

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA LEGO HIJAIYAH  
DARI LIMBAH TUTUP BOTOL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGENALAN HURUF HIJAIYAH  
DI RA MIFTAHUL HUDA KERTOSARI PASURUAN**

**Nur Holifah, Ahmad Ma'ruf**

Universitas Yudharta Pasuruan

makruf@yudharta.ac.id

**Abstrak:** Media Lego Hijaiyah merupakan modifikasi dari permainan lego, dalam proses permainannya menggunakan sistem bongkar dan dipasangkan kembali dengan memasukkan atau menjodohkan bentuk, gambar, huruf, dan bilangan yang sama. Media permainan ini menggunakan objek konstruktif menyusun dan menempatkan lego bersimbol huruf hijaiyah pada kolom huruf yang tersedia.

Untuk mengetahui konsep tersebut peneliti merumuskan masalah penelitian, sebagai berikut: Pertama, Bagaimana pengaruh penerapan Media Lego Hijaiyah Dari Limbah Tutup Botol Untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah? Kedua, Bagaimana hasil penerapan Media Lego Hijaiyah Dari Limbah Tutup Botol Untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah? Untuk menjawab pertanyaan diatas peneliti menggunakan pendekatan jenis penelitian kuantitatif, dimana data penelitian dikumpulkan melalui metode observasi, angket, dan dokumentasi.

Populasi pada penelitian ini adalah 16 responden. Kisi-kisi pencapaian data dibagi menjadi 2 item indikator pencapaian yang tersebar menjadi 11 (variabel X) dan 9 untuk (variabel Y) item pertanyaan. Dengan hasil kegiatan belajar pada kemampuan bermain Media Lego Hijaiyah ( $X=499$ ) dan Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah ( $Y=389$ ). Maka, dari data tersebut dikorelasikan dengan bantuan hitungan SPSS Uji Reliabilitas 0,985 dan hasil Korelasi *Split-half*  $0,954 \geq t_{\text{tabel}} 0,506$  dengan signifikansi  $0,00 \leq 0,05$  dalam interpretasi berkategori Korelasi Sangat Kuat. Berdasarkan hasil tersebut, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga, Penerapan Media Lego Hijaiyah sangat berpengaruh pada Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah di RA Miftahul Huda Kertosari.

**Kata Kunci:** Media Lego Hijaiyah, Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah.

## **Pendahuluan**

Pembelajaran Anak Usia Dini identik dilakukan dengan bermain dan tidak menargetkan pada suatu hasil, tetapi dilihat pada prosesnya. Sehingga proses pembelajaran seraya bermain membuat peserta didik menemukan dan mendapatkan pengalaman dari dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Oleh karena itu Pendidikan disini disebut juga dengan pendidikan prasekolah yang bertujuan untuk membantu meletakkan dasar arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Pengembangan kurikulum pendidikan prasekolah juga harus terencana dan sistematis. Dasar dari itu adalah bermain yang edukatif untuk mengembangkan berbagai variasi keterampilan, yang utama adalah psikomotor melalui aktifitas bermain peserta didik seperti menggambar, menjiplak, meronce, menempel dan melipat kertas.<sup>1</sup>

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan pembelajaran melalui bantuan media. Media pembelajaran merupakan salah satu strategi mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan menggunakan media penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan dan proses belajar siswa lebih menarik.<sup>2</sup>

Penggunaan melalui suatu media dan alat bantu seperti permainan peserta didik secara aktif melakukan kegiatan belajar secara optimal menggunakan seluruh panca inderanya secara aktif. Pembelajaran dengan sistem permainan juga akan membawa motivasi intristik, perhatian, eksplorasi, keluwesan, dan keterlibatan aktif peserta didik.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Soemiarti Padmonodewo. *Pendidikan Anak Prasekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) Hlm: 8.

<sup>2</sup> Soepartono. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran guru SLTP Setara D III, 2000) Hlm: 15.

<sup>3</sup> Frans Kowa. *Mengajar Lewat Permainan: Pemikiran Para Guru dan Praktik di kelas* (Jakarta: Grasindo, 2005) Hlm: 6.

