

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI HIJAIYAH TERHADAP LITERASI BAHASA ARAB PADA ANAK USIA DINI**Nisrina¹, Suci Utami Putri², Nurdiansyah³**Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}e-mail: nisrina09@upi.edu¹, suciutami@upi.edu², nurdiansyah1971@upi.edu³

Diterima: 28/7/2026; Direvisi: 25/8/2026; Diterbitkan: 16/9/2026

ABSTRAK

Kemampuan mengenali dan memahami huruf hijaiyah merupakan bagian awal dari literasi bahasa Arab yang perlu dibangun sejak pendidikan anak usia dini. Dalam praktiknya, pembelajaran yang masih didominasi penyampaian guru dapat membatasi kesempatan anak untuk belajar melalui aktivitas yang lebih interaktif. Kondisi tersebut menjadi dasar penerapan media Monopoli Hijaiyah sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran pada kelompok A PAUD Permatasari. Penelitian ini melibatkan 15 anak yang seluruhnya dijadikan sampel melalui *sampling* jenuh. Perubahan kemampuan anak ditelusuri dengan membandingkan hasil pengukuran sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut melalui desain *one-group pretest-posttest*. Informasi penelitian diperoleh dari tes dan lembar observasi, kemudian diolah melalui analisis deskriptif, uji normalitas, *Wilcoxon Signed-Rank Test*, serta perhitungan *N-Gain*. Rata-rata skor kemampuan literasi bahasa Arab mengalami perubahan dari 5,40 sebelum pembelajaran menjadi 9,13 setelah penggunaan Monopoli Hijaiyah. Perbedaan kedua pengukuran tersebut terbukti signifikan secara statistik dengan nilai $W = 0,00$ dan $p < 0,001$. Sementara itu, *N-Gain* sebesar 0,68 menempatkan peningkatan kemampuan pada kategori sedang. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan Monopoli Hijaiyah berkaitan dengan peningkatan kemampuan literasi bahasa Arab anak usia dini.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Huruf Hijaiyah, Literasi Bahasa Arab, Monopoli Hijaiyah.***ABSTRACT**

The ability to recognize and understand hijaiyah letters represents an initial component of Arabic language literacy that needs to be developed from early childhood education. In practice, learning activities that remain dominated by teacher-led instruction may limit children's opportunities to learn through more interactive experiences. This condition provided the basis for introducing the Hijaiyah Monopoly as part of learning activities for Group A children at PAUD Permatasari. The study involved 15 children, all of whom were selected as participants through saturated sampling. Changes in the children's abilities were examined by comparing measurements obtained before and after the learning activities using the Hijaiyah Monopoly through a one-group pretest-posttest design. Data were collected through tests and observation sheets and subsequently analyzed using descriptive analysis, a normality test, the Wilcoxon Signed-Rank Test, and N-Gain calculation. The mean Arabic language literacy score increased from 5.40 before the learning activities to 9.13 after the use of the Hijaiyah Monopoly. The difference between the two measurements was statistically significant, with $W = 0.00$ and $p < 0.001$. Meanwhile, an N-Gain value of 0.68 indicated a moderate level of improvement. These findings indicate that the use of the Hijaiyah Monopoly was associated with improved Arabic language literacy among young children.

Keywords: *Arabic Literacy, Early Childhood, Hijaiyah Letters, Hijaiyah Monopoly.*

PENDAHULUAN

Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini pada dasarnya bukan sekadar aktivitas menghafalkan bentuk huruf. Anak perlu secara bertahap memahami bahwa simbol visual tertentu merepresentasikan bunyi yang berbeda, mengenali perbedaan karakter antarsymbol, dan menggunakannya dalam aktivitas berbahasa. Proses semacam ini berkaitan dengan terbentuknya fondasi literasi bahasa Arab yang berkembang melalui pengalaman berulang dan bermakna. Riyadi (2026) menempatkan kesadaran fonemik dan pemahaman terhadap simbol tertulis sebagai bagian penting dalam perkembangan literasi bahasa Arab anak, sementara Ouazene et al. (2026) menemukan keterkaitan antara kesadaran fonologis dan perkembangan literasi awal bahasa Arab. Perspektif tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran huruf hijaiyah pada fase awal perlu memberi ruang bagi anak untuk berhadapan secara langsung dengan bentuk dan bunyi bahasa, bukan hanya menerima penjelasan secara verbal.

