

# Implementasi Permainan Dadu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Hijaiyah Pada Anak Di Tk Fajar Kabupaten Pangandaran

Asep Dudi Rianto<sup>1</sup>, Euis Robi'ah Adawiyah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>STITNU Al-Farabi Pangandaran; [asepdudi@stittualfarabi.ac.id](mailto:asepdudi@stittualfarabi.ac.id)

<sup>2</sup>STITNU Al-Farabi Pangandaran ; [euisrobiah52@gmail.com](mailto:euisrobiah52@gmail.com)

## Edu Happiness :

Jurnal Ilmiah Pengembangan  
Anak Usia Dini

Vol 01 No 1 Januari 2022

Hal : 1-10

[10.62515/eduhappiness.v1i1.25](https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v1i1.25)

Received: 05 Agust 2021

Accepted: 10 September 2021

Published: 31 January 2022

**Publisher's Note:** Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



**Copyright:** © 2022 by the authors.  
Submitted for possible open access  
publication under the terms and conditions  
of the Creative Commons Attribution (CC  
BY) license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

## Abstract :

*Early childhood is the age of children from 0-6 years. This period is known as the golden age, which is the golden age. The growth and development experienced by children develops rapidly in increasing their potential. At this time the child needs to be given a good stimulus, where the stimulus is given by people who are around the child, both parents, family, and an educator. Early childhood education is education given to children aged 0-6 years with efforts to guide and assist children in improving the development and growth of children, so that children have readiness to continue school in the future. In this study, there is a problem that exists in Fajar Kindergarten, Pangandaran Regency, where children do not know the hijaiyah letter, because in Fajar Kindergarten there is no learning to recognize the hijaiyah letter. Therefore, the researcher intends to implement letter dice game activities in an effort to improve children's ability to recognize Hijaiyah letters. This study uses a descriptive qualitative method with observation techniques and literature study or literature study. The results of observations made by researchers by applying the letter dice game to children in Fajar Kindergarten during (six) meetings that children can easily recognize Hijaiyah letters through letter dice games. Furthermore, the results of the literature study technique on 2 (two) journals of a researcher, that it is proven that the application of the letter dice game can affect children's recognition of the Hijaiyah letter.*

**Keywords:** Early Childhood, Hijaiyah Letters, Dice Game.

## Abstrak :

*Anak usia dini merupakan usia anak dari 0-6 tahun. Pada masa ini disebut dengan masa golden age yaitu masa keemasan. Pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak berkembang secara pesat dalam meningkatkan suatu potensinya. Pada masa ini anak perlu diberikan suatu stimulus yang baik, dimana stimulus tersebut diberikan oleh orang yang berada disekitar anak, baik orang tua, keluarga, maupun seorang pendidik. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun dengan upaya membimbing serta membantu anak dalam*

*meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan pada anak, sehingga anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan sekolah dimasa yang akan datang. Pada penelitian ini terdapat suatu permasalahan yang terdapat di TK Fajar Kabupaten Pangandaran, dimana anak tidak mengenal huruf hijaiyah, karena di TK Fajar tidak diterapkan suatu pembelajaran mengenal huruf hijaiyah. Maka dari itu peneliti bermaksud untuk menerapkan kegiatan permainan dadu huruf dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal anak pada huruf Hijaiyah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi dan studi pustaka atau studi literatur. Hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan permainan dadu huruf pada anak di TK Fajar selama (enam) kali pertemuan bahwa anak dapat mudah mengenal huruf Hijaiyah melalui permainan dadu huruf. Selanjutnya hasil dari teknik studi pustaka terhadap 2 (dua) jurnal seorang peneliti, bahwa terbukti bahwa penerapan permainan dadu huruf dapat mempengaruhi pengenalan anak terhadap huruf Hijaiyah.*

**Keywords:** *Ujian online, Internet, dan pembelajaran*

## **Pendahuluan**

Usia dini merupakan rentang paling awal ketika periode kehidupan yang dimana pada periode awal ini merupakan bagian terpenting dan mendasar dalam pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini merupakan anak yang berada di rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini disebut dengan masa golden age yaitu masa keemasan. Pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak berkembang secara pesat dalam meningkatkan suatu potensinya. Aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak meliputi enam aspek perkembangan, yaitu aspek perkembangan Agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. National Association for the Education of Young Children (NAEYC) yaitu asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika, mendefinisikan rentang usia anak usia dini berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Dalam (Depdiknas, 2002) Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan 3 informal. Maka dari itu dalam perlu adanya suatu pendidikan yang ditujukan terhadap anak usia sebagai upaya memberikan bimbingan dan stiulus

dalam proses meningkatkan kemampuan anak dalam suatu pertumbuhan dan perkembangan yang harus dicapai dalam setiap tahap perkembangannya.

