IQRA: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman
ISSN 2615-4070 (Online)
ISSN: 0216-4949 (Print)

Implementasi Permainan Magic Card terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah di TK Seatap SD Inpres Tampaure Kec. Bambaira Kab. Pasangkayu

Implementation of a Magic Card Game to Improve the Ability to Recognize Hijaiyah Letters at the Kindergarten Co-located with SD Inpres Tampaure, Bambaira District, Pasangkayu Regency

Diawati[1]*, Nirmala[2], Rina Purnamawaty[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Palu, Palu, Indonesia.

***Corresponding Author:** Diawati; E-mail: diawati32@guru.paud.belajar.id

ABSTRAK: Pengenalan huruf hijaiyah merupakan fondasi awal literasi Al-Qur'an pada anak usia dini, namun prosesnya memerlukan media yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar melalui bermain. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi permainan Magic Card dan implikasinya terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah di TK Seatap SD Inpres Tampaure. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Konteks penelitian mencakup 41 peserta didik, sedangkan data diperoleh dari observasi pembelajaran, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta dokumentasi sekolah. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Magic Card diterapkan melalui kegiatan pembuka, apersepsi, pengenalan aturan, demonstrasi kartu, permainan bergiliran, bimbingan individual, penguatan, dan evaluasi sederhana. Penggunaan kartu membantu anak lebih aktif mengamati, menyebutkan, membedakan bentuk huruf yang mirip, dan mengingat urutan huruf hijaiyah. Anak juga menunjukkan antusiasme, keberanian, motivasi, dan kepercayaan diri yang lebih baik selama pembelajaran. Keberhasilan pelaksanaan didukung daya tarik media, kompetensi guru, antusiasme anak, dan fasilitas sekolah, sedangkan perbedaan kemampuan awal, keterbatasan waktu, dan rentang konsentrasi menjadi hambatan utama. Implikasinya, Magic Card dapat digunakan sebagai media bermain-belajar untuk memperkuat pengenalan huruf hijaiyah apabila diterapkan secara terencana, berulang, dan disertai pendampingan guru yang adaptif.

Keywords: Anak usia dini, Huruf hijaiyah, Magic Card, Media pembelajaran, Permainan edukatif

ABSTRACT: *The introduction of hijaiyah (Arabic) letters serves as the foundational step toward Quranic literacy in early childhood; however, this process requires concrete, engaging media that aligns with the "learning through play" approach. This study aims to describe the implementation of the "Magic Card" game and its implications for the ability to recognize hijaiyah letters at the kindergarten unit attached to SD Inpres Tampaure. A qualitative descriptive approach was employed. The study involved 41 students, with data collected through classroom observations, interviews with the school principal and teachers, and an examination of school documentation. Data validity was ensured through the triangulation of sources and techniques. The findings indicate that the Magic Card game was implemented through a structured process: opening activities, apperception, introduction of rules, card demonstrations, turn-based play, individual guidance, reinforcement, and simple evaluation. The use of these cards encouraged children to be more active in observing, naming, and distinguishing between similar-looking letters, as well as recalling the sequence of the hijaiyah alphabet. Furthermore, the children demonstrated greater enthusiasm, courage, motivation, and self-confidence during the learning process. The success of the implementation was supported by the engaging nature of the media, teacher competence, the children's enthusiasm, and available school facilities; conversely, challenges included variations in the children's initial proficiency levels, time constraints, and limited attention spans. In conclusion, the Magic Card game can serve as an effective play-based learning tool for reinforcing the recognition of hijaiyah letters, provided it is implemented in a planned, repetitive manner and supported by adaptive guidance from teachers.*

Keywords: *Early childhood, Hijaiyah letters, Magic Card, Learning media, Educational games*

ARTICLE HISTORY: *Received: 14 April 2026 Revised: 27 June 2026 Accepted: 04 July 2026 Published: 30 July 2026*
Website: *https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA*
Publisher: Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Palu
Volume 21 Issue 2 July, 2026 p. 170-176
DOI: 10.56338/iqra.v21i2.12370

