

# The Effect of Spinning Wheel Game Learning Media on Memorization of Hijaiyah Letters in 4-5 Year-Old Children at Anak Saleh Kindergarten

## [Pengaruh Media Spinning Wheel Game Terhadap Kemampuan Mengingat Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun di TK Anak Saleh]

Aulia Imroatus Sakdiyah<sup>1)</sup>, Luluk Iffatur Rocmah<sup>\* 2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [auliaimroatuss.120402@gmail.com](mailto:auliaimroatuss.120402@gmail.com).<sup>1)</sup>, [luluk.iffatur@umsida.ac.id](mailto:luluk.iffatur@umsida.ac.id).<sup>\*2)</sup>

**Abstract.** *This study aims to analyze the effect of Spinning Wheel Game learning media on the ability to remember Hijaiyah letters in children aged 4-5 years. The research method used a pre-experimental one-group pretest-posttest design with a sample of 11 kindergarten-A children. Data were collected through formative tests of remembering Hijaiyah letters before and after treatment, then analyzed using descriptive statistics, namely numerically or graphically and inferentially, namely the T-Paired sample test. The results showed a significant increase in children's ability to remember Hijaiyah letters ( $t=7.946$ ;  $p<0.000$ ). Spinning Wheel Game learning media effectively improves the ability to remember Hijaiyah letters in children aged 4-5 years.*

**Keywords** - Early Childhood; Ability to Remember Hijaiyah Letters; Spinning Wheel Game Learning Media

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran Spinning Wheel Game terhadap kemampuan mengingat huruf Hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian menggunakan desain pre-eksperimental one-group pretest-posttest dengan sampel 11 anak TK-A. Data dikumpulkan melalui tes formatif mengingat huruf Hijaiyah sebelum dan sesudah perlakuan, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif yakni secara numerik ataupun grafis dan inferensial yakni uji T-Paired sample test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan mengingat huruf Hijaiyah anak ( $t=7,946$ ;  $p<0,000$ ) . Media pembelajaran Spinning Wheel Game efektif meningkatkan kemampuan mengingat huruf Hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun.*

**Kata Kunci** - Anak Usia Dini; Kemampuan Mengingat Huruf Hijaiyah; Media Pembelajaran Spinning Wheel Game.

## I. PENDAHULUAN

Individu yang berbeda, unik, serta mempunyai karakteristik tersendiri sesuai pada tahapan usianya ialah anak usia dini, pada kisaran usia 0-6 tahun di sebut Masa keemasan untuk anak usia dini, di masa ini secara keseluruhan aspek perkembangan berperan penting guna perkembangan berikutnya. Oleh karenanya, pendidikan yang diberikan pada anak usia dini mampu mencakup aspek pertumbuhan dan perkembangan anak dalam kondisi yang menggembirakan dan memunculkan minat anak serta mampu meningkatkan daya ingat jangka panjang anak, [1]. Anak usia dini sedang mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat sehingga anak menjadi perasa atau sensitif terhadap rangsangan pada masa awal kehidupannya, seperti sesuatu yang bisa dilihat, didengar, dan dirasa. Pernyataan tersebut didukung dan diperkuat suatu pernyataan lainya bahwa manusia yang berada dalam proses bertumbuh kembang secara pesat dalam perkembangan serta pertumbuhannya ialah anak usia dini, [2].

Berdasarkan dari penjelasan diatas maka kita harus mengembangkan berbagai kemampuan anak pada masa-masa tersebut, salah satunya adalah kemampuan mengingat. Kemampuan mengingat anak usia dini termasuk dalam kategori kemampuan kognitif anak usia dini yang sangat penting. Pada kenyataan yang sebenarnya daya ingat sangatlah berkaitan secara langsung dengan anak melalui pengalaman, apa yang sudah dilihat dan apa yang sedang terjadi disekitar lingkungan anak. Setiap anak mengingat dipastikan membutuhkan ingatan yang kuat. Hal seperti itu bisa didapatkan melalui pengetahuan, pengalaman serta informasi yang dipunya anak dari masa lalu. Pernyataan

tersebut di dukung melalui definisi menurut Tulving, dengan daya ingat maka individu tersebut bisa mempertahankan serta menarik pengalaman yang berasal dari masa lalu yang dipergunakan saat ini [3]. Kata lain dari ingatan yakni memori yang berasal dari bahasa Inggris “*memory*”, kemampuan mencamkan, menyimpan, dan mereproduksi kembali hal-hal yang pernah diketahui disebut memori atau ingatan, [4]. Dilengkapi dengan pernyataan Winkle berpendapat bahwa suatu aktivitas kognitif yang dapat disadari manusia bahwa pengetahuan berasal dari masa lampau ialah ingatan [5]. Memori manusia bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya faktor internal yakni berupa minat dan motivasi. Cara mengukur atau menguji daya ingat pada anak dapat dilakukan dengan Tes rentang digit dapat digunakan untuk memeriksa daya ingat anak terhadap huruf atau angka. Anak akan diberikan sekitar 3 huruf atau angka untuk dihafal. Setelah beberapa menit, ia akan diminta untuk mengulang huruf-huruf tersebut. Jumlah huruf atau angka akan ditambahkan, dan tes diulang secara urut hingga diketahui apakah anak dapat lagi mengingat huruf-huruf tersebut atau tidak dengan benar, dari kegiatan tersebut dapat diketahui seberapa lama kemampuan anak untuk mengingat secara singkat. Kemudian ia akan diminta untuk melakukan tes lagi tetapi mengulang huruf-huruf tersebut secara terbalik dan acak. Tes rentang baca dapat digunakan untuk memeriksa daya ingat verbal anak.[6]

