ABSTRAK

Nila Rohmatul Aula NIM. 126206202048 dengan judul "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Kusuma Mulia Pleringan''. Skripsi. Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Bapak Ahmad Mushlih, M.Pd.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu usaha pembinaan yang diperuntukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan yang berorientasi pada kemampuan anak. Penelitian ini dilatarbelakangi kenyataan didunia pendidikan terdapat beberapa hambatan anak untuk mampu membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar seperti rasa malas dan kurangnya metode atau media pembelajaran. Komponen-komponen peranan media tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain dari kegiatan pembelajaran, dengan media peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar. Media yang digunakan untuk pembelajaran haruslah menarik perhatian anak, dimana media akan merangsang munculnya pemikiran yang baru bagi anak didik. Bermain sambil belajar dipilih agar pembelajaran lebih menarik tanpa adanya paksaan dan tekanan. Oleh karena peneliti menggunakan media permainan yaitu media permainan ular tangga.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Kusuma Mulia Pleringan. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Kusuma Mulia Pleringan dan seberapa signifikan pengaruh tersebut.

Jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif pada metode eksperimen dengan bentuk desain *Quasi Experimental Desaign* dengan tipe *nonequivalent control group desaign.* Lokasi penelitian ini di TK Kusuma Mulia Pleringan dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini 30 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Analisis data dan uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan program *SPSS 22.0 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum nilai mean, nilai maksimum dan minimum pada kelompok eksperimen dan kontrol memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Hasil analisis *uji t-independent sample t-test* menunjukkan nilai *Sig*.(*2-tailed*) sebesar 9.997. Nilai *Sig*. (*2-tailed*) ini lebih kecil dari 0,05 (5%) maka dengan demikian hasil dari penelitian menyatakan Ho ditolak dan Ha diterima. Maka menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyyah.

Abstract

Nila Rohmatul NIM Hall. 126206202048 with the title "The Influence of the Snakes and Ladders Game on the Ability to Read Hijaiyyah Letters in Children Aged 4-5 Years at the Kusuma Mulia Pleringan Kindergarten". Thesis. Early Childhood Islamic Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung. Supervisor:Mr. Ahmad Mushlih, M.Pd.

Keywords: Snakes and Ladders Game, Ability to Read Hijaiyyah Letters

Early childhood education is a coaching effort intended for children from birth to 6 years of age which is carried out by providing stimulation through growth and development that is oriented towards the child's abilities. This research is motivated by the fact that in the world of education there are several obstacles for children to be able to read the Koran well and correctly, such as laziness and a lack of learning methods or media. The components of the role of media cannot be separated from one another from learning activities, with media students will be more motivated to learn. The media used for learning must attract children's attention, where the media will stimulate the emergence of new thoughts for students. Playing while learning is chosen to make learning more interesting without any coercion or pressure. Because researchers use game media, namely the snake and ladder game media.

The formulation of the problem in this thesis is what is the influence of the snakes and ladders game on the ability to read hijaiyyah letters in children aged 4-5 years at Kusuma Mulia Pleringan Kindergarten. The aim of this research is to explain the influence of the snakes and ladders game on the ability to read hijaiyyah letters in children aged 4-5 years at Kusuma Mulia Pleringan Kindergarten and how significant this influence is.

The type and approach of research used in this study is quantitative in experimental methods with the form of *Quasi Experimental Design* design with *nonequivalent control group design type.* The location of this study was in TK Kusuma Mulia Pleringan and the samples used in this study were 30 children. Data collection is done by observation and documentation. Data analysis and hypothesis testing in this study using the *SPSS 22.0 for windows program.*

The research results show that in general the mean, maximum and minimum values in the experimental and control groups have quite significant differences. The results of the independent sample t-test analysis show a Sig (2-tailed) value of 0.000. Sig value. (2-tailed) is smaller than 0.05 (5%) so the results of the research state that Ho is rejected and Ha is accepted. So it shows that there is a significant difference, so it can be concluded that there is a significant influence of the snakes and ladders game on the ability to read hijaiyyah letters.

الملخص

أطروحة بعنوان "تأثير لعبة السلم والثعبان على قدرة القراءة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة كوسوما موليا بلرينجان" بقلم نيلا رحمة الله أولا، ١٢٦٢٠٦٢٠٢٠٤٨، المشرف السيد أحمد مصلح، ماجستير في الطب

الكلمات المفتاحية: لعبة السلم والثعبان، القدرة على قراءة الحروف الحجية

يهدف هذا البحث إلى تحسين القدرة على القراءة لدى الأطفال بعمر ٤-٥ سنوات باستخدام لعبة السلم والثعبان في روضة كوسوما موليا بلرينجان. القدرة على قراءة حر الحجية تتضمن القدرة على التفكير بشكل رمزي وحل المشكلات بشكل منطقي

الدافع وراء هذا البحث هو أنه في عالم التعليم هناك عدة عوائق تحول دون قدرة الأطفال على قراءة القرآن الكريم بشكل جيد وصحيح، مثل الكسل ونقص وسائل التعلم أو وسائل الإعلام. لا يمكن فصل مكونات دور الوسائط عن بعضها البعض عن أنشطة التعلم، حيث سيكون طلاب الوسائط أكثر تحفيزًا للتعلم. يجب أن تجذب الوسائط المستخدمة في التعلم انتباه الأطفال، حيث تعمل الوسائط على تحفيز ظهور أفكار جديدة لدى الطلاب. يتم اختيار اللعب أثناء التعلم لجعل التعلم أكثر تشويقًا دون أي إكراه أو ضغط. لأن الباحثين يستخدمون وسائط الألعاب، وهي وسائط ألعاب الثعبان والسلم.

وصياغة المشكلة في هذه الأطروحة هي ما تأثير لعبة الثعابين والسلالم على القدرة على قراءة حروف الحجية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة كوسوما موليا بلرينجان. الهدف من هذا البحث هو توضيح تأثير لعبة السلم والثعبان على القدرة على قراءة حروف الحجية لدى الأطفال بعمر ٤-٥ سنوات في روضة كوسوما موليا بلرينجان ومدى أهمية هذا التأثير.

مع هذا النوع من التجارب. ويتم جمع البيانات عن طريق الملاحظة والتوثيق. تم تحليل البيانات واختبار الفرضيات في هذا البحث باستخدام برنامج ٢٢.. لنظام التشغيل.

أظهرت نتائج البحث أنه بشكل عام هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين المتوسطات والقيم القصوى والدنيا في المجموعتين التجريبية والضابطة. تظهر نتائج تحليل اختبار t للعينة المستقلة قيمة)ثنائية الطرف) تبلغ ..... قيمة سيج. (٢- (أصغر من...٥ (٥%) لذا فإن نتائج البحث تشير إلى رفض هـو وقبول وبذلك يظهر أن هناك فرقاً كبيراً، فيمكن استنتاج أن هناك تأثيراً معنوياً للعبة الثعابين والسلالم على القدرة على قراءة حروف الحجية.