

## Pengaruh Permainan Kartu Ngaji Asyik Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak

Rizka Putri Yanni<sup>1</sup>, Asdi Wirman<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Padang

\* e-mail: [rizka.putriy18@gmail.com](mailto:rizka.putriy18@gmail.com)<sup>1</sup>, [asdiwirman@fis.unp.ac.id](mailto:asdiwirman@fis.unp.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstract

*This study aims to determine the effect of fun recitation card games on children's ability to recognize hijaiyah letters in Kartika Kindergarten 1-61 Padang. The lack of development of children's ability to recognize hijaiyah letters, this is caused by the lack of variety of games or media used so that children get bored easily and are not interested in knowing hijaiyah letters. This study uses a quantitative method with a quasi experimental method. The sampling technique in this study used a total sampling technique where the entire population was sampled, namely the experimental class, which consisted of 10 people and the control class, 9 children. In this study, the data analysis techniques used were the normality test, homogeneity test and hypothesis testing. In this test, significant results were obtained from the hypothesis test (t-test) with a tailed Sig.2 value of  $0.000 < 0.005$ , which means that there is an influence from the fun recitation card game on the ability to recognize children's hijaiyah letters and it is stated that  $H_0$  is accepted while  $H_a$  is rejected.*

**Keywords:** *hijaiyah letters, fun recitation cards*



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licenses may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Usia dini adalah periode yang paling penting dalam kehidupan. Pada periode ini anak berada pada masa keemasan (*golden age*). Anak usia dini merupakan individu yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan dapat dikatakan sebagai lompatan perkembangan (Mulyasa, 2012:16). Pada masa ini anak berada pada masa eksplorasi yang mana anak memperoleh pengetahuan melalui lingkungan serta pengalaman yang telah dilalui anak. Oleh karena itu, sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan yang baik. Pendidikan anak usia dini ialah pendidikan yang paling dasar yang harus didapat anak. Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang

ada pada diri anak seperti aspek nilai agama moral, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, serta seni (Fitriana, 2018:131). Melalui pendidikan anak usia dini potensi dan kemampuan yang ada pada anak akan lebih terstimulasi. Salah satu kemampuan yang semestinya distimulasi pada diri anak yakni kemampuan mengenal huruf hijaiyah.

Huruf Hijaiyah sendiri merupakan abjad Arab yang dikenal dengan *al Hija (iyah)* dan huruf *al-tahajji* berarti ejaan huruf. Huruf *Al'Arabiyah* terdiri dari huruf-huruf yang diberi tanda baca atau titik (huruf *Al-Mu'jam*), baik yang merupakan huruf tersendiri, sebagian atau seluruhnya bertitik (Imrotun, 2017:177).

Pengenalan huruf hijaiyah kepada anak merupakan pembelajaran paling dasar dalam pengenalan Alquran kepada anak usia dini. Berdasarkan fakta di lapangan, mayoritas penduduk Indonesia adalah Muslim dan pada umumnya memperkenalkan Alquran kepada anak sejak usia dini (Wirman, 2017:117). Pengenalan Alquran pada anak dilakukan secara bertahap sesuai tahap perkembangan anak. Oleh sebab itu dalam pengenalan Alquran anak terlebih dahulu dikenalkan huruf hijaiyah yang merupakan dasar pengenalan Alquran.

Pengenalan huruf hijaiyah dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan, salah satunya dengan permainan. Salah satu permainan dalam mengenalkan anak pada huruf hijaiyah yaitu permainan kartu ngaji asyik. Permainan ini merupakan modifikasi dari permainan kartu baca ngaji asyik. Permainan edukatif kartu baca ngaji asyik adalah pengembangan dari permainan kartu domino, dimana kartu domino ini telah dikembangkan menjadi alat permainan edukatif karena telah disisipkan dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini (Ningsih, 2018:25). Penggunaan alat permainan edukatif dapat membantu anak untuk lebih memahami materi, karena anak belum memiliki kemampuan berpikir abstrak (Rahmawati, 2014:384).