Perlu kita ketahui bahwa apabila seseorang mendapatkan pengalaman, sehingga apa yang dialaminya tidak akan hilang seutuhnya, namun bisa terekam dalam ingatan dan apabila dibutuhkan pada suatu saat dapat dimunculkan lagi dalam alam kesadaran, [7]. Akan tetapi pada realitanya semakin lama beberapa informasi terpendam dalam memori otak, sehingga secara otomatis akan tertindih bersamaan informasi yang baru didapatkannya dan pada akhirnya informasi lama akan cenderung perlahan-lahan akan terlupakan apabila tidak diulang kembali terus-menerus. Maka dapat disimpulkan bahwasannya daya ingat disebut juga dengan memori merupakan suatu aktivitas kognitif terkait dengan kemampuan seseorang untuk mengingat kembali informasi yang pernah diterima dan yang telah disimpan di dalam otak dari masa lampau melalui pengalaman serta pengetahuan yang menarik untuk diingat atau bisa juga diutarakan bahwa suatu kegiatan kognitif yang perlu dilatih sehingga apa yang dilihat, didengar, dapat dilakukan lagi dengan baik dan benar. Dalam sebuah jurnal terdapat sebuah pendapat Walgito, yakni memberi suatu penjelasan bahwasannya dalam mengingat membutuhkan 3 tahap, yaitu mulai dari memasukkan data, menyimpan, dan menimbulkan kembali. Berikut ini membuatnya lebih jelas lagi diantaranya a. Memasukkan dan menggabungkan memori. Proses memperoleh ingatan terbagi beberapa, yaitu secara sengaja, secara tidak disengaja, lalu menimbulkan kembali memori yang sudah disimpan dapat ditempuh melalui mengingat kembali (*recall*) dan mengenal kembali (*recognize*). Ada dua cara untuk mengukur pemanggilan kembali informasi yang terkait pada suatu peristiwa atau objek. Kemampuan untuk mengingat kembali dan menghasilkan informasi yang telah dimiliki sebelumnya adalah metode pertama, lalu metode kedua adalah pengenalan. [8]

Selain metode guna mengukur memori maka adapun 3 sistem daya ingat yang perlu diketahui yakni (a) sistem ingatan sensorik (*sensory memory* ialah Semua informasi baru yang diterima indera harus menjalani pemberhentian singkat di register sensorik, gerbang masuk ke dalam memori. Kesan visual akan tetap berada dalam *sensory memory* sedikit lebih lama dari komponen visual, yakni kira-kira selama 2-4 detik. Memori sensori (penyimpanan serapan indra) adalah wadah penyimpanan awal dari sebagian besar informasi, akan tetapi pada akhirnya akan memasuki wadah penyimpanan memori jangka pendek dan jangka panjang.), (b) sistem ingatan jangka pendek atau *short term memory* ialah kemampuan kognitif untuk menyimpan, mempertahankan, dan mengingat sejumlah kecil informasi dalam waktu singkat dimana Semua individu memiliki akses menuju memori jangka pendek. Memori ini menahan data memori selama beberapa detik dan terkadang juga bisa sampai beberapa menit. Secara umum, kapasitas memori jangka pendek dibagi berdasarkan luas stimulusnya, sekitar  $7 \pm 2$  stimulus, dan (c) sistem ingatan jangka pendek atau *long term memory* ialah suatu tipe memori yang relatif tetap dan tidak terbatas. Memori jangka panjang meningkat seiring bertambahnya usia pada pertengahan dan akhir masa anak-anak. Kita bisa hidup dalam dua dunia yaitu dunia masa lalu dan sekarang, karena sistem memori jangka panjang tampaknya memiliki banyak ruang penyimpanan. [9]

Kegiatan kita setiap hari senantiasa berkaitan dengan aktivitas hari sebelumnya, berbagai informasi yang kita terima senantiasa bertambah setiap hari. Dalam jurnal psikologi pendidikan di kota Bandung terdapat suatu teori menurut Muhibbin syah tentang kemampuan mengingat pada anak adalah suatu proses penyimpanan dan pengambilan data melalui 3 tahap yaitu tahap penyimpanan, pengolahan, pengambilan informasi. Berdasarkan teori Muhibbin Syah indikator ingatan yang baik dan dapat dimiliki ada dua yaitu dapat menyebutkan dan dapat menunjukkan kembali huruf secara acak ataupun runtut [10]. Kemampuan mengingat anak usia 4-5 tahun berdasarkan lingkup perkembangan kognitif pada STTPA permendikbud 137 yakni berfikir logis dan simbolik yakni anak mampu membilang dan menyebutkan huruf, anak mampu mengenal lambang huruf, anak mampu mengklasifikasikan berdasarkan bentuk atau warna [11]. Pada anak usia dini kemampuan mengingat itu perlu juga untuk di stimulasi, salah satunya pada kemampuan mengingat huruf hijaiyah yakni dengan bermain sambil belajar dan pengalaman yang diperoleh. Berdasarkan teori yang sudah diperjelas di atas, maka secara sederhana indikator kemampuan mengingat huruf hijaiyah pada penelitian ini adalah, 1) Kemampuan anak dalam menyebutkan huruf hijaiyah. 2) Kemampuan anak dalam menunjukkan huruf hijaiyah.