Kegiatan belajar yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktivitas sel otak peserta didik. Lebih lanjut, keaktifan sel otak akan membantu proses pembelajaran. Didalam nuansa belajar (bermain), akan lebih baik bila kegiatan yang dilakukan peserta didik memiliki muatan edukatif. Sehingga setiap aktivitas anak usia dini yang dilakukan dapat mengekspresikan seluruh aspek perkembangan peserta didik baik perkembangan moral, bahasa, kognitif, sosial, dan fisik-motorik.<sup>4</sup> Itu semua masih mengacu pada kurikulum yang menyangkut pada pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap peserta didik.<sup>5</sup> Interaksi edukatif harus menggambarkan hubungan aktif dua arah dengan sejumlah pengetahuan sebagai mediumnya, sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Semua unsur interaksi edukatif harus berproses dalam ikatan tujuan pendidikan.<sup>6</sup> Oleh karenanya pendidik tidak hanya menjadi pengajar, pengarah dan pembimbing peserta didiknya saja namun juga harus mampu memberikan suatu pilar keaktifan, kreatif, inovatif dan kompetitif untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik melalui media permainan sebagai pembelajaran.

Proses pembelajaran sambil bermain identik dengan penggunaan media atau alat permainan, pada dasarnya adalah semua alat bermain yang digunakan untuk memenuhi naluri bermain peserta didik dan memiliki sifat seperti bongkar pasang, memadukan, mencari padanannya, menyempurnakan desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya permainan pada intinya berfungsi untuk mengenal huruf-huruf hijaiyah dan membimbing peserta didik untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya.<sup>7</sup>

### **Tinjauan Pustaka**

Perbuatan mendidik berlangsung menggunakan alat pendidikan (Media). Alat pendidikan merupakan faktor pendidikan yang sengaja dibuat

<sup>4</sup> Yohana Rumanda, Hikmah. *Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Menyenangkan Melalui Bermain*. (KemPendidikan, 2011) Hlm: 9.

<sup>5</sup> Frans Kowa. *Mengajar Lewat.....* Hlm: 22.

<sup>6</sup> Syaiful Bahri Djamarah. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005) Hlm: 11.

<sup>7</sup> Sudono Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk PAUD*. (Jakarta: Grasindo, 2004) Hlm: 7.

dan digunakan demi pencapaian tujuan pendidikan tertentu.<sup>8</sup> Berangkat dari adanya alat atau media dapat membuat suasana kelas lebih aktif, memotivasi peserta didik dan mengefektifkan komunikasi antar pendidikan dan peserta didik dan diharapkan jauh dari kata membosankan (Pasif). Dengan Media pendidikan membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Melalui alat atau media para peserta didik akan memperoleh pengalaman lebih luas dan lebih kaya. Dengan demikian persepsinya akan menjadi lebih tajam dan pengertiannya menjadi lebih tepat. Dan akan menimbulkan keinginan serta minta belajar yang baru.<sup>9</sup>

Media yang dibuat sederhana bisa disebut dengan Alat permainan Edukatif. Alat permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>10</sup> Ditinjau dari pembuatan dan penggunaannya, media sederhana (instruksional) yang hal ini tidak lepas dari ciri-ciri umum, sebagai berikut:

- a) Mudah dibuat sendiri oleh pendidik sendiri ataupun bersama-sama dengan peserta didik.
- b) Bahan-bahan yang digunakan mudah diperoleh dilingkungan sekitar.
- c) Penggunaan media tidak butuh keahlian atau keterampilan khusus.<sup>11</sup>

Media Lego Hijaiyah merupakan salah satu dari Alat Permainan Edukatif (APE) yang terinspirasi dari suatu permainan lego. Lego merupakan sejenis alat permainan bongkah plastik kecil dan disetiap bongkahannya memiliki warna balok yang beragam serta memiliki bentuk yang berbeda-beda, dengan begitu setiap satu bongkahan dengan bongkahan yang lain dapat disusun menjadi model yang diinginkan.<sup>12</sup> Menurut Toyib “Permainan Lego memiliki block-block yang bervariasi serta warna-warna yang beragam, permainan ini juga dapat memunculkan atau mempercepat kreatifitas bahkan kerjasama yang baik”.<sup>13</sup> Menurut Soebacman yang dikutip oleh Dinda

<sup>8</sup> Syaiful Bahri Djamarah. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005) Hlm: 184.

