

Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Game Puzzle Berbasis Android di TPA Darul Farhan Palangkaraya

Khairul Sadi

Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya
Address: Jl. George Obos Kompleks Islamic Center Palangkaraya
e-mail: Sadi2111110496@ftik.iain-palangkaraya

Ikbal Lupariq

Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya
Address: Jl. George Obos Kompleks Islamic Center Palangkaraya
e-mail: Ikbal2111110410@ftik.iain-palangkaraya

DOI: 10.22373/jrpm.v5i1.4876

Abstract

In this community service activity by lecturers and students of IAIN Palangkaraya, the aim is to conduct implementation related to the introduction of hijaiyah letters in early childhood through an Android-based puzzle game application at TPA Darul Farhan. Palangkaraya, at TPA Darul Farhan, researchers found that it still does not use Android-based media in its learning activities. Researchers offer the use of media in the form of Android-based puzzle game applications in introducing hijaiyah letters in early childhood at TPA Darul Farhan. This research was conducted because of the background of the rampant use of Android by early childhood, which allows them to access something that is not appropriate. So this application is suitable to be taught to early childhood so that they are accustomed to accessing useful things in using their gadgets. The parties involved in this study are us as researchers, early childhood teachers at TPA Darul Farhan. The data collection techniques that researchers use are tutorial and socialization methods. The research was aimed at early childhood at TPA Darul Farhan, aged 4-6 years, with a total of 4 students. The results obtained from this community service were that the students were quite enthusiastic in participating in the implementation of activities and increasing the knowledge, abilities, skills, and abilities of early childhood in recognizing various features in an application and the use of an Android-based puzzle game application.

Keywords: *Hijaiyah letters; early childhood; application; puzzle game; android*

Abstrak

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh dosen dan mahasiswa IAIN Palangkaraya ini bertujuan untuk mengadakan pelaksanaan terkait dengan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini melalui aplikasi game puzzle berbasis android di TPA Darul Farhan Palangkaraya, Pada TPA darul Farhan peneliti jumpai masih belum

menggunakan media berbasis android dalam kegiatan pembelajarannya. Peneliti menawarkan penggunaan media berupa aplikasi game puzzle berbasis android dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini di TPA Darul Farhan. Penelitian ini dilakukan karena dilatar belakangi dengan maraknya penggunaan android oleh anak usia dini yang memungkinkan mereka mengakses sesuatu yang tidak semestinya. Sehingga aplikasi ini cocok untuk diajarkan kepada anak usia dini agar mereka dibiasakan untuk mengakses hal yang bermanfaat dalam menggunakan gadgetnya. Pihak yang terlibat dalam penelitian ini adalah kami sebagai peneliti, para anak usia dini maupun pengajar di TPA Darul Farhan. Adapun teknik pengambilan data yang peneliti gunakan yaitu dengan metode tutorial dan sosialisasi. Penelitian ditujukan kepada anak usia dini di TPA Darul Farhan yang berumur 4-6 tahun dengan siswa yang berjumlah sebanyak 4 orang. Hasil yang didapatkan pada pengabdian kepada masyarakat ini adalah para siswa cukup antusias dalam mengikuti pelaksanaan kegiatan dan meningkatnya pengetahuan, kemampuan, kemahiran dan kemampuan anak usia dini dalam mengenal beragam fitur pada sebuah aplikasi dan penggunaan aplikasi game puzzle berbasis android.

Kata Kunci: Huruf hijaiyah; usia dini; aplikasi; game puzzle; android

A. Pendahuluan

Pendidikan sebagaimana mestinya merupakan seluruh pengalaman pembelajaran yang tengah berjalan disepanjang hidup pada seluruh lingkungan dan kondisi yang memberi kontribusi positif dalam perkembangan tiap-tiap individu. Pendidikan juga merupakan upaya yang disadari dan terstruktur untuk dapat mencapai atmosfer pembelajaran dan proses belajar-mengajar dengan sedemikian rupa supaya siswa bisa meningkatkan kemampuan individunya dengan antusias supaya mempunyai kendali diri, kepintaran, kemahiran dalam interaksi sosial, kemampuan rohani keagamaan, karakter serta budi pekerti yang baik.¹

Terkait dengan itu Pendidikan sebagaimana mestinya sudah dimulai sejak anak usia dini, dikarenakan mereka merupakan pribadi individu yang tengah melaksanakan suatu suatu rangkaian perkembangan secara cepat dan fundamental terhadap kehidupan berikutnya.² Namun, mirisnya Anak usia dini di masa sekarang sudah berkecenderungan ditargetkan dalam pemakaian gadget pada seusia mereka.³ Padahal

¹ Nurhidayah Nurhidayah, Muh. Jabir, Rus'an Rus'an, Studi Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle di Kelompok B TK Al-Khairaat Kabonena Kota Palu. *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 1, No. 1, 2019, hlm. 53–62.