Untuk melatih kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak sebaiknya dilakukan sejak dini dengan adanya kegiatan pembiasaan menyenangkan supaya supaya anak mempunyai daya ingat yang kuat dan berkesan seperti belajar sambil bermain sehingga anak termotivasi untuk belajar huruf hijaiyah dengan memiliki daya ingat jangka panjang. Oleh sebab itu sejak dini hendaknya anak sudah mulai diberikan pembelajaran tentang huruf hijaiyah agar dimasa depan anak sudah mampu membaca al-qur'an dengan baik. Seperti halnya pendapat Muharom Albantani, 2018 terkait pentingnya belajar huruf hijaiyah adalah "kemampuan membaca Al-Qur'an dan berbahasa arab ditentukan oleh pemahaman huruf hijaiyah" Maka dari itu yang menjadi dasar dari pembentukan kata dan kalimat dalam bahasa Arab ialah huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah diambil dari bahasa arab الهجائية yang berarti ejaan atau mengeja [12]. Huruf hijaiyah adalah huruf-huruf yang digunakan sebagai dasar pembelajaran Al-Qur'an. Tidak hanya dipergunakan dalam kitab Al-qur'an, akan tetapi huruf hijaiyah juga dipergunakan dalam penulisan dari bahasa arab. Pada bahasa Indonesia huruf hijaiyah sama dengan huruf-huruf alfabet yang menjadi awal dari pengenalan huruf tersebut bagi anak. Supaya pembelajaran huruf hijaiyah tercapai dengan optimal maka perlunya kesiapan dalam perencanaan pembelajaran seperti dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan mampu membuat suasana belajar menjadi menarik serta bermakna. Oleh karenanya dalam pembelajaran huruf hijaiyah juga memerlukan media, dengan keunggulan media tersebut mampu menarik perhatian anak serta menyenangkan akan berkesan bagi anak. kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau perantara yang digunakan pendidik agar memudahkan untuk menyampaikan materi kepada anak. Media pembelajaran huruf hijaiyah yang digunakan pada umumnya menggunakan media buku baca yang biasanya digunakan disekolah PAUD seperti buku Tilawati, buku ummi, buku iqro'dan lainnya tanpa tambahan media pembelajaran yang menarik lainnya. Materi yang disampaikan oleh pendidik umumnya menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis, buku, dan spidol, [13].

Didukung dengan adanya media pembelajaran huruf hijaiyah yang merupakan media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses belajar dan dapat memuluskan pemahaman serta menguatkan *memory*. Media Visual berarti media yang terlihat sehingga dapat juga menumbuhkan minat anak. Oleh karena itu, salah satu media visual atau media yang dapat dilihat namun tidak bisa di dengar dalam pembelajaran huruf hijaiyah ini yang dapat digunakan yakni roda putar. Dalam penerapan media roda putar merupakan strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan belajar huruf hijaiyah ataupun membaca alqur'an dan bahasa arab, sehingga mampu menunjukkan peningkatan signifikan setelah diterapkan media tersebut. Terlihat dengan adanya peningkatan nilai pada aspek pengetahuan huruf hijaiyah sebelum dan sesudah menerapkan media *rotating wheel* pada saat pembelajaran ini terindikasi bahwa media roda putar akan efektif untuk diterapkan. Oleh karena itu untuk menjadikan anak supaya mudah mengerti serta paham materi proses belajar membaca Al-Qur'an, kita bisa menciptakan suatu media yang menarik, berwarna-warni, dan ringkas. [14].

Beberapa contoh bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan seperti halnya pada permainan media *flashcard*, *hijaiyah letter tree*, cakram ajaib, dan media *rotating wheel* yang banyak ragam lainnya insyaallah mampu menarik perhatian anak sehingga anak tidak mudah bosan. Diantara bentuk media tersebut salah satunya yakni media roda putar bisa diterapkan dan juga merupakan media tidak rumit yang dibuat dalam rupa seperti roda dan bentuk anak panahnya menggunakan bahan dasar karton memiliki bentuk lingkaran sehingga dengan media ini akan menjadikan anak mampu memahami materi karena kegiatan memutar roda dan memutar anak panah memberikan *new experience* atau pengalaman baru bagi anak. Pada peneliti sebelumnya media *rotating wheel* merupakan bentuk lain dari suatu *game roulette* dan suatu pengembangan dari *wheel of fortune* karena media *rotating wheel* memiliki kesamaan dengan kedua media tersebut, yaitu berbentuk roda dengan caranya yakni memutar roda sampai jarum atau roa berhenti pada huruf dan sisi tertentu. [15]. Tujuan dari kegiatan penggunaan media tersebut yakni bentuk upaya untuk merangkum atau memperpendek konsep bahan pembelajaran yang akan diajarkan sehingga lebih mudah dipahami dengan baik oleh anak dan dapat memberikan pengalaman baru dalam belajar. Media pembelajaran ini mempunyai keunggulan yakni; satu, memberikan serta menciptakan pengalaman yang baru pada saat belajar dan lebih tertarik karena menggunakan variasi warna. dua, mampu memberikan umpan balik dalam pembelajaran serta mudah digunakan. Tiga, mampu menciptakan sebuah kesempatan pada diri anak turut serta memiliki peran aktif pada saat proses pembelajaran dan mempermudah untuk merangkum konsep pembelajaran dan lebih sederhana. Akan tetapi setiap media yang dibuat pastinya juga mempunyai kekurangan begitu juga dengan media roda putar ini yakni satu, perlu dibutuhkannya proses yang lumayan membutuhkan masa yang tidak sebentar dalam membuat media roda putar. Dua, diperlukannya tenaga manusia dan dana berupa uang dalam pembuatannya. Tiga, diperlukan adanya dukungan fasilitas yang mumpuni, maka proses pembuatan media dan pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana [16].

