Beningan setelah menggunakan media kartu huruf mengalami peningkatan. Pada pra siklus sebelum diterapkan tindakan, dari 12 siswa yang belum mencapai KKM dalam membaca huruf hijaiyyah sebanyak 10 siswa (83,33%) dengan nilai rata-rata 18,11 dan siswa yang mencapai KKM sebanyak 2 siswa (16,67%) dengan nilai rata-rata 87,66. Pada siklus I setelah diterapkan tindakan siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan menjadi 6 siswa (50%) dengan nilai rata-rata 84,56, sedangkan yang belum mencapai KKM berkurang menjadi 6 siswa (50%) dengan nilai rata-rata 61,89. Pada siklus II hasil belajar membaca

huruf hijaiyyah semakin meningkat terbukti semua siswa telah mencapai KKM dengan nilai rata-rata 92,99. Dengan demikian penggunaan media kartu huruf mampu meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyyah siswa kelas 2 SD N Beningan.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian proposal skripsi ini, yaitu bahwa penelitian di atas dan penelitian ini sama-sama menggunakan media gambar kartu huruf hijaiyyah dalam penelitiannya.

Perbedaannya, yaitu Metode yang digunakan adalah jenis metode penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian proposal skripsi ini menggunakan metode kuasi eksperimen. penelitian di atas dilakukan di Magelang, sedangkan penelitian ini berlokasi di MDTA Darus Sa'adah Bengkulu Tengah sehingga lokasi penelitian berbeda.

2. Skripsi Putri Sarah, Upaya Meningkatkan Membaca Huruf Hijaiyyah Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk/Ra As-Sa'adah Jalan Medan Area Selatan GG. Usman Tahun Ajaran 2015-2016. Tujuan dari penelitian yaitu Kemampuan membaca pada anak usia dini sebelum menggunakan permainan kartu huruf hijiyah, kemampuan membaca anak usia dini sesudah menggunakan permainan kartu hijaiyyah, dan upaya meningkatkan membaca huruf

hijaiyah melalui permainan kartu huruf pada anak usia dini kelompok b di TK/RA As-sa'dah jalan medan area selatan gg. Usman. Metode penelitian yang di gunakan adalah metode penelitian tindakan kelas.

Hasil Penelitian ini,sebelum menggunakan media kartu huruf pada kemampuan membaca huruf hijaiyah di Raudhatul Athfal As-Sa'adah jl. Medan area selatan gg. Usman No 13A, maka dapat dilihat kemampuan membaca huruf hijaiyah pertemuan pada pra siklus terdapat 6 orang anak (40%) yang tergolong belum berkembang, 5 orang anak (33,33%) yang tergolong mulai berkembang, 4 orang anak (26,66%) yang tergolong berkembang sesuai harapan dan (0%) atau tidak ada anak yang tergolong berkembang sangat baik.

Setelah menggunakan media kartu huruf dalam mengajarkan kemampuan membaca permulaan kelompok B di Raudhatul Athfal As-Sa'adah pada siklus I terdapat 0 orang anak (0%) yang tergolong belum berkembang, 6 orang anak (40%) yang tergolong mulai berkembang, 8 orang anak (53,33%) berkembang sesuai harapan, dan 1 orang anak (5,88%) yang tergolong berkembang sangat baik, Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II menunjukkan bahwa pada siklus II terdapat 0 orang anak (0%) yang tergolong belum berkembang, 1 orang anak (6,66%) yang tergolong mulai

berkembang, 8 orang anak (53,33%) yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan 6 orang anak (40%) yang tergolong berkembang sangat baik. penelitian ini dibuktikan kebenarannya, yaitu: melalui media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah di Raudhatul Athfal As-Sa'adah jl. Medan area selatan gg. Usman No 13A Tahun Ajaran 2015-2016.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian proposal skripsi ini, yaitu penelitian di atas dan penelitian ini sama-sama menggunakan media gambar kartu dalam penelitiannya.

Perbedaannya yaitu, Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu kegiatan yang dilakukan di dalam kelas sedangkan penelitian proposal skripsi ini menggunakan metode kuasi eksperimen. penelitian di atas dilakukan di Medan, sedangkan penelitian ini berlokasi di MDTA Darus Sa'adah Bengkulu Tengah, sehingga lokasi penelitian berbeda.

3. Skripsi Anis Silvia Masithoh, Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Pada Siswa Kelas I Mi Raudlatul Athfal Pucung Bampakerep Ngaliyan Kota Semarang Tahun Ajaran 2019/2020, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media

flashcard terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada siswa kelas I MI Raudlatul Athfal Pucung Bampakerep Ngaliyan kota Semarang tahun ajaran 2019/2020. Metode penelitian yang di gunakan adalah metode penelitian kuantitatif, Pre Experimental Design dengan menggunakan rancangan desain One Group Pretest-Posttest Design.

