

**ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
PERMAINAN KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PAI  
MATERI “MARI MENGENAL HURUF HIJAIYAH” PADA  
SISWA KELAS 1 DI SD ISLAM KHAIRA UMMAH PADANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan *Strata Satu* (S1)



Oleh :

AZIZ ANUGRAH FARIOS

NIM. 19329083

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**DEPARTEMEN ILMU AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
DEPARTEMEN ILMU AGAMA ISLAM

Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang 25123. Telp (0751) 7051260 Fax. 7055628  
e-mail [info@unp.ac.id](mailto:info@unp.ac.id) homepage <http://www.pendidikan.fis.unp.ac.id>

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN KARTU  
HURUF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN PAI MATERI "MARI MENGENAL HURUF HIJAIYAH" PADA  
SISWA KELAS 1 DI SD ISLAM KHAIRA UMMAH PADANG

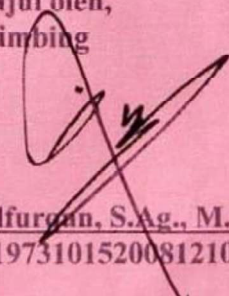
Nama : Aziz Anugrah Farios  
NIM/TM : 19329083/2019  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Departemen : Ilmu Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 29 Juli 2024

Mengetahui,  
Kepala Departemen

  
Dr. Alfurqan, S.Ag., M.Ag  
NIP. 197310152008121001

Disetujui oleh,  
Pembimbing

  
Dr. Alfurqan, S.Ag., M.Ag  
NIP. 197310152008121001

## HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus pada Ujian Skripsi  
Departemen Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang  
Pada Hari Rabu, Tanggal 25 Oktober 2023

Dengan Judul:

### ANALISIS PEMANFATAN MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PAI MATERI "MARI MENGENAL HURUF HIJAIYAH" PADA SISWA KELAS 1 DI SD ISLAM KHAIRA UMMAH PADANG

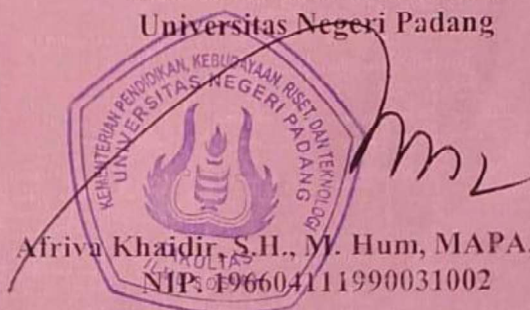
Nama : Aziz Anugrah Farios  
NIM/TM : 19329083/2019  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Departemen : Ilmu Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Sosial

#### Tim Penguji,

	Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Alfurqan, S.Ag., M.Ag	1. ....
2. Anggota	: Sulaiman, S.PdI., M.Pd	2. ....
3. Anggota	: Al Ikhlas, Lc., MA	3. ....

Mengetahui:

Dekan Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang



Afriva Khaidir, S.H., M. Hum, MAPA, Ph.D.  
NIP. 196604111990031002

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aziz Anugrah Farios  
NIM : 19329083  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Departemen : Ilmu Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Sosial  
Program : Strata Satu (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA MATERI MARI MENGENAL HURUF HIJAIYAH PADA SISWA KELAS 1 DI SD ISLAM KHAIRA UMMAH PADANG”** adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil karya orang lain atau plagiat kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang benar. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia untuk diproses dan menerima sanksi akademisi atau hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di dalam lingkungan Universitas Negeri Padang maupun di lingkungan masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 25 Oktober 2023

Saya yang menyatakan,



Aziz Anugrah Farios  
NIM. 19329083

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi adanya penerapan media pembelajaran permainan kartu huruf untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas satu Sekolah Dasar, sehingga Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui Bagaimana cara guru merancang media permainan 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 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 huruf, ialah kelebihan media ini sangat disenangi anak-anak sehingga mereka aktif dalam belajar. kekurangan yaitu, siswa mempunyai cara belajarnya sendiri sehingga terdapat siswa yang mengalami kebosanan disaat belajar.

**Kata Kunci: Pemanfaatan Kartu huruf, Pemahaman Siswa, Pembelajaran PAI.**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi Arab-Latin yang dipergunakan dalam skripsi ini berdasarkan pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan Nomor 0543 b/U/1987 tertanggal 22 Januari 1988.

