

PENERAPAN MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MENGENAL HURUF SISWA DI KELAS 1 SD  
NEGERI 100280 PARIGI KECAMATAN DOLOK  
KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA



**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

OLEH

RISA SULASTRI HARAHAP

NIM. 1820500101

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN ADMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

2023



**PENERAPAN MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MENGENAL HURUF SISWA  
DI KELAS 1 SD NEGERI 100280 PARIGI  
KECAMATAN DOLOK KABUPATEN  
PADANG LAWAS UTARA**

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**OLEH**

**RISA SULASTRI HARAHAHAP**

NIM. 1820500101

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH  
ALI HASAN ADMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2023**



**PENERAPAN MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MENGENAL HURUF SISWA DI KELAS 1 SD  
NEGERI 100280 PARIGI KECAMATAN DOLOK  
KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**OLEH**

**RISA SULASTRI HARAHAP**

NIM. 1820500101

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

PEMBIMBING I



Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 19751020 200312 1 003

PEMBIMBING II



Dr. Erna Ikawati, M.Pd.  
NIP. 19791205 200801 2 012

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN ADMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2023**

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: *Skripsi*

a.n Risa Sulastri Harahap

Lamp: 6 ( Enam) Exemplar

Padangsidempuan, Juli 2023

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN SYAHADA Padangsidempuan

Di-

Padangsidempuan

*Assalamu 'alaikum Wr.Wb*

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi yang berjudul “Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa di Kelas 1 SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara”, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I



Dr.H. Akhmiril Pane, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19751020 200312 1 003

PEMBIMBING II



Dr. Erna Ikawati, M.Pd  
NIP. 19791205 200801 2 012

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risa Sulastrri Harahap

NIM : 18 205 00101

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Judul Skripsi : **Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara**

Dengan ini menyatakan bahwa menyusun skripsi tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak manapun,kecuali arahan dari tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padangsidempuan, Juli 2023

Pembuat Pernyataan



Risa Sulastrri Harahap

18 205 00101



## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risa Sulastrri Harahap

NIM : 18 205 00101

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara”** beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, Juli 2023

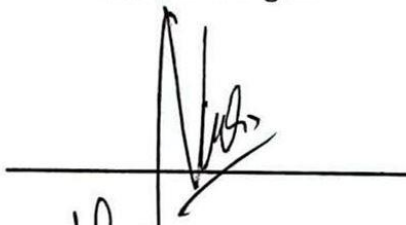
Saya yang Menyatakan



Risa Sulastrri Harahap  
18 205 00101

**DEWAN PENGUJI  
SIDANG MUNAQOSYAH SKRIPSI**

**Nama** : Risa Sulastri Harahap  
**NIM** : 18 205 00101  
**Judul Skripsi** : Penerapan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Nursyaidah, M.Pd.</u> (Ketua/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
2.	Asriana Harahap, M.Pd. (Sekretaris/Penguji Bidang PGMI)	
3.	<u>Dr. Erna Ikawati, M.Pd.</u> (Anggota /Penguji Bidang Metodologi)	
4.	<u>Nashran Azizan, M.Pd.</u> (Anggota/Penguji Bidang Umum)	

**Pelaksanaan Sidang Munaqosyah:**

**Di** : Padangsidempuan  
**Tanggal** : 14 Juli 2023  
**Pukul** : 08:00 WIB s/d Selesai  
**Hasil/Nilai** : 82/A  
**IPK** : 3.36



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

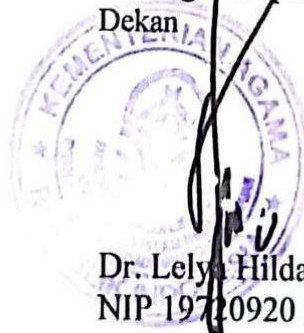
**PENGESAHAN**

Judul Skripsi : Penerapan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa Di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara  
Nama : Risa Sulastri Harahap  
NIM : 18 205 00101  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, 14 Januari 2023

