

## INOVASI MEDIA HIJAIYAH LETTERS MULTISENSORI GAME UNTUK ANAK USIA DINI

Winnuly<sup>1</sup>, Ida Latifatul Umroh<sup>2</sup>, Achidiyah Zuke Umamah<sup>3</sup>  
Universitas Islam Darul Ulum, Lamongan, Indonesia<sup>123</sup>

[winnuly@unisda.ac.id](mailto:winnuly@unisda.ac.id)<sup>1</sup>, [idalatifatul@unisda.ac.id](mailto:idalatifatul@unisda.ac.id)<sup>2</sup>,  
[achidiyah.2022@mhs.unisda.ac.id](mailto:achidiyah.2022@mhs.unisda.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstract**

*Early childhood is a golden age that plays a crucial role in shaping cognitive, language, social-emotional, and religious development. At this stage, children learn most effectively through direct experiences, play-based activities, and multisensory stimulation. However, the introduction of hijaiyah letters in early childhood education is still often dominated by conventional methods such as rote memorization and verbal repetition, which tend to be monotonous and less engaging for children. This study aims to develop the Hijaiyah Letters Multisensory Game as an innovative learning medium to introduce hijaiyah letters to early childhood learners. The research employed a Research and Development (R&D) approach using a simplified 4D model, limited to the three stages of 3D (define, design, and develop). Data were collected through observation, interviews, and validation questionnaires. The developed media integrates visual, tactile, and kinesthetic activities through an educational game that encourages children to actively explore, arrange, and recognize hijaiyah letters. The results indicate that the Hijaiyah Letters Multisensory Game is feasible and practical as a learning medium and is able to stimulate multiple aspects of early childhood development, including cognitive, language, fine motor, social-emotional, and creativity aspects. Therefore, this media can serve as an alternative interactive and meaningful learning tool for introducing hijaiyah letters in early childhood education.*

**Keyword:** learning media, hijaiyah letters, multisensory, early childhood

### **Abstrak**

*Pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, yaitu melalui kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan. Namun, praktik pembelajaran di lapangan masih didominasi metode konvensional yang kurang menstimulasi keterlibatan aktif anak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Hijaiyah Letters Multisensory Game sebagai inovasi media pembelajaran untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model 4D yang dimodifikasi menjadi tiga tahapan 3D (Define, Design, Develop). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket validasi. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media Hijaiyah Letters Multisensory Game mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, meliputi aspek kognitif, bahasa, motorik halus, sosial-emosional, dan kreativitas. Media ini dinilai layak digunakan sebagai alternatif*

*media pembelajaran hijaiyah yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini.*

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Huruf Hijaiyah, Multisensori, Anak Usia Dini

---

## PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa emas (*golden age*) yang sangat menentukan arah dan kualitas perkembangan individu di masa selanjutnya. Pada periode ini, perkembangan otak berlangsung sangat pesat sehingga anak memiliki potensi besar untuk menyerap berbagai stimulasi yang diberikan lingkungannya. Perkembangan tersebut mencakup aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, serta nilai-nilai moral dan keagamaan. Kualitas pendidikan yang unggul merupakan fondasi utama bagi keberhasilan pada jenjang pendidikan selanjutnya<sup>1</sup>. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini perlu dirancang secara sadar, terencana, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar potensi tersebut dapat berkembang secara optimal.

Proses belajar anak usia dini berbeda dengan proses belajar orang dewasa. Anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, aktivitas bermain, dan eksplorasi lingkungan sekitarnya. Berdasarkan situasi pengetahuan dan kesadaran peserta didik saat ini, konten permainan dapat disesuaikan dengan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan peserta didik<sup>2</sup>. Bermain bukan sekadar aktivitas pengisi waktu, melainkan sarana utama anak dalam membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dunia anak adalah dunia bermain, sehingga pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini harus dikemas dalam bentuk kegiatan bermain yang bermakna. Permainan interaktif dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif karena melibatkan anak secara aktif dan mampu merangsang berbagai aspek perkembangan, mulai dari kognitif hingga sosial-emosional<sup>3</sup>. Pembelajaran yang terlalu menekankan pada hafalan dan ceramah berpotensi menghambat minat belajar anak serta kurang mampu menstimulasi perkembangan secara menyeluruh.