### A. Konsonan

HurufArab	Nama	HurufLatin	Keterangan
ا	Alif	-	Tidak dilambangkan
ب	bā`	B	-
ت	tā`	T	-
ث	śā`	ś	s dengan titik di atasnya
ج	Jīm	J	-
ح	hā`	ḥ	h dengan titik dibawahnya
خ	khā`	Kh	-
د	Dal	D	-
ذ	Żal	Ż	z dengan titik di atasnya
ر	rā`	R	-
ز	Zai	Z	-
س	Sīn	S	-
ش	Syīn	Sy	-
ص	Şād	Ş	s dengan titik dibawahnya
ض	Dād	ḍ	d dengan titik dibawahnya
ط	ṭā`	Ṭ	t dengan titik dibawahnya
ظ	zā`	ẓ	z dengan titik dibawahnya
ع	‘ain	‘	Koma terbalik di atasnya
غ	Gain	G	-
ف	fā`	F	-
ق	Qāf	Q	-
ك	Kāf	K	-
ل	Lām	L	-
م	Mīm	M	-
ن	Nūn	N	-
و	Wāwu	W	-
ه	Hā`	H	-
ء	Hamzah	’	Apostrof, tetapi lambang ini tidak dipergunakan untuk hamzah diawal kata
ي	yā`	Y	-

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

#### A. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhammah</i>	U	U

#### B. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
اَ ..... / اِ ..... / اُ .....	<i>fathah dan alif</i> atau <i>ya</i>	<i>Ā</i>	a dan garis diatas
ي ....	<i>kasrah dan ya</i>	<i>ī</i>	i dan garis di atas
و ...	<i>dhammah dan wau</i>	<i>ū</i>	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *Māta*  
 رَمَى : *Ramā*  
 قِيلَ : *Qī la*  
 يَمُوتُ : *Yamūtu*

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* segala puji hanya milik Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, peneliti mengucapkan puji syukur yang tidak bisa diungkapkan atas rahmat dan berkah yang telah peneliti terima selama ini. Terutama pada saat penyelesaian skripsi yang berjudul “Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Pada Siswa Kelas Satu Di SD Islam Khaira Ummah Padang”.

Shalawat beserta salam juga peneliti sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam yang telah membawa umatnya ke jalan yang lebih baik dengan risalah hidup akan amal dengan iman dan ilmu pengetahuan. Penyusunan skripsi ini merupakan persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) di program Studi Pendidikan Agama Islam, Departemen Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang tidak henti- hentinya memberi motivasi, dukungan dan do’a demi selesainya studi ini. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Ganefri, Ph.D., selaku Rektor Universitas Negeri Padang;
2. Bapak Afriva Khaidir, S.H., M. HUM, MAPA, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staff, karyawan Universitas Negeri Padang;
3. Bapak Dr. Alfurqan, M.Ag, selaku Ketua Departemen Ilmu Agama Islam, Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang, Selaku Pembimbing Akademik, dan juga Selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan nasihat, perhatian, dan bimbingan dari awal perkuliahan, memberikan solusi, dan bimbingan selama menyusun skripsi sampai tahap ini
4. Bapak Sulaiman, S. PD, M.Pd sebagai penguji I yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Al Ikhlas LC, M.A sebagai penguji II yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.



6. Bapak dan Ibu staf pengajar Departemen Ilmu Agama Islam yang telah banyak memberikan ilmunya kepada peneliti selama menjalani perkuliahan.
7. Ibu Rusdawati, S.Pd, selaku guru PAI di Sekolah Dasar Islam Khaira Ummah Padang yang telah mengizinkan saya untuk meneliti dan selalu memberi semangat dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Untuk kedua orang tua, saudara/i yang selalu memberi do'a, motivasi, dan juga semangat sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi lancar.
9. Serta teman-teman sejawat dan seperjuangan yang bersama-sama ikut andil menyemangati dan berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi banyak pihak dan khususnya bagi penulis dan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini, tidak ada yang dapat penulis berikan selain ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya serta untaian doa. Semoga amal baik kalian semua diterima oleh Allah SWT dan mendapatkan balasan berlipat ganda oleh Allah SWT. Aamiin.