Berdasarkan temuan yang peneliti dapatkan di Taman Kanak-kanak Kartika 1-61 Padang masih terdapat anak yang belum bisa membedakan huruf hijaiyah. Selain itu penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dalam pengenalan huruf hijaiyah membuat anak tidak tertarik dalam kegiatan pembelajaran huruf hijaiyah. Dari 10 orang anak di kelas B2 hanya sekitar 3 sampai 5 orang yang dapat membedakan dan melafalkan huruf hijaiyah dengan benar.

## **METODE**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu “Pengaruh Permainan Kartu Ngaji Asyik Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak.”, maka bentuk penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasy eksperimental* (eksperimen semu). Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2018:111). *Quasy eksperiment* mempunyai

kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang ada di taman kanak-kanak Kartika 1-61 Padang, yang terdiri dari 19 orang anak. Sedangkan sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik dari populasi yang ada (Sudaryono, 2016:120). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik totalsampling dimana seluruh populasi yang menjadi sampel (Sugiyono, 2018:124). Kelas eksperimen (B2) yang terdiri dari 10 orang anak dan kelas kontrol (B1) yang terdiri dari 9 orang anak.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t (t-test) yang dilakukan untuk membandingkan perbedaan antara kedua rata-rata nilai (mean). Namun, sebelumnya perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam kehidupan. *National Association for the Education Young Children (NAEYC)* anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun, dimana pada rentang usia ini seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan yang ada pada anak berkembang sangat cepat (Susanto, 2017:1). Pada masa ini anak berada pada masa eksplorasi yang mana anak memperoleh pengetahuan melalui lingkungan serta pengalaman yang telah dilalui anak.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya mendidik anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan. Hal ini bertujuan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak, sehingga anak siap untuk jenjang pendidikan selanjutnya (Suryana dan Nelti, 2019:47). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling dasar yang diberikan kepada anak. Melalui pendidikan anak usia dini potensi serta kemampuan yang ada pada anak akan lebih terstimulus dengan baik. Salah satu kemampuan yang harus distimulus pada anak yakni kemampuan mengenal huruf hijaiyah.

Huruf hijaiyah adalah huruf yang digunakan dalam kitab suci Alquran yang terdiri dari 29 huruf (Wahidi, 2012:5). Tiap huruf hijaiyah mempunyai sifat dan makhras yang unik dan mempunyai makna yang berbeda-beda jika memahami huruf tidak tepat maka arti dan kaidahnya tidak benar pula dalam membaca (Sari dan Asdi, 2023). Dari segi bacaan, huruf dalam bahasa Alquran yakni tulisan yang melambangkan bunyi konsonan, sedangkan bunyi vokal dalam bahasa Alquran dilambangkan dalam bentuk harkat yaitu tiga harakat pendek (fathah, kasrah, dhamah atau a, i, u). Harakat juga dikatakan tanda baca dalam huruf Alquran (Albantani, 2019:109).

Alquran merupakan sumber kebenaran dalam ajaran umat islam. Alquran adalah petunjuk dan pedoman bagi manusia dalam menapaki kehidupannya. Karena, Alquran melahirkan banyak

hikmah serta kebijaksanaan (Agustina, 2018). Dengan kita membaca Alquran maka kita sudah berperan dalam menjaga dan memelihara Alquran. Proses pemeliharaan Alquran dilakukan sejak usia dini karena pada usia tersebut anak sangat mudah menyerap yang dilihat maupun didengar, apabila distimulasi dengan baik akan cepat berpengaruh pada tumbuh kembang anak begitupun sebaliknya (Fauziah dkk, 2022:607). Alquran yang merupakan pedoman bagi umat Islam harulah diajarkan cara yang benar pengucapannya dan bunyi huruf karena ketika salah dalam pengucapan maka salah pula arti dan maknanya (Susanti dan Sri, 2019:7).