Salah satu aspek penting yang perlu dikenalkan sejak dini kepada anak muslim adalah pendidikan keagamaan, khususnya pengenalan huruf hijaiyah sebagai dasar pembelajaran *Al-Qur'an*. Perkembangan jiwa religius anak sebenarnya telah dimulai sejak dalam kandungan dan terus berlanjut pada masa prenatal, bayi, hingga tampak jelas

---

<sup>1</sup> Utia Virli Susanti, Lindy Nelda Fitria Anindia Indriani, and Naimah, "Mewujudkan Pendidikan Berkualitas Di Masa Golden Age Melalui Manajemen Paud Yang Efektif," *Jurnal Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 90–98.

<sup>2</sup> Winnuly, "Boosting Numeracy Skills Through Multisensory Board Games," *JOYCED: Journal of Early Childhood Education* 5, no. 1 (2025): 29–44, <https://doi.org/10.14421/joyced.2025.51-03>.

<sup>3</sup> Bela Mayang Sari and Suyadi, "Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5 (2024): 2049–58, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1169>.

pada usia dini<sup>4</sup>. Pengenalan huruf hijaiyah merupakan fondasi awal yang sangat penting karena menjadi prasyarat kemampuan membaca *Al-Qur'an*. Sangat penting bagi anak untuk mempelajari huruf hijaiyah dengan tepat melalui kegiatan bermain yang terarah dan terintegrasi dengan proses belajar<sup>5</sup>. Anak yang dikenalkan huruf hijaiyah sejak usia dini cenderung lebih mudah mengembangkan kemampuan membaca *Al-Qur'an* serta memiliki kedekatan emosional dengan nilai-nilai keislaman. Dengan demikian, pembelajaran huruf hijaiyah tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter religius anak.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini masih sering dilakukan dengan metode konvensional, seperti hafalan dan pengulangan verbal secara monoton. Metode tersebut kurang memperhatikan karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan aktivitas konkret, menarik, dan melibatkan partisipasi aktif. Akibatnya, anak mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan pembelajaran menjadi kurang bermakna. Nilai-nilai agama dapat semakin memudar apabila orang tua tidak membina dan mengembangkan pembiasaan nilai keagamaan sesuai dengan syariat Islam<sup>6</sup>. Kondisi ini menuntut adanya inovasi media dan strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan dunia anak.

Perkembangan zaman turut membawa perubahan signifikan dalam dunia bermain anak. Pendidikan berperan penting sebagai agen perubahan sosial (*social agent of change*)<sup>7</sup>. Anak-anak saat ini semakin akrab dengan permainan modern dan digital yang bersifat visual, interaktif, dan menantang. Perubahan ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi pendidik. Di satu sisi, permainan modern berpotensi memberikan dampak negatif jika tidak disaring dengan baik. Namun, di sisi lain, karakteristik permainan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai inspirasi dalam mengembangkan media

<sup>4</sup> Eva Bonita et al., "The Golden Age : Perkembangan Anak Usia Dini Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam," *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 218–28, <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5537>.

<sup>5</sup> M Aziz and D S Napitupulu, "Upaya Meningkatkan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini Raudhatul Athfal (Ra) Arrasyid ...," *Journal of Science and ...* 4307, no. August (2024): 1147–58, <https://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR/article/view/2145%0Ahttps://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR/article/download/2145/1289>.

<sup>6</sup> Nur Hafidz, Kasmia Kasmia, and Raden Rachmy Diana, "Pembiasaan Nilai-Nilai Keagamaan Dalam Mengasah Kecerdasan Spiritual Anak," *Aulad: Journal on Early Childhood* 5, no. 1 (2022): 182–92, <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.310>.