Sebagaimana menurut (Sari, 2021) dan (Suharni, 2021) menyatakan bahwa pada masa anak usia dini merupakan masa yang paling optimal karena pada masa ini anak mengalami perkembangan yang pesat dengan rasa ingin tahu yang tinggi dan akan melakukan apapun dalam upaya memenuhi keinginan pada diri anak. maka dari itu sudah seharusnya pendidik ataupun orang tua memberikan bimbingan dan stimulus dalam proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Salah satu pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu dalam aspek Agama dan moral. Salah satu yang harus diterapkan pada anak yaitu pembelajaran mengenai huruf Hijaiyah. Pada dasarnya pembelajaran mengenai huruf Hijaiyah secara tidak langsung menjejarkan tentang keAgamaan. Sebagaimana dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 55 Tahun 2007 tentang pendidikan Keagamaan Pasal 24 bahwa: (1) pendidikan Al-Qur'an bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik membaca, menulis, memahami, dan mengamalkan kandungan Al-Qur'an. (2) Pendidikan Al-Qur'an terdiri dari Taman kanak-kanak Al-Qur'an (TKQ), Taman pendidikan Al-Qur'an (TPQ), Talimul Al-Qur'an Lil Aulad (TQA) dan bentuk lain yang sejenis, (3) Pendidikan Al-Qur'an dapat dilaksanakan secara berjenjang dan tidak berjenjang, (4) Penyelenggaraan pendidikan Al-Qur'an dipusatkan di masjid, musholla, atau tempat lain yang memenuhi syarat, (5) Kurikulum Pendidikan Al-Qur'an adalah membaca, menulis dan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an, Tajwid serta menghafal doa-doa utama. Maka dari itu perlunya bimbingan terhadap anak mengenai pembelajaran huruf Hijaiyah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di TK Fajar Dusun karangkamulyan RT/RW. 01/01 Desa Cintakarya Kecamatan Parigi Kab. Pangandaran. didapatkan hasil observasi terhadap 20 orang anak. bahwasannya anak terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Akan tetapi setelah melakukan penganalisisan pada proses pembelajaran, anak tidak diterapkan dalam pembelajaran mengenal huruf Hijaiyah, sehingga rata-rata anak kurang memahami dan tidak tahu mengenai huruf hijaiyah. Maka dari itu peneliti bermaksud untuk menerapkan suatu pembelajaran yang mengajarkan anak mengenal huruf Hijaiyah dengan melalui permainan dadu huruf.

Dalam penerapan huruf hijaiyah tidak mudah, terutama diterapkan pada anak usia dini, serta banyak orang tua yang merasa kesulitan dalam mengajarkan anaknya

dalam pengenalan huruf Hijaiyah, baik itu dalam segi metode penerapannya ataupun kurangnya pemahaman orang tua dalam mengenal huruf Hijaiyah". Penerapan pembelajaran huruf Hijaiyah pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai metode dan media (Nurwahidah et al., 2024). Karena dalam suatu pembelajaran perlu adanya metode, karena sebagaimana menurut (Maesaroh., 2013), metode pembelajaran merupakan suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan, dimana alat tersebut digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran, maka dari itu dalam penerapan metode pembelajaran yang digunakan metode yang mudah dipahami, tepat dan menarik. Metode yang dapat diterapkan pada anak yaitu metode permainan dengan menggunakan media dadu huruf. Dengan kegiatan bermain anak akan merasa senang, karena pada masa anal usia dini merupakan masa bermain.

Sebagaimana dalam proses pendidikan dibutuhkan media pembelajaran, yaitu adalah satu media yang akan diberikan pada anak yaitu dadu. Dadu merupakan media dalam pembelajaran penghitungan, karena dalam dadu mengajarkan pembelajaran matematika dengan adanya operasi penjumlahan. Sebagaimana menurut (Lisnawati, 2021) bahwa media dadu huruf merupakan suatu persegi yang terbuat dari kayu dengan ditempel huruf Hijaiyah, dimana dalam setiap sisi dadu menjadi suatu pelantara dalam mencapai suatu tujuan yang diharapkan. dalam penerapan dadu huruf melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Maka dari itu dalam penelitian ini bermaksud untuk mengetahui apakah permainan dadu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf Hijaiyah pada anak atau tidak.

