

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN EDUKATIF DAN KARTU  
FLASH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR HURUF HIJAIYYAH  
PADA PESERTA DIDIK KELAS 1 DI SDN 7 BOLIYOHUTO KECAMATAN  
BOLIYOHUTO KAB, GORONTALO**

**Yustin Kamaru**

SDN 7 Boliyohuto

Email: [Yustinkamaruspd07@guru.sd.belajar.com](mailto:Yustinkamaruspd07@guru.sd.belajar.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan edukatif dan kartu flash dalam meningkatkan hasil belajar huruf Hijaiyyah pada peserta didik kelas 1 di SDN 7 Boliyohuto, Kecamatan Boliyohuto, Kabupaten Gorontalo, tahun pelajaran 2020/2021. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Data diperoleh melalui tes hasil belajar, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar huruf Hijaiyyah setelah diterapkannya permainan edukatif dan kartu flash. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan metode pembelajaran di kelas awal.

**Kata Kunci:** Permainan Edukatif, Kartu Flash, Hasil Belajar, Huruf Hijaiyyah,

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran huruf hijaiyyah merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan agama Islam, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang sedang mempelajari dasar-dasar agama. Huruf hijaiyyah menjadi fondasi dalam membaca Al-Qur'an, dan pemahaman yang baik tentang huruf-huruf ini di usia dini akan mempermudah siswa untuk menguasai bacaan Al-Qur'an di masa depan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran huruf hijaiyyah sering kali dianggap monoton oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang cenderung tradisional dan kurang variatif, yang hanya menitikberatkan pada hafalan tanpa memperhatikan variasi media atau pendekatan yang menarik bagi siswa.

Di SDN 7 Boliyohuto, Kabupaten Gorontalo, permasalahan yang sama juga muncul. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas 1 mengalami kesulitan dalam mengingat dan mengenali huruf hijaiyyah dengan baik. Kesulitan ini berdampak pada kemampuan mereka dalam membaca Al-Qur'an serta mata pelajaran agama lainnya. Berdasarkan hasil evaluasi harian, sekitar 60% siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam materi pengenalan huruf hijaiyyah. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara optimal.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam mengenal huruf hijaiyyah adalah pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Pengajaran yang monoton dan bersifat satu arah membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Pada usia sekolah dasar, terutama di kelas 1, siswa cenderung lebih tertarik pada metode pembelajaran yang melibatkan permainan, visualisasi, dan media interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik, aktif, dan termotivasi untuk belajar huruf hijaiyyah.

Dalam konteks pendidikan di kelas rendah, pendekatan yang melibatkan permainan edukatif dan penggunaan media visual seperti kartu flash dianggap sebagai salah satu solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan edukatif adalah jenis permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar sambil bermain. Dengan menggunakan permainan, siswa tidak hanya belajar secara pasif tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Permainan ini mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar, karena mereka merasa senang dan tertantang untuk menyelesaikan permainan.

Sementara itu, kartu flash atau flashcard adalah alat bantu visual yang telah lama digunakan dalam dunia pendidikan. Kartu ini biasanya berisi gambar atau teks yang dapat memudahkan siswa dalam mengingat informasi tertentu. Dalam pembelajaran huruf hijaiyyah, kartu flash dapat digunakan untuk membantu siswa mengenali huruf-huruf dengan lebih mudah melalui tampilan visual yang menarik. Penggunaan kartu flash ini juga dapat mengaktifkan ingatan jangka pendek dan jangka panjang siswa, sehingga mereka lebih mudah mengingat huruf-huruf yang telah dipelajari.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dan kartu flash dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki suasana belajar, dan akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Harahap (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Prasetyo (2020) yang menemukan bahwa flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan angka di kelas awal sekolah dasar.

Melihat potensi permainan edukatif dan kartu flash dalam meningkatkan hasil belajar, penerapan kedua metode ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang dihadapi di SDN 7 Boliyohuto. Dengan menggabungkan kedua metode ini, pembelajaran huruf hijaiyyah di kelas 1 dapat menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa akan belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, sekaligus memperkuat ingatan mereka melalui penggunaan visualisasi yang ditawarkan oleh kartu flash.

Dalam proses pembelajaran ini, guru juga akan berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan membantu siswa dalam menggunakan kartu flash. Guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa tidak merasa tertekan tetapi justru termotivasi untuk belajar. Dengan

metode ini, diharapkan siswa dapat mengenal huruf hijaiyyah dengan lebih mudah, cepat, dan menyenangkan.