Persoalannya kemudian bukan semata-mata pada materi yang harus dikenalkan, melainkan pada bagaimana pengalaman belajar tersebut dibentuk. Anak usia dini berkembang melalui aktivitas yang memungkinkan mereka bergerak, mencoba, mengulang, mengeksplorasi, dan memperoleh respons dari lingkungan sekitarnya. Widadiyah et al. (2024) memandang PAUD sebagai ruang stimulasi berbagai aspek perkembangan yang perlu disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan anak. Dalam pembelajaran bahasa Arab, prinsip tersebut dapat diterapkan dengan mengubah pengenalan simbol dan bunyi menjadi aktivitas yang dapat disentuh, dimainkan, diulang, dan dinegosiasikan bersama teman. Mursalina dan Mawaddah (2025) juga menempatkan pengenalan bahasa sejak usia dini sebagai landasan bagi perkembangan literasi, sehingga bentuk pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung menjadi relevan untuk mendukung proses tersebut.

Kecenderungan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dapat membuat pengalaman tersebut menjadi terbatas. Ketika huruf hijaiyah terutama diperkenalkan melalui penjelasan, peniruan, atau latihan yang bersifat rutin, kesempatan anak untuk mengeksplorasi simbol dan bunyi secara aktif menjadi lebih sempit. Padahal, aktivitas bermain dapat menghadirkan situasi yang memungkinkan anak belajar melalui pengulangan tanpa merasakan pengulangan tersebut sebagai latihan yang monoton. Jannah (2025) menunjukkan bahwa *game-based learning* dapat membangun minat belajar melalui suasana yang menarik sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik. Pada konteks prasekolah, Tang et al. (2025) juga menemukan bahwa *digital game-based learning* dapat mendukung perkembangan keterampilan alfabet. Temuan-temuan tersebut memberi arah bahwa unsur permainan dapat ditempatkan bukan sebagai tambahan di luar pembelajaran, melainkan sebagai mekanisme yang membantu anak berinteraksi dengan simbol bahasa secara lebih aktif.

Pilihan media untuk pengenalan huruf hijaiyah sendiri telah berkembang ke arah yang lebih inovatif. Zy dan Edora (2022), misalnya, mengembangkan permainan berbasis Android untuk membantu pengenalan huruf hijaiyah, sedangkan Hutami dan Ramli (2024) mengembangkan media interaktif yang memperkenalkan bentuk serta posisi huruf hijaiyah. Kedua pendekatan tersebut memperlihatkan adanya upaya menggeser pembelajaran dari penyampaian informasi menuju pengalaman yang lebih interaktif. Namun, orientasi pada media digital belum sepenuhnya menjawab kebutuhan pembelajaran yang memanfaatkan pengalaman konkret dan interaksi langsung antaranak. Pada pendidikan anak usia dini, pilihan media yang sederhana tetapi memungkinkan anak bergerak, mengambil giliran, merespons stimulus, dan mengulangi materi dalam situasi sosial tetap memiliki ruang untuk dikembangkan.

Karakter permainan monopoli menawarkan kemungkinan tersebut karena mekanismenya dapat diadaptasi tanpa harus mempertahankan seluruh aturan permainan dalam

bentuk aslinya. Papan permainan, petak, giliran, tantangan, dan respons pemain dapat diisi dengan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Fleksibilitas ini telah dimanfaatkan pada berbagai bidang perkembangan anak. Riana et al. (2022) menggunakan Monopoli Kognitif untuk mendukung kemampuan berhitung, Wisman et al. (2025) mengembangkan MOKA atau Monopoli Angka untuk pembelajaran numerasi, sedangkan Andini dan Markamah (2021) memanfaatkan Monopoli Religius untuk mendukung perkembangan perilaku religius. Ragam pemanfaatan tersebut memperlihatkan bahwa kekuatan permainan monopoli bukan terletak pada materinya yang tetap, melainkan pada strukturnya yang dapat diisi dan disesuaikan dengan kompetensi yang hendak dikembangkan. Dalam konteks bahasa Arab, struktur yang sama dapat diarahkan pada kegiatan mengenali simbol, menyebutkan bunyi, membedakan huruf, dan mengulang respons melalui interaksi antarpemain.