INTRODUCTION

Pengenalan huruf hijaiyah merupakan bagian mendasar dalam pendidikan agama Islam pada anak usia dini karena menjadi pintu awal menuju kemampuan membaca Al-Qur'an. Anak perlu mengenali bentuk, nama, perbedaan visual, dan urutan huruf sebelum memasuki tahap membaca rangkaian huruf berharakat. Pada masa usia dini, pembelajaran semacam ini menghadapi tantangan khusus karena anak memiliki rentang perhatian yang relatif singkat, mudah jenuh, dan lebih responsif terhadap pengalaman konkret daripada penjelasan abstrak. Kondisi awal di TK Seatap SD Inpres Tampaure menunjukkan bahwa sebagian anak masih kesulitan menyebutkan nama huruf, membedakan huruf-huruf yang bentuknya hampir sama, serta mengurutkan huruf hijaiyah. Hal ini menuntut media pembelajaran yang mampu mengubah materi simbolik menjadi pengalaman belajar yang menarik dan mudah diingat.

Pemilihan objek penelitian didasarkan pada kebutuhan nyata di kelas. Pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah sebelumnya masih banyak bergantung pada penjelasan langsung dan latihan yang berulang dengan variasi media terbatas. Dalam situasi tersebut, beberapa anak tampak kurang antusias dan perhatian mudah beralih. Magic Card dipilih karena berbentuk kartu visual yang dapat dipegang, diamati, dicocokkan, diurutkan, dan digunakan dalam beragam permainan. Karakter tersebut memberi peluang kepada guru untuk mengintegrasikan pengenalan simbol, pengucapan, memori visual, pengulangan, dan interaksi sosial dalam satu rangkaian kegiatan yang sesuai dengan prinsip belajar sambil bermain.

Hubungan antara media kartu dan kemampuan mengenal huruf dapat dijelaskan melalui sifat belajar anak usia dini yang mengandalkan pengalaman konkret, pengulangan, dan keterlibatan aktif. Media visual membantu anak memusatkan perhatian pada ciri bentuk huruf, sedangkan permainan membuat pengulangan tidak terasa sebagai hafalan yang membebani. Penelitian Adolf Bastian dan Suharni (2022) menunjukkan bahwa media gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Nurhayati, Andi Agusniatih, Amrullah, dan I Putu Suwika (2022) juga menemukan bahwa kartu gambar mendukung pengenalan huruf hijaiyah, sedangkan Khodijah Nur Rahmah, Ine Nirmala, dan Nida'ul Munafiah (2023) menunjukkan bahwa flashcard membuat proses pengenalan huruf lebih menarik dan membantu anak menyebutkan serta mengurutkan huruf.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas kartu gambar atau flashcard, masih terdapat ruang kajian mengenai bagaimana media sejenis diimplementasikan sebagai permainan kelas secara utuh: bagaimana guru menyiapkan kegiatan, menjelaskan aturan, mengatur giliran, memberikan contoh, menangani perbedaan kemampuan, mempertahankan perhatian, dan melakukan penguatan setelah anak merespons kartu. Cyndi Dzakiyyah, Leny Marlina, dan Indah Dwi Sartika (2024) memperlihatkan pengaruh flashcard terhadap perkembangan bahasa, sementara Erni (2025) menunjukkan manfaat permainan kartu huruf dalam pembelajaran hijaiyah. Penelitian ini menempatkan proses pedagogis tersebut sebagai fokus, bukan sekadar melihat media sebagai benda pembelajaran.

Kebaruan penelitian terletak pada deskripsi mendalam mengenai implementasi Magic Card sebagai rangkaian bermain-belajar pengenalan huruf hijaiyah dan implikasinya terhadap keterlibatan anak, pengenalan bentuk, penyebutan nama huruf, pembedaan huruf serupa, pengurutan, motivasi, dan kepercayaan diri. Penelitian juga mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat selama kegiatan berlangsung. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan implementasi permainan Magic Card serta implikasinya terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak di TK Seatap SD Inpres Tampaure Kecamatan Bambaira Kabupaten Pasangkayu.