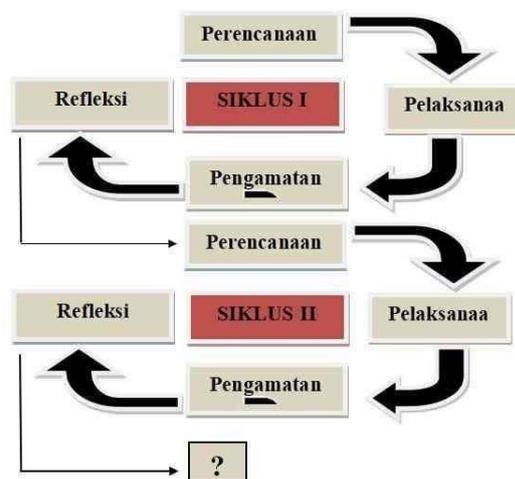
Berdasarkan uraian di atas, penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk menguji **efektivitas penggunaan permainan edukatif dan kartu flash dalam meningkatkan hasil belajar huruf hijaiyyah di kelas 1 SDN 7 Boliyohuto, Kabupaten Gorontalo** pada tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini penting untuk dilakukan mengingat hasil belajar huruf hijaiyyah yang masih rendah serta pentingnya penguasaan huruf-huruf ini bagi perkembangan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa di masa mendatang. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan akan ditemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat secara signifikan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan rancangan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan, dan seterusnya. PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan tindakan yang terkendali yang sudah direncanakan dengan tujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki kemampuan keterampilan berbicara siswa.

Sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas, penelitian ini menggunakan prosedur kerja dengan siklus spiral dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dengan setiap siklusnya peneliti akan melakukan kegiatan yang diawali dengan perencanaan, kemudian melakukan tindakan, observasi terhadap tindakan dan diakhiri dengan refleksi.

Adapun prosedur penelitian tindakan kelas secara detail dapat digambarkan sebagai berikut:



## HASIL PENELITIAN

### Pelaksanaan Pra Tindakan

Pra siklus atau pra tindakan adalah tes yang dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Yang gunanya adalah untuk dijadikan sebagai tolak ukur perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan metode *Kartu Flash*. Pra tindakan ini dilakukan dengan memberikan pree tes kepada siswa dalam bentuk tes tertulis sebanyak 10 butir soal pilihan ganda untuk mengetahui penguasaan materi siswa sebelum menggunakan metode *Kartu Flash* dalam kegiatan pembelajaran, dan hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.1. tentang data ketuntasan hasil belajar siswa (Pree Tes)

Tabel 4.1

**Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Pree Test)**

No.	Nama Siswa	Nilai KK M 75	Keterangan Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak
1	Aprilia	60		√
2	Alfatih Hanunu	80	√	
3	Azkie Anggraini	75	√	
4	Fajar s. Lihawa	50		√
5	Fajar Setiawan	75	√	
6	Fahreza Akbar Lalebo	80	√	
7	Gerbil Andara Valencia	50		√
8	Meiva Putri Bilondata	75	√	
9	Muhammad Sidiq Alfiano	60		√
10	Muhammad Fatur	75	√	
11	Putra Erlangga	60		√
12	Sofia Ramadhani	75	√	

13	AISYAH AZAHRA	75	√	
14	ALIF ADRIYANTO	50		√
15	FERDIYAN RAMADHAN	75	√	
16	Muhamad Wirabuana Aji Basuki	70		√
17	PUTRA ARDI KURNIAWAN	75	√	
18	RAFA IBRAHIM NURYASIN	75	√	
19	SOFIYATUN NA'IM	50		√
20	Taupiq Kurniawan	75	√	

Jumlah	1780	15	11
Rata-Rata	68.46		
Ketuntasan Klasikal	57,6%	57,6	42,3

Keterangan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

(12)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa secara umum siswa belum menguasai sepenuhnya materi Mengenal huruf hijaiyyah. Ini terbukti dengan jumlah rata-rata nilai pre test siswa adalah 68,46 dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 75. Selain itu dari 26 siswa yang mengikuti pre test ada 15 siswa yang tuntas belajar dan masih ada 11 siswa yang tidak tuntas belajar, dengan persentase ketuntasan belajar adalah 57,6%.

a. Deskripsi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil tes pertama yang dilakukan, dapat di simpulkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal pre test mengenai materi Mengenal huruf hijaiyyah hal ini dikarenakan berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat pre test yang dilakukan adalah :

- 1) Bahwa pemahaman siswa terhadap pembelajaran sebelum diterapkannya metode pembelajaran *Kartu Flash* tergolong masih rendah, masih banyak siswa yang bermain-main dalam mengerjakan pre test tersebut.
- 2) Masih kurangnya motivasi dan semangat siswa dalam belajar.
- 3) Saat pre test kelompok, masih banyak siswa yang kurang berani dalam mengeluarkan pendapat dengan teman sekelompoknya.