<sup>7</sup> Anis Aprianti and Siti Tiara Maulia, "Kebijakan Pendidikan : Dampak Kebijakan Perubahan Kurikulum Pendidikan Bagi Guru Dan Peserta Didik," *Jurnal JUPENSI* 3, no. jurnal pendidikan dan sastra inggris (2023): 1–10.

pembelajaran yang menarik dan edukatif. Pendidikan anak usia dini juga dirancang untuk mengembangkan nilai-nilai agama dan moral pada anak<sup>8</sup>. Pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menghadirkan media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan belajar anak dengan perkembangan zaman yang masih mengedepankan nilai keagamaan pada anak.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan untuk anak usia dini adalah pendekatan multisensori. Pembelajaran pada anak usia dini erat kaitannya dengan sesuatu yang bersifat konkret yang mana pada pelaksanaannya dilakukan secara kontekstual dengan memanfaatkan segala potensi pada diri anak yaitu panca indra (*Multisensory*)<sup>9</sup>. Media pembelajaran *multisensory* memungkinkan anak belajar melalui keterlibatan berbagai indera, seperti penglihatan (visual), perabaan (taktil), dan gerak (kinestetik). Pendekatan ini dinilai efektif dalam meningkatkan daya ingat, pemahaman konsep, serta keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Anak tidak hanya mendengar atau melihat, tetapi juga melakukan dan merasakan secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan *Hijaiyah Letters Multisensory Game* menjadi alternatif solusi untuk menghadirkan pembelajaran huruf hijaiyah yang menyenangkan, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media ini dirancang sebagai permainan edukatif yang mengintegrasikan berbagai stimulasi sensorik melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan membaca huruf hijaiyah serta kata sederhana. Diharapkan media ini dapat membantu pendidik dan orang tua dalam mengenalkan huruf hijaiyah secara lebih efektif, sekaligus menumbuhkan minat dan kecintaan anak terhadap pembelajaran *Al-Qur'an* sejak dini.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development* (R&D)<sup>10</sup>. Model penelitian ini dengan model 4D dari Thiagarajan, dkk (1974) yang

---

<sup>8</sup> Winnuly, Mufidatul Munawaroh, and Siti Fatimah Nur Hidayah, "Analisis Pembiasaan Nilai - Nilai Akhlakul Karimah Sebagai Upaya Pembangunan Karakter Pada Anak Usia Dini Di Daerah Terdepan, Terluar Dan Tertinggal (3T) Kabupaten Rote Ndao," *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2024): 1–16.

<sup>9</sup> Winnuly, "Pengembangan Model Board Game Berbasis Multisensory Untuk Menstimulasi Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2023).

<sup>10</sup> P D Sugiyono, "Metode Peneliian," *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2010.

disederhanakan menjadi 3D (*Define, Design, Develop*). Penyederhanaan dilakukan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan kebutuhan penelitian, sehingga tahapan penelitian difokuskan pada tahap analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan produk.

Tahap *define* dimana analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini. Analisis kebutuhan diperoleh melalui observasi kegiatan pembelajaran dan wawancara dengan pendidik PAUD. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran huruf hijaiyah masih membutuhkan media yang bersifat konkret, interaktif, dan mampu melibatkan anak secara aktif melalui kegiatan bermain.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang konsep media *Hijaiyah Letters Multisensory Game*. Perancangan meliputi penentuan tujuan pembelajaran, aspek perkembangan anak yang distimulasi, desain komponen permainan, aturan main, serta alur penggunaan media. Desain media disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini dan prinsip pembelajaran bermain sambil belajar.

Tahap *develop* merupakan tahap realisasi desain menjadi produk media pembelajaran. Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan, serta diuji kepraktisannya oleh pendidik PAUD. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi dan angket kepraktisan dengan skala penilaian. Data hasil penilaian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan dan kepraktisan media.

Pendekatan R&D yang disederhanakan ini dipilih karena dinilai efektif untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan dalam konteks pendidikan anak usia dini.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari proses pengembangan media *Hijaiyah Letters Multisensory Game* menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model 3D, yang meliputi tahap *define, design, dan develop*. Setiap tahap pengembangan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia 5–6 tahun,

karakteristik perkembangan anak, serta tujuan pengenalan huruf hijaiyah pada pendidikan anak usia dini. Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang dipaparkan secara deskriptif berdasarkan temuan pada setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan dan perumusan konsep media, perancangan desain dan aktivitas pembelajaran, hingga proses pengembangan, validasi, dan uji kepraktisan media. Pemaparan ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses dan kualitas produk yang dikembangkan, serta untuk menunjukkan keterkaitan antara tahapan pengembangan dengan hasil akhir berupa media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD.