² Fitri Praditia Zainuri & Huda Huda, Mengembangkan Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Melalui Media Puzzle Anak Usia 5-6 Tahun. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, 2023, hlm. 46–53.

³ Rahman Hadi & Lalu Sumardi, Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, 2023, hlm. 1062–1066.

pemakaian gadget tersebut kerap kali disalahgunakan oleh sekelompok orang, seperti melakukan secara instan diberikan fasilitas gadget sebagai media untuk mendidik anak-anak yang masih berusia dini.⁴ Adapun gadget merupakan sebuah inovasi terbaru dari teknologi terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan lebih canggih dengan perkembangan jenis gadget semakin hari semakin banyak modelnya dan merknya.⁵ Gadget selain mempunyai dampak positif juga banyak dampak negatifnya contoh dalam kedisiplinan, anak menjadi malas dalam berbuat apapun, waktu belajarnya menjadi berkurang serta terlalu sering bermain game dan menonton video-video di youtube.⁶

Dari hal tersebut harus diperlukan media berupa game edukasi aplikasi puzzle yang merupakan suatu media atau alat yang digunakan untuk menambah pengetahuan dan memberikan pengajaran melalui alat yang menarik serta juga dapat diartikan sebagai bentuk permainan yang digunakan untuk menunjang pembelajaran, memberikan pemahaman pada anak dengan kegiatan yang menyenangkan.⁷ Maka dari itu Aplikasi game menjadi satu dari alternatif media yang menarik untuk anak usia dini dalam pembelajaran serta memahami sesuatu, penelitian kali ini merupakan mengenai bagaimana pengenalan huruf hijaiyah bagi anak usia dini, tidak hanya pengenalan dalam bentuk visual dan audio, tetapi aplikasi ini juga disertakan dengan game puzzle yang menantang anak usia dini dalam mengingat kembali dan merangkai gambar secara tepat sesuai dengan yang ditampilkan.⁸ Fitur aplikasi game puzzle pada android bukan hanya untuk hiburan semata atau permainan saja, tetapi dapat membantu proses belajar terutama anak usia dini sebagai salah satu media pembelajaran.⁹ Teknologi menggunakan aplikasi media game puzzle ini juga sangat mungkin dimanfaatkan di

⁴ Nurhayati, Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlâs Kota Singkawang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, Vol. 1, No. 3, 2023, hlm. 485–500.

⁵ Ratna Pardede & Sri Watini, Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, No. 2, 2021, hlm. 4728–4735.

⁶ Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan & Erik Aditia Ismaya, Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 4, 2021, hlm. 2132–2140.

⁷ Riva Rifiyah Sayidah, Ibnu Hurri, Leonita Siwiyanti, Media Game Edukasi Berupa Aplikasi Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, 2021, hlm. 142–154.

⁸ Sefto Pratama, Silvia Ratna, Aplikasi Interaktif dan Game Puzzle Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, Vol. 13, No. 2, 2022, hlm. 115.

⁹ Luluk Asmawati, Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 1, 2021, hlm. 82–96.

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) yang merupakan suatu lembaga masyarakat yang melaksanakan pendidikan luar sekolah berbasis agama islam untuk memberi pembelajaran dasar agama islam serta membaca Al-Qur'an sejak usia dini.¹⁰ TPA sendiri bertujuan agar pembelajaran pada anak usia dini mampu untuk mengingat huruf hijaiyah secara baik serta benar.¹¹ Sedangkan huruf hijaiyah sendiri merupakan huruf-huruf ejaan dalam bahasa Arab selaku bahasa asal Al-Qur'an, serta huruf hijaiyah merupakan huruf yang digunakan untuk membaca Al-Qur'an.¹² Dalam hal itu, kami ingin mengimplementasikan aplikasi game puzzle ke TPA Darul Farhan untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak usia dini dengan berbasis android.