Untuk itu peneliti akan melakukan tindakan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan sikap kerja sama siswa dari sebuah kerja sama dalam pembelajaran. Dalam tindakan tersebut peneliti menggunakan metode pembelajaran *Kartu Flash*. Pada siklus I dilakukan dua kali pertemuan pada hari Selasa dan Kamis yaitu, tanggal 25 dan 27 Agustus 2024. Adapun pelaksanaan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

#### 1. Tahap Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus I ini peneliti terlebih dahulu menyusun dan mempersiapkan instrumen-instrumen penelitian yakni :

1. Menyiapkan materi dan sumber belajar yang sesuai dengan konsep pembelajaran.
2. Menentukan tujuan pembelajaran.
3. Menetapkan metode pembelajaran yang akan digunakan yakni metode *Kartu Flash*.
4. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan metode *Kartu Flash*.
5. Menyiapkan media pembelajaran berupa lembar kerja siswa.
6. Menyusun lembar kerja kelompok yang akan dibagikan kepada siswa.
7. Menyusun lembar soal post test 1 yang akan dilaksanakan pada pertemuan pertama.

8. Menyusun lembar pedoman observasi guru dan siswa serta pedoman wawancara untuk memperkuat data hasil tes.
9. Melakukan koordinasi dengan guru pengampu Aqidah Akhlak kelas XII Agama dan teman sejawat

## 2. Tahap Pelaksanaan Siklus I

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan adalah melaksanakan kegiatan sesuai dengan langkah pembelajaran yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran atau Modul Ajar dengan penerapan metode pembelajaran *Kartu Flash*. Tahapan-tahapan dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Kartu Flash*, yaitu dipaparkan sebagai berikut:

1. Kegiatan pembukaan:
  - a. Peserta didik memberi salam dan berdoa
  - b. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi
  - c. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
  - d. Guru memberikan pertanyaan pemantik
  - e. Menyampaikan materi pokok dan meminta peserta didik menyimak tujuan pembelajaran.
2. Kegiatan Inti:
  - a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
  - b. Guru menyajikan gambar/ video sekilas materi yang akan disampaikan
  - c. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok sesuai dengan materi yang telah dibahas.
  - d. Guru meminta peserta didik untuk mempersiapkan alat dan bahan yang sudah dibawa yang akan digunakan untuk berkreasi membuat *Kartu Flash*
  - e. Hasil belajar kelompok disusun dengan metode peta konsep atau *Kartu Flash*. Tiap kelompok dapat berkreasi dalam bentuk, warna, tulisan atau gambar. Tiap kelompok dapat menggunakan beragam media: kertas bekas, kertas karton, atau paparan berbasis teknologi.
  - f. Hasil projek kelompok dipresentasikan di depan kelas.

- g. Guru dan peserta didik melakukan koreksi bersama.
1. Kegiatan Penutup:
    - a. Guru dan peserta didik menyimpulkan
    - b. Guru bersama peserta didik merefleksikan dan penugasan
    - c. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa
  2. Tahap Pengamatan/Observasi Siklus I

Pada tahapan pengamatan ini merupakan tahapan pengumpulan data yang berkaitan dengan perbuatan yang terjadi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dapat dilaksanakan bersama-sama dengan kolaborator sebagai mitra peneliti. Pengamatan tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai guru dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Berikut adalah data hasil observasi tentang aktifitas guru yang dilaksanakan pada siklus 1 sebagai mana yang tampak pada table 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2

Data Hasil Observasi Aktifitas Guru Pada Siklus I

Kegiatan		Penilaian				Skor
		1	2	3	4	
A	Kegiatan Pendahuluan					
	1	Menyiapkan fisik dan psikis siswasebelum memasuki pembelajaran.			√	3
	2	Menarik perhatian siswa		√		2
	3	Mengaitkan materi pembelajaransekarang dengan pengalaman siswa dalam perjalanan menuju sekolah		√		2
	4	Memberi motivasi kepada siswa.			√	4
	5	Mengajukan pertanyaan yang adakaitannya dengan tema yang akan di ajarkan.		√		2
	6	Mengajak siswa berdinamika atau melakukan sesuatu kegiatan yang meningkatkan semangat belajar siswa.			√	3
Jumlah						16
B	Kegiatan Inti/ belajar mengajar					