Dekan



Dr. Lely Hilda, M.Si  
NIP 19720920 200003 2 002



## ABSTRAK

**Nama : Risa Sulastri Harahap**  
**Nim : 18 205 00101**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**  
**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah-3**  
**Judul : Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterampilan siswa dalam mengenal huruf dalam pembelajaran masih kurang maksimal. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan aktivitas siswa dalam pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dikembangkan media pembelajaran yang menarik serta dapat merangsang keterampilan siswa dalam belajar berupa media pembelajaran *flash card* pada materi mengenal huruf.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu apakah keterampilan siswa dalam mengenal huruf di kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara dapat meningkat dengan menggunakan media flash card dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil peningkatan keterampilan siswa dalam mengenal huruf di kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 100208 Parigi dengan subjek uji coba produk dikelas I-A berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, wawancara, dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sudah digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengenal huruf dengan persentasi peningkatan pada pra siklus sebesar 33%, siklus 1 sebesar 55% dan siklus 2 sebesar 87%. Selain itu pada siklus 2 telah terjadi peningkatan keterampilan mengenal huruf diatas 85 %. Kemudian berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan, kemampuan siswa dalam mengenal huruf dikategorikan meningkat dengan hasil tes yang dilakukan pada saat pra siklus dengan nilai rata-rata 47,3 (Sangat Kurang), siklus I dengan nilai rata-rata 60 (Cukup) dan siklus II dengan nilai rata-rata 73,07 (Baik). Kemudian hasil angket respon siswa terhadap media *flash card* yang digunakan dinyatakan sangat praktis melalui lembar angket respon siswa secara keseluruhan sebesar 87%.

**Kata Kunci : Penerapan, Media *Flash Card*, Bahasa Indonesia, Keterampilan Mengenal Huruf.**

## ABSTRACT

**Name** : Risa Sulastrri Harahap  
**NIM** : 18 205 00101  
**Faculty** : Tarbiyah and Teaching Science  
**Department** : Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah  
**Title** : **Application of Flash Card Media to Improve Students' Letter Recognition Skills in Class I SD Negeri 100280 Parigi, Dolok District, North Padang Lawas Regency**

This research is motivated by students' skills in recognizing letters in learning that are still not optimal. This is due to the lack of proper use of media in the learning process, causing student activity in learning not to run optimally. To overcome this problem, learning media are developed that are interesting and can stimulate students' skills in learning in the form of flash card learning media on letter recognition material

The formulation of the research problem is whether students' skills in recognizing letters in class I SD Negeri 100280 Parigi, Dolok District, North Padang Lawas Regency can be increased by using flash card media in the learning process. This study aims to determine the results of increasing students' skills in recognizing letters in class I SD Negeri 100280 Parigi, Dolok District, North Padang Lawas Regency in the learning process

This research is a class action research (CAR). This research was conducted at SD Negeri 100208 Parigi with product trial subjects in class I-A totaling 26 students. Data collection techniques used are observation, tests, interviews, and questionnaires

The results showed that this media had been used in the learning process and could improve students' skills in recognizing letters with a percentage increase in the pre-cycle of 33%, cycle 1 of 55% and cycle 2 of 87%. In addition, in cycle 2 there has been an increase in letter recognition skills above 85%. Then based on the results of the tests that have been carried out, students' ability to recognize letters is categorized as increasing with the results of tests carried out during the pre-cycle with an average value of 47.3 (Very Poor), cycle I with an average value of 60 (Enough) and cycle II with an average value of 73.07 (Good). Then the results of the student response questionnaire to the flash card media used were stated to be very practical through the student response questionnaire sheet as a whole by 87%.

**Keywords** : Implementation, Flash Card Media, Indonesian Language, Letter Recognition Skills.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan atas kehadiran Allah Subanahu Wata'ala, yang telah memberikan limpahan kasih dan sayang-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peneparan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara”**.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Dalam menyusun skripsi ini banyak kendala dan hambatan yang dihadapi oleh peneliti. Namun berkat bantuan, bimbingan, dorongan, dosen pembimbing, keluarga dan teman seperjuangan, baik yang bersifat material maupun non nonmaterial, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr.H. Akhiril Pane, S.Ag, M.Pd selaku pembimbing I, Dr. Erna Ikawati M.Pd selaku pembimbing II yang dengan ikhlas memberikan arahan, bimbingan dengan penuh kesabaran serta kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag, sebagai rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan beserta Dr. Erawadi, M.Ag, Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Anhar, M.A, Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan keuangan, Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag, Wakil Rektor Bidang kemahasiswaan dan Kerjasama Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Leyla Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan wakil-wakil dekan beserta stafnya.
4. Dr. Lis Yuslianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A, Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Ali Asrun, S.Ag, M.Pd, Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd, Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Addary Padangsidempuan.
5. Nursyaidah, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) beserta staf-staf prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan dukungan, bantuan dan kesempatan kepada peneliti selama perkuliahan.
6. Segenap Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah ikhlas memberikan Ilmu Pengetahuan dan Motivasi yang membangun bagi