## **Bahan dan Metode**

Pada penelitian ini melakukan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode studi literatur dan observasi. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha untuk menemukan dan 5 menggambarkan secara neratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. Penelitian kualitatif menjadikan seorang peneliti sebagai instrumen penelitian, karena peneliti yang melakukan penelitian secara langsung dengan meneliti ke lapangan dan mengamati serta terlibat secara intensif samapi menemukan secara rinci apa yang diinginkan. Ketika peneliti melakukan penelitian di lapangan, peneliti memberikan instrumen mengenai apa yang dilakukannya secara

langsung yang bersifat mendeskripsikan suatu obyek, fenomena atau setting sosial yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif. Penulisan dari penelitian ini mengenai data dan fakta akan dihimpun berbentuk kata dan gambar daripada angka.

Sumber data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu salah satunya dengan observasi. Observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik observasi yaitu teknik pengumpulan data dalam suatu penelitian secara langsung, dimana seorang peneliti melakukan pengamatan pada fenomena dilapangan dengan kurun waktu tertentu dan mencatat hasil dari hasil yang diamati dalam proses pengumpulan data observasi.

Selanjutnya ada penelitian ini menggunakan metode penelitian metode pustaka (Library Research). Menurut M. Nazir dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian” mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan: “Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Dalam jurnal “Library Research Of The Basic Theory And Practice Of Narrative Counseling” adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Menurut (Mestika., 2004), pada riset pustaka (library research), penelusuran pustaka tidak hanya untuk langkah awal menyiapkan kerangka penelitian (research design) akan tetapi sekaligus memanfaatkan sumber-sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitian.

Menurut (Mestika., 2004) dalam bukunya “Metode Penelitian Kepustakaan” menyatakan bahwa terdapat 4 ciri hal yang harus diperhatikan oleh seorang peneliti ketika menggunakan metode penelitian studi kepustakaan, yaitu: Pertama, peneliti berhadapan langsung dengan teks (nash) atau data angka dan bukan dengan pengetahuan langsung dari lapangan atau saksi mata berupa kejadian, orang atau benda-benda lain. Kedua, data pustaka bersifat “siap pakai” (ready made). Ketiga data pustaka umumnya adalah sumber sekunder, dalam arti bahwa penelitian memperoleh bahan dari tangan kedua dan bukan data orisinal dari tangan pertama di lapangan. Keempat, kondisi data pustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

## **Diskusi/Pembahasan**

Berdasarkan rumusan masalah yang terjadi, bahwasannya dalam proses pembelajaran yang diterapkan pada anak di TK Fajar tidak menerapkan pembelajaran mengenal huruf Hijaiyah, maka dari itu dampak yang terjadi pada anak rata-rata tidak memahami mengenai huruf Hijaiyah. Maka dari itu peneliti bermaksud untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menerapkan suatu permainan balok huruf dalam meningkatkan mengenal anak pada huruf Hijaiyah. Penerapan suatu metode permainan pada proses pembelajaran dengan menggunakan media dadu huruf, sebagaimana dalam media dadu huruf termasuk ke dalam permainan edukatif. Sebagaimana menurut (Lisnawati, 2021), dalam penelitiannya menyatakan bahwa, dengan banyaknya media pembelajaran yang menarik maka minat belajar anak menjadi lebih tinggi dalam mempelajari huruf hijayyah, karena dengan ketersediaan media pembelajaran yang edukatif dan menarik anak tidak akan merasa bosan dan bias menambah pengalaman yang menarik ketika diberi materi pembelajaran bahasa arab. Manfaat media pembelajaran menurut (Dayton, 2011) adalah sebagai berikut penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, lama pembelajaran menjadi lebih singkat, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Maka dari itu penulis bermaksud untuk melakukan suatu penerapan terhadap anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf Hijaiyah pada anak dengan permainan dadu huruf.