	1	Melaksanakan pembelajaran secara runtut		√			2
	2	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan pendapat kelompok masing-masing.				√	4
	3	Menyajikan materi secara sistematis (dari yang mudah ke sulit, dari yang kongkrit ke abstrak).		√			2
	4	Menyampaikan materi ragam penyakit hati menggunakan model pembelajaran <i>permainan edukasi dan kartu flash</i>			√		3
Jumlah							11
C	Mengelola kegiatan belajar mengajar dan mengorganisasikan waktu siswa						
	1	Melaksanakan pembelajaran secara Runtut		√			2
	2	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan pendapat kelompok masing-masing.			√		3
	3	Menguasai kelas dengan baik			√		3
	4	Memberikan waktu kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing.			√		3

	5	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi yang direncanakan			√		3
Jumlah							14
		Kegiatan	Penilaian				Skor
			1	2	3	4	
D	Komunikasi dengan siswa						
	1	Memancing siswa untuk bertanya		√			2
	2	Memberikan pertanyaan mengapa dan bagaimana		√			2
	3	Memberikan respon atas pertanyaan-pertanyaan siswa tentang materi Mengenal huruf hijaiyyah			√		3
	4	Menantang keberanian siswa		√			2
	5	Menyajikan kegiatan peserta didik untuk keterampilan mengamati/mengkomunikasikan			√		3
Jumlah							12
E	Menggunakan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran						
	1	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar			√		3
	2	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar		√			2
	3	Menyampaikan pesan dengan gayayang sesuai		√			2
Jumlah							7
F	Evaluasi						
	1	Melaksanakan evaluasi				√	4
	2	Memberikan waktu yang cukup pada saat evaluasi berlangsung.		√			2
	3	Memberikan penghargaan ataupun pujian			√		3
	4	Membuat refleksi atau rangkuman dengan melibatkan siswa		√			2
	5	Memberikan tugas remedi/pengayaan		√			2
Jumlah							13
Skor Total					73		

Prosentase Capaian	65,18%
--------------------	--------

Keterangan:

1 : Kurang      2 : Cukup      3 : Baik      4 : Sangat Baik

Dari data hasil observasi tentang aktifitas guru pada siklus I menunjukkan bahwa skor total capaian 73 atau sebesar 65,18 %, dengan hasil tersebut, maka hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I sudah masuk pada kategori baik

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai efektivitas penggunaan permainan edukatif dan kartu flash dalam meningkatkan hasil belajar huruf Hijaiyyah pada peserta didik kelas 1 di SDN 7 Boliyohuto, dapat disimpulkan bahwa metode ini sangat efektif. Penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan metode tersebut. Data pre-test dan post-test menunjukkan bahwa nilai siswa meningkat secara signifikan, yang menandakan keberhasilan metode ini dalam pembelajaran. Penggunaan permainan edukatif dan kartu flash juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Mereka tidak hanya belajar, tetapi juga menikmati prosesnya. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga minat siswa terhadap pelajaran.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi lebih tinggi ketika metode permainan edukatif diterapkan. Mereka belajar sambil bermain, yang mengurangi rasa jenuh dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Interaksi antar siswa selama bermain juga mendorong mereka untuk saling membantu dan berdiskusi, sehingga terjadi proses belajar yang lebih kolaboratif. Variasi dalam metode pembelajaran sangat penting, terutama untuk siswa kelas 1 yang memiliki gaya belajar berbeda-beda. Penggunaan kartu flash dan permainan edukatif memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan preferensi mereka. Hal ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik dan mendalam terhadap materi yang diajarkan. Persepsi positif dari siswa dan guru juga menjadi indikator keberhasilan metode ini. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih senang dan tertarik belajar huruf Hijaiyyah. Guru juga melaporkan kemudahan dalam menyampaikan materi menggunakan metode ini, yang membuat proses pengajaran lebih efektif. Dalam konteks pembelajaran, penting untuk menyadari bahwa setiap siswa memiliki keunikan dalam cara belajar mereka. Dengan menggunakan permainan edukatif dan kartu flash, guru dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan lebih

baik. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran. Ketika orang tua terlibat, siswa merasa didukung dan termotivasi untuk belajar lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk menyediakan informasi dan pelatihan bagi orang tua tentang cara mendukung pembelajaran di rumah

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. (2011). Metodologi Penelitian Pendidikan. *Undiksha Singaraja*, 8.
- Arikunto, S. (2014). *“Penelitian Tindakan Kelas”*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bahasa, T. P. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Eni, N. d. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum* . Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Mudjiono, D. d. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad Afandi, d. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* . Semarang: UNNISULA PRESS.