Proses pengenalan huruf hijaiyah kepada anak usia dini bukanlah hal yang mudah, diperlukan strategi untuk meningkatkan motivasi anak dalam mengenal huruf hijaiyah, untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak (Sholihat, 2019:3). Selama ini pendekatan yang sering kita temui adalah dengan cara konvensional dengan menggunakan iqra'. Pendekatan menggunakan iqra' juga mampu mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Akan tetapi tidak sedikit anak yang akan mudah bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti kegiatan iqra' seperti yang peneliti temui ketika melakukan observasi di taman kanak-kanak Kartika 1-61 Padang. Oleh karena itu diperlukannya pendekatan yang lebih menarik untuk anak agar anak lebih termotivasi dan mampu mengoptimalkan perkembangan kemampuan pengenalan huruf hijaiyah anak. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah melalui permainan. Permainan tidak hanya sebagai penghibur bagi anak usia dini tetapi juga dapat bernilai edukasi dan dijadikan media pembelajaran yang disebut dengan permainan edukatif (Sofiana dkk, 2022:44). Penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran menjadikan proses belajar menjadi menyenangkan, karena pada dasarnya anak usia dini belajar melalui bermain (Hardianti, 2019:18). Pada penelitian ini peneliti menggunakan permainan kartu ngaji asyik guna melihat pengaruh permainan tersebut dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

Hasil rumusan masalah dan tujuan penelitian, peneliti melakukan pengumpulan data tentang pengaruh permainan kartu ngaji asyik terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak di taman Kanak-kanak Kartika 1-61 Padang. Penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (B2) dan kelompok kontrol (B1). Dalam penelitian ini peneliti melakukan delapan kali pertemuan, masing-masing kelas mendapat empat kali pertemuan, yang terbagi antara pre-test, dua kali treatment dan post-test.

Data yang dikemukakan dari penelitian ini yaitu hasil rata-rata (mean) pretest kelas eksperimen (B2) adalah 17.00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (B1) 16.00 dengan standar deviasi kelas eksperimen 1.414 dan kelas kontrol 1.732. Sedangkan untuk hasil post-test didapatkan hasil rata-rata (mean) kelas eksperimen (B2) adalah 24.50 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (B1) 18.78 dengan standar deviasi kelas eksperimen 1.841 dan kelas kontrol 2.682.

Pada hasil post-tes ini tampak perbedaan rata-rata di masing-masing kelas dimana kelas eksperimen yang diberlakukan permainan kartu ngaji asyik lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan iqra'.

Selanjutnya akan dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 16 terhadap hasil penelitian. Berdasarkan uji-normalitas pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol didapatkan semua hasil adalah  $> 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa semua data *pre-test* dan *post-test* pada hasil penelitian ini berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre_test	Eksperimen	.200	10	.200*	.924	10	.391
	Kontrol	.278	9	.044	.834	9	.049
Post_test	Eksperimen	.207	10	.200*	.924	10	.395
	Kontrol	.281	9	.039	.819	9	.033

a. Lilliefors Significance Correction

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

Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji varians. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen dengan menetapkan uji homogenitas varians. Kelompok data dari sumber varians dianggap homogen jika  $\text{sig} > 0,05$ .

Berdasarkan data hasil uji homogenitas tersebut diketahui nilai signifikansi (Sig.) Based on Mean adalah  $0.830 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data adalah sama atau homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, hipotesis diuji dengan menggunakan teknik uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Berikut hasil yang diperoleh dari hasil pengujian hipotesis dengan uji-t:

Tabel 2. Independent Sample T-Test Hasil Pengujian Hipotesis Post-Test pada Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	99% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper

Equal variances assumed	.635	.436	5.472	17	.000	5.722	1.046	2.692	8.753
Equal variances not assumed			5.363	13.986	.000	5.722	1.067	2.546	8.899

Berdasarkan tabel 2 untuk taraf nyata  $\alpha = 0,05$  (5%) dengan df sebesar 17 adalah = 2,073. Dengan demikian didapat bahwa taraf nyata  $\alpha = 0,05$ (5%),  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  (5,47 > 2,110) dan diperoleh Sig. 2 Tailed sebesar  $0.000 < 0.05$  ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan permainan kartu ngaji asyik dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (iqra'). Jadi, dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima yaitu permainan kartu ngaji asyik berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-61 Padang.

