INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 8867-8881
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: https://j-innovative.org/index.php/Innovative

Pengembangan Media Papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani Untuk Anak Usia Dini RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten Oku Timur

Mutiara Fajar[1✉], Tutut Handayani[2], Nyimas Atika[3]
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Email: fajarmutiara23@gmail.com[1✉]

Abstrak

Telah dilakukan penelitian dan Pengembangan Media Papa *Puzzle* Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani Untuk Anak Usia Dini RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan kemampuan mengenal Huruf Hijaiyah menggunakan media papan *Puzzle* dengan pembelajaran metode Utsmani yang valid, praktis, dan efektif. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B RA Al-Fattah pasundan kabupaten OKU timur. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Reserach and Development*) dengan model Tessmer yang meliputi dua tahap yaitu *Preliminary* (tahap persiapan dan pendesainan) *Formatif Evaluation* (*self evaluation, expert riview, One to One, Small Group,* dan *field test*). Hasil penelitian pada tahap *Expert Riview* mendapat skor sebesar 88,6% dengan kategori "sangat valid" pada tahap *One to One* mendapatkan skor sebesar 90%, dengan kategori "sangat praktis" sedangkan pada tahap *Small Group* mendapatkan skor rata-rata 91% dengan kategori "sangat praktis" dan pada tahap *fiel test* skor rata-rata 9,38% yang dikategorikan "sangat efektif".

Kata Kunci: *Puzzle huruf hijaiyah, metode utsmani, model tessmer*

Abstract

Research and Development of Papa Hijaiyah Letter *Puzzle* Media Using the Ottoman Method for Early Childhood RA Al-Fattah Pasundan, East OKU Regency. The purpose of this study is to develop the ability to recognize hijaiyah letters using *Puzzle* board media with valid, practical and effective Ottoman learning methods. The subjects of this study were children aged 5-6 years in group B RA Al-Fattah Pasundan, East OKU Regency. This study uses the R&D (Reserach and Development) method with the Tessmer model which includes two stages, namely Preliminary (preparation and design stages) Formative Evaluation (self evaluation, expert review, *One to One*, *Small Group*, and field test). The results of the research at the Expert Review stage got a score of 88.6% with the category "very valid" at

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika

the One to One stage got a score of 90%, with the category "very practical" while at the Small Group stage got an average score of 91% with the category "very practical" and at the field test stage the average score was 9.38% which was categorized as "very effective.
Keywords: *Hijaiyah letter puzzle, ottoman method, tessmer model*

PENDAHULUAN

Membaca merupakan dua aspek pokok yang saling berhubungan diantaranya pembaca dan bahan bacaan, dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) membaca berasal dari kata "Baca" yang dengan sederhana dapat diartikan sebagai ucapan atau lafadz yang keluar dari bahasa lisan berdasarkan aturan-aturan tertentu. Membaca merupakan kegiatan penguasaan bahasa seperti mendengar (menyimak), membaca, dan menulis. Tujuan membaca dalam dunia pendidikan yaitu untuk menjadikan pribadi yang beriman dan berakhlakul karimah untuk peserta didik, salah satunya ialah mempelajari ilmu membaca alqur'an. Hal ini sesuai dengan UU No.20 Tahun 2003 pasal 3 yang menyebutkan bahwasanya tujuan dari pendidikan nasional salah satunya sebagai sarana membangkitkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, dan berakhlak mulia.

Untuk mengacu kepada pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan tidak hanya menggunakan metode atau strategi saja, namun digunakanya media pembelajaran dengan alat permainan edukatif (APE) juga mempunyai pengaruh besar untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media Papan *Puzzle*, media papan *Puzzle* yang dimaksudkan untuk media belajar anak disini merupakan *Puzzle* Huruf Hijaiyah. Media *Puzzle* ini dikatakan sebagai sebuah wadah edukasi yang dapat digunakan untuk bermain dan belajar, menajamkan fikiran, melatih kesabaran, melatih kecerdasan fikiran, serta tangan.