Hasil penelitian ini bahwa nilai rata-rata awal (pretest) adalah 59,9 dengan nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 41, sedangkan rata-rata nilai akhir (posttest) adalah 68,37 dengan nilai terendah 47 dan nilai tertinggi 88. Berdasarkan analisis tahap akhir, hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 12,464$ dan $t_{tabel} = 1,699$ dengan taraf signifikansi 5% karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis yang diajukan diterima. Artinya ada perbedaan signifikan antara hasil pretest dengan hasil posttest kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada siswa kelas I MI Raudlatul Athfal Pucung Bampakerep Ngaliyan Kota Semarang tahun ajaran 2019/2020.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian proposal skripsi ini, yaitu penelitian di atas dan Penelitian ini sama-sama mengangkat topik tentang penggunaan media dalam mengenal huruf hijaiyyah. Jenis penelitian sama – sama penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen.

Perbedaannya, Penelitian berlokasi di Raudlatul Athfal Pucung Bampakerep Ngaliyan Kota Semarang, sedangkan penelitian ini berlokasi di MDTA Darus Sa`adah Bengkulu Tengah sehingga lokasi penelitian berbeda.

4. Skripsi Rasita Zahrani, Upaya Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Anak Melalui Permainan Flashcard Hijaiyah Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Tk Tarbiyatul Athfal 05 Muslimat Nu Nolakerto Tahun 2021, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan daya ingat anak melalui permainan flashcard hijaiyah pada anak usia 3-6 tahun di TK Tarbiyatul Athfal 05 Muslimat NU Nolakerto tahun 2021. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas.

Kemampuan daya ingat anak melalui flashcard hijaiyah pada anak usia 3-6 tahun di TK Tarbiyatul Athfal 05 Muslimat NU Nolakerto dapat ditingkatkan melalui penggunaan media flashcard hijaiyah dalam proses pembelajaran sekaligus permainan bagi anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam hal kemampuan mengenal huruf yaitu pada awal 53,3%, meningkat pada siklus I menjadi 60,0%, dan siklus II meningkat lagi menjadi 86,6%. Hal ini menunjukkan bahwa anak pada usia 3-6 tahun di TK

Tarbiyatul Athfal 05 Muslimat NU Nolakerto telah mencapai kemampuan mengenal huruf pada kriteria baik, maksimal dan berhasil. Dari 15 anak yang sudah tercapai pada kriteria baik sebanyak 13 anak (86,6%), kriteria cukup sebanyak 2 anak (13,3%) dan tidak ada yang masuk dalam kriteria kurang.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian proposal skripsi ini, yaitu bahwa penelitian diatas dan penelitian ini sama-sama tentang huruf hijaiyah. Metode penelitian sama-sama menggunakan metode kuantitatif.

Perbedaanya yaitu penelitian menggunakan media flashcard terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyah sedangkan penelitian ini menggunakan media kartu gambar terhadap kemampuan mengenal kartu huruf hijaiyah. penelitian menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen. penelitian berlokasi di TK Tarbiyatul Athfal 05 Muslimat NU Nolakerto, sedangkan penelitian ini berlokasi di MDTA Darus Sa`adah Bengkulu Tengah shingga lokasi penelitian berbeda.

5. Jurnal Jendela Bunda, Desipa Silvia, Leonita Siwiyanti, Elnawati., Implementasi Media Kartu Gambar Hijaiyah Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudlatul Athfal (RA) Yasin, Tujuan

penelitian ini untuk penerapan media kartu gambar dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada kelompok a usia 4-5 tahun di RA Yasin, untuk mengetahui perencanaan media kartu gambar dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak kelompok a usia 4-5 tahun di RA Yasin, untuk mengetahui evaluasi media kartu gambar dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak kelompok a usia 4-5 tahun di RA Yasin. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

Hasil penelitian implementasi di lapangan, dimana setelah diberi perlakuan dengan media kartu gambar hijaiyah kemampuan anak sangat meningkat. Terlihat pada saat melaksanakan kegiatan media kartu gambar anak sangat antusias dan menunjukkan perkembangannya. Anak dapat dengan mudah memahami dalam mengenal huruf hijaiyah, dimana terjadi peningkatan hampir seluruh siswa dari masih belum berkembang menjadi berkembang sesuai harapan. Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan media kartu gambar hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian proposal skripsi ini, yaitu bahwa penelitian di atas dan

Penelitian ini sama-sama menggunakan media gambar kartu dalam penelitiannya.

Perbedaannya, yaitu penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen. penelitian berlokasi di Raudlatul Athfal (RA) Yasin, sedangkan penelitian ini berlokasi di MDTA Darus Sa'adah Bengkulu Tengah sehingga lokasi penelitian berbeda.