MATERIALS AND METHODS

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan di TK Seatap SD Inpres Tampaure, Kecamatan Bambaira, Kabupaten Pasangkayu. Konteks sekolah terdiri atas 41 peserta didik yang terbagi dalam Kelompok A dan Kelompok B, dengan empat tenaga pendidik dan kependidikan. Sumber data primer diperoleh dari observasi proses pembelajaran serta wawancara dengan kepala sekolah dan guru, sedangkan data sekunder berasal dari profil sekolah, data peserta didik, foto kegiatan, dan dokumen pendukung lainnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi diarahkan pada tahapan penggunaan Magic Card, aktivitas guru, perhatian dan partisipasi anak, kemampuan mengenali dan menyebutkan huruf, kemampuan membedakan huruf yang bentuknya mirip, serta kemampuan mengurutkan huruf. Wawancara digunakan untuk memperoleh penjelasan mengenai praktik pembelajaran, respon anak, faktor pendukung, dan kendala. Dokumentasi berfungsi

menguatkan bukti proses pembelajaran serta profil konteks penelitian. Keabsahan temuan diperiksa melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan informasi antarnarasumber serta data observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Analisis dilakukan secara kualitatif dengan mengorganisasi data berdasarkan fokus penelitian, mereduksi informasi yang tidak relevan, menyajikan pola temuan, dan menarik kesimpulan berdasarkan keterulangan bukti dari berbagai sumber. Fokus analisis meliputi urutan implementasi Magic Card, respon peserta didik, perubahan yang tampak pada pengenalan huruf hijaiyah, peran guru, serta faktor pendukung dan penghambat. Pendekatan ini digunakan agar hasil artikel tetap merepresentasikan proses pembelajaran yang ditemukan di lapangan.

RESULTS

Karakteristik Konteks dan Sumber Data

TK Seatap SD Inpres Tampaure memiliki empat tenaga pendidik dan kependidikan, yaitu satu kepala sekolah dan tiga guru. Jumlah peserta didik sebanyak 41 anak, terdiri atas 20 anak pada Kelompok A dan 21 anak pada Kelompok B. Lingkungan pembelajaran didukung ruang kelas, ruang guru/kepala sekolah, serta taman bermain. Kondisi ini memberikan konteks bagi penerapan Magic Card sebagai media yang mudah dipindahkan, dapat digunakan secara individual maupun bergiliran, dan tidak membutuhkan perangkat teknologi khusus. Data penelitian bersumber dari aktivitas kelas yang diamati langsung, keterangan kepala sekolah dan guru, serta dokumentasi kegiatan.

Implementasi Magic Card melalui Tahapan Pembelajaran yang Terstruktur

Pelaksanaan Magic Card dimulai dari kegiatan pembuka berupa salam, doa, pengecekan kehadiran, dan apersepsi terhadap huruf yang telah dipelajari. Apersepsi berfungsi mengaktifkan ingatan anak sebelum berhadapan dengan kartu baru. Guru kemudian menyampaikan tujuan kegiatan dan memperkenalkan Magic Card dengan bahasa sederhana. Kartu diperlihatkan satu per satu, aturan permainan dijelaskan, lalu guru memberikan contoh bagaimana melihat kartu, menyebutkan huruf, dan merespons instruksi. Tahap demonstrasi penting karena anak memperoleh model tindakan sebelum diminta bermain sendiri.

Pada kegiatan inti, anak memperoleh giliran memegang atau memilih kartu, mengamati bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, mencari atau mencocokkan kartu sesuai instruksi, dan mengurutkan huruf pada kegiatan tertentu. Guru memberi waktu kepada anak untuk mencoba terlebih dahulu sebelum memberikan bantuan. Ketika anak ragu, bantuan dilakukan secara bertahap melalui petunjuk verbal, pengulangan bunyi, atau menunjukkan ciri visual huruf. Pola ini membuat permainan tidak berubah menjadi sesi menebak secara acak, tetapi tetap memiliki arah belajar yang jelas. Pada kegiatan penutup, guru menguatkan kembali huruf yang telah dipelajari dan melakukan evaluasi sederhana melalui pertanyaan atau penunjukan kartu.