- peneliti dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan wakil-wakil dekan beserta stafnya.
7. Yusri Fahmi S.Ag., M.Hum, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan seluruh pegawai perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membantu peneliti memperoleh buku-buku yang peneliti butuhkan dalam penyelesaian skripsi ini.
  8. Kepala sekolah, Bapak/Ibu guru dan seluruh peserta didik SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara yang telah memberikan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
  9. Terkhusus dan teristimewah kepada Ayahanda Daman Huri Harahap dan Ibu tercinta Nurhadia Siregar, kakanda Irawati Harahap, beserta suami Bobby Tirta Anggoro, abanganda Nardiansyah Harahap beserta istri Dyani Ritonga, abanganda Sabda Feri Harahap, adinda tersayang Arbi Khairani Harahap, Romadona Harahap dan Aditya Harahap, serta keluarga lainnya sebagai motivasi peneliti yang senantiasa memberikan do'a kasih sayang, pengorbanan dan perjuangan demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti hingga sampai pada tahap ini.
  10. Untuk sahabat terbaik dan tersayang (Hasan Ashari Sihotang, S. Pd) dan teman seperjuangan yang menemani saya berjuang selama kuliah mulai dari masuk asrama semester I sampai sekarang sahabat suka maupun duka dan memotivasi peneliti serta senantiasa memberi semangat dan dukungan bagi peneliti selama perkuliahan sampai skripsi ini selesai (Hofifah Erinsahqy Harahap S.Pd, Siti Aisyah S. Pd, Nurasih Siregar S. Pd, Nia Anjeli S. Pd, Puja lestari S.E, Amanda afilah S.E, ), teman-teman satu kos, teman-teman seperjuangan Asrama D3 ( Rona Mega S. Pd, Mentari Anugrah S.Pd, Nurkholila harahap S. Pd, Rujiah hanum S. Pd, Rukiah susanti S. Pd, Cut Marni S. Pd, Salamatul Makrupa S. Pd), dan sepenanggung PGMI 4 Angkatan 2018/2019 UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan wakil-wakil dekan beserta stafnya dan untuk teman satu kos yang paling baik serta sahabat tersayang dikampung halaman (Desi Annasari Siregar ) yang senantiasa ada memberi semangat serta dukungan dan selalu mendo'akan untuk kesuksesan peneliti.
  11. Teman seperjuangan satu bimbingan yang telah sama-sama berjuang, saling memberi motivasi dan semangat mulai dari awal bimbingan sampai tahap ini serta memotivasi peneliti selama masa bimbingan.

Selanjutnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Penulis mengharakan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada peneliti serta skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi peneliti sendiri.

Padangsidempuan,   Maret 2023  
Peneliti

Risa Sulastri Harahap

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQASYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Batasan Istilah .....	7
E. Rumusan Masalah .....	9
F. Tujuan Penelitian .....	9
G. Kegunaan Penelitian .....	10
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	11
I. Sistematika Pembahasan .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	13
1. Penggunaan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> .....	13
a. Pengertian Media .....	13
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
c. Tujuan Media Pembelajaran .....	16
d. Manfaat Media Pembelajaran .....	17
e. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	18
2. Media <i>Flash Card</i> (Kartu Huruf) .....	19
a. Pengertian Media <i>Flash Card</i> (Kartu Huruf ) .....	19
b. Macam-macam Media <i>Flash Card</i> (Kartu Huruf ).....	21
c. Cara Pembuatan Media <i>Flash Card</i> (Kartu Huruf ) .....	21
d. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Flash Card</i> (Kartu Huruf ) ....	22
e. Langkah-langkah Penggunaan <i>Flash Card</i> (Kartu Huruf ) .....	23
3. Keterampilan .....	23
a. Pengertian Keterampilan .....	23
b. Keterampilan Mengenal Huruf .....	24
c. Indikator Keterampilan Mengenal Huruf .....	24
d. Pentingnya Mengenal Huruf .....	25
e. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	26

f. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	27
g. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	28
B. Penelitian Terdahulu .....	28
C. Kerangka Berfikir .....	31
D. Hipotesis Tindakan .....	33

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	34
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	34
C. Latar dan Subjek Penelitian .....	37
D. Prosedur Penelitian.....	37
E. Sumber Data.....	41
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	42
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	46
H. Teknik Analisis Data.....	47

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	49
1. Kondisi Awal.....	49
2. Siklus I.....	50
3. Siklus II.....	59
B. Pembahasan .....	67
C. Keterbatasan Penelitian.....	70

