YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.2010

ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PAI PADA SISWA KELAS SATU MATERI MARI MENGENAL HURUF HIJAIYAH DI SD ISLAM KHAIRA UMMAH PADANG

Aziz Anugrah Farios
Universitas Negri Padang
azizanugrahfarios17@gmail.com

Abstract

This research was motivated by the application of letter card learning media to improve the understanding of first grade elementary school students. This research aims (1) To find out how teachers design letter card game media in PAI learning materials, let's get to know the hijaiyah letters for class 1 B students at Khaira Ummah Islamic Elementary School in Padang. (2) To find out how teachers apply letter card game media to PAI learning materials, let's get to know the Hijaiyah letters for class 1 B students at Khaira Ummah Islamic Elementary School, Padang. (3) To find out the advantages and disadvantages of using letter card game media to improve students' understanding of PAI learning material, let's get to know the Hijaiyah Letters for class 1 B students at Khaira Ummah Islamic Elementary School, Padang. This research uses a qualitative descriptive method, the research object is class 1 B students of Khaira Ummah Islamic Elementary School in Padang and the research subject is students' understanding of learning. Then data was obtained from observation, interviews with informants, and documentation to see existing phenomena. The research results showed that first, the teacher designed card media using simple and affordable materials. Second, in the implementation process the teacher explains the learning material using the play while learning method, following the educational standards and curriculum that apply in the school. Third, the advantages and disadvantages of card game learning media are that children really like this media. And the downside is that students have their own way of learning so there are students who experience boredom while studying.

Keywords *: Utilization of Letter Cards, Student Understanding, PAI Learning*

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi adanya penerapan media pembelajaran kartu huruf terhadap untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas satu sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui Bagaimana cara guru merancang media permaianan kartu huruf dalam pembelajaran PAI materi mari mengenal huruf Hijaiyah pada siswa kelas 1 B di SD Islam Khaira Ummah Padang. (2) Untuk mengetahui Bagaimana cara guru menerapkan media permainan kartu huruf dalam

Jurnal Yasin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

pembelajaran PAI materi mari mengenal huruf Hijaiyah pada siswa kelas 1 B di SD Islam Khaira Ummah Padang.(3) Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pemanfaatan media permainan kartu huruf untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI materi mari mengenal huruf Hijaiyah pada siswa kelas 1 B di SD Islam Khaira Ummah Padang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, objek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 B Sekolah Dasar Islam Khaira Ummah Padang dan subyek pada penelitian ini adalah pemahaman belajar siswa. Kemudian data yang didapat dari hasil observasi, wawancara dengan informan, dan dokumentasi untuk melihat fenomena yang ada. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pertama, guru merancang media kartu menggunakan bahan-bahan yang simpel dan terjangkau. Kedua, Dalam proses penerapannya guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan metode bermain sambil belajar, dengan mengikuti standar pendidikan dan kurikulum yang berlaku di sekolah. Ketiga, Kelebihan dan kekurangan, media pembelajaran permainan kartu ialah kelebihannya media ini sangat disenangi anak-anak. Dan kekurangan yaitu, siswa mempunyai cara belajarnya sendiri sehingga ada siswa yang mengalami kebosanan disaat belajar.

Kata Kunci : Pemanfaatan Kartu Huruf, Pemahama Siswa, Pembelajaran PAI

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha yang dilakukan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran serta mengatur lingkungan pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik aktif meningkatkan potensi yang ada pada diri mereka, termasuk dimensi rohani, kontrol diri, kepribadian, intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan pada diri sendiri dan juga masyarakat (UUD RI No. 20 Tahun 2004)

Salah satu masalah dalam pendidikan ialah kurangnya kualitas dalam pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar bukan hanya menyampaikan materi pembelajaran, akan tetapi juga mengondisikan lingkungan saat pembelajaran berlangsung (Handayani, 2013)

Anak-anak kelas satu Sekolah Dasar pada dasarnya termasuk dalam kategori usia dini. Menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*), anak-anak usia dini adalah kelompok individu yang berusia antara 0-8 tahun. Anak-anak pada masa ini sedang menuju pada proses perkembangan dan memiliki karakteristik berbeda-beda dari orang dewasa pada umumnya. Anak usia dini sangat aktif, antusias, dinamis, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal yang mereka dengar atau lihat (Hartati, 2005)