Dari penjelasan dan penjabaran beberapa hal di atas, peneliti membuat media pembelajaran huruf hijaiyah yakni media yang serupa dengan roda putar tentang huruf hijaiyah dan dipadukan atau dimodifikasi dengan permainan tebak kartu yang akan dimasukkan ke dalam kotak, sehingga lebih bervariasi dan berkesan dalam ingatan anak. Dalam penelitian ini media *spinning wheel game* ini serupa dengan roda putar ataupun roda pintar yakni cara mengoprasikannya ialah dengan memberikan dorongan pada roda sehingga berputar atau dengan menggerakkan

jarum jam menuju huruf hijaiyah yang diinginkan sesuai kartu huruf yang dimiliki dan ditunjukkan peneliti pada anak. Kemudian anak diinstruksikan supaya menjawab serta memahami dan juga menyebutkan maksud daripada arah panah yang ditunjuk. Media *spinning wheel game* mempunyai manfaat untuk menguatkan dan memunculkan kembali ingatan anak terkait huruf hijaiyah. Peneliti menggunakan media tersebut dengan hasil modifikasi perpaduan dengan kartu huruf hijaiyah dalam penerapannya disebut media *spinning wheel game* yakni hasil dari modifikasi roda pintar dan roda putar dari penelitian terdahulu terkait media tersebut, dengan di dukung 5 penelitian yang sudah ada terkait penggunaan roda putar diantaranya penggunaan media ini pernah di terapkan yakni yang pertama oleh seseorang bernama Nita Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Yogyakarta dalam peningkatan kemampuan mengenal dan mengingat huruf hijaiyah melalui permainan roda pintar atau bisa disebut juga roda putar yang diperoleh di TK among putro pada tahun 2020. Pada penerapan peneliti terdahulu ini telah dikemukakan bahwa dapat diperoleh kesimpulan jika kemampuan mengenal dan mengingat pada kegiatan membaca huruf hijaiyah anak kelompok A1 di TK Among Putro bisa ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran roda pintar huruf hijaiyah tersebut. Hasil dari penelitian tersebut terlihat dari peningkatan pada kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak untuk kriteria baik pada setiap siklusnya yakni sejak siklus pra tindakan, Siklus I hingga Siklus II. Diperoleh hasil akhir pada Siklus II menunjukkan kriteria baik sebesar 85,71%, [17]. Kedua, penelitian yang diteliti oleh Anditya dengan judul “Eksperimentasi pembelajaran roda putar untuk meningkatkan kemampuan memahami teks bahasa arab”, penelitian tersebut dilatar belakangi dengan adanya suatu *problema* yang dialami yakni terjadi pada saat proses pembelajaran di suatu kelas sekolah MAN kota Tegal yang hanya menggunakan komunikasi satu arah yakni guru pada umumnya hanya mengajar dengan bentuk ceramah dan hanya diberikan pelatihan biasa.[18]. Ketiga, penelitian oleh aini magfira dkk dengan judul “Implementasi media pembelajaran roda berpitar pada mata pembelajaran PAI di kelas IV SDN kota Bengkulu” yang dilatar belakangi bahwa di sekolah tersebut implementasi sudah berjalan dengan lancar sebagai bukti proses pembelajaran PAI [19]. Keempat, oleh peneliti redina yang judulnya “penggunaan roda pintar untuk kemampuan membaca anak, yang di latar belakangi dengan mengembangkan kemampuan anak mencatat bahasa, membaca dan menulis [20]. Kelima, oleh peneliti hesti melina dkk dengan judul “Pengembangan Media Roda Pintar Untuk Mengembangkan Kosa Kata Bahasa Arab pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 4 Jakabaring” dan dilatar belakangi *problema* yang terjadi pada anak yakni mengarah dan menunjukkan keterlambatan mengenal kosakata bahasa arab, peneliti melihat 10 anak yang sedikit rendah dalam mengenal kosa kata bahasa arab, 3 anak yang sedang dan 3 anak yang sudah bisa mengenal kosa kata bahasa arab, [21].

Dari pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada anak kelompok A di TK Anak Saleh Tropodo, Kota Sidoarjo yang memiliki 1 kelas dengan jumlah 12 anak, ustadzah di kelompok A tersebut dalam pembelajaran huruf hijaiyah sudah menerapkan metode lain yakni bernyanyi serta media Baca buku Tilawati, akan tetapi anak terlihat belum begitu menyukai belajar jika hanya menggunakan media buku saja, sehingga berdampak pada kemampuan mengingat huruf hijaiyah yakni terdapat sebagian anak yang belum menguasainya. Hal tersebut terlihat pada saat dilakukan kegiatan membaca huruf hijaiyah yakni beberapa anak masih mengalami kesulitan untuk menyebutkan dan menunjukkan beberapa huruf hijaiyah. Oleh sebab itu, pentingnya peneliti melakukan penelitian ini agar bisa mengetahui apakah terdapat pengaruh pada kemampuan mengingat anak usia 4-5 tahun melalui penerapan media pembelajaran *spinning wheel game*. Dengan adanya hal tersebut tujuan peneliti ialah untuk mengetahui dan menganalisis ada atau tidaknya pengaruh yang diberikan terhadap kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Anak Saleh sebelum dan sesudah media diterapkan, dengan rumusan masalah yakni apakah terdapat pengaruh media *spinning wheel game* terhadap kemampuan mengingat tanda baca huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Anak Saleh Tropodo.