Huruf Hijaiyah sendiri adalah sejumlah alfabet bahasa Arab yang banyaknya ada 30 huruf (ا, ب, ت, ث, ج, ح, خ, د, ذ, ر, ز, س, ش, ص, ض, ط, ظ, غ, ف, ق, ك, ل, م, ن, و,ة لا, ء, ي) dengan bentuk yang berbeda-beda. Alphabet bahasa Arab atau yang biasa disebut Huruf Hijaiyah perlu dikenalkan sedini mungkin kepada anak, karena Huruf Hijaiyah sendiri merupakan esensi dalam mempelajari bahasa dan dalam kehidupan sehari-hari seorang muslim selalu berhubungan denganya. Sebagai contoh sholat lima waktu, do'a, serta kitab suci umat islam Al-Qur'an pun menggunakan bahasa Arab.

Secara praktiknya mempelajari Huruf Hijaiyah lebih mudah dibandingkan dengan huruf abjad. Sebagai fondasi untuk anak usia dini pada pendidikan setingkat PAUD

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika

kurikulum terikat pembelajaran Huruf Hijaiyah dilakukan sesederhana mungkin. Sebagai contohnya dalam mempelajari huruf Ba', digunakan beberapa permisalan kata yang mudah difahami anak seperti Ba-ku, Ba-ka dan lain sebagainya. Pembelajaran menggunakan konsep seperti itu lebih efisien dalam memudahkan anak usia dini mempelajarinya. Pembelajaran abjad Hijaiyah dengan konsep sesederhana mungkin seperti diatas, dirasa sangatlah cocok untuk pengenalan Huruf Hijaiyah kepada anak sebagai permulaanya. Selain itu ketika penganalan bahasa Arab melalui konsep seperti berhasil, akan memudahkan sekaligus menjembatani anak untuk maju ke tingkat pembelajaran diatasnya seperti merangkai sebuah kalimat.

Bedasarkan hasil Praobservasi yang dilakukan pada RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur bahwasanya masih banyak anak yang belum terlalu bisa dalam pencapaian mengenal huruf hijaiyah dimana ada 2 (dua) anak yang belum berkembang, 6 (enam) anak masih berkembang, 2 (dua) anak berkembang sesuai harapan, dan 2 (dua) anak yang sudah berkembang dengan sangat baik.

Dari penelitian yang sudah dilakukan, teknik pembelajaran yang dilakukan pada RA Al-Fattah ini terbilang belum maksimal, karena masih banyak anak yang belum memahami Huruf Hijaiyah. Disini dapat disimpulkan beberapa permasalahan dan beberapa hal yang berpengaruh pada rendahnya kemampuan anak untuk mengenal Huruf Hijaiyah yaitu dalam mengenal huruf hijaiyah anak masih bingung dalam membedakan bunyi pada huruf yang bentuk simbolnya sama seperti ب ت ث, lalu minimnya media pembelajaran dan kurang efektifnya cara guru dalam mengajarkan pembelaran kepada anak. pada RA Al-Fattah, untuk strategi yang di gunakan monoton atau terlalu terpusat pada guru, itulah yang mengakibatkan kurangnya pusat perhatian anak. Sehingga dalam hal ini peneliti mengambil judul dari permasalahan yaitu Pengembangan Media Papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani Untuk Anak Usia Dini RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Yang menjadi objek dalam penelitian ini secara keseluruhan adalah anak didik kelompok B RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur.

Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan Penelitian

Pada riset ini jenis penelitian yang dipergunakan peneliti merupakan penelitian R&D

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika

(*Research and Development*). Born and Gall dalam Sugiono *research and development* atau penelitian pengembangan merupakan suatu metode atau proses yang dipergunakan untuk mengukur tingkat kevalidan serta mengembangkan suatu produk. Dapat disimpulkan *research and developmen* (R&D) adalah cara penelitian untuk merancang, menguji, dan memproduksi sebuah produk yang telah dihasilkan.

Desain Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Alur Desain Evaluasi Formatif dari teori Tessmer yang terdiri dari dua tahapan antara lain *premilinary* (tahap persiapan) terdiri dari tahap analisis dan pendesainan, kedua *prototypyng* yaitu menggunakan alur *formative evaluation* yang terdiri dari teknik evaluasi penilaian sendiri (*self evaluasion*), penilaian pakar (*expert review*), penilaian personal representatif (*one-to-one evaluation*), penilaian oleh kelompok kecil (*Small Group or micro evaluation*) dan tahap uji coba lapangan (*fielt test*).

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian Desain *Formatif Evaluation* dari teori Tessmer. *Formatif evaluation* merupakan desain yang digunakan untuk menilai kelebihan ataupun kekurangan dari suatu produk seperti media pembelajaran di dalam tahap pengembangan, dengan tujuan merivi, meningkatkan keefektivan, serta daya tarik dari sebuah media.