Anak sangat senang bermain, sehingga jika hanya fokus pada meteri pembelajaran saja maka mereka akan mengalami kebosanan pada saat proses pembelajaran.. Oleh karena itu, pendidikan anak sebaiknya disampaikan dalam kondisi yang menyenangkan dengan

menerapkan media yang menarik dan mudah diikuti oleh anak-anak. langkah awal untuk mengenalkan dan membaca huruf hijaiyah harus disajikan dengan cara bermain dan menggunakan media yang menarik, agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan (Laely & Ma'arif, 2017)

Usaha yang harus dilakukan oleh guru untuk menciptakan lingkungan . pembelajaran yang menyenangkan adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pada saat menerapkan media tersebut disekolah guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif. Hal ini bertujuan untuk agar proses pembelajaran menjadi lancar dan siswa paham terhadap pembelajaran tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 27 Juli 2023 Dengan mewawancarai Guuru bidang studi Pendidikan Agama Islam SD Islam Khaira Ummah Padang. beliau mengatakan bahwa pada saat mengajar siswa kelas 1 pada materi tentang huruf-huruf hijaiyah jika hanya sekedar menyampaikan materi saja maka siswa tersebut mengalami kebosanan dan tidak terlalu memperhatikan materi yang disampaikan. Bahkan, ada siswa yang tidak menyimak dan kurang memahami pembelajaran tersebut. Dikarenakan siswa kelas satu masih tergolong sifatnya yang kekanak-kanakan jadi diterapkannya metode belajar sambil bermain. Oleh sebab itu, beliau memanfaatkan sarana dengan membuat atau merancang media pembelajaran yang baru berupa media permainan kartu huruf agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Media permainan kartu huruf yang diterapkan di SD Islam Khaira Ummah yaitu media berupa potongan-potongan kertas tebal atau karton warna warni yang terdapat gambar atau simbol Huruf Hijaiyah di sisi depan Kartu dan disisi belakangnya terdapat tulisan sebagai penejelas atau makna dari huruf tersebut. Media ini sangat simpel dan praktis karena hanya menggunakan kertas dan spidol/pena saja dalam pembuatannya, serta mudah disimpan dan dibawa kemana-kemana. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan media ini dengan metode permainan agar pembelajaran menarik dan menyenangkan. Dan juga siswa paham dengan materi yang dijelaskan oleh guru.

Menurut (Semiawan, 2008) menyatakan bahwa permainan merujuk pada berbagai aktivitas yang dirancang khusus untuk membantu anak dalam meningkatkan keterampilan mereka melalui pengalaman belajar. Permainan berperan sebagai sarana bagi anak untuk

menulusuri dunia mereka, mulai dari yang tidak mereka kenal hingga yang sudah mereka pahami.

Media kartu huruf digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran membaca. Dalam proses ini, pengamatan terhadap bentuk huruf dan gambar pada kartu berperan penting, disertai dengan tulisan yang menjelaskan isi makna gambar pada setiap kartu (Hasan, 2009)

(Arsyad, 2005) juga menjelaskan Media kartu huruf merupakan media yang mengandung gambar, huruf, bentuk simbol, dan unsur-unsur lain yang berperan penting dalam meningkatkan atau membimbing anak-anak dalam memahami dan berinteraksi dengan simbol-simbol yang ada pada media tersebut.

Sedangkan menurut (Hariyanto, 2009) media permainan kartu huruf adalah usaha yang digunakan oleh guru sebagai pendekatan pada kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini di mana anak belajar mengenal bermacam-macam huruf dengan menggunakan kartu yang menggabungkan simbol huruf, gambar, dan penjelasan makna gambar tersebut. Dalam metode ini, permainan kartu huruf digunakan sebagai alat untuk mengajarkan pengenalan huruf kepada anak-anak

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwasanya media permainan kartu huruf ialah media yang pakai oleh guru pada kegiatan belajar mengajar, berbentuk kartu yang terdapat bentuk huruf, gambar beserta tulisan yang menjelaskan makna dari gambar atau simbol huruf, agar siswa mengerti sekaligus paham tentang huruf-huruf yang terdapat pada media tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mengangkat penelitian ini dengan judul Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Kartu huruf Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi "Mari Mengenal Huruf Hijaiyah" Pada siswa Kelas 1 Di SD Islam Khaira Ummah Padang.