Magic Card Meningkatkan Fokus dan Partisipasi Aktif Anak

Hasil observasi memperlihatkan bahwa bentuk kartu yang berwarna dan dapat dimainkan segera menarik perhatian anak. Ketika kartu diperkenalkan, anak menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi dibandingkan ketika materi hanya disampaikan secara lisan. Keterlibatan fisik, mengambil, memegang, menunjuk, dan memindahkan kartu, membuat perhatian anak terikat pada objek pembelajaran. Anak yang semula cenderung pasif mulai mengikuti alur kegiatan karena setiap putaran permainan memberikan kesempatan untuk merespons. Aktivitas bergiliran juga membuat partisipasi lebih terdistribusi dan mengurangi dominasi beberapa anak.

Partisipasi tidak terbatas pada menjawab pertanyaan. Anak mulai mengangkat tangan, meminta giliran, memperhatikan jawaban teman, dan memberi dukungan ketika teman mengalami kesulitan. Dalam beberapa situasi, anak berdiskusi sederhana untuk memastikan nama huruf atau urutan kartu. Temuan ini menunjukkan bahwa Magic Card memperluas pengalaman belajar dari hubungan satu arah guru-anak menjadi interaksi yang lebih komunikatif. Kegiatan yang semula berpusat pada penjelasan guru bergeser menjadi pembelajaran yang memberi ruang lebih besar bagi tindakan, pilihan, dan respons anak.

Penguatan Kemampuan Mengenali Bentuk, Nama, dan Perbedaan Huruf

Salah satu temuan utama adalah anak lebih mudah mengaitkan bentuk visual dengan nama huruf ketika kartu digunakan secara berulang. Anak melihat satu simbol secara jelas, mendengar pelafalan dari guru, lalu diminta menyebutkannya kembali. Siklus melihat, mendengar, menjawab memberikan pengalaman multisensori sederhana yang membantu pembentukan

asosiasi. Pada huruf yang bentuknya berbeda jelas, respons anak muncul lebih cepat setelah beberapa pengulangan. Pada huruf yang memiliki kemiripan bentuk, guru mengarahkan perhatian anak pada jumlah dan posisi titik atau ciri grafis lainnya.

Pembedaan huruf yang mirip menjadi bagian penting karena kesalahan anak tidak selalu berasal dari lupa nama huruf, tetapi juga dari kesulitan diskriminasi visual. Magic Card memungkinkan guru menempatkan dua atau tiga kartu secara berdampingan, kemudian meminta anak menunjukkan perbedaan dan memilih kartu sesuai instruksi. Strategi ini membuat ciri visual yang semula abstrak menjadi objek perbandingan langsung. Pengulangan yang dilakukan dalam konteks permainan membuat latihan diskriminasi tidak terasa monoton, sementara koreksi guru dapat diberikan segera pada saat kesalahan muncul.

Pengurutan Huruf dan Penguatan Memori melalui Pengulangan Bermakna

Penggunaan Magic Card juga diarahkan pada kemampuan mengingat urutan huruf hijaiyah. Anak diminta menata kartu sesuai urutan yang telah dikenalkan atau melanjutkan urutan setelah satu kartu tertentu. Aktivitas tersebut memerlukan lebih dari pengenalan bentuk, anak harus memanggil kembali informasi dari ingatan, membandingkannya dengan kartu yang tersedia, lalu mengambil keputusan. Pengalaman pengambilan kembali informasi seperti ini memberi latihan memori yang lebih aktif daripada sekadar mengulang nama huruf bersama-sama.

Pengulangan dalam permainan dilakukan dengan variasi tugas: menyebutkan kartu yang ditunjuk, mencari huruf sesuai instruksi, mencocokkan kartu, membandingkan huruf serupa, dan menyusun urutan. Variasi ini penting karena anak tetap berinteraksi dengan materi yang sama melalui tuntutan yang berbeda. Dengan demikian, latihan tidak hanya memperkuat hafalan urutan, tetapi juga membangun fleksibilitas pengenalan huruf pada situasi yang berubah. Anak belajar bahwa satu huruf tetap memiliki identitas yang sama meskipun muncul dalam posisi kartu atau urutan permainan yang berbeda.