Tahap Preliminary

a. Analisis

Tahap analisis merupakan tahap yang dilakukan untuk menganalisis siswa, kurikulum, peralatan atau bahan ajar yang akan dikembangkan. Untuk tahap analisis ini dapat dilakukan sesuai dengan ketentuan kurikulum yang berlaku dan kemudian menguji (KD) atau kopetensi dasar untuk merumuskan indikator-indikator dalam pembelajaran.

b. Desain

Desain adalah tahap dimana perancangan dimulai. Ini merupakan tahap perancangan media papan *Puzzle* pengenalan Huruf Hijaiyah sambung akan dikembangkan sesuai dengan analisis yang sudah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya melakukan tahap perancangan dengan menentukaan unsur-unsur yang dibutuhkan pada saat penyusunan kebutuhan media *Puzzle* ini dengan mengumpulkan referensi yang digunakan dalam pengembangan materi, dan penyususnan instrumen penilaian media *Puzzle*. Untuk instrumen yang sudah tersusun akan divalidasi oleh validator yang bertujuan untuk mendapatkan instrumen penilaian yang dinyatakan valid.

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika

c. Pelaksanaan persiapan penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian ini merupakan tahap yang dilakukan untuk menentukan suatu tempat dan subjek penelitian yaitu dengan cara melihat atau mengobservasi tempat yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian, serta menemui kepala sekolah atau dewan guru untuk menanyakan lebih lanjut tentang lokasi penelitian.

Tahap *Formative Evaluation*

a. *Self evaluation*

Self evaluation merupakan tahap awal yang akan dilakukan peneliti dengan tujuan mengevaluasi media papan *Puzzle* terhadap kesalahan kesalahan yang terlihat oleh tim evaluasi media (dosen pembimbing validasi) dan peneliti, setelah perbaikan artinya dapat di uji coba ke tahap selanjutnya. Produk yang dihasilkan atau biasa disebut *prototype* pada tahap awal ini akan memfokuskan kepada kontruksi desain media.

b. *Expert review*

Tahap ini merupakan *prototype* awal yang disajikan sebagai pengembangan materi bahan ajar sebuah produk yang hasilnya sudah di koreksi dan dikembangkan. Teknik validasi dilakukan oleh 2 (dua) valiator yaitu dosen ahli media dan ahli materi yang pendapatnya akan di tuliskan dalam lembar *walkthrough* yang hasil validasinya akan digunakan untuk mengetahu validitas media.

c. *One to One*

Tahap satu ke satu ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah yang dikembangkan, media pembelajaran yang sudah direvisi akan di uji coba kepada peserta didik RA Alfattah Pasundan Kabupaten OKU Timur. Pada tahap *Expert review* dan *One to One* ini dijadikan sebagai tahapan merivi media yang hasil dari perbaikan tersebut biasa disebut dengan *prototype* II.

d. *Small group*

Tahap *Small Group* ialah uji coba bahan ajar *prototype* II yang hasilnya akan di uji cobakan kepada kelompok kecil yang berjumlah 6 peserta didik, dimana peneliti akan menilai langsung seberapa pemahamaan anak terhadap pengenalan huuf hijaiyah menggunakan media papan *Puzzle*. Selanjutnya peserta didik dan orang tua diminta untuk mengisi anket dan memberikan saran serta komentarnya terhadap media papan *Puzzle* yang akan dijadikan sebagai tahap revisi *prototype* III sebelum diujicobakan ke tahap *Field test.*

e. *Field test*

Tahap akhir yang merupakan hasil dari revisi tahap-tahap sebelumnya yang akan diujicobakan kepada subjek penelitian yang asli. Pada penelitian pengembangan media

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika

papan *Puzzle* untuk pengenalan Huruf Hijaiyah.

Populasi

Populasi yang peneliti ambil menjadi subjek sasaran analisis penelitian ini adalah peserta didik RA Al-Fattah Pasundan OKU Timur yang berjumlah 13 anak pada kelas B. Sedangkan untuk objek penelitian ini adalah pengembangan media papan puzle Huruf Hijaiyah menggunakan metode Utsmani untuk anak usia dini RA Alfattah pasundan kabupaten OKU timur.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Pada penelitian ini digunakan observasi sistematis dimana dilakukannya pengamatan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Pada riset yang dilakukan peneliti untuk penelitian ini observasi terhadap keberlamgsungan proses belajar mengajar dilakukan secara langsung.