<sup>9</sup> Oemar Hamalik. *Media Pendidikan*. (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1994) Cet VII. Hlm: 18

<sup>10</sup> Usep Kusmiawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Malang: Gunung Samudra, 2016) Cet I Hlm: 7.

<sup>11</sup> Usep Kurniawan. *Pengembangan.....* Hlm: 17.

<sup>12</sup> Anah Nurhasanah. Berfilsafat Dengan Lego. *Artikel Filsafat Ilmu* t.k.: ,t.t Hlm:1.

<sup>13</sup> Muhammad Toyib, dkk. Pelatihan Penggunaan Permainan Lego Dalam Pembelajaran Pecahan. *Jurnal The 4th University Research Coloquium*. (FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016) Hlm: 186.

mengungkapkan bahwa “Lego adalah permainan bongkar pasang bongkahan plastik kecil dengan mengacu kreativitas anak berbentuk balok-balok kecil berwarna-warni yang disusun menjadi bentuk bangun yang diinginkan tergantung imajinasi dan kreativitas”.<sup>14</sup> Dan hijaiyah merupakan salah satu kumpulan huruf dalam bahasa arab.<sup>15</sup>

Sedangkan Media Lego Hijaiyah adalah sejenis media permainan dengan bentuk lingkaran dengan berbagai warna dengan menggunakan objek konstruktif menyusun atau menempatkan lego bersimbol huruf hijaiyah pada tempat atau kolom huruf yang telah tersedia. Dan dalam proses permainannya menggunakan sistem bongkar dan dipasangkan kembali dengan memasukkan atau menjodohkan bentuk, simbol, dan huruf yang sama.

Keterampilan pada pengembangan fisik-motorik peserta didik akan terlatih dan akan membawa kegiatan bermain yang mana merangsang kreativitas serta imajinasi peserta didik dalam proses memainkannya. Perkembangan otot motorik diperlukan banyak latihan koordinasi untuk keseimbangan tubuh.<sup>16</sup> Sehingga, aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik melalui bermain bisa dikatakan maksimal, karena melibatkan seluruh aspek psikologisnya (kognitif, afektif, motorik) yang akan berkadar tinggi untuk merangsang pesan belajar yang diterima melalui berbagai alat indranya, sehingga pengalaman belajar yang akan masuk melalui panca indra yang digunakan akan diolah dan tersimpan dalam sistem memori yang lebih baik.<sup>17</sup>

### **Tinjauan Tentang Limbah atau Sampah**

Sampah adalah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia dan atau proses alam yang berbentuk padat.<sup>18</sup> Manusia adalah makhluk yang tidak bisa lepas dari kebutuhan sandang dan pangan seperti istirahat, makan-minum

<sup>14</sup> Dinda Agustin Maulida. *Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Play Group al-Irsyad Al-Islamiah Jember*. (Skripsi tidak diterbitkan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, 2017) Hlm: 13.

<sup>15</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia *Offline* 1.5.1

<sup>16</sup> Sri Esti Wuryani Djiwandono. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: PT. Grasindo, 2002) Cet I. Hlm: 88.

<sup>17</sup> Deni Kurniawan. *Pembelajaran Terpadu Tematik: Teori, Praktik dan Penilaian*. (Bandung: Alfabeta, 2014) Hlm: 161.

<sup>18</sup> UU RI Tentang Pengelolaan Sampah Pasal 1 BAB I Ketentuan Umum Nomer 18 tahun 2008.

hingga gaya hidup. Semakin banyak kebutuhan semakin cepatlah berkembang banyaknya sampah atau limbah. Limbah merupakan sisa proses produksi yang sudah terbuang dari sumber aktivitas manusia maupun alam yang tak bernilai ekonomis.<sup>19</sup>

Berangkat dari pandangan tersebut maka limbah plastik tutup botol merupakan sampah sisa dari setiap aktifitas manusia dari sampah-sampah seperti botol-botol plastik air mineral dan berasa lainnya. limbah plastik tutup botol juga dapat didaur ulang menjadi berbagai macam kebutuhan ditangan orang-orang kreatif.