Ruang pengembangan menjadi lebih jelas ketika berbagai kelompok penelitian tersebut ditempatkan dalam satu konteks. Kajian tentang pengenalan huruf hijaiyah telah menghasilkan media digital dan interaktif (Zy & Edora, 2022; Hutami & Ramli, 2024), sedangkan penelitian mengenai permainan monopoli lebih banyak diarahkan pada kemampuan kognitif, numerasi, dan aspek religius (Riana et al., 2022; Wisman et al., 2025; Andini & Markamah, 2021). Di sisi lain, perhatian terhadap proses fonemik dan fonologis dalam literasi bahasa Arab semakin terlihat melalui kajian Riyadi (2026) dan Ouazene et al. (2026). Ketiga arah kajian tersebut belum banyak dipertemukan dalam sebuah media permainan konkret yang secara khusus dirancang untuk literasi awal bahasa Arab anak usia dini. Dengan demikian, kebutuhan penelitian tidak hanya terletak pada penciptaan media baru, tetapi pada pengujian apakah mekanisme permainan yang bersifat aktif dan berulang dapat digunakan untuk membawa anak lebih dekat pada hubungan antara simbol, bunyi, pelafalan, dan karakteristik huruf hijaiyah.

Atas dasar pertimbangan tersebut, Monopoli Hijaiyah ditempatkan sebagai bentuk media yang menggabungkan pengalaman bermain dengan aktivitas literasi bahasa Arab. Permainan ini dirancang agar pengenalan huruf tidak berlangsung sebagai kegiatan satu arah, tetapi muncul melalui rangkaian tindakan anak ketika mengenali simbol, merespons bunyi, melafalkan, membedakan karakter huruf, mengikuti giliran, dan berinteraksi dengan pemain lain. Posisi penelitian ini berbeda dari kajian sebelumnya yang menempatkan monopoli pada domain numerasi, kemampuan kognitif, atau perilaku religius, sekaligus memperluas kajian media pengenalan hijaiyah yang sebelumnya lebih banyak menggunakan pendekatan digital atau interaktif. Fokus penelitian diarahkan pada perubahan kemampuan literasi bahasa Arab anak usia dini dengan membandingkan kemampuan sebelum dan sesudah penerapan Monopoli Hijaiyah serta menguji signifikansi perbedaan yang diperoleh. Melalui fokus tersebut, penelitian ini berupaya memberikan bukti empiris mengenai pemanfaatan permainan konkret sebagai alternatif pengalaman belajar untuk mendukung pengenalan simbol dan bunyi dalam literasi bahasa Arab pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok A PAUD Permatasari, Kabupaten Kuningan, tahun ajaran 2025/2026, dengan melibatkan seluruh populasi yang berjumlah 15 anak. Tidak dilakukan pengambilan sebagian anggota populasi karena seluruh anak dijadikan subjek melalui teknik *sampling* jenuh. Rangkaian penelitian disusun menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* berbentuk *one-group pretest-posttest* (O_1-X-O_2). Sebelum kegiatan dimulai, orang tua atau wali memperoleh penjelasan mengenai tujuan, prosedur, rangkaian aktivitas, dan penggunaan data penelitian. Keikutsertaan anak dilakukan setelah *informed consent* tertulis diberikan, dengan tetap menjaga kerahasiaan data serta

memastikan hak, keamanan, dan kenyamanan anak selama proses berlangsung. Pengukuran diawali dengan *pretest* untuk memperoleh gambaran kemampuan awal, dilanjutkan pembelajaran menggunakan media Monopoli Hijaiyah, kemudian diakhiri *posttest* menggunakan indikator pengukuran yang sama.

Kemampuan literasi bahasa Arab diamati melalui tes lisan, tes praktik, dan lembar observasi yang mencakup kemampuan mengenali dan menunjukkan huruf hijaiyah, melafalkan bunyi, membedakan karakteristik huruf, serta mencocokkan simbol dengan bunyinya. Perkembangan kemampuan anak dinilai menggunakan empat kategori, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB), sesuai indikator yang telah ditetapkan dalam instrumen. Sebelum diterapkan, instrumen ditelaah melalui *expert judgment* oleh ahli pendidikan anak usia dini dengan mempertimbangkan kesesuaian isi, karakteristik perkembangan anak, dan kejelasan bahasa. Kisi-kisi indikator dan ketentuan penskoran digunakan untuk memperjelas operasionalisasi setiap aspek yang diukur dan dapat disertakan sebagai lampiran penelitian.