2. Walkthrough

Walkthrough di lakukan untuk mengevaluasi atau memvalidasi *prototype* (rancangan) yang dilakukan oleh para ahli pada tahapan *expert review*. seperti menurut (Van, Ekker 1999) dalam Yulia *walkthrough* adalah desain penelitian untuk mengevaluasi atau memvalidasi suatu rancangan *protoype* yang sasaranya bisa individu maupun kelompok.

3. Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data dimana dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk diberikan jawaban. Angket atau kuesioner ini di gunakan untuk mengumpulkan data atau informasi terhadap kevalidan media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah yang terbuat dari papan kayu dan di desain dengan mengkolaborasikan gambar kartun lebah madu yang sesuai dengan bentuk tema dari kepingan *Puzzle* yang di setujui oleh ahli desain serta kepraktisan media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah sambung ini dari guru di sekolah dan beberapa wali murid.

4. Wawancara

Esterber pada sugiyono menjelaskan bahwa definisi dari wawancara ialah adanya pertukaran informasi serta ide antara 2 individu melalui pengumpulan data berupa Tanya jawab. Sehingga dengan adanya data tersebut peneliti membangun sebuah makna dalam suatu gagasan tertentu. Wawancara ditunjukan terhadap sumber data yang terlibat dalam kemampuan anak dalam mengenal Huruf Hijaiyah sambung ataupun tenaga pendidik yang pengetahuannya lebih dalam terhadap cara untuk mengenalkan Huruf Hijaiyah. Sumber data yang diambil ialah guru kelas dan wali murid.

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika

5. Dokumentasi

Tata cara dokumentasi merupakan metode mendapatkan sesuatu informasi dengan jalur mengadakan pencatatan terhadap informasi yang ada serta membagikan gambaran mengenai peristiwa ataupun peristiwa yang ada pada subyek serta obyek periset pada dikala tertentu serta pula digunakan guna memperoleh data mengenai potret- potret aktivitas dalam pendidikan, lembar observasi, jumlah siswa, piranti pembelajaran, serta kegiatan pendidikan di kelompok Kelas B RA Al- fattah pasundan OKU Timur. Seperti menurut Arikunto dokumentasi merupakan cara yang di gunakan untuk mengumpulkan data mengenai variabel atau hal hal yang berupa catatan, transkip, buku, majalah, surat kabar, rapat agenda ataupun yang lainnya.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Validitas

Data kevalidan didapat dari angket respon para ahli materi, bahasa serta design. Untuk mengolah data disini digunakan data kuantitatif menggunakan skala *likert.* Menurut sugiono skala *likert* digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, serta persepsi seseorang mauapun sekelompok orang terhadap fenomena sosial. Skala *likert* merupakan sekala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang maupun sekelompok orang terhadap suatu objek atau fenomena tertentu.

2. Analisis Data Kepraktisan

Analisis data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan orang tua yang dilakukan dengan menghitung jumlah dari tanggapan guru terhadap media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur.

3. Analisis Data Keefektifan

Analisis data keefektifan didapat dari respon guru kepada peserta didik di RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pengembangan Media Papan Puzzle Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani Untuk Anak Usia Dini RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur

Bedasarkan tahap penelitian yang sudah dijabarkan pada bab sebelumnya, maka untuk mengembangkan media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah menggunakan metode Utsmani yang valid akan melalui tahap *preliminary (*persipan dan pendesainan) serta tahap *formative evaluation*.

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika

2. Tahap *preliminary*

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap anak didik, kurikulum dan materi. Tahap ini dilakukan oleh peniliti sebelum melakukan tahap pendesainan.

1) Analisis anak didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik dari setiap anak pada kelompok B RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur dengan mengujicoba media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah menggunakan metode Utsmani
2) Analisis kurikulum yang dilakukan untuk dapat menyesuaikan pengembangan media dengan kurikulum yang dipakai disekolah, yang paling umum ialah menggunakan kurikulum 2013
3) Analisis materi ini dilakukan setelah menganalisis kurikulum yaitu menganalisis kurikulum 2013 dengan mengambil beberapa Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

b. Kompetensi Inti

KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggung jawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.

KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.

KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktifdan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

c. Kompetensi Dasar

1) Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya
   a) Terbiasa menyebut Tuhan sebagai pencipta alam
2) Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
   a) Aktif bertanya dan eksploratif
3) Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin kreatif
   a) Kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide dengan menerapkan oengetahuan atau pengalam baru
4) Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran) untuk

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika

melatih kedisiplinan

a) Sabar menunggu giliran dalam mencoba permainan memiliki prilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab membereskan permainan ketempat semula

5) Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari
   a) Membaca do'a sehari-hari
   b) Melafalkan adzan dan iqamah
   c) Melafalkan bacaan dan praktek gerak solat
   d) Melafalkan kalimah toyyibah
   e) Melafalkan huruf-huruf hijaiyah
   f) Membaca surah surah pendek
   g) Membaca asmaul husnah
6) Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, suara, tekstur, bentuk, ukuran, pola, fungsi, ciri, dll) menunjukan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
7) Menunjukan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.
   a) Menciptakan bentuk, menyusun kepingan

3. Tahap Pendesainan

Selanjutnya merupakan tahap pendesainan, dimana pada tahap ini peneliti akan melakukan pendesainan media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah. Dalam hal ini peneliti menggunakan bahan pendukung seperti kardus, perekat kain, kertas warna, spidol warna, gunting, dan lem.

a. Tampilan dan Tema

Tampilan dari media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah ini pembuatannya menggunakan bahan sederhana yang diambil dari kardus dengan mengkolaborasikan kertas warna dan bentuk persegi 6 yang menyerupai sarang lebah yang disesuaikan dengan tema dari kepingan *Puzzle,* cover pada sampul terdiri dari judul yang diberi warna pokok dengan disandingkan gambar tema lebah madu. Tema dan warna yang dipadukan ialah untuk menarik perhatian anak untuk mengenal huruf, meningkatkan imajinasi, mengenal bentuk dan warna, serta menambah pengetahuan anak.

b. Formative evaluation

Pada tahap formative evaluation ini peneliti melakukan empat langkah tahapan (self evaliation, expert review, One to One, Small Group) dilakukannya tahapan ini ialah untuk menguji kevalidan dari media papan Puzzle Huruf Hijaiyah

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika

PEMBAHASAN

1. Kevalidan Media Papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani Untuk Anak Usia Dini RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur

Kevalidan media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah menggunakan metode Utsmani ditunjukan bedasarkan validasi dari validator/ahli pada tahap *Expert Review*. yang telah menyatakan bahwa media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah menggunakan metode Utsmani yang dikembangkan oleh peneliti sudah baik dari segi desain, bahasa, dan materi. Serta memberikan putusan kelayakan produk untuk digunakan setelah dilakukannya berbagai revisi perbaikan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh validator. Dalam pembelajaran pengkombinasian media *Puzzle* dengan Metode Utsmani dikatakan valid karena media yang mudah digunakan dan pembelajaran menggunakan metode Utsmani yang cara penyampaian pembelajaranya mudah dimengerti oleh anak. Dapat disimpulkan bahwasanya media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah menggunakan metode Utsmani ini dikategorikan "sangat valid" dalam pembelajaran RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur.

Sesuai dengan pendapat Tessmer (1998) dalam Samiha sesuatu ditanyakan valid jika memenuhi validitas konten, kontruk, serta bahasa. Bedasarkan dari karakteristik validitas tersebut, maka media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah menggunakan metode Utsmani dapat dinyatakan valid jika memenuhi kriteria hasil dari validator/ahli yang menyatakan bahwa media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah menggunakan metode Utsmani valid dengan revisi dilihat dari konten, kontrak, serta isi. Sesuai dengaan prosedur Teori Tessmer dinyatakan valid jika memenuhi kriteria konten, kontruk, serta bahasa. Disini dapat disimpulkan bahwasanya pada media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah menggunakan metode Utsmani yang peneliti kembangkan ini sudah memenuhi 3 (tiga) kriteria tersebut, diantaranya:

a. Konten, sesuai dengan Kompetensi Dasar Anak dapat mengenal dan menyebutkan Huruf-huruf Hijaiyah, peneliti membuat suatu produk berupa Papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah yang digunakan sebagai penunjang bahan ajar, dengan media yang mudah dipahami serta digunakan untuk bermain sambil belajar.
b. Kontruk, produk yang digunakan untuk dijadikan Papan *Puzzle* berupa kayu sungkai. Digunakannya kayu sungkai ini bertujuan agar produk dapat awet atau bertahan dalam jangka waktu yang cukup lama, melihat banyaknya tukang kusen yang terdapat pada desa tersebut maka dari itu peneliti membuat desain media pembelajaran dengan memanfaatkan kayu dan jasa pembuatan media sebagai bahan utama dalam pembuatan produk pada penelitian. Pada desain