Limbah Tutup botol plastik merupakan golongan limbah sejenis Limbah Anorganik yang dapat didaur ulang menjadi barang-barang berguna yang bernilai jika dikerjakan oleh orang-orang yang kreatif. Limbah plastik tergolong kedalam dua sifat golongan, pertama, bersifat *Thermoplastic* dan kedua, bersifat *Thermoset*. Sifat *Thermoplastic* dapat dibentuk kembali dengan mudah dan dapat diproses menjadi bentuk lain, sedangkan sifat *Thermoset* bila telah mengeras tidak dapat dilunakkan kembali.

Pemanfaatan merupakan suatu cara alternatif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari keadaan yang sebelumnya. Manfaat memiliki arti “faedah”<sup>20</sup> yang mana disini merupakan awalan kegiatan untuk merubah limbah menjadi barang yang bermakna untuk digunakan kembali.

Dalam proses pembelajaran limbah menjadi media yang menunjang kegiatan belajar mengajar. Media yang berbahan dasar mudah diperoleh dan harganya terjangkau, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.<sup>21</sup>

## Metodologi Penelitian

Penelitian menggunakan penelitian dengan pendekatan Kuantitatif, karena pendekatan Kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan sebagai pembuktian antara teori<sup>22</sup> yang dijabarkan dengan data statistika yang mana

<sup>19</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia *Offline* 1.5.1

<sup>20</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia *Offline* 1.5.1

<sup>21</sup> Syaiful Bahri Djamarah. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005) Hlm: 213.

<sup>22</sup> Nanang Martono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Rajawali Pres, 2016) rev 2-Cet V. Hlm: 41.

data masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian memasuki lapangan<sup>23</sup> dengan pengumpulan data-data sebagai penguat.

Pendekatan yang melibatkan beberapa obyek penelitian baik obyek primer (utama) dan sekunder (kedua) bertujuan untuk mendeskripsikan apa yang saat ini berlaku dengan upaya penjabarannya menggunakan catatan, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang terjadi dengan kata lain penelitian bertujuan untuk memperoleh informasi kaitan antara variabel yang ada.<sup>24</sup>

Dalam penelitian ini akan dicari adanya hubungan antara dua variabel yaitu variabel Media lego hijaiyah dengan peningkatan pemahaman huruf hijaiyah. Hubungan antara variabel ini selanjutnya akan dianalisis dengan rumus perhitungan statistic. Alasan penelitian menggunakan penelitian korelasi adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara Media Lego Hijaiyah dengan peningkatan pengenalan huruf hijaiyah di RA Miftahul Huda Kertosari.

Observasi yang dilakukan di RA Miftahul Huda Kertosari melalui beberapa teknik yakni Observasi, Dokumentasi dan Kuisouner (Angket).

### **Sumber Data**

#### 1. Data Primer

Data primer diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan instrument pengambilan data yang telah terkumpul oleh peneliti (observasi) dari sumber utama ialah peserta didik.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder atau pelengkap adalah: dokumen-dokumen atau sumber informasi merupakan alat bantu dari sumber benda yang memungkinkan sumber data berupa benda atau peristiwa penting dalam hal tersebut sebagai barang bukti dalam hal sajian data peristiwa yang terjadi di lapangan.

<sup>23</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015) Cet 22. Hlm: 31.

<sup>24</sup> Mardalis. *Metode Penelitian*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1993) Hlm: 26.

## Teknik Analisis Data

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrumen.<sup>25</sup> Oleh karena itu peneliti harus menguji terlebih dahulu instrumen penelitian berupa *check list* yang akan digunakan. Peneliti akan menguji instrumen dengan satu kali pengecekan. Untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan perhitungan bantuan SPSS pada setiap butir soal pada instrumen, peneliti menggunakan teknik korelasi tata jenjang (*rank difference correlation*)<sup>26</sup>.