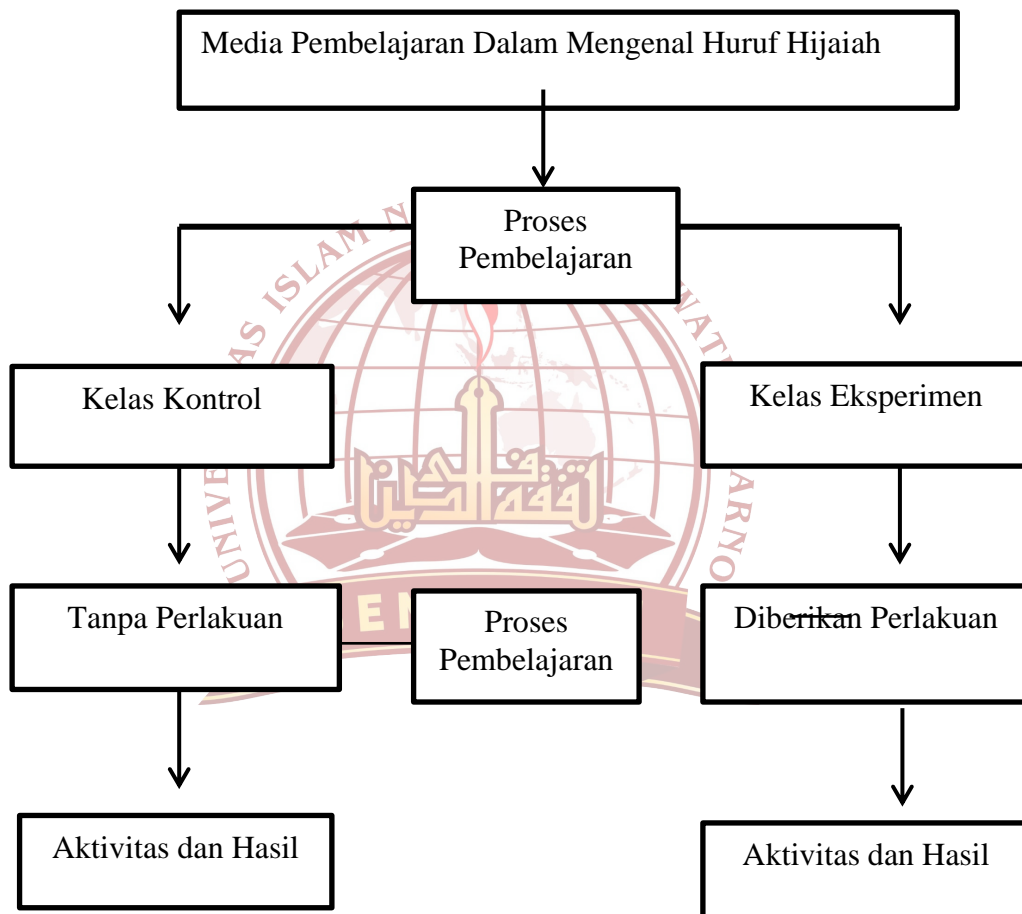
C. Kerangka Berfikir

Pada setiap jenis penelitian, selalu menggunakan kerangka berfikir sebagai alur dalam menentukan arah penelitian. Kajian ini menekankan pada Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartu Hijaiah Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiah Pada Anak Di MDTA Darus Sa'adah Bengkulu Tengah.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah, peneliti ingin melihat pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa buku iqro dan media gambar kartu hijaiah. Proses pembelajarannya, menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana kelas eksperimen menggunakan media gambar kartu hijaiah dan kelas kontrol menggunakan buku iqro. Kemudian lihat bagaimana hasil pembelajaran dengan media dalam

mengenal huruf hijaiyah pada anak di MDTA Darus Sa`adah.

Bagan 2.1
Kerangka Berfikir



Dari gambar bagan di atas jelas terlihat bahwa media menduduki posisi penting dalam proses pembelajaran. Jadi, dalam mengenalkan huruf hijaiyah perlu menggunakan media yang tepat sebagai pengantar

komunikasi dan interaksi kepada anak didik, Merujuk dari sumber yang ada Media kartu bergambar untuk pengenalan huruf hijaiyah dapat Mendongkrak kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah simpulan sementara tentang masalah yang merupakan perkiraan tentang keterkaitan variabel-variabel yang diteliti. Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dikatakan sementara karena hipotesis hanya didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melai pengumplan data dan penelitian. Jadi hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.²⁴

Hipotesis dalam penelitian ini :

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media gambar kartu hijaiyah terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 64.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media gambar kartu hijaiyah terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak.