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika

yang dibuat, peneliti membuat Tema Lebah Madu dimana inspirasi ini didapat dari bentuk kepingaan *Puzzle* yang Heksagon (segi enam), kemudian dari cara main untuk lebih memudahkan anak dalam menyusun kepingan *Puzzle* yang berjumlah 10 (sepuluh kepinng) anak dapat menyocokan warna yang terdapat pada papan *Puzzle* dan kepingan *Puzzle.*

c. Bahasa, dalam segi bahasa pada Media Papan *Puzzle* penulisan huruf sudah sangat jelas. Dalam pembelajarannya sendiri media ini di kombinasikan dengan Metode Utsmani, dimana digunakanya media ini bertujuan untuk mempermudah pembelajaran serta pemahaman anak dalam mengenal huruf, bunyi, dan pelafalan sesuai makhraj. Pada pembelajaran di kelas metode utsmani menggunakan cara klasikal individual sepert guru menyebutkan terlebih dahulu kemudian anak mengikuti. Dan pada kelompok B RA Al-Fattah pasundan ini anak sangat bersemangat ketika diajarkan menggunakan metode ini, walapun dalam pembelajaran terkesan menggunakan suara yang lebih kuat dari biasanya namun dapat dilihat bahwasanya anak jadi lebih mengenal pelafalan huruf yang sesuai dengan makraj. Dan bahasa yang digunakan dalam penyampaian pembelajaran seperti pelafalan ba, ta, tsa juga mudah dipahami oleh anak sehingga anak yang awalnya tidak mengerti sedikit demi sedikit dapat membedakan huruf yang simbolnya hampir sama.

Pada tahap *expert review* peneliti melibatkan 3 (tiga) validator/ ahli yang sudah berpengalaman untuk desain, materi, dan bahasa. Tahap awal *expert review* peneliti memberikan contoh gambaran desain meid apapn *Puzzle* Huruf Hijaiyah menggunakan metode Utsmani kepada dosen validasi paud yaitu Ibu Elsa Cindrya, M.Pd. Hasilnya peneliti membuat desain asli dengan revisi (perbaikan) untuk menambahka cat cleaning, memperkecil kepingan pada *Puzzle* agar lebih mudah di bongkar pasang, dan menambahkaan kepingan perhuruf untuk pengenalan kepada anak.

Setelah melalui tahap revisi (perbaikan) sesuai dengan arahan saran dan komentar dari validator/ahli, dapat disimpulkan bahwasanya Media Papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani dinyatakan memenuhi aspek baik dari segi desai, materi, dan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

2. Kepraktisan Media Papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani Untuk Anak Usia Dini RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur

Kepraktisan dari media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah menggunakan metode Utsmani ini didapatkan dari angket pada tahap observai *One to One* dan tahap *Small Group.* Aspek yang dilihat meliputi tampilan, tema, kejelasan huruf, daya tarik. Dari komentar dan

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika

saran dari tahap *One to One* (*prototype* I) ini dijadikan revisi pada tahap *Small Group* (*prototype* II). Selanjutnya, apabila media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah menggunakan metode Utsmani ini telah memenuhi aspek diatas maka dapat dinyatakan praktis.

Tresmer (1993) menyatakan bahwasanya karakteritsik praktis merupakan suatu hal yang efisien pada kegiatan pembelajaran yang mudah, membantu dan menarik. Dari pertanyaan diatas peneliti dapat merangkum kisi-kisi instrumen validasi dari setiap tahapan *One to One* dan *Small Group* untuk menjadi indikator penilaian kepraktisan yang mudah untuk digunakan dan dipahami serta menarik untuk digunakan belajar oleh peserta didik. Selama pelaksaan observasi pada tahap *One to One* dan *Small Group* anak terlihat lebih tertarik belajar dengan menggunakan medi papan *Puzzle* yang peneliti kembangkan. Anak merasa tertarik dilihat dari tema, warna, dan bentuk potongan dari *Puzzle* yang menambah perasaan senang tersendiri bagi anak.