Motivasi, Kepercayaan Diri, dan Perubahan Sikap Belajar

Respon anak terhadap permainan menunjukkan perubahan pada aspek afektif pembelajaran. Anak tampak lebih berani menjawab dan maju ke depan kelas karena aktivitas dibingkai sebagai permainan, bukan tes formal. Pujian dan penguatan yang diberikan guru setelah anak mencoba membuat kesalahan tidak dipersepsikan sebagai kegagalan yang memalukan. Anak yang belum tepat dapat mencoba kembali setelah memperoleh petunjuk. Situasi ini mendukung rasa aman psikologis dalam belajar dan membuka peluang bagi anak yang sebelumnya pasif untuk ikut terlibat.

Kepercayaan diri juga berkembang dari pengalaman keberhasilan kecil. Ketika anak berhasil mengenali satu huruf, menemukan pasangan, atau menyusun bagian urutan dengan benar, ia memperoleh bukti langsung bahwa dirinya mampu. Pengalaman berhasil yang berulang meningkatkan kemauan untuk mengambil giliran berikutnya. Selain itu, suasana permainan mendorong anak memberi semangat kepada teman, belajar menunggu giliran, dan menghargai jawaban orang lain. Dengan demikian, manfaat Magic Card tidak berhenti pada kemampuan kognitif, tetapi menyentuh aspek sosial-emosional selama proses pembelajaran.

Table 1. Summary of key findings/data reported in the source manuscript

Komponen	Keterangan	Relevansi terhadap Penelitian
Tenaga pendidik/kependidikan	4 orang: 1 kepala sekolah dan 3 guru	Sumber konteks pelaksanaan dan informasi pembelajaran
Peserta didik	41 anak: Kelompok A 20 anak dan Kelompok B 21 anak	Konteks pengamatan respon dan kemampuan mengenal huruf hijaiyah
Teknik pengumpulan data	Observasi, wawancara, dokumentasi	Triangulasi proses implementasi, respon anak, serta faktor pendukung/penghambat

Table 1 summarizes the supporting data used in the results section.

DISCUSSION

Media Visual Konkret sebagai Jembatan dari Simbol ke Makna

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa kartu berfungsi sebagai jembatan konkret untuk materi yang bersifat simbolik. Huruf hijaiyah merupakan simbol grafis yang bagi anak usia dini belum memiliki makna otomatis. Ketika satu huruf ditampilkan secara jelas pada kartu, anak dapat memusatkan perhatian pada ciri bentuk tanpa distraksi yang terlalu banyak. Temuan ini

konsisten dengan Adolf Bastian dan Suharni (2022), yang menunjukkan bahwa media gambar mendukung peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah, dan dengan Nurhayati, Andi Agusniatih, Amrullah, serta I Putu Suwika (2022), yang menemukan bahwa kartu gambar membantu pengembangan pengenalan huruf melalui pengalaman visual.

Khodijah Nur Rahmah, Ine Nirmala, dan Nida'ul Munafiah (2023) juga melaporkan bahwa flashcard hijaiyah membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu anak mengenal, menyebutkan, serta mengurutkan huruf. Kesamaan temuan tersebut menguatkan bahwa daya guna kartu bukan semata-mata berasal dari bentuk fisiknya, tetapi dari kemampuannya memusatkan atensi pada satu unit informasi dan memberi kesempatan untuk manipulasi langsung. Perbedaan penelitian ini terletak pada penekanan terhadap keseluruhan mekanisme implementasi Magic Card—mulai dari apersepsi, demonstrasi, giliran bermain, bantuan bertahap, hingga evaluasi—sebagai satu rangkaian pedagogis.

Belajar melalui Bermain, Pengulangan, dan Pengambilan Kembali Informasi

Magic Card bekerja bukan karena anak sekadar melihat kartu, tetapi karena kartu ditempatkan dalam aktivitas yang memerlukan respons. Anak harus mencari, memilih, menyebutkan, membandingkan, dan mengurutkan. Tindakan tersebut membuat anak berulang kali mengambil informasi dari ingatan. Pengulangan yang diselingi variasi permainan menjaga materi tetap familier tanpa menjadikan kegiatan terlalu monoton. Hal ini sejalan dengan prinsip belajar anak usia dini yang menempatkan bermain sebagai medium utama untuk eksplorasi dan pengalaman langsung. Muhammad Fadlillah (2019), Ahmad Susanto (2017), dan Dadan Suryana (2018) menekankan pentingnya aktivitas yang konkret, aktif, dan sesuai perkembangan dalam pembelajaran PAUD.