Uji validitas data yang telah diperoleh dari responden adalah sebanyak 16 peserta didik. Sehingga dari hasil uji validitas menggunakan bantuan teknik tata jenjang pada setiap item pertanyaan dengan  $r_{\text{tabel}}$  0,506 (N=16) dengan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikan 5%. Suatu data dapat dikatakan valid apabila hasil perhitungan butir soal dengan skor faktor atau dengan skor total menunjukkan lebih tinggi atau sama dengan  $r_{\text{tabel}}$  ( $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$ ). Namun, apabila sebaliknya jika suatu data perhitungan tidak valid jika hasilnya lebih rendah dari  $r_{\text{tabel}}$  ( $r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}}$ ). Berikut adalah tabel data dari perhitungan uji validitas dengan bantuan SPSS pada setiap butir soal:

**Tabel 3.1 Rekapitulasi Uji Validitas**

Nomor Soal	Korelasi	r-tabel	Kesimpulan
1	0,929	0,506	Valid
2	0,698	0,506	Valid
3	0,855	0,506	Valid
4	0,879	0,506	Valid
5	0,897	0,506	Valid
6	0,834	0,506	Valid
7	0,896	0,506	Valid
8	0,882	0,506	Valid
9	0,891	0,506	Valid
10	0,949	0,506	Valid

<sup>25</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2006) Edisi Revisi 6. Hlm: 168.

<sup>26</sup> Tulus Winarsunu. *Statistik dalam penelitian Psikologi dan Pendidikan*. (Malang: UMM Press, 2015) Hlm: 65.

11	0,900	0,506	Valid
12	0,958	0,506	Valid
13	0,875	0,506	Valid
14	0,918	0,506	Valid
15	0,785	0,506	Valid
16	0,901	0,506	Valid
17	0,741	0,506	Valid
18	0,911	0,506	Valid
19	0,928	0,506	Valid
20	0,885	0,506	Valid

Sumber : data diolah oleh peneliti, 2018

## 2. Uji Reliabilitas

Untuk mencari reliabilitas instrumen dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *alpha Cronbach's*. Setelah koefisien reliabilitas diketahui, maka peneliti menentukan tingkat reliabilitas dalam beberapa pembagian kategori, yaitu:

**Tabel 3.2 Interpretasi Uji Reliabilitas**

Hasil Uji Reliabilitas	Interpetasi Reliabilitas
0,00 – 0,79	Tidak Reliabel
0,80 – 0,84	Reliabel Cukup
0,85 - 0,89	Reliabel Tinggi
0,90 – 1,00	Reliabel Sangat Tinggi

## 3. Uji Korelasi Belah Dua (*Split-half*)

Uji korelasi belah dua (*Split-half*) merupakan teknis pengujian instrument dengan cara membagi item soal menjadi beberapa bagian, baik sistem awal-akhir ataupun sistem ganjil-genap. Korelasi dilakukan dengan jumlah total skor genap dengan jumlah total skor ganjil.

Setelah diketahui koefisien hasil diketahui, maka selanjutnya peneliti menentukan tingkat interprestasi secara sederhana terhadap angka indeks korelasi “r” *Product Moment* ( $r_{xy}$ ), yakni :

**Tabel Interpretasi Korelasi**

Hasil Uji Korelasi	Interpretasi
0,00 – 0,20	Korelasi Sangat Lemah
0,20 – 0,40	Korelasi Lemah

0,40 -0,70	Korelasi Cukup
0,70 – 0,90	Korelasi Kuat
0,90 – 1,00	Korelasi Sangat Kuat

### Pembahasan

Penelitian mengemukakan perolehan nilai responden (N=16) pada variabel X (media lego hijaiyah) dan variabel Y (peningkatan pengenalan huruf) diantaranya:

**Tabel Hasil Kegiatan Belajar**

No	Responden	Variabel X	Variabel Y
1	Alvin	35	31
2	Yoga	44	33
3	Angga	30	22
4	Riyah	40	33
5	Luluk	13	10
6	Rijal	39	29
7	Fian	23	17
8	Silvia	43	35
9	Vani	43	36
10	Rifda	31	27
11	Kayla	22	18
12	Zidan	27	16
13	Syahril	19	13
14	Achmad	26	19
15	Rohman	35	26
16	Mas'ula	29	24

Sumber : data diolah peneliti, 2018

Dalam tahap pengolahan hasil peneliti menggunakan bantuan hitungan dengan SPSS 15.0 yang dijelaskan di bawah ini:

#### a. Uji Validitas

Uji validitas dengan analisis reliabilitas dapat dilihat pada output item total statistic terlihat pada kolom *corrected item-total correlation*, untuk menentukan apakah item layak digunakan atau tidak maka batas nilai minimal 0,506 dapat digunakan sehingga item yang memiliki nilai

koefisien korelasi dibawah 0,506 dianggap tidak valid. Perhatikan tabel dibawah ini:

Berdasarkan dari output pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa ke 20 item pertanyaan pada variabel menunjukkan angka diatas 0,506 sehingga dapat disimpulkan semua item pertanyaan pada ke 20 item pertanyaan dinyatakan valid keseluruhan. Penjabaran pada tabel dibawah ini, diantaranya:

**Tabel Hasil Hitung Korelasi Spearman**

<b>Kode Soal</b>	<b>Signifikan</b>	<b>r hitung</b>	<b>r tabel</b>	<b>Keterangan</b>
Q1	0,000	1,000	0,506	Signifikan
Q2	0,002	0,720	0,506	Signifikan
Q3	0,003	0,682	0,506	Signifikan
Q4	0,000	0,807	0,506	Signifikan
Q5	0,000	0,819	0,506	Signifikan
Q6	0,000	0,790	0,506	Signifikan
Q7	0,000	0,777	0,506	Signifikan
Q8	0,000	0,918	0,506	Signifikan
Q9	0,000	0,859	0,506	Signifikan
Q10	0,000	0,845	0,506	Signifikan
Q11	0,000	0,856	0,506	Signifikan
Q12	0,000	0,871	0,506	Signifikan
Q13	0,000	0,832	0,506	Signifikan
Q14	0,000	0,860	0,506	Signifikan
Q15	0,003	0,691	0,506	Signifikan
Q16	0,000	0,870	0,506	Signifikan
Q17	0,010	0,625	0,506	Signifikan
Q18	0,000	0,904	0,506	Signifikan
Q19	0,000	0,923	0,506	Signifikan
Q20	0,000	0,895	0,506	Signifikan

Sumber : Hasil Hitung SPSS 15.0

Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila signifikan kurang dari 0,05 atau  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ . Nilai  $r_{tabel}$  dicari pada signifikansi 0,05 dengan jumlah 20 butir soal dengan jumlah (N=16), maka didapat  $r_{tabel}$  sebesar 0,506.

Dari pemaparan diatas disimpulkan bahwa keseluruhan item pertanyaan masuk dalam kategori valid, sesuai dengan hasil penjabaran pada tabel diatas.

### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk menguji apakah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan atau tidak. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *alpha Cronbach's* sebesar 0,05 atau lebih. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel Hasil Uji Reliabilitas**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	16	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	16	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,985	20

Sumber: Hasil Hitung SPSS 15.0

Dari perhitungan bahwa reliabilitas instrumen penelitian sebesar 0,985 yang berarti bahwa uji reliabilitas ini termasuk dalam kategori **Reliabilitas Sangat Tinggi**. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa instrumen *check list* dalam penelitian ini terbukti reliabilitasnya untuk mengukur hubungan antara Media Lego Hijaiyah dengan peningkatan pengenalan huruf hijaiyah.

### c. Uji Korelasi Belah dua (*Split Half*)

Peneliti menggunakan teknik perhitungan korelasi belah dua dengan mengkorelasi hasil jumlah total skor variabel X dan variabel Y. Hasil dari korelasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel Hasil Uji Korelasi**

**Correlations**

	Media Lego Hijaiya	Peningkatan Pengenalan

			h	n Huruf
Spearman's rho	Lego Hijaiyah	Correlation Coefficient	1,000	,954(**)
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	16	16
	Peningkatan Pengenalan Huruf		Correlation Coefficient	,954(**)
Sig. (2-tailed)			,000	.
		N	16	16

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : Hasil Hitung SPSS 15.0

Jika dilihat hasil korelasi pada tabel diatas menyatakan bahwa hasil hitung SPSS 15.0 menunjukkan *correlatin coefficient* sebesar 0,954. Angka ini menunjukkan adanya korelasi, dengan perolehan nilai  $0,954 \geq t_{\text{tabel}} 0,506$  dan perolehan nilai signifikan  $0,000 \leq 0,05$ . Ini berarti membuktikan bahwa adanya hubungan antara variabel X (Media Lego Hijaiyah) dengan variabel Y (Peningkatan Pengenalan huruf hijaiyah). Dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh besar yang ditunjukkan melalui Media Lego Hijaiyah terhadap peningkatan pengenalan huruf hijaiyah di RA Miftahul Huda Kertosari dan signifikan. Dalam penafsiran Interpretasi korelasi dibuktikan berdasarkan pada tabel 8 Interpretasi Korelasi, diatas. Yaitu menunjukkan Korelasi Sangat Kuat.