Analisis dilakukan secara bertahap dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran jumlah subjek, skor minimum, skor maksimum, dan rata-rata *pretest* serta *posttest*. Distribusi skor diperiksa melalui uji Shapiro–Wilk karena jumlah subjek kurang dari 30; apabila data memenuhi asumsi normalitas digunakan *paired-samples t-test*, sedangkan data yang tidak memenuhi asumsi tersebut dianalisis dengan *Wilcoxon signed-rank test*. Pengujian perbedaan dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Selain menguji perubahan skor, peningkatan kemampuan dihitung menggunakan *N-Gain* yang kemudian dikelompokkan ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi. Seluruh tahapan pengolahan dan pengujian statistik dilakukan menggunakan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kemampuan literasi bahasa Arab anak dianalisis untuk melihat kondisi kemampuan sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Monopoli Hijaiyah. Pengukuran dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* dengan indikator kemampuan yang sama sehingga perubahan kemampuan dapat diamati secara lebih objektif. Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai kecenderungan kemampuan anak pada kedua tahap pengukuran. Perbandingan hasil pengukuran tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Statistik Deskriptif Kemampuan Literasi Bahasa Arab pada *Pretest* dan *Posttest*

Data	Jumlah Anak	Skor Minimum	Skor Maksimum	Rata-rata
<i>Pretest</i>	15	3	8	5,40
<i>Posttest</i>	15	4	11	9,13

Tabel 1 memperlihatkan adanya kecenderungan peningkatan kemampuan literasi bahasa Arab setelah pembelajaran menggunakan media Monopoli Hijaiyah. Perubahan tersebut tidak hanya terlihat pada kecenderungan skor secara keseluruhan, tetapi juga pada rentang capaian kemampuan anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa setelah memperoleh pengalaman belajar melalui media yang digunakan, kemampuan anak cenderung berkembang ke arah yang lebih baik dibandingkan kondisi awal. Meskipun demikian, statistik deskriptif belum dapat digunakan untuk memastikan apakah perubahan tersebut bermakna secara statistik, sehingga diperlukan analisis lanjutan melalui perhitungan *N-Gain* dan pengujian hipotesis.

Copyright (c) 2026 EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran

 <https://doi.org/10.51878/educational.v6i4.13267>

Untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan secara lebih terukur, analisis dilanjutkan dengan menghitung *N-Gain*. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan besarnya perubahan kemampuan dengan mempertimbangkan kondisi awal dan capaian setelah perlakuan. Hasil *N-Gain* kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori peningkatan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Ringkasan hasil perhitungan dan kategorinya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan *N-Gain* Kemampuan Literasi Bahasa Arab

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Rata-rata <i>N-Gain</i>	Persentase Kategori
5,40	9,13	0,68	68,2% Sedang

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa penerapan media Monopoli Hijaiyah diikuti oleh peningkatan kemampuan literasi bahasa Arab pada tingkat kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa perubahan kemampuan yang terjadi bukan sekadar perbedaan skor secara deskriptif, tetapi menunjukkan adanya peningkatan yang cukup berarti berdasarkan perhitungan *N-Gain*. Kategori tersebut juga menunjukkan bahwa media yang diterapkan memberikan kontribusi terhadap perkembangan kemampuan anak, meskipun tingkat peningkatannya belum berada pada kategori tertinggi. Untuk memastikan bahwa perubahan kemampuan tersebut memiliki perbedaan yang signifikan secara statistik, analisis selanjutnya dilakukan melalui pengujian perbedaan *pretest* dan *posttest*.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah perubahan kemampuan yang ditemukan pada pengukuran awal dan akhir menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik. Sebelum menentukan teknik analisis yang digunakan, distribusi data diperiksa melalui uji normalitas Shapiro–Wilk. Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa salah satu data pengukuran tidak memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis parametrik tidak digunakan. Oleh karena itu, pengujian perbedaan dilanjutkan menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test*, dengan hasil yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* antara *Pretest* dan *Posttest*

Perbandingan	Wilcoxon (W)	Sig. (2-tailed)	Keputusan
<i>Pretest–Posttest</i> 0,00	< 0,001		H ₀ ditolak

Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi bahasa Arab sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Monopoli Hijaiyah. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa perubahan kemampuan yang diamati tidak terjadi secara kebetulan berdasarkan kriteria pengujian yang digunakan. Dengan demikian, penerapan media Monopoli Hijaiyah berkaitan dengan perubahan kemampuan literasi bahasa Arab anak setelah mengikuti pembelajaran. Hasil ini memperkuat temuan deskriptif dan perhitungan *N-Gain* dengan memberikan bukti inferensial mengenai adanya perbedaan kemampuan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.