Temuan Cyndi Dzakiyyah, Leny Marlina, dan Indah Dwi Sartika (2024) mengenai flashcard dan perkembangan bahasa memberi dukungan tambahan bahwa kartu visual dapat memperkuat hubungan antara simbol dan respons bahasa. Sementara itu, Erni (2025) menunjukkan peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui permainan kartu huruf. Penelitian ini tidak mengukur besar pengaruh secara statistik, tetapi menjelaskan proses bagaimana latihan visual, pelafalan, pengulangan, dan keterlibatan langsung muncul secara bersamaan dalam penggunaan Magic Card.

Peran Guru sebagai Fasilitator dan Pemberi Scaffolding

Keberhasilan media sangat bergantung pada cara guru menggunakannya. Guru dalam penelitian ini memberikan contoh, mengatur giliran, menyesuaikan petunjuk, memberi pujian, dan mendampingi anak yang mengalami kesulitan. Bantuan tidak langsung menggantikan usaha anak; guru memberi petunjuk secukupnya agar anak tetap melakukan proses mengenali dan memilih. Pendampingan seperti ini penting ketika kemampuan awal peserta didik berbeda. Anak yang telah mengenali sebagian besar huruf memerlukan tantangan pengurutan atau pembedaan yang lebih kompleks, sedangkan anak yang masih ragu memerlukan pengulangan bentuk dan pelafalan.

Peran tersebut sejalan dengan pandangan bahwa media tidak dapat dipisahkan dari desain pembelajaran. Shofia Maghfiroh dan Dadan Suryana (2021) menekankan fungsi media dalam menyalurkan pesan dan mendukung pengalaman belajar anak, sementara Pascalian Hadi Pradana dan Febrina Gerhni (2019) menunjukkan bahwa flashcard dapat membuat anak lebih aktif ketika guru mengintegrasikannya ke dalam aktivitas bermain-belajar. Temuan penelitian ini menambahkan bahwa kemampuan guru mengelola waktu, mengatur kesempatan bermain, dan memberi bantuan individual merupakan faktor yang menentukan apakah daya tarik media benar-benar berubah menjadi pembelajaran.

Motivasi dan Kepercayaan Diri sebagai Mekanisme Pendukung Belajar

Keterlibatan emosional anak menjadi salah satu mekanisme yang menjelaskan mengapa Magic Card membantu proses belajar. Anak yang tertarik akan bertahan lebih lama dalam kegiatan, lebih sering merespons, dan memperoleh lebih banyak kesempatan latihan. Ketika suasana permainan mengurangi rasa takut salah, anak lebih berani mencoba menyebutkan huruf. Keberanian tersebut memperbanyak praktik lisan dan mempercepat umpan balik dari guru. Dengan demikian, motivasi bukan hanya hasil samping dari media yang menarik, tetapi menjadi kondisi yang memperbesar intensitas interaksi anak dengan materi pembelajaran.

Penguatan yang berfokus pada usaha juga penting. Pujian setelah anak mencoba, bukan hanya setelah jawaban benar, membantu menjaga keterlibatan anak yang kemampuan awalnya masih rendah. Strategi ini menjelaskan mengapa beberapa anak yang semula pasif mulai berani mengambil giliran. Temuan tersebut konsisten dengan karakteristik pembelajaran PAUD

yang menuntut lingkungan aman, menyenangkan, dan responsif terhadap perbedaan individu. Daya tarik kartu menjadi efektif ketika dipadukan dengan hubungan guru-anak yang suportif dan kesempatan mencoba berulang.