#### **A. Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media *Hijaiyah Letters Multisensori Game*. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik anak, analisis kurikulum, serta analisis permasalahan pembelajaran huruf hijaiyah di PAUD. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia 5–6 tahun masih didominasi oleh metode konvensional seperti kartu huruf dan pengulangan hafalan. Metode tersebut cenderung kurang melibatkan aktivitas bermain aktif dan stimulasi *multisensory*, sehingga anak mudah merasa bosan dan kurang termotivasi. Pendidik juga membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya mengenalkan simbol huruf, tetapi sekaligus mendukung perkembangan aspek motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan kreativitas anak secara terpadu.

Analisis karakteristik anak usia 5–6 tahun menunjukkan bahwa anak berada pada tahap praoperasional, di mana pembelajaran akan lebih efektif apabila dilakukan melalui aktivitas bermain, manipulasi benda konkret, serta keterlibatan berbagai indera. Anak usia dini membutuhkan media yang aman, berwarna cerah, mudah dipegang, dan memungkinkan eksplorasi langsung. Berdasarkan analisis kurikulum PAUD, pengenalan nilai-nilai keislaman termasuk huruf hijaiyah merupakan bagian dari pengembangan nilai agama dan moral yang harus disampaikan secara menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang kontekstual, ramah anak, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD. Hasil tahap *define* ini menjadi landasan utama dalam merancang media *Hijaiyah Letters Multisensory Game* sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran huruf hijaiyah di PAUD.

### B. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap design bertujuan untuk merancang *prototype* media pembelajaran berdasarkan hasil analisis pada tahap define. Pada tahap ini dilakukan perancangan konsep permainan, desain komponen media, serta perencanaan aktivitas pembelajaran berbasis *multisensory*. *Hijaiyah Letters Multisensory Game* dirancang sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu kartu huruf hijaiyah, kartu gambar dan kata, *puzzle* lingkaran huruf, aparatus *multisensory*, stiker aksesoris, serta box permainan. Setiap komponen didesain dengan warna yang menarik, bentuk ergonomis, dan ukuran yang sesuai dengan kemampuan motorik anak usia 5–6 tahun.



Kartu Gambar

Kartu Huruf

Puzzle Huruf  
HijaiyahAparatus  
Multisensory

**Gambar 1.** Produk Hijaiyah Letters Multisensori Game

Desain permainan memungkinkan anak untuk dapat menyusun huruf hijaiyah secara berurutan melalui *puzzle* lingkaran, mencocokkan huruf hijaiyah dengan kartu gambar dan kata, menyebutkan dan membaca huruf serta kata sederhana dengan pendampingan pendidik atau orang tua. Aktivitas permainan dirancang untuk melibatkan indera visual (melalui warna dan gambar), kinestetik (melalui aktivitas menyusun dan memindahkan komponen), serta taktil (melalui sentuhan langsung pada kartu dan *puzzle*). Dengan demikian, media ini menerapkan prinsip pembelajaran *multisensory* yang diyakini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat anak usia dini. Selain itu, pada tahap design juga disusun instrumen validasi ahli dan angket uji kepraktisan guru sebagai alat evaluasi kelayakan dan kepraktisan media pada tahap pengembangan.

### C. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap develop merupakan tahap realisasi dan evaluasi media pembelajaran yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk, validasi ahli media, serta uji kepraktisan oleh pendidik PAUD. Produk akhir yang dihasilkan berupa *Hijaiyah*



*Letters Multisensory Game* sebagai media pembelajaran berbasis permainan untuk anak usia 5–6 tahun.



**Produk Permainan**



**Buku Panduan**

**Gambar 2.** Produk *Hijaiyah Letters Multisensory Game*

Media ini dirancang untuk digunakan secara fleksibel baik di satuan PAUD maupun di rumah dengan pendampingan orang dewasa. Permainan ini mengajak anak untuk belajar huruf hijaiyah melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan membaca secara sederhana. Proses bermain tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Aspek Perkembangan yang Distimulasi *Hijaiyah Letters Multisensory Game* menstimulasi lima aspek perkembangan anak usia dini, yaitu: Motorik halus, melalui aktivitas menyusun *puzzle* dan memegang kartu huruf. Bahasa, melalui kegiatan mengenal, menyebutkan, dan membaca huruf hijaiyah serta kata sederhana. Kognitif, melalui pengenalan simbol, pengurutan huruf, dan pemecahan masalah sederhana. Sosial-emosional, melalui interaksi dengan pendidik atau teman bermain, serta belajar menunggu giliran dan bekerja sama. Kreativitas, melalui eksplorasi menyusun huruf dan kata secara variatif sesuai imajinasi anak. Hasil ini menunjukkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat pengenalan huruf hijaiyah, tetapi juga sebagai sarana stimulasi perkembangan anak secara holistik.