Pembahasan

Perubahan kemampuan yang terlihat setelah penggunaan Monopoli Hijaiyah tidak hanya dapat dibaca sebagai perbedaan skor antara dua kali pengukuran. Yang lebih menarik adalah perubahan pada cara materi huruf hijaiyah hadir dalam pengalaman belajar anak. Sebelum pembelajaran menggunakan permainan, anak berhadapan dengan materi yang harus

dikenali dan diingat; setelah media diterapkan, simbol tersebut hadir dalam rangkaian aktivitas yang menuntut perhatian, respons, pengulangan, dan keputusan sederhana selama permainan. Pergeseran semacam ini memberi konteks untuk memahami mengapa kemampuan anak dalam mengenali, menunjukkan, melafalkan, membedakan, dan mencocokkan huruf mengalami perkembangan. Hasil tersebut berada dalam arah yang sama dengan Hakim dan Budiarti (2025) serta Maksuroh dan Agustin (2025), yang memperlihatkan bahwa media yang dirancang secara khusus dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengenali dan membaca huruf hijaiyah. Dengan demikian, perubahan yang ditemukan dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai konsekuensi dari pengalaman belajar yang menjadi lebih aktif dan berulang, bukan semata-mata karena anak memperoleh tambahan materi.

Salah satu karakter yang membuat permainan ini relevan adalah kesempatan anak untuk bertemu dengan simbol yang sama dalam konteks aktivitas yang berulang. Huruf tidak diperkenalkan sekali kemudian ditinggalkan, tetapi kembali muncul ketika anak mengikuti tahapan permainan, memperhatikan kartu atau papan, menerima instruksi, dan memberikan respons. Pengulangan tersebut menjadi lebih bermakna karena berlangsung di dalam aktivitas yang memiliki tujuan langsung bagi anak. Pola ini memiliki kemiripan mekanisme dengan temuan Pramesti et al. (2026) mengenai penggunaan permainan kartu untuk membantu anak mengenali dan mengingat simbol, walaupun objek yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah lambang bilangan. Perbedaannya justru memperlihatkan keluasan mekanisme tersebut: jika paparan visual dan pengulangan dapat membantu penguatan simbol bilangan, prinsip yang serupa dapat dimanfaatkan untuk materi huruf hijaiyah, dengan penyesuaian terhadap karakter bentuk dan bunyi masing-masing huruf.

Dalam pembelajaran anak usia dini, pengalaman berulang tidak selalu harus diwujudkan melalui lembar latihan atau pengulangan verbal. Monopoli Hijaiyah mengubah pengulangan menjadi bagian dari aktivitas bermain sehingga anak memiliki alasan untuk terus terlibat dengan materi. Pada titik ini, media bukan hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi menjadi lingkungan kecil tempat anak berlatih merespons informasi. Tahir dan Wang (2024) menjelaskan bahwa *game-based learning* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat mengorganisasi materi ke dalam aktivitas yang menuntut partisipasi pengguna. Hal serupa tampak pada permainan yang digunakan dalam penelitian ini melalui kegiatan mengambil giliran, mengikuti aturan, menghadapi tantangan, dan memberikan respons terhadap stimulus huruf. Pola tersebut juga memperluas temuan Wisman et al. (2025) mengenai MOKA atau Monopoli Angka. Jika struktur permainan yang sama dapat digunakan untuk mendukung numerasi, penerapannya pada huruf hijaiyah memperlihatkan bahwa nilai pedagogis monopoli terletak pada fleksibilitas mekanismenya, bukan pada keterikatannya dengan satu bidang materi.

Aspek lain yang tidak kalah penting adalah bahwa huruf hijaiyah memiliki dua sisi yang harus dipertautkan sejak awal: bentuk yang dilihat dan bunyi yang dihasilkan. Anak tidak cukup hanya dapat menunjuk atau menyebut nama sebuah huruf jika belum mampu membedakan karakter bunyinya. Husna (2026) menempatkan ketepatan *makharij al-huruf* sebagai dasar dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an karena setiap huruf memiliki karakteristik tempat keluarnya bunyi. Dalam aktivitas Monopoli Hijaiyah, kesempatan untuk mengucapkan kembali huruf yang muncul selama permainan menyediakan ruang latihan bagi hubungan antara representasi visual dan respons verbal. Hubungan ini sejalan dengan Salameh-Matar et al. (2024), yang menunjukkan keterkaitan kesadaran fonologis dengan perkembangan keterampilan awal dalam konteks bahasa Arab, meskipun penelitian mereka berfokus pada kemampuan menulis. Temuan penelitian ini karena itu memberi penekanan tambahan bahwa

pengenalan literasi bahasa Arab pada anak usia dini sebaiknya tidak memisahkan bentuk huruf dari dimensi bunyinya.