Magic Card sebagai Media Literasi Al-Qur'an Awal

Secara substantif, kemampuan mengenal huruf hijaiyah merupakan bagian awal dari kesiapan membaca Al-Qur'an. Imroatun, Birru Muqdamien, Ilzamudin, dan Muhajir (2023) menunjukkan bahwa pengenalan huruf hijaiyah berkaitan erat dengan pengenalan Al-Qur'an pada anak usia dini. Dalam konteks penelitian ini, Magic Card tidak menggantikan proses belajar Al-Qur'an, melainkan menjadi sarana untuk membangun kesiapan simbolik melalui pengenalan bentuk, nama, perbedaan, dan urutan huruf. Tahap ini penting sebelum anak berhadapan dengan rangkaian huruf dan harakat yang lebih kompleks.

Landasan keislaman yang digunakan dalam naskah sumber menghubungkan proses belajar dengan QS. Al-'Alaq ayat 1–5 serta hadis tentang keutamaan belajar dan mengajarkan Al-Qur'an. Secara pedagogis, pesan tersebut dapat diwujudkan melalui upaya mempermudah pembelajaran bagi anak. Pemanfaatan media permainan merupakan sarana, bukan tujuan akhir. Nilai utamanya terletak pada bagaimana media membantu anak mendekati pembelajaran Al-Qur'an secara positif, menyenangkan, dan sesuai tahap perkembangannya.

Faktor Pendukung, Hambatan, dan Batas Efektivitas Media

Temuan menunjukkan empat faktor pendukung utama: tampilan media yang menarik, kemampuan guru mengelola pembelajaran, antusiasme anak, dan dukungan sarana sekolah. Pada saat yang sama, terdapat tiga hambatan penting: perbedaan kemampuan awal, keterbatasan waktu, dan perhatian anak yang mudah berubah. Pola ini menunjukkan bahwa efektivitas Magic Card bersifat kontekstual. Kartu yang menarik tidak otomatis menghasilkan pembelajaran optimal apabila guru tidak mampu mengatur giliran atau apabila waktu terlalu sempit untuk memberi kesempatan kepada seluruh anak. Sebaliknya, keterbatasan kemampuan awal dapat diatasi ketika guru menggunakan bantuan bertahap dan variasi permainan.

Temuan perlu dibaca sebagai gambaran proses pembelajaran dalam satu lembaga, bukan sebagai ukuran kausalitas atau besarnya pengaruh. Naskah sumber pada Bab III dan Bab IV menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, sehingga artikel ini memusatkan analisis pada pola implementasi dan perubahan perilaku yang teramati. Kekuatan temuan terletak pada penjelasan tentang bagaimana media digunakan, bagaimana anak merespons, dan kondisi apa yang mendukung atau menghambat proses tersebut. Penelitian berikutnya dapat menguji temuan ini dengan desain kuantitatif atau metode campuran untuk memperoleh ukuran perubahan yang lebih terstandar.

Implications and Contribution

Secara teoritis, penelitian memperkuat pandangan bahwa pengenalan simbol pada anak usia dini lebih efektif ketika pengalaman visual dikombinasikan dengan aktivitas bermain, pengulangan, pelafalan, dan umpan balik. Secara praktis, guru dapat menggunakan Magic Card untuk variasi kegiatan mencari, mencocokkan, membedakan, dan mengurutkan huruf, disertai bantuan bertahap sesuai kemampuan anak. Sekolah perlu mendukung ketersediaan kartu yang tahan digunakan, jumlah media yang cukup, serta pengembangan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis permainan. Orang tua dapat memperkuat pembiasaan di rumah melalui aktivitas singkat yang menyenangkan agar pengalaman anak antara sekolah dan keluarga lebih konsisten.

Limitations

Penelitian dilakukan pada satu lembaga PAUD dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Temuan menggambarkan proses implementasi dan respon peserta didik dalam konteks TK Seatap SD Inpres Tampaure dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi secara statistik. Penelitian belum membandingkan Magic Card dengan media lain melalui kelompok kontrol serta belum mengukur daya tahan penguasaan huruf dalam jangka panjang. Variasi pengalaman belajar anak di rumah dan intensitas pembiasaan membaca Al-Qur'an juga belum dianalisis secara khusus.