## II. METODE

Pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan *Pre-Experimental designs*, jenis One-group Pre-test-Post-test designs. Pre-Experimental designs ialah rancangan peneliti meliputi satu kelompok atau satu kelas yang diberikan sebelum dan sesudah pelakuan, lalu pada jenis One-group Pre-test-Post-test designs ini dilakukan terhadap satu kelas tanpa ada kelas kontrol atau kelas pembanding. Berikut adalah desain yang digunakan peneliti dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1. Desain One-Group Pretest-Posttest Design**

Pretest	Perlakuan ( <i>treatment</i> )	Posttest
O1	X	O2

Sumber: Sugiyono.

Keterangan:

O1 = hasil pre-test kelas A1

O2 = hasil post-test kelas A1

X = perlakuan pembelajaran dengan media spinning wheel game

Metode pengumpulan data yang digunakan ialah metode observasi dengan instrumen tes formatif berdasarkan lembar observasi guru yang berisi 15 butir pertanyaan pre-test dan post-test. sebelum itu pre-test dan post-test dengan 15 butir pertanyaan tersebut instrumennya akan dilakukan uji validitas terlebih dahulu kepada ahli.

Adapun beberapa indikator yang digunakan peneliti berdasarkan pada indikator ingatan yang baik menurut Muhibbin syekh yakni dapat menyebutkan serta dapat menunjukkan kembali ingatan tersebut, dari 2 indikator tersebut disesuaikan dengan usia anak yang akan diteliti oleh peneliti. Indikator pada penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 2. Indikator Kemampuan Mengingat Huruf Hijaiyah.**

Aspek perkembangan	Indikator	Soal
Kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak	1. Anak mampu dalam menyebutkan 26 huruf hijaiyah dengan baik, benar dan sesuai tanda baca.	1-5
	2. Anak mampu menunjukkan 26 huruf hijaiyah berdasarkan harakat fathah dan sesuai dengan huruf yang disebutkan	.6-10
	3. Anak mampu menunjukkan 26 huruf hijaiyah berdasarkan harakat kasroh dan sesuai dengan huruf yang disebutkan.	11-15

Untuk bisa menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka instrumen tersebut memiliki skala. Rating scale dipergunakan dalam pengukuran penelitian ini. Berikut Standar Penilaian pada penelitian.

**Tabel 3. Standar Penilaian pada penelitian**

Score	Keterangan
1	K (kurang)
2	C (cukup)
3	B (baik)
4	SB (sangat baik)

(Sumber: Sugiono, 2010: 98)

Penelitian ini dilakukan dengan satu sampel yakni satu kelas A1 berjumlah 12 orang. Pada kelas tersebut dilakukan pre-test terlebih dahulu sebelum kegiatan. Setelah dilakukannya pre-test, kelas tersebut diberikan kegiatan pembelajaran menggunakan media spinning wheel game, kemudian dilakukannya post-test setelah pembelajaran untuk mengetahui apakah media pembelajaran spinning wheel game yang diberikan pada kelas tersebut memberikan perbedaan nilai yang signifikan pada sebelum dan sesudah media tersebut di terapkan.

**Tabel 4. Perlakuan Penggunaan Media Spinning wheel Game**

Variabel	Kegiatan	Langkah-Langkah Treatment Spinning Wheel Game
Pengaruh media SpinningWheel Game terhadap kemampuan mengingat huruf hijaiyah	Perlakuan	(1) Mempersiapkan peraga media spinning whee game. (2) Memberi contoh bagaimana cara penggunaan media media spinning wheel game. (3) Masing-masing anak mempraktikkan bermain dengan media spinning wheel game. (4) Meminta anak yang melafalkan huruf hijaiyah dengan keras sesuai yang ditunjuk oleh guru dengan menggunakan media spinning wheel game dan kartu.

	Pemberi	Peneliti.
	Masa	Kurang lebih 30 menit 10× Pertemuan dalam Kegiatan belajar huruf hijaiyah.
	Penilaian/evaluation	<i>Pre-Test dan Post-Test dalam bentuk tes formatif</i> kemampuan mengingat huruf hijaiyah.

Dalam analisis data terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu berupa uji normalitas dan uji homogenitas data sebelum melakukan pengujian hipotesis 2 rata-rata dependen(berpasangan)-uji t-paired, guna mengetahui grafik nilai rata-rata hasil dari pembelajaran media *spinning wheel game* terhadap kemampuan mengingat anak. Data yang diperoleh merupakan data evaluasi observasi dengan menggunakan alat instrumen yang telah dibuat sebelumnya. Data diperoleh dari hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran *spinning wheel game* yang diterapkan di kelas TK-A tersebut menunjukkan adanya pengaruh serta perbedaan nilai yang signifikan pada sebelum dan sesudah media tersebut di terapkan maka dilakukan pengujian hipotesis dua rata-rata dependen (berpasangan) dengan  $\alpha = 0.05$  (5%) -uji t-*Paired Samples Test* spss 26 berdasarkan dan rumus sebagai berikut :

.Perhitungan nilai t :

$$\text{Uji t-paired} = \frac{\sum d}{\sqrt{n} \cdot \left( \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{n-1} \right)}$$

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Spinning Wheel Game* yang diterapkan pada anak usia 4-5 tahun memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak pada sebelum dan sesudah media tersebut diterapkan. Berikut adalah hasil dari data observasi berupa nilai *pretest* dan *post test* oleh 11 murid TK-A di TK Anak Saleh, sebagai berikut:

**Tabel 1. Data nilai pretest dan pos test kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun.**

Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
HNH	37	53
ASL	57	77
TRA	47	80
AZN	33	47
YSF	35	52
INR	38	60
DVN	37	52
MKL	32	40
RFF	35	47
ZUL	37	48
BNR	35	47

Sebelum melakukan pengujian hipotesis 2 rata-rata dependen(berpasangan)-uji t-*Paired Samples Test*, peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas data menggunakan SPSS 26. Uji normalitas digunakan untuk

mengetahui sebaran data dan menentukan apakah data tersebut berdistribusi secara normal, lalu pada uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians dari 2 variabel sama, yakni sebagai berikut :

a. Hasil pengujian normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dan *Shapiro Wilk* adalah sebagai berikut :

**Tabel 2. Tests of Normality**

	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Unstandardized Residual</i>	,159	11	,200*	,935	11	,467

\*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan pengujian dari hasil *Test of Normality* didapatkan nilai signifikansi menggunakan uji *Shapiro Wilk* adalah  $(0,467) > \alpha (0,05)$ . Sehingga dapat dikatakan bahwa residual data berdistribusi normal dan asumsi normalitas pada regresi telah terpenuhi.

b. Hasil pengujian Homogenitas menggunakan uji *Levene Stastic* adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. Test of Homogeneity of Variances**

		<i>Levene</i>			
		<i>Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil belajar huruf Hijaiyah	<i>Based on Mean</i>	2,673	1	20	,118
	<i>Based on Median</i>	1,564	1	20	,226
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1,564	1	16,795	,228
	<i>Based on trimmed mean</i>	2,525	1	20	,128

Berdasarkan pengujian hasil dari *Test Homogeneity of variances* didapatkan nilai Signifikansi menggunakan *Levene statistic* yakni  $(0,118) > \alpha (0,05)$  maka data tersebut dapat dikatakan telah homogen atau sama. Berdasarkan hasil uji prasyarat normalitas dan homogenitas yang sudah terpenuhi berikut adalah tabel nilai rata-rata pretest dan nilai rata-rata post test, serta tabel grafik nilai rata-rata hasil dari pembelajaran media *spinning wheel game* terhadap kemampuan mengingat anak usi 4-5 tahun yang diperoleh menggunakan *Excel*.

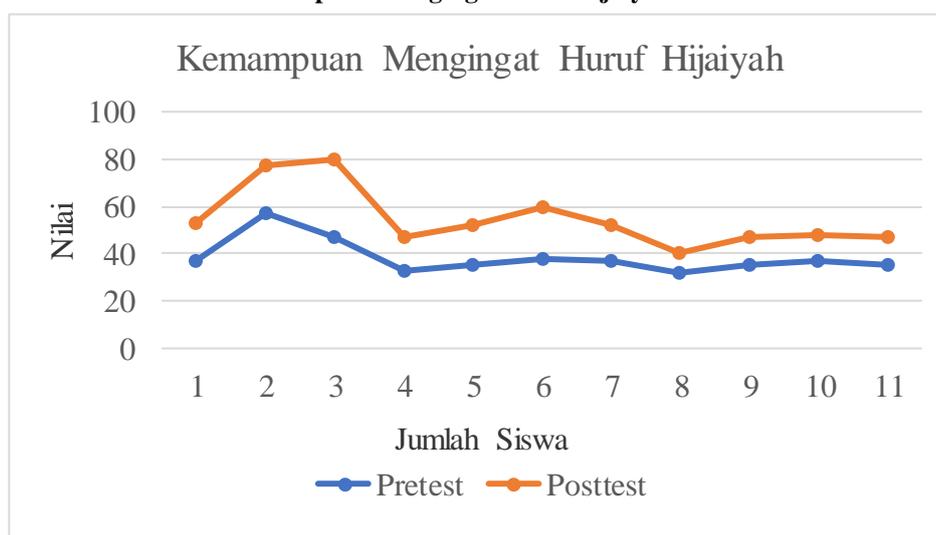
**Tabel 4. Hasil Data Pre-test Kemampuan Mengingat Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun di TK Anak Saleh**

No	Nama siswa	Score Total	Nilai Pre-test
1.	HNH	22	37
2.	ASL	34	57
3.	TRA	28	47
4.	AZN	20	33
5.	YSF	21	35
6.	INR	23	38
7.	DVN	22	37
8.	MKL	19	32
9..	RFF	21	35
10.	ZUL	22	37
11.	BNR	21	35
<b>Jumlah</b>		<b>253</b>	<b>433</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>23</b>	<b>39,36</b>

**Tabel 5. Hasil Data *Post-test* Kemampuan Mengingat Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun di TK Anak Saleh**

No	Nama Siswa	Score Total	Nilai <i>Post-test</i>
1.	HNH	32	53
2.	ASL	46	77
3.	TRA	48	80
4.	AZN	28	47
5.	YSF	31	52
6.	INR	36	60
7.	DVN	31	52
8.	MKL	24	40
9..	RFF	28	47
10.	ZUL	29	48
11.	BNR	28	47
<b>Jumlah</b>		<b>361</b>	<b>603</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>32,82</b>	<b>54,82</b>

**Tabel 6. Grafik kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun.**



Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang sudah dipastikan bahwa data telah memenuhi asumsi tertentu yakni data berdistribusi normal dan homogen, maka langkah selanjutnya adalah dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Paired sample t-test yakni uji statistik yang membandingkan rata-rata dua kelompok data yang berasal dari satu kelompok sample. Berikut adalah hasil pengujian hipotesis 2 rata-rata (berpasangan) adalah sebagai berikut:

**Tabel 7. Paired Samples Test**

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
<b>Pair 1</b>	<b>Pretest Kemampuan Mengingat Hijaiyah – Posttest Kemampuan Mengingat Hijaiyah</b>	-16,364	6,830	-20,952	-11,775	-7,946	10	,000

Pada pengujian hipotesis dua rata-rata dependen (berpasangan) –uji t-paired peneliti memberikan Hipotesis  $H_0 : \mu = C$  Vs  $H_1 : \mu \neq C$  dengan statistik uji yang digunakan adalah statistic uji t (dependen atau berpasangan) pada tingkat kesalahan atau signifikansi  $\alpha : 0,05$  (5%). Sehingga menghasilkan hipotesis alternatif >> two sided,  $T_{(0,025;10)} = 2,228$  dengan titik kritis uji t diperoleh dengan melihat pada table t adalah 2,228. Pada nilai statistik uji t berdasarkan output pengujian hipotesis pada SPSS adalah  $|-7,946| = 7,946$ . Sesuai hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai statistik uji t ( $7,946$ ) >  $T_{(0,025;10)} (2,228)$  dan nilai Signifikan atau p-value ( $0,000 < \alpha/2 (0,025)$ ) maka keputusan yang diambil adalah terima  $H_0$  yang berarti adanya pengaruh media spinning wheel game terhadap kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Anak Saleh sehingga dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% sudah cukup bukti untuk menyatakan bahwa adanya pengaruh signifikan media spinning wheel game terhadap kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak dengan terlihat dari hasil keseluruhan data bahwa rata-rata nilai pretest dan posttest memberikan pengaruh signifikan secara statistik. Perbandingan yang dapat dilihat dan dibuktikan dalam perolehan data pretest rata-rata 39,36 sebab kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak belum tuntas, kemudian nilai rata-rata post test 54,82 hal ini menunjukkan bahwa setelah penerapan media spinning wheel game kemampuan anak menjadi lebih baik, tuntas serta maksimal. Selanjutnya dibuktikan dengan hasil hipotesis menggunakan uji t paired samples yakni merupakan pengujian perbedaan rata-rata data hasil pretest dan post test. Dasar pengambilan keputusan pada uji t paired samples atau dependen yaitu apabila nilai sig.(2-tailed) atau p-value < 0,05 maka  $H_0$  diterima, jika nilai sig.(2-tailed) atau p-value > 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan output uji paired diketahui nilai rata-rata perbedaan skor adalah 16,364 dengan standar error 2,059 dan nilai p-value (0,000). Sebab nilai  $0,000 < 0,05$  maka hipotesis diterima sehingga dapat dinyatakan jika media spinning wheel game mampu memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Anak Saleh tersebut.

Berdasarkan penjabaran diatas terkait hasil data yang diperoleh maka peneliti dapat memberikan penjelasan terkait dengan faktor serta keterlibatan apa saja yang terjadi di lapangan sesuai teori para ahli. Dalam proses mengingat anak memerlukan 3 tahapan, yaitu mulai dari memasukkan informasi, menyimpan, menimbulkan kembali. Lebih jelasnya lagi adalah sebagai berikut, memasukkan ingatan pada penerapan pembelajaran menggunakan media spinning wheel game ini dilakukan dengan metode bermain menggunakan media tersebut secara berulang kali yaitu 10 kali setiap penerapan dilakukan selama 30 menit untuk memasukkan ingatan tentang huruf hijaiyah yang berharakat. Untuk memperoleh kembali ingatan tersebut terdapat 2 cara yaitu secara sengaja dan tidak disengaja. Lalu menimbulkan kembali ingatan yang sudah disimpan dapat ditempuh dengan mengingat kembali dan mengenal kembali. Pada perolehan informasi kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak usia 4-5 TK Anak Saleh, peneliti melakukan proses secara sengaja dengan menanamkan informasi terkait huruf hijaiyah dengan pengalaman yang berkesan serta menyenangkan bersama teman memainkan spinning wheel game. Kemudian menimbulkan kembali ingatan anak tentang huruf hijaiyah berharakat fathah dan kasroh serta recalling dalam rangka menimbulkan kembali ingatan anak saat mengenal huruf hijaiyah yang sudah tersimpan sebelumnya.

Kemampuan mengingat pada anak usia 4-5 tahun di TK Anak Saleh telah melewati suatu proses penyimpanan dan pengambilan data melalui 3 tahap yaitu tahap penyimpanan dan pengolahan data dilakukan dalam kurun waktu 2 minggu, lalu pengambilan data terkait huruf hijaiyah setelah penerapan media spinning wheel game. Peneliti melakukan pengamatan selama proses penerapan tersebut dan dengan hasil akhir tes hari terakhir penelitian tersebut. Pengaruh yang diberikan media spinning wheel game ialah anak mampu menyebutkan dan mampu menunjukkan huruf hijaiyah berharakat kasroh dan fathah sejumlah 26 huruf kembali secara acak ataupun runtut. Kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Anak Saleh selama proses pembelajaran anak sampai dengan saat pengamatan hasil akhir sudah mulai terlihat dengan jelas namun tetap ada beberapa faktor pendukung yang menjadi penyebab meningkatnya kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak, sehingga dikatakan dapat mempengaruhi proses pembelajaran selama 2 minggu tersebut ialah adanya perhatian dan motivasi terhadap media pembelajaran yang diterapkan, pendekatan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, kemampuan memproses ingatan pada anak di TK Anak Saleh sangat beragam, ketersediaan waktu untuk mengingat yakni sekitar 2 minggu dengan pembelajaran yang dilakukan intens secara berkala atau rutin, terakhir ada faktor kesehatan fisik dan emosional yang stabil selama proses pembelajaran sampai dengan selesai pembelajaran.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media spinning wheel game terhadap kemampuan mengingat anak usia 4-5 tahun di TK Anak Saleh. Hal tersebut terlihat dalam perolehan data pretest rata-rata 39,36, kemudian nilai rata-rata post test 54,82. Hal ini menunjukkan bahwa setelah penerapan media spinning wheel game kemampuan anak menjadi lebih baik. Selanjutnya berdasarkan hasil output uji paired diatas diketahui nilai rata-rata perbedaan skor adalah 16,364 dengan standar error 2,059 dan nilai p-value (0,000). Sebab nilai  $0,000 < 0,05$  maka hipotesis diterima. Dengan demikian,