METODE

Peneliti menggunakan penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Murdiyanto, 2020) penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan, yang diperoleh dari individu-individu dan perilaku yang menjadi objek pengamatan.

Penelitian ini berlokasi di Sekolah Dasar Islam Khaira Ummah yang berada di Jl. Manunggal Pagai No.18, Koto Panjang Ikua Koto, Kec. Koto Tangah, Kota Padang, Sumatera Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2023 – 25 Oktober 2023

Sumber data penelitian diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung proses pembelajaran guru dan siswa di SD Islam Khaira Ummah Padang. Wawancara dilakukan kepada sejumlah informan, yaitu guru bidang studi agama Islam disekolah dan 5 orang siswa pada kelas 1. Sedangkan dokumentasi didapat dari sumber data dari sekolah sebagai penunjang dalam proses penelitian

Peneliti membuat pedoman wawancara yang dijadikan sebagai instrumen wawancara. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Prosesnya dilakukan secara sistematis dan berurutan, lalu menyajikan data secara naratif dan mengambil kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah.

Peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk memperoleh keabsahan data, yakni dengan pemanfaatan triangulasi sumber data untuk menghimpun informasi dari berbagai narasumber melalui observasi dan wawancara serta pengumpulan data melalui catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi dan gambar atau foto Sekolah Dasar Islam Khaira Ummah Padang.

HASIL

1. Bagaimana cara guru merancang media pembelajaran permainan kartu huruf dalam pembelajaran PAI materi "Mari Mengenal Huruf Hijaiyah" pada siswa kelas kelas 3 B di SD Islam Khaira Ummah Padang

Sebelum menerapkan sebuah media pada pembelajaran, guru harus terlebih dahulu merancang media tersebut agar dapat digunakan nantinya dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang diterapkan di SD Islam Khaira Ummah ialah media permainan kartu huru Hijaiyah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi pendidikan agama Islam bahwasanya guru merancang sendiri media permainan kartu huruf tersebut untuk dterpakan pada siswa kelas satu dan khusus mater pembelajaran tentang huruf-huruf Hijaiyah.

Kemudian media ini dirancang dengan bahan-bahan yang simpel dan tergolong murah. Karena ukurannya yang minimalis media ini mudah disimpan dan dibawa kemana-mana. semua bahan-bahn itu dikumpulkan terlebih dahulu dan selanjutnya dirancanglah media kartu tersebut sebanyak 30 sesuai dengan jumlah huruf Hijaiyah yang terdapat pada Al-Qur'an.

Adapun Bahan-bahan yang diperlukan dalam merancang media ini Anatar lain:

a. Kardus Bekas
b. Kertas karton warna-warni
c. Spidol/pena
d. Stick eskrim



Gambar 1 Media Pembelajaran permainan kartu huruf

2. Bagaimana cara guru menerpakan media pembelajaran permainan kartu huruf dalam pembelajaran PAI materi "Mari Mengenal Huruf Hijaiyah" pada siswa kelas kelas 3 B di SD Islam Khaira Ummah Padang

Secara akademik sekolah pada umumnya menerapkan kurikulum kementerian dinas pendidikan, begitu juga dengan Sekolah Dasar Islam Khaira Ummah Padang, yang telah mengadopsi atau menerapkan kurikulum kementerian dinas pendidikan. Dalam kurikulum kementerian dinas pendidikan guru dituntut untuk lebih kreatif dalam proses mengajar di kelas, Dalam proses pembelajaran, seringkali muncul tantangan yang dihadapi oleh siswa. Salah satu hambatan yang mungkin timbul adalah kesulitan siswa dalam merangkum ulang materi yang disampaikan oleh guru. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru dan murid bahwasanya media pembelajaran ini telah disiapkan oleh guru dengan baik. Dalam penerapannya media ini telah disesuaikan dengan RPP yang telah disediakan. Selanjutnya dalam penerapannya dikelas guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan mengajukan pertanyaan tentang huruf-huruf Hijaiyah. Maka terlihat sangat jelas dari siswa bahwasanya mereka paham atau mengerti terkait materi yang diajarkan oleh guru dikelas dan mereka mendapatkan nilai yang memuaskan, sehingg media yang permainan kartu huruf bisa dibilang sangat efektif diterapkan pada siswa kelas rendah.