Sebagaimana hasil observasi yang dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun di TK Fajar, bahwa pada awalnya anak kurang mengentahui mengenai huruf Hijaiyah, karena tidak ada stimulus yang diberikan oleh seorang pendidik. Akan tetapi penulis melakukan suatu penerapan metode permainan dengan menggunakan dadu huruf. Dadu huruf yang digunakan ini terbuat dari kardus yang menyerupai bentuk dadu dan ditempel kartu huruf Hijaiya. Selanjutnya dalam proses pembelajaran yang dilakukan sebanyak 6 (enam) kali kali pertemuan penulis melakukan suatu penerapan mengenai pengenalan huruf Hijaiya. Hasil dari pertemuan pertama anak kurang mengerti dan merasa kesulitan dalam mempelajari huruf Hijaiyah. Selanjutnya untuk pertemuan selanjutnya diterapkan suatu kegiatan permainan dadu huruf. Dimana dalam kegiatan tersebut anak mengocok dadu di wadah kecil selanjutnya mengeluarkan dadu tersebut. Selanjutnya anak

menyebut dadu yang berada paling atas dan yang terlihat. Akan tetapi sebelum anak melakukan permainan tersebut sebelumnya pendidik melakukan pengenalan mengenai huruf Hijaiyah. Dalam 2 (satu) kali pertemuan anak mempelajari 6-7 huruf Hijaiyah. Setelah anak mempelajari huruf Hijaiyah dengan bisa membedakan setiap hurufnya, seorang pendidik melakukan penerapan permainan dadu huruf, dengan tujuan agar anak dapat melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga apa yang disampaikan oleh seorang pendidik dapat dimengerti oleh anak.

Media dadu huruf hijaiyah yang diberikan terhadap anak terbuat dari kardus yang menyerupai bentuk dadu sebenarnya dengan ukuran yang lumayan besar dan terlihat jelas lafadz huruf hijaiyahnya. Selanjutnya pada setiap sisi, diberikan tulisan huruf hijaiyah yang berharakat kasrah, domah, dan fathah. Jadi dalam permainannya, karena anak sebelumnya diberikan stimulus mengenai pengenalan huruf hijaiyah dan selanjutnya belajar melalui metode bermain dengan media dadu huruf. Anak melaksanakan permainan dadu huruf sesuai dengan aturan yang diberikan oleh seorang pendidik, dimana pada awalnya anak melakukan pembelajaran dengan melingkar, dan seorang pendidik berada di tengah tengah lingkaran. Pada awalnya pendidik mencontohkan terlebih dahulu kepada anak bagaimana cara melakukan aktivitas permainan dadu huruf. Awalnya pendidik melakukan pengkocokan dadu huruf dan bertanya kepada anak mengenai dadu huruf yang teratas, dan anak menjawab dan melafalkan huruf tersebut. Selanjutnya setelah anak mengetahui aturan permainannya, seorang pendidik memanggil satu persatu anak untuk maju kedepan dan mengocok dadu yang berada dalam wadah, selanjutnya sisi yang berada paling atas anak tersebut harus melafalkan lafadz tersebut dan menunjukan lafadz hijaiyah kepada teman yang lain, setelah anak tersebut melafalkan hurufnya, selanjutnya anak-anak yang lain mengikuti pelafalan huruf tersebut dengan adanya bimbingan dari seorang pendidik. Selanjutnya permainan tersebut dilakukan terus menerus sampai semua anak melakukan permainan tersebut.

Selanjutnya setelah dilakukan 6 (Enam) kali pertemuan dengan menerapkan metode permainan dan media dadu huruf, kemampuan anak dalam mengenai huruf Hijaiyah dapat berpengaruh pada anak. Karena berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada anak di TK Fajar bahwa anak dapat menyebutkan huruf Hijaiyah dengan mengetahui tulisan dari setiap hurufnya serta mengetahui tanda fathah, domah dan

kasrah. Meskipun dalam tahap mengenal anak dalam huruf hijaiyah masih lupa ataupun butuh bantuan dari seorang pendidik, akan tetapi dengan kegiatan permainan dadu huruf dapat membantu anak dalam mengenal huruf Hijaiyah.