Perspektif tersebut juga membantu menjelaskan posisi temuan penelitian dibandingkan berbagai media hijaiyah yang telah digunakan sebelumnya. Metode Tilawati, sebagaimana dilaporkan Helmalia et al. (2024), dapat digunakan untuk mengembangkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 5–6 tahun. Budiarti dan Shintarahayu (2025) juga memperlihatkan bahwa Pohon Baca Huruf Hijaiyah dapat dikembangkan sebagai media yang sesuai untuk pembelajaran anak usia dini. Hakim dan Budiarti (2025) serta Maksuroh dan Agustin (2025) memperkuat gambaran bahwa rancangan media yang spesifik terhadap materi hijaiyah dapat membantu perkembangan kemampuan anak. Monopoli Hijaiyah tidak dimaksudkan untuk menggantikan pendekatan-pendekatan tersebut, tetapi menawarkan bentuk pengalaman yang berbeda. Jika sebagian media menempatkan anak terutama pada aktivitas mengamati, menunjuk, membaca, atau merespons stimulus, permainan monopoli menambahkan dimensi giliran, aturan, tantangan, dan interaksi sebagai bagian dari proses belajar.

Dimensi sosial tersebut menjadi penting karena kegiatan tidak berlangsung dalam ruang belajar yang sepenuhnya individual. Ketika beberapa anak memainkan permainan yang sama, mereka harus menunggu giliran, memperhatikan tindakan teman, mengikuti aturan bersama, dan merespons situasi yang berkembang selama permainan. Pello dan Zega (2024) menempatkan interaksi sosial sebagai bagian dari pengalaman perkembangan anak usia dini karena pembelajaran juga berlangsung melalui hubungan dengan orang lain. Dalam konteks penelitian ini, teman sebaya secara tidak langsung menjadi bagian dari lingkungan belajar: respons seorang anak dapat menjadi stimulus bagi anak lain untuk memperhatikan kembali huruf atau cara pelafalannya. Dengan demikian, permainan menyediakan lebih dari sekadar paparan terhadap materi; ia menciptakan situasi sosial yang memungkinkan perhatian terhadap huruf berlangsung secara bersama-sama.

Peran guru dalam situasi tersebut tetap tidak dapat dikesampingkan. Permainan yang menarik tidak dengan sendirinya menjamin bahwa setiap anak akan memahami simbol dan bunyi secara tepat. Anak yang masih mengalami kesulitan dapat membutuhkan pertanyaan pengarah, contoh pelafalan, pengulangan instruksi, atau bantuan sebelum mampu memberikan respons secara mandiri. Di sinilah konsep *scaffolding* relevan untuk membaca proses yang berlangsung. Amanullah et al. (2022) menunjukkan bahwa *scaffolding* dapat mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini; dalam penelitian ini, dukungan guru dapat dipahami sebagai jembatan yang membantu anak bergerak dari respons yang masih bergantung pada bantuan menuju keterlibatan yang lebih mandiri selama permainan. Artinya, efektivitas media tidak semata-mata berada pada desain papan atau kartu, tetapi pada hubungan antara rancangan permainan, respons anak, teman sebaya, dan intervensi guru ketika bantuan diperlukan.

Jika berbagai temuan tersebut dibaca secara terpadu, peningkatan kemampuan literasi bahasa Arab dalam penelitian ini memiliki penjelasan yang lebih luas daripada sekadar keberhasilan sebuah media. Monopoli Hijaiyah mempertemukan beberapa kondisi belajar dalam satu rangkaian: anak melihat simbol, mengingatnya melalui paparan berulang, menghubungkannya dengan bunyi, melafalkannya, membedakan karakter huruf, mencocokkan simbol dan bunyi, serta menjalankan aktivitas tersebut dalam situasi bermain bersama. Kerangka ini bersinggungan dengan penelitian tentang media hijaiyah (Budiarti & Shintarahayu, 2025; Hakim & Budiarti, 2025; Helmalia et al., 2024; Maksuroh & Agustin, 2025), permainan sebagai pendekatan pembelajaran (Pramesiti et al., 2026; Tahir & Wang, 2024), dan pemanfaatan monopoli untuk perkembangan anak (Wisman et al., 2025). Pada saat

yang sama, keterhubungan bentuk dan bunyi mempertemukan temuan ini dengan perhatian terhadap *makharij al-huruf* dan aspek fonologis dalam pembelajaran bahasa Arab (Husna, 2026; Salameh-Matar et al., 2024), sedangkan interaksi sosial dan bantuan guru memberikan dimensi tambahan melalui perspektif Pello dan Zega (2024) serta Amanullah et al. (2022).