#### 1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari aspek kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kejelasan dan kemenarikan tampilan, serta keamanan dan kemudahan penggunaan bagi anak usia dini. Hasil penilaian ahli media disajikan pada tabel berikut ini :

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Ideal	Skor Aktual
----	-----------------	------------	-------------

1	Kesesuaian media dengan materi	20	18
2	Kejelasan dan kemenarikan media	15	13
3	Keamanan dan kemudahan penggunaan	15	14
	<b>Jumlah</b>	<b>50</b>	<b>45</b>
	<b>Persentase</b>		<b>90%</b>

Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh skor aktual sebesar 45 dari skor ideal 50 dengan persentase kelayakan sebesar 90% dan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa *Hijaiyah Letters Multisensory Game* telah memenuhi standar sebagai media pembelajaran PAUD yang aman, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Masukan dari ahli media digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji kepraktisan.

## 2. Uji Kepraktisan Guru

Uji kepraktisan dilakukan oleh pendidik PAUD untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemenarikan media, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media dalam pembelajaran huruf hijaiyah. Hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Uji Kepraktisan Guru

No	Aspek Penilaian	Skor Ideal	Skor Aktual
1	Kemenarikan media	40	34
2	Kemudahan penggunaan	40	35
3	Kebermanfaatan media	40	36
	<b>Jumlah</b>	<b>120</b>	<b>105</b>
	<b>Persentase</b>		<b>87,5%</b>

Hasil uji kepraktisan menunjukkan skor aktual sebesar 105 dari skor ideal 120 dengan persentase 87,5% dan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh pendidik, menarik bagi anak, serta efektif dalam mendukung pembelajaran huruf hijaiyah di PAUD.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan *Hijaiyah Letters Multisensory*

*Game melalui* model R&D 3D menghasilkan media pembelajaran yang sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia 5–6 tahun. Oleh karena itu, peneliti menilai bahwa metode bernyanyi dan bermain sangat tepat diterapkan dalam pengenalan huruf hijaiyah melalui kartu huruf hijaiyah guna meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah, baik dari segi bunyi maupun bentuk huruf<sup>11</sup>. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan anak usia dini yang menegaskan bahwa anak belajar paling efektif melalui bermain dan pengalaman langsung.

Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana pemahaman konsep sangat bergantung pada manipulasi objek konkret dan aktivitas simbolik melalui bermain<sup>12</sup>. Kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat memperoleh beragam pengalaman yang membantu mereka memahami kehidupan di sekitarnya<sup>13</sup>. Media *Hijaiyah Letters Multisensory Game* memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan simbol huruf hijaiyah melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan membaca sederhana, sehingga membantu anak membangun pemahaman secara aktif.

Aktivitas bermain menggunakan *Hijaiyah Letters Multisensory Game* yang melibatkan pendidik atau teman sebaya mendukung terjadinya *scaffolding*, di mana anak dibantu secara bertahap hingga mampu mengenali dan menyebutkan huruf hijaiyah secara mandiri. Dari perspektif Vygotsky, pembelajaran anak terjadi secara optimal melalui interaksi sosial dan pendampingan orang dewasa dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD)<sup>14</sup>. Keterlibatan orang tua dan komunitas menjadi kunci keberhasilan dalam mengimplementasikan konsep ini ke dalam dunia akademik anak pada pendidikan formal<sup>15</sup>.

---

<sup>11</sup> Hasan Syahrizal and Nurhafizah, "Dampak Metode Pembelajaran Kartu Huruf Hijaiyah Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini," *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2023): 47–54, <https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.23>.