Gambar 2 Proses penerapan media pembelajaran Permainan kartu huruf

3. Apa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran permainan kartu huruf untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI materi "Mari Mengenal Huruf Hijaiyah" pada siswa kelas kelas 3 B di SD Islam Khaira Ummah Padang

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi agama islam sangat jelas bahwasanya media pembelajaran permainan kartu huruf ini memiliki kelebihan dalam penerapannya di kelas yaitu yang *pertama*, media ini sangat didukung oleh pihak sekolah baik dari segi sarana dan prasarananya, karena pihak sekolah sangat memperhatikan kualitas pendidikan. Kemudian yang *kedua,*Tidak hanya praktis dan terjangkau siswa juga sangat senang dan aktif disaat guru menjelaskan materi pembelajaran dikelas menggunakan media tersebut.yang *ketiga*, Media ini bisa diterapkan dan berlanjut di kelas berikutnya karena materi pembelajaran yang sama tetapi memiliki tingkatan yang berbeda sesuai dengan kelasnya.

Tidak hanya dari sisi kelebihannya saja media pembelajaran permainan kartu huruf ini juga memiliki kekurangan dalam penerapannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi pendidikan agam Islam terdapat kekurangan dalam penerapan media permainan kartu huruf dikelas: yang *pertama* siswa mempunyai cara belajarnya masing-masing misalnya ada siswa yang lebih suka mendengar (audio), ada yang lebih suka menulis, dan ada yang lebih suka melihat tapi tidak mempraktikkannya. Kemudian yang *kedua,* terdapat ,siswa yang tidak fokus atau lambat dalam memahami pembelajaran itu sendiri.

PEMBAHASAN

Setelah adanya temuan hasil penelitian, langkah selanjutnya adalah membahas temuan tersebut. Dalam pembahasan ini, peneliti bertujuan untuk mendapatkan inti yang mendasari temuan dari hasil wawancara dan observasi lapangan

1. Proses perancangan media pembelajaran permainan kartu huruf dalam pembelajaran PAI materi "Mari Mengenal Huruf Hijaiyah" pada siswa kelas 1 B di SD Islam Khaira Ummah Padang

a. Media Permainan Kartu Huruf

Media kartu huruf digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran membaca. Dalam proses ini, pengamatan terhadap bentuk huruf dan gambar pada kartu berperan penting, disertai dengan tulisan yang menjelaskan makna gambar pada setiap kartu. (Hasan, 2009)

Kartu Huruf yang dimaksud disini ialah kartu huruf hijiayah yang dibuat atau dirancang sendiri oleh guru PAI untuk membantu dalam proses pembelajaran. Terdapat 30 macam kartu huruf Hijaiyah yang telah disiapkan. Untuk tampilannya pada sisi depannya terdapat gambar atau simbol huruf Hijaiyah, dan sisi belakangnya terdapat penjelasan berupa tulisan terkait huruf-huruf Hijaiyah tersebut

b. Proses perancangan media pembelajaran permainan kartu huruf dalam pembelajaran PAI materi "Mari Mengenal Huruf Hijaiyah" pada siswa kelas 1 B di SD Islam Khaira Ummah Padang

Media pembelajaran permainan kartu huruf Hijaiyah merupakan media berupa kartu huruf hijaiyah yang dirancang dengan ide guru itu sendiri kerana mengajar pada siswa kelas rendah dan berfokus terhadap satu materi tentang huruf-

huruf Hijaiyah. Guru mengajar dengan menggunakan metode bermain dikarenakan siswa kelas 1 masih tergolong anak-anak maka diterapkanlah belajar sambil bermain. Media kartu ini dirancang menggunakan bahan-bahan yang telah disediakan. Bahan-bahannya terdiri dari Kardus bekas, Kertas karton warna-warni, Pulpen/Spidol dan Stick eskrim.

Setelah semua bahan terkumpul maka dirancanglah media tersebut berbentuk kartu kecil yang terdapat 30 kartu huruf Hijaiyah. Untuk tampilannya sendiri pada sisi depannya terdapat gambar atau simbol huruf Hijaiyah dan disisi belakangnya terdapat penjelas berupa tulisan dari huruf-huruf Hijaiyah tersebut.