Padang, 30 Oktober 2023

**Aziz Anugrah Farios**  
NIM.19329083

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN</b> .....	ii
A. Vokal.....	iii
B. Maddah.....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Defenisi Operasional .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	11
A. Landasan Teori .....	11
1. Media Pembelajaran .....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
b. Karakteristik media pembelajaran .....	12
2. Media Pembelajaran Permainan Kartu Huruf .....	13
a. Pengertian Media permainan kartu .....	13
b. Pengertian Media Permainan Kartu Huruf .....	15
c. Langkah-langkah Penerapan Media Permainan Kartu Huruf .....	16
d. Manfaat Penggunaan Media Permainan Kartu Huruf .....	19
e. Fungsi Penggunaan Media Permainan Kartu Huruf .....	21
f. Kelebihan Dan Kelemahan Penggunaan Media Permainan Kartu Huruf .....	22
3. Pemahaman siswa .....	24
a. Pengertian Pemahaman.....	24

b. Prinsip-prinsip Untuk Meningkatkan Pemahaman.....	25
4. Pendidikan Agama Islam.....	26
a. Pengertian pendidikan agama islam .....	26
b. Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam.....	27
c. Tujuan Pendidikan Agama Islam .....	28
B. Penelitian Relevan .....	30
<b>BAB III.....</b>	<b>33</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Metode Penelitian .....	33
B. Jenis Penelitian .....	34
C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	36
D. Sumber Data Penelitian .....	36
E. Instrumen Penelitian.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data .....	38
G. Teknik Analisis Data.....	40
H. Teknik Keabsahan Data .....	42
I. Langkah-langkah Menjalankan Penelitian.....	44
<b>BAB IV.....</b>	<b>45</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
A. Temuan Penelitian.....	45
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	60
<b>BAB V .....</b>	<b>70</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>70</b>
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>79</b>

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Contoh Media Pembelajaran Permainan Kartu.....	14
Gambar 2. Contoh Media Pembelajaran Permainan Kartu Huruf .....	16
Gambar 3. Langkah-langkah menjalankan penelitian.....	44

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Halaman Pengesahan .....	
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	
Lampiran 3. Aspek Pengamatan.....	
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Guru.....	
Lampiran 5. Pedoman Wawancara Siswa .....	
Lampiran 6. Obesrvasi .....	
Lampiran 7. Media Pembelajaran Kartu Huruf Hijaiyah.....	
Lampiran 8. Wawancara Guru Bidang Studu PAI.....	
Lampiran 9. Wawancar Siswa Kelas 1 B .....	
Lampiran 10. Buku Nilai Siswa.....	



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

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 (UU RI No. 20 Tahun 2004).

Pendidikan merupakan kunci dalam perkembangan individu dan masyarakat. Fokus utama dalam pendidikan adalah membentuk kesadaran dan karakter individu atau komunitas. Selain dari hanya mentransfer pengetahuan dan keterampilan. Melalui proses ini, maka sebuah bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai kerohanian, budaya, intelektual, dan keterampilan pada generasi yang akan datang. (Nurkholis, 2013).

Al-Qur'an dengan tegas menjelaskan pentingnya ilmu pengetahuan. Tanpa ilmu pengetahuan, niscaya kehidupan manusia akan menjadi sia-sia. Al-Qur'an memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam QS at-Taubah (9): 122 disebutkan:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي  
الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

*Artinya: "Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya jika mereka telah kembali agar mereka dapat menjaga dirinya."*

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).

Pendidikan Al-Qur'an, merupakan landasan bagi semua kurikulum. Dalam pembelajaran PAI. Al-Qur'an sangat penting dalam agama Islam karena menjadi landasan dalam memperkuat keyakinan. Oleh karena itu, penting untuk memberikan perhatian khusus pada pendidikan anak-anak usia dini yang mengandung nilai-nilai Al-Qur'an. Potensi anak, baik fisik ataupun intelektual, harus diarahkan menuju pendidikan Al-Qur'an agar keyakinan dapat tertanam dalam hati mereka. Ini karena menanamkan kecintaan kepada Al-Qur'an sejak dini akan mengakar dalam diri anak, mengalahkan cinta



kepada hal-hal lain. Pada masa anak-anak, karakter mereka dibentuk, seperti yang dijelaskan dalam teori tabula rasa oleh John Locke, di mana anak dianggap sebagai lembaran kosong. Jika rasa cinta kepada Al-Qur'an telah ditanamkan sejak dini, maka cinta tersebut akan memengaruhi perilaku mereka sehari-hari (Syarifudin, 2004).