B. Metode Penelitian

Kami sudah melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan kegiatan penggunaan dan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Aplikasi Puzzle Berbasis Android Di TPA Darul Farhan Palangkaraya yang ditujukan kepada anak usia dini. Dalam melaksanakan pengabdian ini peneliti menggunakan metode Tutorial. Metode tutorial digunakan sebagai penjelasan mengenai materi awal dan pengetahuan mengenai pengenalan huruf hijaiyah melalui aplikasi game puzzle berbasis android.¹³ Peneliti sekaligus sebagai pelaksana pengabdian memaparkan mengenai aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, bagian-bagian yang ada di aplikasi yang digunakan, manfaat dan fungsinya, serta cara mengoperasikan dan mengenalkan Huruf Hijaiyah menggunakan permainan aplikasi game puzzle berbasis android menggunakan telepon seluler milik pribadi peneliti. Hal itu sejalan dengan penelitian sebelumnya dengan metode tutorial/sosialisasi yaitu peserta pelaksana menjelaskan tentang media pembelajaran berbasis teknologi, jenis-jenis game edukasi yang banyak digunakan

¹⁰ Audrey Hillary, Muhamad Azrino Gustalika, Yohani Setiya Rafika Nur, Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Augmented Reality Pada Taman Pendidikan Al-Qur'an. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, Vol. 9, No. 5, 2022, hlm. 1337.

¹¹ Mashuri Mashuri & Maya Dewi, Penerapan Metode Bernyanyi Dan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah di TPA Darul Falah Gampong Pineung. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol. 7, No. 2, 2017, hlm. 346.

¹² Haanuddin, S. M, Pembelajaran Huruf Hijaiyah Bagi Anak Usia Dini. *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, Vol. 2, 2017, hlm. 175–188.

¹³ Dharmawati Dharmawati, Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Ms. Office 2019 Pada Siswa di SMK Dwitunggal 1 Tanjung Morawa. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 4, No. 1, 2020.

sekarang ini, serta kegunaan dan cara menggunakan game edukasi berbasis android dengan menggunakan bantuan alat LCD projector.¹⁴

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan



Gambar 1 : Tampilan menu awal aplikasi



Gambar 2: Menu memilih beragam permainan

¹⁴ Yuridka, F., Zaenuddin, Z., Rusdina, R., & Alfah, R, Sosialisasi Penggunaan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Madrasah Diniyah M.Khair. *Prosiding Hasil-Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2020 Dosen-Dosen Universitas Islam Kalimantan*, 2020, hlm. 207–212.



Gambar 3 dan 4 :Tampilan game aplikasi puzzle

Adapun kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan oleh kami yang berjumlah sebanyak tiga orang. Adapun kegiatan pengabdian yang dilakukan yaitu pengenalan huruf hijaiyah melalui aplikasi game puzzle berbasis android di TPA Darul Farhan Kota Palangkaraya Kalimantan tengah. Jumlah siswa yang kami lakukan pengenalan huruf hijaiyah berjumlah sebanyak 4 orang.

Dari hasil analisis dan pengamatan yang kami lakukan pada saat melakukan tutorial kepada para anak usia dini yaitu dengan kegiatan memperkenalkan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah dengan game puzzle berbasis teknologi/android. Aplikasi game puzzle itu merupakan permainan tebakan atau teka-teki, serta juga bisa disebut dengan permainan edukatif.¹⁵ Kami mendapatkan hasil yaitu pertanyaan di aplikasi game puzzle yang peneliti berikan, kami memulai dengan menanyakan dan menyuruh siswa menyebutkan huruf di pertanyaan yang sudah tertera pada aplikasi puzzle di

¹⁵ Ilham Wahyudi, Juniardi Nur Fadilah & Fresy Nugroho, Perancangan Game Pair Matching untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Unity Game Engine. *Walisongo Journal of Information Technology*, Vol. 4, No. 2, 2022, hlm. 139–146.

android kemudian siswa disuruh melakukan pencocokan huruf hijaiyah sampai semua jawaban telah benar. Dari hasil pertanyaan yang kami berikan hampir semua anak usia dini sudah bisa menyebutkan dan mengenal huruf hijaiyah dan sisanya masih belum terlalu mengenal huruf hijaiyah, Untuk penyajian aplikasi yang kami sudah gunakan, semua guru setuju dan anak usia dini cukup antusias dan bersemangat dalam menerima pengenalan huruf hijaiyah melalui aplikasi puzzle berbasis android yang peneliti terapkan dan diperkenalkan di TPA Darul Farhan, Hal tersebut terjadi dikarenakan kurangnya pelibatan penggunaan teknologi dalam menunjang pembelajaran di TPA Darul Farhan Palangkaraya.