Media ini tergolong praktis dan hemat biaya, karena dari segi pembuatannya hanya memerlukan bahan-bahan seadanya saja seperti karton, kardus bekas, spidol/pulpen, dan stick. Bahan-bahan untuk membuatnyapun sudah disediakan disekolah jadi guru tidak terlalu Sulit dalam mambuatnya. Media ini sangat simpel karena mudah dibawa kemana-mana dan bisa dipakai secara terus menerus

2. Proses penerapan media pembelajaran permainan kartu huruf dalam pembelajaran PAI materi "Mari Mengenal Huruf Hijaiyah" pada siswa kelas 1 B di SD Islam Khaira Ummah Padang

Penerapan media pembelajaran permainan kartu huruf dalam pembelajaran PAI materi "Mari Mengenal Huruf Hijaiyah." Pada siswa kelas 1 B di SD Islam Khaira Ummah sudah mengikuti standar pendidikan dan kurikulum yang berlaku. Dari temuan yang dihasilkan melalui proses wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan, terlihat bahwa Sekolah Dasar Islam Khaira Ummah terkhususnya kelas 1 B yang diampu oleh guru PAI yang bersangkutan sudah memanfaatkan media pembelajaran permainan kartu huruf ini sejak tahun 2021 dan selalu dipergunakan pada saat jam pembelajaran berlangsung.

Penerapan media pembelajaran permainan kartu huruf di kelas 1 B Sekolah Dasar Islam Khaira Ummah Padang dilakukan dalam 3 kali pertemuan, yaitu pada semester ganjil dan dari satu materi yang diajarkan. Dalam penerapannya dikelas pertamam-tama guru menjelaskan sedikit mater tentang huruf-huruf Hijaiyah kemudian setelahnya selanjutnya guru menerapakan metode permainan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 26 Juli 2023, peneliti melihat guru PAI yang mengajar pada saat jam pembelajaran cenderung melibatkan peserta didik dalam proses PBM, kemudian penguasaan dan skill terhadap alat yang digunakan untuk

menampilkan media pembelajaran permainan kartu huruf telah dikuasai dengan baik, guru PAI juga menguasai kelas serta melibatkan peserta didik agar aktif bertanya, menjawab serta mengerjakan latihan. Materi yang ditampilkan juga sudah menarik untuk tontonan bagi peserta didik mungkin agar mereka tidak bosan dan tetap semangat serta aktif dalam pembelajaran.

3. Kelebihan dan kekurangan Media pembelajaran permainan kartu huruf untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI materi "Mari Mengenal Huruf Hijaiyah" pada siswa kelas 1 B di SD Islam Khaira Ummah Padang

Menurut (Riyana, 2009) mengemukakan terdapat kelebihan media permainan kartu huruf yaitu :

a. Portabel: Kartu mudah dibawa dan disimpan karena ukurannya kecil dan dapat digunakan di berbagai tempat, baik di dalam maupun di luar ruangan

b. Praktis: Guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan media ini tidak memerlukan tenaga listrik. Penggunaannya sederhana, dengan menyusun urutan gambar sesuai kebutuhan, dan dapat disimpan dengan mudah.

c. Memudahkan Ingatan: Kartu-kartu dalam permainan menyajikan pesan-pesan pendek, memudahkan siswa untuk mengingat informasi yang disampaikan.

d. Menyenangkan: Media permainan kartu dapat digunakan dalam bentuk permainan, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif mereka, tetapi juga melatih ketangkasan fisik melalui permainan.

Selain kelebihan, media permainan kartu huruf juga memiliki kelemahan seperti yang dikemukakan oleh (Sadiman, 2006) antara lain:

a. Gambar berfokus pada indera penglihatan saja

b. Gambar objek yang terlalu kompleks

c. Tidak maksimal dalam pembelajaran

d. Ukurannya sangat terbatas untuk digunakan dalam kelompok besar.

Media pembelajaran permainan kartu huruf yang diterapkan di SD Islam Khaira Ummah memiliki kelebihan tersendiri dalam penerapannya.

Pertama, media ini sangat didukung dan difasilitasi oleh pihak sekolah karena dari pihak sekolah sangat memperhatikan kualitas pendidikan para siswanya. Dengan diterapkan media tersebut maka proses pembelajaran menjadi lancar.

Kedua, Tidak hanya tergolong media Yang praktis dan hemat biaya dalam pembuatannya tetapi juga media ini sangat disenangi oleh anak-anak karena mengingat mereka yang senang sekali bermain sehingga tidak menjadi beban bagi mereka dalam belajar.