Kemudian anak-anak usia dini memiliki karakter yang suka meniru orang lain, sehingga langkah awal bagi guru adalah memperkenalkan huruf-huruf hijaiyah. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mendengarkan dan membaca huruf-huruf hijaiyah secara terus menerus, baik dengan mengeja maupun membaca, sehingga bacaan tersebut dapat dengan mudah diserap oleh otak anak. (Laely & Ma'arif, 2017).

Anak sangat senang bermain, sehingga jika hanya fokus pada materi 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.

Salah satu media yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran adalah media permainan kartu huruf. Kartu huruf adalah media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran membaca pada anak. Media ini dilakukan dengan cara memperlihatkan dan mengingat bentuk huruf dan gambar beserta tulisan-tulisan dari makna gambar tersebut (Hasan, 2009).

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 Hijaiyah di sisi depan Kartu dan disisi belakangnya terdapat tulisan sebagai penejelas atau makna dari huruf tersebut. Media ini sangat 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.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 27 Juli 2023 Dengan mewawancarai Ibuk Rusdawati selaku guru bidang studi Pendidikan Agama Islam SD Islam Khaira Ummah Padang. beliau mengatakan bahwa pada saat mengajar siswa kelas 1 pada materi mari mengenal 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 yang ada dengan membuat atau merancang media pembelajaran yang baru berupa media permainan kartu huruf agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

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

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus masalah penelitian ini adalah analisis bagaimana pemanfaatan media 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.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperlukannya rumusan masalah diantaranya:

1. Bagaimana cara guru merancang media permainan kartu huruf dalam pembelajaran PAI materi mari mengenal huruf Hijaiyah pada siswa kelas 1 di SD Islam Khaira Ummah ?
2. Bagaimana cara guru menerapkan media permainan kartu huruf dalam pembelajaran PAI materi mari mengenal huruf Hijaiyah pada siswa kelas 1 di SD Islam Khaira Ummah ?
3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan pemanfaatan media permainan kartu huruf untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI materi mari mengenal huruf Hijaiyah pada siswa kelas 1 di SD Islam Khaira Ummah ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Untuk mengetahui bagaimana cara guru merancang media permainan kartu huruf dalam pembelajaran PAI materi mari mengenal huruf Hijaiyah pada siswa kelas 1 di SD Islam Khaira Ummah

2. Untuk mengetahui bagaimana cara guru menerapkan media permainan kartu huruf dalam pembelajaran PAI materi mari mengenal huruf Hijaiyah pada siswa kelas 1 di SD Islam Khaira Ummah
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 di SD Islam Khaira Ummah.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengetahui proses pemanfaatan media permainan kartu huruf untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI materi mari mengenal huruf Hijaiyah pada siswa kelas 1 di SD Islam Khaira Ummah

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Sekolah

Untuk dijadikan sebagai bahan evaluasi guru atau tenaga pendidik agar tercapai keberhasilan proses dan hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan.

###### b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi guru serta 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 di SD Islam Khaira Ummah

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan bagi penulis tentang pemanfaatan media permainan kartu huruf untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI materi mari mengenal huruf Hijaiyah pada siswa kelas 1 di SD Islam Khaira Ummah.

## **F. Defenisi Operasional**

Untuk mencegah kekeliruan dan kesalahpahaman dalam penelitian, maka penulis perlu menjelaskan poin-poin yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu :

1. Analisis

Analisis adalah proses menguraikan pengetahuan ke dalam komponen-komponennya dan menjelaskan hubungan di antara komponen tersebut. Ini membantu dalam membedakan fakta dari interpretasi, data dari kesimpulan, dan menganalisis struktur dasar, bagian-bagian, serta hubungannya. (Manurung, 2015).

Analisis yang dimaksudkan disini adalah, analisis pemanfaatan media permainan kartu huruf berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan fokusnya, tidak lagi menjadi hipotesis. Kemudian hipotesis yang dirumuskan berdasarkan data tersebut,