Selain dari hasil observasi yang dilakukan secara langsung terhadap anak di TK Fajar, penulis melakukan metode studi pustaka dalam melakukan suatu perbandingan dari penelitian terdahulu mengenai pengaruh permainan dadu huruf terhadap kemampuan mengenal huruf Hijaiyah pada anak usia dini. penelitian perdahulu yang menjadi rujukan dalam jurnal ini yaitu terdapat 2 (tiga) jurnal sebagai sumber yang dijadikan metode studi literatur. Sebagaimana dalam penelitian dari (Lisnawati, 2021) tentang “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijayyah Melalui Permainan Dadu Huruf pada Anak Kelompok B Tkit Bina Aneuk Nanggroe” bahwa permainan dadu huruf hijayyah dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijayyah anak kelompok B TKIT Bina aneuk Nanggroe Kabupaten Pidie. Karena setelah diterapkan kegiatan permainan dadu huruf terbukti bahwa dalam pelaksanaan suatu tindakan kelas terhadap anak, bahwa pada siklus I terdapat 3 anak yang berkembang sangat baik selanjutnya setelah melaksanakan siklus II perkembangan anak dalam mengenal huruf hijaiyah yaitu mencapai 17 orang anak.

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian (Manan, 2017) mengenai, “Pengaruh Media Dadu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok B Di Tk Kecamatan Glagah – Lamongan” bahwa Media dadu huruf dalam proses pembelajaran lebih berpengaruh signifikan terhadap penguasaan pengenalan huruf hijaiyah anak daripada pembelajaran tanpa media dadu huruf. Hal ini karena penggunaan media dadu huruf dalam pembelajaran didukung oleh adanya suatu garis lengkung, huruf berwarna-warni yang memungkinkan anak lebih menaruh perhatian dan menimbulkan kesan ketika proses pembelajaran. Sehingga anak akan lebih mudah mengingat apa yang dilihat dan diucapkan. Dengan pemberian dadu huruf hijaiyah akan sangat membantu proses kegiatan belajar anak di kelas, dadu huruf tersebut akan memotivasi anak dan membangkitkan suasana kelas menjadi menyenangkan yang akhirnya dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. maka dari itu dapat dikatakan bahwa penerapan permainan dadu huruf dapat mempengaruhi kemampuan mengenal huruf Hijaiyah pada anak usia dini.

## **Kesimpulan**

Menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi dan studi pustaka atau studi literatur. Hasil kegiatan observasi terhadap anak di TK Fajar bahwa kegiatan permainan dadu huruf dapat mempengaruhi terhadap pemahaman anak dalam mengenal huruf Hijaiyah. Dengan melakukan suatu penerapan permainan dadu huruf terhadap anak sebanyak 6 (enam) kali pertemuan, anak dapat mengenal huruf hijaiyah, meskipun perkembangan yang dicapai hanya berkembang dengan baik. Hasil penelitian berdasarkan studi pustaka dari 2 (jurnal) mengenai penerapan permainan dadu huruf dalam meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal huruf Hijaiyah, dengan pemberian dadu huruf hijaiyah sangat membantu proses kegiatan belajar anak di kelas, dadu huruf tersebut akan memotivasi anak dan membangkitkan suasana kelas menjadi menyenangkan, akhirnya dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. maka dari itu dapat dikatakan bahwa penerapan permainan dadu huruf dapat mempengaruhi kemampuan mengenal huruf Hijaiyah pada anak usia dini.

## **Referensi**

- Dayton, K. dan. (2011). Media Pembelajaran. *Jakarta : Rajawali. Pers. Daryanto.*
- Depdiknas. (2002). Naskah Akademik Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta : Depdiknas Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.*
- Lisnawati. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Dadu Huruf Pada Anak Kelompok B Tkit Bina Aneuk Nanggroe Kecamatan Mutiara. *Skripsi. Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pengetahuan Bina Bangsa Getsempena.*
- Maesaroh. (2013). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. Universitas Nahdlatul Ulama Surakarta. *Jurnal Pendidikan., 1(1), 151.*
- Manan, D. (2017). Pengaruh Media Dadu Huruf Terhadap Kemampan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok B di TK Kecamatan Glagah-Lamongan. *Universitas Negeri Lamongan. Jurnal Pendidikan Anak, 3(1), 3.*
- Mestika., Z. (2004). Metode Penelitian Kepustakaan. Yogyakarta. *Yayasan Obor Indonesia.*
- Nurwahidah, I., Nisa, R., Nurjamaludin, & Nurhidayat, R. (2024). Karakteristik Kepemimpinan Efektif. *Jurnal Pelita Nusantara, 1(4), 449–456.*  
<https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i4.300>

Sari, D. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Media Papan Gambar. *Universitas Sebelas Maret*, 9(2), 77.

Suharni, B. dan. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Media Gambar. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. *Universitas Lancang Kuningan*, 6(3), 1304.