Dengan posisi tersebut, kontribusi penelitian ini terutama terletak pada perluasan fungsi permainan monopoli ke wilayah literasi bahasa Arab anak usia dini. Penelitian sebelumnya telah memperlihatkan manfaat monopoli pada kemampuan kognitif, numerasi, dan perilaku religius, sementara kajian lain telah mengembangkan beragam media untuk pengenalan huruf hijaiyah. Penelitian ini mempertemukan kedua jalur tersebut melalui sebuah pengalaman bermain yang diarahkan pada kemampuan simbolik dan fonologis. Meski demikian, peningkatan yang diperoleh tidak seharusnya dimaknai sebagai bukti bahwa media permainan secara tunggal menentukan perkembangan kemampuan anak, karena penelitian menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Hasilnya lebih tepat dibaca sebagai bukti empiris bahwa penerapan Monopoli Hijaiyah berkaitan dengan perubahan kemampuan literasi bahasa Arab pada kelompok anak yang diteliti, sekaligus membuka ruang untuk pengujian lebih lanjut dengan desain penelitian yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah peserta yang lebih besar, dan periode pembelajaran yang lebih panjang.

KESIMPULAN

Pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini tidak selalu harus ditempatkan dalam situasi belajar yang menuntut anak duduk, mendengar, dan mengingat. Pengalaman menggunakan Monopoli Hijaiyah memperlihatkan bahwa simbol dan bunyi dapat dipelajari melalui aktivitas yang memberi ruang bagi anak untuk bergerak, mengambil giliran, merespons, mengulang, dan berinteraksi. Perubahan kemampuan yang ditemukan mencakup pengenalan simbol, pelafalan, pembedaan karakter bunyi, serta keterhubungan antara bentuk huruf dan bunyinya. Temuan tersebut menempatkan permainan bukan sekadar sebagai selingan dalam pembelajaran, melainkan sebagai salah satu cara untuk membangun pengalaman literasi yang lebih dekat dengan karakter belajar anak usia dini. Dalam praktik PAUD, Monopoli Hijaiyah karenanya dapat menjadi salah satu alternatif media yang membantu guru menghadirkan pembelajaran bahasa Arab secara lebih aktif dan interaktif.

Nilai praktis dari temuan ini terletak pada peluang untuk mengembangkan permainan sebagai media yang fleksibel, bukan sebagai perangkat yang hanya digunakan untuk satu materi. Guru dapat memperluas penggunaannya secara bertahap menuju kosakata sederhana, latihan membedakan bunyi, maupun aktivitas membaca awal dengan menyesuaikan tingkat perkembangan anak. Pada saat yang sama, ruang pengembangan penelitian masih terbuka lebar. Pengujian dengan jumlah peserta yang lebih besar, latar lembaga yang lebih beragam, serta desain yang melibatkan kelompok pembandingan diperlukan untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai kontribusi media tersebut. Pengembangan versi digital atau perpaduan media fisik dan digital juga dapat dipertimbangkan, terutama untuk melihat bagaimana pengalaman bermain dapat dipertahankan ketika pembelajaran literasi bahasa Arab bergerak ke lingkungan belajar yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, A. S. R., Wulaningsih, E. S., & Sari, I. N. (2022). Implementasi teknik *scaffolding* untuk mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia dini. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 94–106. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v5i1.928>