Recommendations

Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan studi kuasi-eksperimen atau metode campuran untuk membandingkan Magic Card dengan flashcard konvensional, media digital, atau metode bernyanyi. Penelitian juga dapat menilai kemampuan mengenali bentuk, pelafalan, diskriminasi huruf serupa, pengurutan, retensi setelah beberapa minggu, dan transfer

kemampuan ke pembacaan huruf berharakat. Pengembangan variasi Magic Card dengan tingkat kesulitan bertahap serta keterlibatan orang tua di rumah juga layak dikaji untuk mengetahui konsistensi manfaat pada konteks belajar yang berbeda.

CONCLUSION

Permainan Magic Card di TK Seatap SD Inpres Tampaure diimplementasikan melalui tahapan pembelajaran yang terstruktur: pembukaan dan apersepsi, pengenalan kartu dan aturan, demonstrasi, permainan bergiliran, bimbingan individual, penguatan, serta evaluasi sederhana. Penggunaan media tersebut membantu anak lebih aktif mengenali bentuk, menyebutkan nama, membedakan huruf yang serupa, dan mengingat urutan huruf hijaiyah. Proses bermain juga mendorong antusiasme, motivasi, keberanian, kepercayaan diri, serta interaksi positif antaranak. Keberhasilan implementasi dipengaruhi daya tarik media, kompetensi guru, antusiasme peserta didik, dan dukungan fasilitas; sedangkan perbedaan kemampuan awal, keterbatasan waktu, dan rentang perhatian menjadi kendala yang perlu dikelola secara adaptif.

REFERENCES

Al-Bukhari, Muhammad bin Ismail. Shahih Al-Bukhari, Kitab Fadhail Al-Qur'an, Hadis Nomor 5027.

Anggraini, Vivi, Yulsyofriend, dan Indra Yeni. (2019). "Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini melalui Lagu Kreasi Minangkabau pada Anak Usia Dini." Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 73–84. https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3377.

Bastian, Adolf, dan Suharni. (2022). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Media Gambar." Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 1303–1311. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1772.

Creswell, John W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Edisi Keempat. Thousand Oaks, California: SAGE Publications.

Daryanto. (2016). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Dzakiyyah, Cyndi, Leny Marlina, dan Indah Dwi Sartika. (2024). "Pengaruh Media Flashcard terhadap Perkembangan Bahasa untuk Anak Usia 5–6 Tahun di TK Kartika II Lahat." JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education), 8(1), 163–169. https://doi.org/10.31537/jecie.v8i1.1614.

Erni. (2025). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah melalui Permainan Kartu Huruf pada Anak Usia Dini." Al-Banin: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(1). https://doi.org/10.51729/banin.211234.

Fadlillah, Muhammad. (2019). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.

Imroatun, Birru Muqdamien, Ilzamudin, dan Muhajir. (2023). "Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Anak Usia Dini melalui Pengasuhan Informal di Indonesia." Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(3), 3639–3647. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4534.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2021). Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.

Maghfiroh, Shofia, dan Dadan Suryana. (2021). "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini." Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 1560–1566.

Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña. (2020). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. Edisi Keempat. Thousand Oaks, California: SAGE Publications.

Moleong, Lexy J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nurhayati, Andi Agusniatih, Amrullah, dan I Putu Suwika. (2022). "Pengenalan Huruf Hijaiyyah melalui Media Kartu Gambar pada Anak." Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 2183–2191. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1850.

Pradana, Pascalian Hadi, dan Febrina Gerhni. (2019). "Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak." JOEAI: Journal of Education and Instruction, 2(1), 25–31. https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587.

Rahmah, Khodijah Nur, Ine Nirmala, dan Nida'ul Munafiah. (2023). "Penggunaan Media Flashcard Huruf Hijaiyah untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyyah Anak Usia 5–6 Tahun di PAUDQU Al-Amanah Karawang." Jurnal PAUD Agapedia, 7(2), 234–241. https://doi.org/10.17509/jpa.v7i2.63987.

Shihab, Muhammad Quraish. (2007). Membumikan Al-Qur'an: Fungsi dan Peran Wahyu dalam Kehidupan Masyarakat. Bandung: Mizan.

Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Suryana, Dadan. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak. Jakarta: Kencana.

Susanto, Ahmad. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori. Jakarta: Bumi Aksara.

Suyadi. (2017). Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.