Pengenalan huruf hijaiyah terhadap anak sejak dini sangatlah penting. Hal ini dikarenakan pengenalan huruf hijaiyah merupakan pembelajaran paling dasar dalam pengenalan Alquran kepada anak usia dini. Kemampuan membaca awal Alquran ialah keberhasilan melafalkan huruf, kata, serta kalimat sederhana Alquran yang diawali dengan huruf alif (ا) sampai huruf ya' (ي) (Setiawan, 2018:72). Dalam pengenalan huruf hijaiyah kepada anak, terlebih dahulu anak dikenalkan bagaimana bentuk dan bunyi serta menirukan bunyi huruf hijaiyah tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh (Sari dkk, 2019:135) kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah merupakan penguasaan mengenali huruf-huruf dan bunyi dari huruf hijaiyah berdasarkan bentuk, bunyi dan konteksnya dalam bahasa arab atau bahasa Alquran. Akan tetapi pada saat peneliti melakukan observasi di Taman kanak-kanak Kartika 1-61 Padang, masih banyak anak yang belum mampu mengenal huruf hijiyah seperti anak yang belum mampu menyebutkan huruf hijaiyah maupun membedakan huruf yang bentuknya hampir sama. Kesulitan paling dasar dalam mengenal huruf hijaiyah antara lain kesulitan menyebutkan, menunjukkan, dan membedakan huruf hijaiyah yang mempunyai kemiripan bentuk tetapi berbeda pada lafaz (Syahrizal dkk, 2021:61).

Pengenalan huruf hijaiyah pada anak tidak hanya dapat dilakukan melalui metode konvensional dengan media Iqra' seperti yang sering ditemukan, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan seperti kegiatan bermain melalui permainan. Melalui kegiatan bermain anak tentunya akan lebih antusias dan merasa senang dalam melakukan kegiatan. Salah satu permainan yang dapat dilakukan dalam pengenalan huruf hijaiyah yakni permainan kartu ngaji asyik. Permainan ini merupakan permainan modifikasi dari permainan kartu baca ngaji asyik. (Ningsih, 2018:25) permainan adukatif kartu baca ngaji asyik ialah pengembangan dari permainan kartu domino, dimana kartu domino ini telah dikembangkan menjadi alat permainan edukatif karena disisipkan dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini. Domino adalah permainan yang menyenangkan, yang dimainkan dengan

beberapa aturan dan memiliki tujuan tertentu. Permainan ini juga dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak serta mengeksplorasi potensi yang ada pada anak (Rakhmawati, 2019:580). Permainan kartu ngaji asyik dibuat menyenangkan dikarenakan dalam permainan ini menggunakan kartu yang berwarna dan bergambar, yang mana gambar inilah yang merupakan modifikasi dari permainan sebelumnya yang menggunakan bacaan.

Pada saat peneliti menggunakan permainan kartu ngaji asyik di taman Kanak-kanak Kartika 1-61 Padang. Semua anak terlihat antusias dan menampakkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap permainan yang akan dilakukan. Penelitian ini dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan yang di bagi menjadi empat kali kelas eksperimen dan empat kali kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian post-test setelah dilakukannya *treatment* diperoleh nilai rata-rata (mean) untuk kelas eksperimen yaitu 24,50 dengan nilai minimal 22 dan maksimal 28 sedangkan untuk kelas kontrol didapati rata-rata (mean) sebesar 17,78 dengan nilai minimal 16 dan maksimal 25. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu ngaji asyik di Taman Kanak-kanak Kartika 1-61 Padang berpengaruh bagi pengenalan huruf hijaiyah anak. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan dalam tabel hasil uji-t didapatkan hasil sig. (2-tailed) yaitu  $0.000 < \text{dari } 0.05$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pencapaian kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak pada kelas eksperimen melalui permainan kartu ngaji asyik diperoleh nilai tertinggi 28 dan nilai terendah 22. Nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 24,50. Sedangkan kelas kontrol dengan metode konvensional (Iqra') diperoleh nilai tertinggi 25, nilai terendah 16, dan rata-rata kelas yaitu 18,78.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, data penelitian termasuk dalam data yang normal dan homogen dan terdapat pengaruh yang signifikan yang dapat di buktikan dalam uji hipotesis dengan hasil uji-t sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ ,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5.47 > 2.110$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan kartu ngaji asyik berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. (2018). Penerapan Menghafal Juz'Amma Pada Anak Kelompok B Di TK Tahfiz Tunas Mulia Kertak Hanyar Kabupaten Banjar. 1–12.