Dapat dilihat pada tahap *Small Group* dan *One to One* diatas dikatakan valid karena media yang mudah digunakan, praktis dari segi bentuk yang mudah dipindahkan dan dibawa oleh anak, serta pembelajaran menggunakan metode Utsmani yang cara penyampaian pembelajaranya mudah dimengerti, menarik dengan menggunakan suara yang tegas serta mudah ditiru oleh anak, pelafalan yang jelas sesuai makhraj, serta bunyi bacaan yang tidak terlalu panjang dan mudah diikuti oleh anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa Media Papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani Pada RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur mendapatkan skor rata-rata 91% dengan kategori "sangat praktis"

3. Keefektifan Media Papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani Untuk Anak Usia Dini RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur

Setelah melalui proses panjang beberapa tahapan, diantaranya tahap *preliminary* dan tahap *formatif evaluastion. Prototype* yang dihasilkan bedasarkan revisi (perbaikan) darivalidator/ahli. Selanjutnya pada tahap *One to One* (*prototrpe I*) yang akan dijadikan bahan revisi ketahap *Small Group* (*prototype II*). Pada tahap *Small Group* dinyatakan praktis dengan revisi (perbaikan) dan hasil angket diberikan kembali kepada objek utama sebagai tahap *field test* yang menjadi *prototype III*. Hasil dari pengembangan Media Papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani Untuk Anak Usia Dini RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur, karena anak mudah paham dengan metode pembelajaran menggunakan bahan ajar berupa media *Puzzle* yang membuat anak mudah paham dan mengerti materi yang disampaikan sehingga sesuai dengan tujuan dari pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Van Den Akker (1999) efektifitas dari sebuah bahan harus sesuai kualitas pencapaian nilai akhir peserta didik yang dimaksudkan untuk

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika

tujuan yang sudah ditentukan. Dikatakan pada tahap Praobservasi yang dilakukan, dimana dapat dilihat dalam data table bahwasanya anak masih banyak yang belum berkembang dengan baik dalam mengenal huruf hijaiyah, Namun bedasarkan angket ujicoba pada tahap *field test* diatas dan telah dilakukanya perbandingan dari data hasil Praobservasi dimana anak masih banyak sekali yang belum bisa mengenal Huruf Hijaiyah dengan baik, terutama dalam membandingkan huruf yang bentuknya sama, terlebih masih sangat susah sekali dalam melafalkan bunyinya karna tidak dapat membedakan bentuk huruf. Dengan adanya media dan metode yang mendukung pembelajaran anak ini bisa dikatakan dalam pembelajaran anak mengalami peningkatan yang cukup baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa Media Papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani Pada RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur mendapatkan skor rata-rata 9,38% dengan kategori "sangat efektif".

SIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang terlah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwasanya penelitian Pengembangan Media Papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani Untuk Anak Usia Dini RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur dapat dikategorikan sangat valid, praktis, dan efektif. Dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan pada tahap *Expert Riview* mendapat skor sebesar 88,6% dengan kategori "sangat valid" dan pada tahap *One to One* mendapatkan skor sebesar 90%, dengan kategori "sangat praktis" sedangkan pada tahap *Small Group* mendapatkan skor rata-rata 91% dengan kategori "sangat praktis". Hasil validasi tersebut didapatkan setelah peneliti melakukan revisi (perbaikan) terhadap media yang dikembangkan, berupa perbaikan produk dari arahan komentar dan saran validator dan lembar penilaian yang diisi oleh anak didampingi oleh orang tua sehingga Media Papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani Untuk Anak Usia Dini RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur dikategorikan sangat valid dan praktis. Selanjutnya pada tahap *Field Test* yang merupakan penelitian menggunakan objek utama untuk melihat keefektifan dari penggunaan media papan *Puzzle* Huruf Hijaiyah mendapatkan skor rata-rata 9,38% yang dikategorikan "sangat efektif". Hasil tersebut didapat ketika ujicoba *field test* yang diujicobakan kepada 13 (tiga belas) peserta didik kelompok B RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten OKU Timur.