- Andini, Y. T., & Markamah, S. (2021). Permainan monopoli religius dalam meningkatkan perilaku religius anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 112–120. <https://ejournal.uniib.ac.id/index.php/alihsan/article/view/636>
- Budiarti, E., & Shintarahayu, B. (2025). Desain media pohon baca huruf hijaiyah berbahan kardus untuk anak usia dini. *Center of Education Journal (CEJou)*, 6(1), 51–64. <https://doi.org/10.55757/cejou.v6i1.892>
- Hakim, A., & Budiarti, E. (2025). Pengembangan pohon baca huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan membaca awal Alquran anak usia dini di Raudhatul Athfal Jakarta Utara. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(2), 810–822. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.5973>
- Helmalia, R., Suzanti, L., & Widjayatri, R. D. (2024). Pengenalan huruf hijaiyah melalui metode Tilawati bagi anak usia 5–6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 199–209. <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/634>
- Husna, H. (2026). Ilmu *makharij al-huruf* dalam pembelajaran baca Al-Qur'an sebagai fondasi ketepatan pelafalan huruf hijaiyah. *Journal of Qur'anic Recitation and Studies*, 1(1), 11–25. <https://globaldinipublishing.my.id/ojs/index.php/jqrs/article/view/26>
- Hutami, E. P., & Ramli, S. A. (2024). Mengembangkan media pembelajaran interaktif *Onet Board* berbasis seling untuk memperkenalkan huruf hijaiyah dalam berbagai posisi kepada anak-anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(1), 37–50. <https://jurnalpaudindonesia.org/index.php/jpi/article/view/8>
- Jannah, L. (2025). Peningkatan minat belajar melalui pendekatan pembelajaran berbasis *game* pada anak usia 5–6 tahun di RA Darul Ulum Mayang Jember. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(2), 455–488. <https://doi.org/10.54180/joeces.v5i2.592>
- Maksuroh, M., & Agustin, M. (2025). Efektivitas penggunaan kartu huruf hijaiyah dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyyah anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 62–69. <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/873>
- Mursalina, N., & Mawaddah, S. (2025). Pembelajaran bahasa Arab Melayu sebagai fondasi literasi dini pada anak usia dini. *Bayt Al Hikmah: Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Masyarakat Islam*, 1(2), 258–268. <https://doi.org/10.54065/BaytAl-Hikmah.407>
- Ouazene, Z., Karroum, A., Amraoui, J., & Gougil, R. (2026). Phonological awareness and early Arabic literacy: Predictive insights from a Moroccan case study. *Statistics, Optimization & Information Computing*, 15(1), 835–847. <https://doi.org/10.19139/soic-2310-5070-2886>
- Pello, Y. S., & Zega, R. F. W. (2024). Peran interaksi sosial dalam pembentukan keterampilan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 689–701. <http://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/922>
- Pramesti, A., Andestria, A., Rainy, A., Epriani, E., Julianti, R. W., & Andani, F. W. (2026). Peningkatan kemampuan mengenal dan mengingat lambang bilangan 1–10 melalui permainan kartu angka pada anak usia dini. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 5(3), 1483–1490. <https://doi.org/10.37676/mude.v5i3.11704>
- Riana, N., Putri, F. E., & Wartini, U. (2022). Pendampingan pembuatan media pembelajaran monopoli kognitif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di tk az zahra 2. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1689–1695. <https://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/martabe/article/view/6853>
- Riyadi, S. (2026). Pengembangan literasi bahasa Arab anak usia dini berbasis kesadaran fonemik kosakata dan kesadaran cetak. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 5(2), 895–905. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v5i2.1964>



- Salameh-Matar, A., Metanis, A. K., & Khateb, A. (2024). Early handwriting performance among Arabic kindergarten children: The effects of phonological awareness, orthographic knowledge, graphomotor skills, and fine-motor skills. *Journal of Writing Research*, 16(1), 79–103. <https://doi.org/10.17239/jowr-2024.16.01.03>
- Tahir, R., & Wang, A. I. (2024). Evaluating the effectiveness of *game-based learning* for teaching refugee children Arabic using the integrated LEAGUE-GQM approach. *Behaviour & Information Technology*, 43(1), 110–138. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2022.2156386>
- Tang, J. T., Chu, S. T., & Chang, T. F. (2025). Enhancing English alphabet handwriting skills in preschool children through digital *game-based learning* approach. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 19(4), 297–315. <https://doi.org/10.1080/17501229.2024.2352791>
- Widadiyah, Q., Effendi, E., Zaidir, Z., Bachtiar, M. Y., Aslindah, A., Wardhani, D. K., ... & Atikah, C. (2024). Pendidikan anak usia dini: Konsep dan implementasi. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01). <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/47>
- Wisman, W., Asfar, M. I., & Al'adawiya, R. (2025). Efektivitas media pembelajaran MOKA (Monopoli Angka) untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini di TK Mandiri PKK Sibualong. *Pelangi Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 166–179. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/6322316>
- Wisman, W., Asfar, M. I., & Al'adawiya, R. (2025). Efektivitas media pembelajaran MOKA (Monopoli Angka) untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini di TK Mandiri PKK Sibualong. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 166–179. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v7i1.4063>
- Zy, A. T., & Edora, E. (2022). Media pembelajaran huruf hijaiyah untuk anak usia dini berbasis *game* Android. *Akademika*, 11(2), 319–328. <https://journal-uia.ac.id/akademika/article/view/2019>