<sup>12</sup> Jean Piaget, "Cognitive Development in Children: Piaget," *Journal of Research in Science Teaching* 2, no. 3 (1964): 176–86.

<sup>13</sup> Nita Apriyani, Hibana, and Susilo Suhrahman, "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 126–40, <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>.

<sup>14</sup> Lev S Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, vol. 86 (Harvard university press, 1978).

<sup>15</sup> Marsel Nande et al., "Pendampingan Literasi Melalui Aktivitas Mendongeng Dan Bermain Puzzle," *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5, no. 2 (2024): 94–100, <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i2.4328>.

Selain itu, penggunaan pendekatan multisensori dalam media ini selaras dengan teori *multisensory learning* yang menyatakan bahwa keterlibatan berbagai indera (visual, kinestetik, dan taktil) dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan daya ingat anak. Menurut Montessori, pembelajaran anak usia dini seharusnya melibatkan aktivitas sensorik dan motorik sebagai dasar pembentukan kecerdasan dan kemandirian anak<sup>16</sup>. Media *Hijaiyah Letters Multisensory Game* memungkinkan anak belajar huruf hijaiyah melalui sentuhan, gerakan, dan pengamatan visual secara terpadu. Metode multisensori menggunakan pendekatan untuk meningkatkan kemampuan pramembaca anak melalui pemanfaatan berbagai indera sebagai stimulus awal dalam mengembangkan kepekaan membaca<sup>17</sup>.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa media *Hijaiyah Letters Multisensory Game* mampu menstimulasi lima aspek perkembangan anak usia dini secara simultan. Hal ini sejalan dengan pandangan Bredekamp & Copple yang menekankan prinsip *Developmentally Appropriate Practice* (DAP), yaitu pembelajaran harus mendukung perkembangan anak secara holistik, mencakup aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas<sup>18</sup>. Dari sisi pembelajaran berbasis permainan bahwa bermain merupakan sarana utama anak untuk mengeksplorasi lingkungan, membangun konsep, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Permainan edukatif merupakan media penting dalam pendidikan anak usia dini karena memungkinkan anak belajar secara alami dan menyenangkan.

Kelayakan media yang mencapai persentase 90% dan kepraktisan sebesar 87,5% menunjukkan bahwa *Hijaiyah Letters Multisensory Game* memenuhi karakteristik media pembelajaran PAUD yang baik, yaitu aman, menarik, mudah digunakan, dan bermakna. Media pembelajaran yang efektif harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks penggunaan di kelas<sup>19</sup>. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran huruf hijaiyah berbasis permainan *multisensory* yang tidak hanya berfokus pada pengenalan simbol, tetapi juga pada pengalaman belajar

---

<sup>16</sup> Mario M Montessori Jr, "Education for Human Development: Understanding Montessori.," 1976.

<sup>17</sup> Widya Tri Utomo, Linda Ardiya Waroka, and Andhika Djalul Sembada, "Pengaruh Penggunaan Metode Multisensori Dan Media Flashcard Terhadap Peningkatan Kemampuan Pramembaca Anak," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 9, no. 1 (2023): 135, <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1195>.

<sup>18</sup> Carol Copple and Sue Bredekamp, "Getting Clear about Developmentally Appropriate Practice," *YC Young Children* 63, no. 1 (2008): 54.

<sup>19</sup> Sharon E Smaldino et al., *Instructional Technology and Media for Learning* (Pearson Education, Incorporated, 2019).

bermakna. Media *Hijaiyah Letters Multisensory Game* mengintegrasikan aktivitas visual, kinestetik, dan taktil dalam satu permainan edukatif, sehingga berbeda dari media huruf hijaiyah konvensional yang umumnya menekankan hafalan atau penggunaan kartu statis. Inovasi ini memperkuat karakteristik pembelajaran PAUD yang holistik, integratif, dan berpusat pada anak, serta memperkaya khazanah media pembelajaran keislaman yang ramah anak dan kontekstual.