hipotesis penelitian menyatakan bahwa memang terdapat pengaruh media pembelajaran spinning wheel game terhadap kemampuan daya ingat anak usia 4-5 tahun di TK Anak Saleh Tropodo. Pada peningkatan kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun di TK Anak Saleh serta adanya pengaruh media pembelajaran spinning wheel game terhadap kemampuan mengingat huruf hijaiyah anak tetap timbul faktor pendukung yang menjadi penyebabnya sehingga terjadi perubahan yang signifikan pada hasil pembelajaran.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Penulis menyadari bahwasannya tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, karya tulis ilmiah ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada segenap keluarga civitas akademik Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, rekan-rekan peneliti yang sabar dan sangat membantu sekali terkait perkembangan karya tulis ini, lembaga Taman Kanak-kanak yang telah mendukung adanya penelitian ini dan juga Informan peneliti yang terdiri dari wakil kepala sekolah serta wali kelas yang berkenan melakukan wawancara, segenap keluarga PG PAUD angkatan saya dan semua pihak yang telah membantu dalam pengumpulan data serta pada diri saya sendiri yang sudah berjuang sejauh ini.

### REFERENSI

- [1] S. Lakoro, P. P. Ardini, and S. Utoyo, "Pengaruh Gadget Terhadap Daya Ingat Anak Kelompok B TK Negeri Pembina".
- [2] N. Purwasi and M. S. Yuliatiningsih, "Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Gambar Seri," *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, Mar. 2018, doi: 10.17509/cd.v7i2.10531.
- [3] H. Yunaili and R. Riyanto, "Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dan Daya Ingat Anak," *Diadik J. Ilm. Teknol. Pendidik.*, vol. 10, no. 2, pp. 221–233, Oct. 2021, doi: 10.33369/diadic.v10i2.18282.
- [4] Ade Fuji Pratiwi. Univ. Negeri Jambi "Peningkatan Daya Ingat Anak Usia Dini Melalui Media Mind Mapping Pada Kelompok-B di TK Islam Al-Muttaqim Kota Jambi" .pdf.
- [5] Ayu Hamdana Oktaviana. UIN Walisongo. " Analisis Daya Ingat Siswa Pada Pembelajaran Fikih Kelas IV MI An Nashriyah Lasem Rembang". 1803096088 \_ Full.pdf.
- [6] Drugs.com, "working memory in children". pdf.oktober 2024.
- [7] F. Arianti, "Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar".
- [8] Fenty Zahara Nasution and Nadia Syafira, "Gambaran Tingkat Daya Ingat Berdasarkan Tes IST pada Mahasiswa Psikologi Universitas Potensi Utama Medan," *J. Ris. Rumpun Ilmu Kesehat.*, vol. 1, no. 1, pp. 229–244, Apr. 2022, doi: 10.55606/jurrikes.v1i1.2189.
- [9] A. D. Ingat, "BAB II Tinjauan Pustaka Daya Ingat".pdf. journal article,univ.Uin suska Riau
- [10] M. Syah, *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- [11] "Permen 137 Tahun 2014 Standar Nasional PAUD". PAUD Jawa Tengah. Indonesia: STTPA. No 137, 2015. 14. Lampiran01\_pdf.
- [12] N. L. Utami, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Roda Pintar di TK Among Putro Berbah".
- [13] Jesica Zulianda, dkk. "Teacher Performance of The Public Junior High School in North Padang Subdistrict".118906-72759-1-PB.pdf.
- [14] Zuha Prisma, U. Chasanah, and Z. Mukaffa, "The Use of Spinning-Wheel Media to Improve The Students' Tajwid Comprehension," *Auladuna J. Pendidik. Dasar Islam*, vol. 10, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2023, doi: 10.24252/auladuna.v10i1a4.2023.
- [15] N. N. A. Pratiwi, "Pengaruh Media Pembelajaran Roda Berputar Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Sisiwa Kelas X SMAN 2 Trenggalek".
- [16] M. Solichah, S. Hartatik, and S. Ghufron, "Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar".
- [17] Nita Laksmi Utami. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Roda Pintar di TK Among Putro Berbah".pdf.
- [18] Anditya Zahrani. "Eksperimentasi Media Pembelajaran Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Teks Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN Kota Tegal".15420008.pdf."
- [19] A. Magfira, "Implementasi Media Pembelajaran Roda Berputar Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas IV SDN 50 Kota Bengkulu," vol. 1, 2022.

[20] R. Simbolon, "Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak," vol. 02, 2019.

[21] Hesti melina, dkk. 2023. "Pengembangan Media Roda Pintar Untuk Mengembangkan Kosakata Bahasa Arab pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 4 Jakabaring". 5658-5668.pdf.

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*