Adapun Tahapan Pelaksanaan kegiatan ditujukan dan dijelaskan pada beberapa gambar dan pembahasan di bawah :



Gambar 1 : Perkenalan, silaturahmi dan menjelaskan tujuan kegiatan kepada para siswa

Pelaksanaan kegiatan peneliti diawali dimulai dengan memasuki ruangan TPA Darul Farhan terutama untuk anak berusia dini yang berumur 4-6 tahun dalam pengenalan huruf hijaiyah. Peneliti mengucapkan salam kepada para anak usia dini, dan membaca doa sebelum belajar. Peneliti memberikan penjelasan terkait tujuan dan maksud penelitian bergabung dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini pada TPA tersebut. Peneliti menjelaskan aplikasi game puzzle yang akan digunakan dalam pengenalan huruf hijaiyah berbasis android. Sebelum memulai penggunaan aplikasi tersebut kepada siswa peneliti menguji para siswa dengan menanyakan siswa dengan pertanyaan agar mengetahui seberapa jauh pengetahuan dan kemampuan siswa dalam mengenal huruf hijaiyah selama belajar di TPA. Hal ini sejalan dengan penelitian yang mengemukakan adanya pemberian pertanyaan-pertanyaan tersebut tujuannya

digunakan untuk mengetes kemampuan dan pengetahuan siswa terkait dengan huruf hijaiyah.¹⁶



Gambar 2 : Mengenalkan dan bermain aplikasi game puzzle dengan para siswa

Peneliti mengenalkan aplikasi game anak edukasi angka dan huruf hijaiyah yang sudah di download melalui aplikasi playstore. Kemudian klik pada aplikasi tersebut pada bagian puzzle huruf hijaiyah yang didalamnya terdapat soal game puzzle. Para siswa ditugaskan untuk menyebutkan hurufnya, mencocokkan huruf, dan menarik huruf ke dalam bayangan sesuai dengan yang ada pada aplikasi tersebut, jika salah dalam pencocokan dalam bayangan huruf maka tidak akan bisa lanjut pada soal selanjutnya. Peneliti memberikan setiap soal kepada semua siswa yang ada secara bergantian dengan bimbingan peneliti serta pengajar yang ada di TPA Darul Farhan. Penggunaan aplikasi game puzzle ini bertujuan untuk mengasah pikiran, kesabaran, serta meningkatkan kemampuan dan kognitif pengetahuan terutama pada anak usia dini. Hal ini sejalan menurut Crist, manfaat yang didapatkan dari aplikasi game puzzle diantaranya melatih pikiran, melatih motorik mata serta tangan, meningkatkan kemampuan penalaran, pengetahuan, dan melatih dan menguji kesabaran.¹⁷

¹⁶ Holifit Holifit, Nurul Wahdah & Muhammad Redha Anshari, Penerapan Program Pembinaan Ibadah Tatacara Wudhu Yang Baik dan Benar di TPA Sukamulya. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 8, No. 4, 2022, hlm. 2656–2662.

¹⁷ Rofik Jalal Rosyanafi, Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, Vol. 1, No. 1, 2018.



Gambar 3 Pemberian hadiah/reward kepada para siswa

Kami memberikan reward kepada para siswa anak usia dini di TPA Darul Farhan yang sudah mengikuti kegiatan pelaksanaan pengenalan huruf hijaiyah melalui aplikasi game puzzle berbasis android. Tujuan kami memberikan reward ini agar siswa merasa senang dan mendapatkan motivasi lebih dalam menjalankan proses belajar mengajar kedepannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanto bahwa Reward merupakan suatu alat mendidik untuk mendidik anak usia dini supaya merasa senang karena perbuatannya mendapat apresiasi atau penghargaan.¹⁸ Pemberian reward bertujuan supaya dalam pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan juga bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁹



Gambar 4 : Foto bersama para siswa sesuai pelaksanaan kegiatan

Kami melakukan foto bersama para anak usia dini di TPA Darul Farhan Palangkaraya yang sudah mengikuti kegiatan yang sudah dilakukan terkait dengan pengenalan huruf hijaiyah menggunakan aplikasi game puzzle berbasis android di TPA tersebut.

¹⁸ Atik Heru Prasetyo, Singgih Adi Prasetyo & Ferina Agustini, Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol. 2, No. 3, 2019, hlm. 402.

¹⁹ Febianti, Y. N, Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif. *Jurnal Edunomic*, Vol. 6, No. 2, 2018, hlm. 93–102.