## PENUTUP

Pengembangan *Hijaiyah Letters Multisensory Game* merupakan inovasi media pembelajaran yang dirancang untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini melalui pendekatan bermain sambil belajar. Media *Hijaiyah Letters Multisensory Game* mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak serta menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan hasil pengembangan dan validasi, media ini dinilai layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran huruf hijaiyah di PAUD maupun lingkungan keluarga. Diharapkan media *Hijaiyah Letters Multisensory Game* dapat mendukung pembelajaran keislaman sejak dini serta menumbuhkan kecintaan anak terhadap *Al-Qur'an*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anis Aprianti, and Siti Tiara Maulia. “Kebijakan Pendidikan : Dampak Kebijakan Perubahan Kurikulum Pendidikan Bagi Guru Dan Peserta Didik.” *Jurnal JUPENSI* 3, no. jurnal pendidikan dan sastra Inggris (2023): 1–10.
- Apriyani, Nita, Hibana, and Susilo Suhrahman. “Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 126–40. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>.
- Aziz, M, and D S Napitupulu. “Upaya Meningkatkan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini Raudhatul Athfal (Ra) Arrasyid ....” *Journal of Science and ...* 4307, no. August (2024): 1147–58. <https://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR/article/view/2145%0Ahttps://jurnal>

.goretanpena.com/index.php/JSSR/article/download/2145/1289.

Bonita, Eva, Ermis Suryana, M. Imron Hamdani, and Kasinyo Harto. "The Golden Age : Perkembangan Anak Usia Dini Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam." *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 218–28. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5537>.

Copple, Carol, and Sue Bredekamp. "Getting Clear about Developmentally Appropriate Practice." *YC Young Children* 63, no. 1 (2008): 54.

Hafidz, Nur, Kasmianti Kasmianti, and Raden Rachmy Diana. "Pembiasaan Nilai-Nilai Keagamaan Dalam Mengasah Kecerdasan Spiritual Anak." *Aulad: Journal on Early Childhood* 5, no. 1 (2022): 182–92. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.310>.

Montessori Jr, Mario M. "Education for Human Development: Understanding Montessori.," 1976.

Nande, Marsel, Konstantinus Denny Pareira Meke, Marianus Kejapilus Naga, Emerensiana Woe, and Elma Silvia Dei Putri. "Pendampingan Literasi Melalui Aktivitas Mendongeng Dan Bermain Puzzle." *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5, no. 2 (2024): 94–100. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i2.4328>.

Piaget, Jean. "Cognitive Development in Children: Piaget." *Journal of Research in Science Teaching* 2, no. 3 (1964): 176–86.

Sari, Bela Mayang, and Suyadi. "Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5 (2024): 2049–58. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1169>.

Smaldino, Sharon E, Deborah L Lowther, Clif Mims, and James D Russell. *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson Education, Incorporated, 2019.

Sugiyono, P D. "Metode Penelitian." *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2010.

Susanti, Utia Virli, Lindy Nelda Fitria Anindia Indriani, and Naimah. "Mewujudkan Pendidikan Berkualitas Di Masa Golden Age Melalui Manajemen Paud Yang Efektif." *Jurnal Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 90–98.

Syahrizal, Hasan, and Nurhafizah. "Dampak Metode Pembelajaran Kartu Huruf Hijaiyah Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini." *Jurnal DZURRIYAT Jurnal*

- Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2023): 47–54.  
<https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.23>.
- Utomo, Widya Tri, Linda Ardiya Waroka, and Andhika Djalu Sembada. “Pengaruh Penggunaan Metode Multisensori Dan Media Flashcard Terhadap Peningkatan Kemampuan Pramembaca Anak.” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 9, no. 1 (2023): 135. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1195>.
- Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Vol. 86. Harvard university press, 1978.
- Winnuly. “Boosting Numeracy Skills Through Multisensory Board Games.” *JOYCED: Journal of Early Childhood Education* 5, no. 1 (2025): 29–44.  
<https://doi.org/10.14421/joyced.2025.51-03>.
- Winnuly. “Pengembangan Model Board Game Berbasis Multisensory Untuk Menstimulasi Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.
- Winnuly, Mufidatul Munawaroh, and Siti Fatimah Nur Hidayah. “Analisis Pembiasaan Nilai - Nilai Akhlakul Karimah Sebagai Upaya Pembangunan Karakter Pada Anak Usia Dini Di Daerah Terdepan, Terluar Dan Tertinggal (3T) Kabupaten Rote Ndao.” *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2024): 1–16.