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika

DAFTAR PUSTAKA

Agus Nur Qowim. (2020). *Metode Pendidikan Islam Perspektif* Al-Qur'an. Jurnal Pendidikan Islam. Vol.3 No.1 Hal.42

Ajeng Anggit Ganarsih, Dkk. (2022). *Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun.* Jurnal Kumara Cendikia. Vol.10 No.3 hal.187

Anita Afrianingsih, Dkk. (2019). *Karakteristik Huruf Hijaiyah Sebagai Sarana Pembelajaran Baca Tulis Awal Anak Usia Dini*. Jurnal : Tunas Siliwangi. Vol.5 No.2

Biru Muqdamien, Dkk. (2021). *Tahap Devinisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Rnd Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun.* Jurnal Intersection. Vol.6(1). Hal.27

Dr. Yulia Tri Samiha. *Desain Pengembangan Bahan Ajar IPS III Berbasis Kearifam Lokal. Rafafress: Hal.39*

Emmi Silvia Herlina. (2019) .*Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0*. Jurnal : Pionir Lppm Universitas Asahan Vol. 5 N0. 4 Hal.335-336

Guslinda, rita kurnia. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Surabaya : CV Jakad Publishing. hal.29

Hinggil Permana. (2019). *Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Metode* Utsmani *Dan Metode Baghdadi*. Jurnal : Awlady. Vol.5 No.2

Hinggil Permana. (2019). *Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Metode* Utsmani *Dan Metode Baghdadi*. Jurnal Pendidikan Anak. Vol.5 No.2

Iatiani ratna, ratih fitri astuti. (2020). *Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun melalui media papan Puzzle di PAUD flamboyan sukasari kota tangerang*. Jurnal pendidikan anak usia dini. Vol.11 no.2 hal.33

Imron Imron. (2019). *Analisis Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV Meubele Berkah Tangerang*. Journal On Softwere Engineering. Vol.5 No.1 hal.22

Lestariningrum Anik, Dkk. (2021). *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini.*. CV Bayfa Cendikia Indonesia. Hal 87-88

M Haviz. (2013) *Reserach And Development Penelitian Di Bidang Pendidikan Yang Inovatif, Produktif, Dan Bermakna.* Jurnal : Ta'dib. Vol.16 No.1 hal.32

Maklonia melingo moto. (2019). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan.* Journal of primary education. Vol.3 No.1 hal.21

Mimi Suryani, Andi Wirman. (2019). *Peningkatan Kemampuan Anak Menganal Huruf Hijaiyah Melalui Media Puzzle Styrofoam Modifikasi Di Taman Kanak-Kanak Islam Yannira Padang*. Vo.3 No.6

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika

Mimi Suryani, Asdi Wirman. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenak Huruf Hijaiyah Melalui Media Puzzle Styrofoam Modifikasi Di Taman Kanak-Kanak Islam Yannira Padang*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol.3 No.6 Hal. 1649

Muhammad Ramli. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran.* Banjarmasin : IAIN Antasari Press. hal.2-3

Nyimas Atika, Dkk*. Pengembangan Media Busy Book Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Taahun Di Paud Kencana Desa Tanjung Lubuk Oki*. Jurnal Pendidikan dan Konseling. Vol.5 No.2 (2023) Hal.806

Peraturan Mentri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. No.137 (2014)

Sri maharani, Izzati. (2020). *Pembelajaran baca tulis al-quran anak usia dini. Jurnal pendidikan tumbusai*. Vol.4 no.2 hal. 1294-1295

Suci Amalia. (2021). *Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Of Early Childhood Education. V0.4 No.1

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & R&D*, Bandung: CV Alfabelta. hal.142

Ulfatun Nadhiroh, (2021). Raden Rachmy Diana. *Implementasi Metode* Utsmani *Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca* Al-Qur'an. Jurnal ilmiah pesona paud. Vol 8, No.2 hal.81

Ulfatun Nadhiroh, Raden Rachmy Diana. (2021).*Implementasi Metode* Utsmani *Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca* Al-Qur'an. Jurnal Ilmiah Pesona Paud. Vol 8, No.2 Hal.90-91

Utami Tri Dian, dkk. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Kartu Huruf Hijaiyah. Jurnal : Al-Hikmah. Vol.17 No.1

Wini Aprianti, (2021). *Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwanida II Bandar Lampung*. Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negri Lampung

Yulia Tri Samiha, (2020) . *Desain Pengembangan Bahan Ajar IPS MI Berbasis Kearifan Lokal*, Jurnal Ilmiah PGMI, Vol.6 No.1 Hal.112-119

Copyrights @ Mutiara Fajar, Tutut Handayani, Nyimas Atika