### Kesimpulan

1. Berdasarkan kegiatan belajar peserta didik dengan menggunakan Media Lego Hijaiyah Untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah di RA Miftahul Huda Kertosari dengan jumlah Responden (N=16) menunjukkan hasil kegiatan belajar pada kemampuan bermain lego (X=499) dan peningkatan pengenalan huruf hijaiyah (Y=389).

2. Berdasarkan hasil data kegiatan belajar, maka dikorelasikan dan mendapatkan hasil uji korelasi sebesar 0,954 yang nilainya lebih tinggi dari angka minimal  $t_{\text{tabel}} 0,506$ . Nilai signifikan  $0,000 \leq 0,05$  yang berarti bahwa uji korelasi termasuk dalam kategori Korelasi Sangat Kuat. Artinya, Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) berbunyi terdapat hubungan antara Media Lego Hijaiyah dengan Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah di RA Miftahul Huda Kertosari diterima dan Hipotesis Nihil ( $H_o$ ) berbunyi tidak adanya hubungan antara Media Lego Hijaiyah dengan peningkatan pengenalan huruf hijaiyah di RA Miftahul Huda Kertosari ditolak. Artinya, Penerapan Media Lego Hijaiyah Mempengaruhi Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah di RA Miftahul Huda Kertosari.

### Daftar Pustaka

- Anggani, S. (2004). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk PAUD*. Jakarta: Grasindo.
- Anwar, S. (1997). *Reliabilitas dan Validitas Edisi 3 Cet I*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Kontestual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (1995). *Manajemen Penelitian Cet 3 Edisi Baru*. Jakarta: PT. Rineka Cipta,.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Cet I Edisi 2 Revisi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S. B. (2005). *Guru dan Anak Didik Cet III*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djiwandono, S. E. (2002). *Psikologi Pendidikan Cet I*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Fatrurrohman, M. (2006). *Model-model pembelajaran inovatif Cet 2*. Jogjakarta: Ar-Ruzz media.
- Almath F , M. (2006). *1100 Hadits Terpilih: Sinar Ajaran Muhammad*. (Offline), t.k.: HaditsWeb (<http://opi.110mb.com/>).
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan Cet VII*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

- Kowa, F. (2005). *Mengajar Lewat Permainan: Pemikiran Para Guru dan Praktik di kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik: Teori, Praktik dan Penilaian*. Bandung: Alfabeta.
- Kusmiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Cet I*. Malang: Gunung Samudra.
- Martono, N. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif revisi 2 Cet V*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Nana Sudhana, A. R. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Nurhasanah, Anah. (t.t). Berfilsafat Dengan Lego. *Artikel Filsafat Ilmu*. t.k.: t.p.
- Nusa putra, N. D. (2016). *Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Padmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta .
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif Cet VIII*. Jogjakarta: Diva Press.
- Priyasta, R. (2007). *Buku Sakti Kuasai SPSS*. Yogyakarta: PT. Anak Hebat Indonesia.
- Sadiman, A. S. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya Edisi 1 Cet IV*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sarwono, J. (2006). *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Soepartono. (2000). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen PeNas Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran guru SLTP Setara D III.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D Cet 22*. Bandung: Alfabeta.

- Suhaeni, Heni. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Dini Pada Anak Melalui Media Lego Huruf*. Sumedang: Unv. Pendidikan Indonesia.
- Sudjiono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Supranto. (1993). *Metode Ramalan Kuantitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Toyib, Muhammad. (2016). Pelatihan Penggunaan Permainan Lego Dalam Pembelajaran Pecahan. *Jurnal The 4th University Research Coloquium*. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Undang-undang Republik Indonesia Tentang Pengelolaan Sampah Nomer 18 tahun 2008
- Winarsunu, T. (2015). *Statistik dalam penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Yohana Rumanda, H. (2011). *Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Menyenangkan Melalui Bermain*. t.k: KemPendidNas.
- Yuliani Nuraji Suijioni, B. S. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.