- Albantani, Azkia Muharom. (2019). Pendekatan Fonetik, Kontrastif, Dan Komunikatif Dalam Pengajaran Membaca Alquran. ALFAZ. Volum. 7. No. 2. ISSN: 2339-2882
- Bastian, Adolf. Suharni. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Hijaiyah Anak Melalui Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 6 issue 3. ISSN: 2549-8959
- Fauziah, Tilmidah. Luluk A. Fahmi. (2022) Penerapan Teknik Membaca Nyaring Dalam Kegiatan Menghafal Juz Amma Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Anizhomiyah Labuan. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*. Vol. 6 No 02
- Fitriana, Septi. (2018). Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Of Early Islamic Education*. Vol.1. No. 2 ISSN: 2599-2287
- Hardianti, Farlina. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*. Vol. 3. No. 1. E-ISSN: 2549-7367
- Imroatun. (2017). Pembelajaran Huruf Hijaiyah bagi Anak Usia Dini. Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education. Volume 2, August 2017 (175-188). ISSN (e-ISSN): 2548-4516
- Mulyasa. (2012). Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ningsih, Tutuk. (2016). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) “Kartu Baca Ngaji Asyik” sebagai Media Belajar Bagi Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas. Yogyakarta: Istana Agency
- Rahmawati, Anayanti (2014). Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol.33 Edisi 1
- Rakhmawati, Dkk. (2019). Study Of Domino Number Game For Early Children’s Ability To Recognize Numbers. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 3 Issue 2 (2019) ISSN 2549-8959
- Sari, Dkk. (2019). Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Sentra Agama Di Taman Kanak-Kanak Tunas 1001 Takengon Aceh Tengah. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 5, No. 2, September 2019. 130-145. P-ISSN: 2541-4658
- Sari, Nofita. Asdi Wirman (2023). Fektivitas Media Video Animasi Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Suko Berajo Kabupaten Bungo. *Jurnal Pelangi*. Vol. 5, Issue 1. P-ISSN: 2655593
- Setiawan, Eko. 2018. Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Al-Qur'an Melalui Metode Albana Pada Anak Usia Dini 5 -6 Tahun. *Journal Of Education*. Vol.1 No.2 . ISSN: 2620-5831.

- Sholihat, Siti Syarah. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Dengan Media Papan Flannel Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*. Vol.2 No. 2. P-ISSN. 2527-4325 E-ISSN. 2580-7412
- Sofiana, Lia. Luluk A. Fahmi. (2022) Pengaruh Game Edukatif Mengenal Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*. Vol 6. No. 01. E-Issn:2549-7367
- Sudaryono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group
- Suryana, Dadan. Nelti Rizka. (2019). Manajemen Pendidikan Anak Usi Dini Berbasis Akreditasi Lembaga. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanti, Desi. Sri Hartati. (2019). Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Flipchart Hijaiya. *Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*. Volume 1 Nomor 1
- Susanto, Ahmad. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Syahrizal. (2021). Media Kartu Bergambar Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Volume 04, No. 01. ISSN 2614-0314
- Wahidi, Ridhouli. (2012). Cara Praktis Belajar Tajwid. Yogyakarta: INTERPENA
- Wirman, Asdi. (2017). Introducing Foreign Language in Early Childhood. *Jurnal of ASSEHR*. Volume 109.