Ketiga, media kartu ini bisa diterapkan dikelas berikutnya mengingat materi pembelajaran yang terus berlanjut sesuai dengan tingkatannya masing-masing.

Kemudian Tidak hanya dari sisi kelebihannya saja media pembelajaran permainan kartu huruf ini juga memiliki kekurangan dalam penerapannya dikelas yaitu :

Pertama, siswa mempunyai cara belajarnya masing-masing Dikarenakn ada yang lebih suka mendengar (audio), ada yang lebih suka menulis, dan ada yang lebih suka melihat tapi tidak mempraktikkannya sehingga dan siswa yang mengalami mengalami kebosanan ketika belajar

Kedua, Kemudian karena terdapat siswa yang tidak fokus atau lambat dalam memahami pembelajaran itu sendiri.

KESIMPULAN

Berpijak dari penjelasan yang sudah diuraikan diatas baik berupa hasil observasi, wawancara, pengamatan langsung serta dokumentasi dapat dilihat bahwa pemanfaatan media pembelajaran permainan kartu huruf 1 B Sekolah Dasar Islam Khara Ummah Padang materi "mari mengenal huruf hijaiyah" maka penulis akan mengemukakan beberapa hal yang dapat disimpulkan :

1. Perancangan media pembelajaran permainan kartu huruf pada siswa kelas 1 B Sekolah Dasar Islam Khaira Ummah Padang menggunakan bahan-*bahan* yang simpel dan terjangkau. Bahannya kardus bekas, kertas karton warna-warni, spidol/pena, dan stick eskrim. Bahan-bahan tersebut dikumpulkan dan dirancang menjadi media kartu berukuran kecil yang terdapat bentuk atau simbol huruf Hijaiyah berjumlah 30 sesuai dengan jumlah pada huruf-huruf hijaiyah.
2. Dalam proses penerapannya guru menggunakan media pembelajaran kartu huruf Hijaiyah dikarenakan materi pembelajarannya tentang huruf-huruf Hijaiyah dan khusus pada siswa kelas satu yang telah memenuhi standar pendidikan dan

kurikulum yang berlaku disekolah. dalam kegiatan pembelajaran dinkelas guru menggunakan metode bermain pada anak dengan membantuk beberapa kelompok sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa lebih paham terhadap pembelajaran.

3. Kelebihan dan kekurangan pemanfaatan media pembelajaran permainan kartu huruf untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 B di Sekolah Dasar Islam Khaira Ummah ialah kelebihanya selain medianya yang praktis dan tergolong murah media ini juga sangat disukai anak sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.selanjutnya media ini sangat didukung oleh pihak sekolah. Dan juga media ini dapat diterapkan ke kelas berikutnya. Selain itu terdapat kekurangan dalam penerapannya di kelas yaitu, karena faktor siswa yang memiliki cara belajar tersendiri sehingga ada siswa yang mengalami kebosanan saat belajar.dan juga terdapat siswa yang tidak fokus atau lambat dalam memahami materi pembelajaran.

Analisis pemanfaatan media pembelajaran media pembelajaran permainan kartu huruf terhadap pemahaman belajar peserta didik menunjukkan indikator baik atau bersifat positif berdasarkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil penelitian ini berupa observasi, wawancara, pengamatan langsung dan dokumentasi kemudian direduksi berupa abstraksi sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pemahaman belajar peserta didik dalam pelaksanaan pemanfaatan media permainan kartu huruf di kelas 1 B Sekolah Dasar Islam Khaira Ummah Padang terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.

Handayani, I. R. (2013). Penggunaan Media kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peninggalan Sejarah Pada Siswa Kelas IV Di Minu Curungrejo Kepanjen. *Universitas ISlam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 18. http://etheses.uin-malang.ac.id/7402/

Hariyanto, A. (2009). *Membaca Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Diva Press.

Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Departemen pendidikan Nasional.

Hasan, M. (2009). Pendidikan Anak Usia Dini. In *Diva Press*.

Laely, K., & Ma'arif, K. (2017). PEMANFAATAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH. *Elementary School*, *4*(1), 83–89.

Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Rosda Karya. http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITTIAN_KUALITATIF.docx

Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan*. CV Wacana Prima.

Sadiman. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo.

Semiawan, C. R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. PT. Indeks.

Undang-Undang R I no. 20 tahun 2004 tentang Sistem Pendidikan Nasiona, 20 (2004).