Dari hasil analisis dan pengamatan yang kami lakukan pada saat melakukan tutorial kepada para anak usia dini yaitu dengan kegiatan memperkenalkan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah dengan game puzzle berbasis android di TPA Darul Farhan mendapatkan hasil yaitu sebagai berikut; meningkatnya pengetahuan, kemampuan, dan kemampuan anak usia dini terkait beragam jenis aplikasi yang dapat digunakan dan diterapkan untuk membantu pembelajaran Al-Qur'an di TPA Darul Farhan Palangkaraya dan meningkatnya kemahiran dan motivasi belajar untuk anak usia dini pada penggunaan aplikasi Puzzle berbasis android dalam pengenalan huruf hijaiyah di TPA Darul Farhan Palangkaraya.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan kami sebagai peneliti di TPA Darul Farhan Kota Palangkaraya, maka dapat disimpulkan bahwa Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini melalui aplikasi game puzzle berbasis android di TPA Darul Farhan Palangkaraya dapat membantu siswa dalam mengingat, mengenal, dan memahami kembali huruf-huruf hijaiyah. Aplikasi game puzzle berbasis android ini tergolong cukup sukses dilakukan dalam pengenalnya sebab pada pembelajaran di TPA tersebut belum pernah menggunakan media aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis android, karena media aplikasi ini tergolong media baru ada di TPA tersebut sehingga dapat membantu meningkatkan pengetahuann, kemampuan, kemahiran serta motivasi belajar anak usia dini dalam rangka pengenalan huruf hijaiyah pada TPA Darul Farhan meskipun ada beberapa siswa yang belum terlalu mengingat huruf-huruf hijaiyah yang ditampilkan pada aplikasi game puzzle. Siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan dan peneliti berikan apresiasi berupa reward/hadiah kepada siswa yang sudah mengikuti pembelajaran dengan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, L. "Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 1, hlm. 82–96, 2021.
- Dharmawati, D. "Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Ms. Office 2019 Pada Siswa di SMK Dwitunggal 1 Tanjung Morawa". *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 4, No. 1, 2020.
- Febianti, Y. N "Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif ". *Jurnal Edunomic*, Vol. 6, No. 2, hlm. 93–102, 2018.
- Haanuddin, S. M. "Pembelajaran Huruf Hijaiyah Bagi Anak Usia Dini". *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, Vol. 2, hlm. 175–188, 2017.
- Hadi, R., & Sumardi, L, Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, hlm. 1062–1066, 2023.
- Hillary, A., Gustalika, M. A., & Rafika Nur, Y. S. "Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Augmented Reality Pada Taman Pendidikan Al-Qur'an". *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, Vol. 9, No. 5, hlm. 1337, 2022.
- Holifit, H., Wahdah, N., & Anshari, M. R. "Penerapan Program Pembinaan Ibadah Tatacara Wudhu Yang Baik dan Benar di TPA Sukamulya". *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 8, No. 4, hlm. 2656–2662. 2022.
- Mashuri, M., & Dewi, M. "Penerapan Metode Bernyanyi Dan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyyah di TPA Darul Falah Gampong Pineung". *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol. 7, No. 2, hlm. 346, 2017.
- Nurhayati. "Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlas Kota Singkawang". *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, Vol. 1, No. 3, hlm. 485–500, 2023.
- Nurhidayah, N., Jabir, M., & Rus'an, R. "Studi Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle di Kelompok B TK Al-Khairaat Kabonena Kota Palu". *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 1, No. 1, hlm. 53–62, 2019.
- Pardede, R., & Watini, S. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, No. 2, hlm. 4728–4735, 2021.
- Praditia Zainuri, F., & Huda, H. "Mengembangkan Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Melalui Media Puzzle Anak Usia 5-6 Tahun". *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, hlm. 46–53, 2023.

- Prasetyo, A. H., Prasetyo, S. A., & Agustini, F. "Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika". *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol. 2, No. 3, hlm. 402, 2019.
- Pratama, S., & Ratna, S. "Aplikasi Interaktif dan Game Puzzle Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android". *Technologia : Jurnal Ilmiah*, Vol. 13, No. 2, hlm. 115, 2022.
- Rifiyah Sayidah, R., Hurri, I., & Siwiyanti, L. "Media Game Edukasi Berupa Aplikasi Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini". *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, hlm. 142–154, 2021.
- Rosyanafi, R. J. "Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini". *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, Vol. 1, No. 1, 2018.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 4, hlm. 2132–2140, 2021.
- Wahyudi, I., Fadilah, J. N., & Nugroho, F. "Perancangan Game Pair Matching untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Unity Game Engine". *Walisongo Journal of Information Technology*, Vol. 4, No. 2, hlm. 139–146, 2022.
- Yuridka, F., Zaenuddin, Z., Rusdina, R., & Alfah, R. "Sosialisasi Penggunaan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Madarasah Diniyah M.Khair". *Prosiding Hasil-Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2020 Dosen-Dosen Universitas Islam Kalimantan*, hlm. 207–212, 2020.