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	71
B. Saran.....	72

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **SURAT IZIN RISET**

### **SURAT BALASAN RISET**



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 : Indikator Keterampilan Mengenal Huruf .....	25
Tabel 3.1 : Kisi-Kisi Pedoman Observasi Keterampilan.....	43
Tabel 3.2 : Kisi-Kisi Soal Tes .....	45
Tabel 3.3 : Kisi-Kisi Angket Respon Siswa .....	46
Tabel 3.4 : Kriteria Penilaian Hasil Observasi .....	47
Tabel 3.5 : Media <i>Flash Card</i> .....	48
Tabel 4.1 : Keterampilan Mengenal Huruf Pada Kondisi Awal.....	49
Tabel 4.2 : Hasil Tes Keterampilan Siswa Kondisi Awal .....	50
Tabel 4.3 : Hasil Observasi Keterampilan Siklus I Pertemuan I .....	53
Tabel 4.4 : Hasil Observasi Keterampilan Siklus I Pertemuan 2 ....	57
Tabel 4.5 : Hasil Tes Keterampilan Siklus I Pertemuan 2.....	58
Tabel 4.6 : Hasil Observasi Kepraktisan Siklus II Pertemuan 1 .....	61
Tabel 4.7 : Hasil Observasi Kepraktisan Siklus II Pertemuan 2 .....	65
Tabel 4.8 : Hasil Tes Keterampilan Siswa Siklus II Pertemuan 2...	65
Tabel 4.9 : Hasil Angket Respon Siswa .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1	: Media <i>Flash Card</i> .....	20
Gambar 2.2	: Kerangka Berpikir Penerapan Media <i>Flash Card</i> .....	33
Gambar 2.3	: Model Kurt Lewin Dengan 2 Siklus .....	38
Gambar 4.1	: Guru Menjelaskan Materi .....	56
Gambar 4.2	: Hasil Observasi Keterampilan Siklus I Pertemuan 1 .....	58
Gambar 4.3	: Hasil Observasi Keterampilan Siklus II Pertemuan 2.....	64
Gambar 4.4	: Siswa Maju ke dEpan Kelas Secara Bergantian .....	65
Gambar 4.5	: Perbandingan Keterampilan Siklus I dan Siklus II .....	67

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 2 : Lembar Validasi Angket Respon Siswa
- Lampiran 3 : Surat Validasi Angket
- Lampiran 4 : Pedoman Observasi Aktivitas Guru Pra Siklus
- Lampiran 5 : Pedoman Observasi Aktivitas Siswa Pra Siklus
- Lampiran 6 : Data Observasi Keterampilan Mengenal Huruf
- Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 8 : Surat Validasi Ahli Media
- Lampiran 9 : Lembar Validasi RPP
- Lampiran 10 : Surat Validasi RPP
- Lampiran 11 : Hasil Tes
- Lampiran 12 : Hasil Angket Respon Siswa
- Lampiran 13 : Dokumentasi



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan, sehingga kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari faktor pendidik, karena pendidikan mempunyai peranan penting dalam usaha meningkatkan sumber daya manusia (SDM).

Berdasarkan adanya perubahan pada dunia pendidikan maka seorang guru dituntut untuk lebih mengasah dan mengeksplorasi kemampuan dalam dirinya untuk mendidik dan mencerdaskan anak bangsa, mutu pendidikan sangat tergantung kepada kualitas guru dan pembelajarannya. Peningkatan pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara rasional, sehingga dapat diharapkan dengan adanya perubahan kemajuan zaman dalam bidang IPTEK, akan menunjang kemajuan dan perubahan ke segi positif dalam pendidikan.<sup>1</sup>

Pendidikan bukanlah sekedar membuat siswa dan warga belajar menjadi sopan, taat, jujur, hormat, setia, dan sebagainya. Tidak pula sekedar hanya membuat mereka tahu ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta

---

<sup>1</sup> Niluh Putu Ekani, *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar* (Bandung: Yudistira, 2018), hlm. 20.

mampu mengembangkannya. Akan tetapi, belajar adalah membantu siswa dan warga belajar dengan penuh kesadaran, untuk meningkatkan kemampuan serta peran dirinya sebagai individu, anggota masyarakat dan makhluk Tuhan. Belajar juga merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>1</sup>

Mendidik adalah semua upaya untuk membuat siswa mau dan dapat belajar atas adanya dorongan dari diri sendiri, untuk dapat mengembangkan bakat, pribadi, dan potensi-potensi lainnya secara optimal ke arah yang positif. Mendidik merupakan sebuah proses yang memerlukan waktu. Sebab apapun namanya, sebuah proses adalah terjalannya hubungan antara berbagai besaran dalam kurun waktu tertentu.

Pengenalan huruf merupakan dasar permulaan dalam proses membaca melalui pengenalan huruf, anak akan memahami bentuk huruf dan dapat membentuk suku kata. Untuk dapat mengoptimalkan pelaksanaannya anak perlu dibimbing oleh guru sehingga kemampuan dalam mengenal huruf siswa bisa tercapai.

Mengenal huruf pada anak dapat diawali dengan mengenalkan huruf abjad, huruf vokal ini dilakukan dengan memperkenalkan bentuk huruf tersebut di papan tulis atau dengan menunjukkan bentuk setiap huruf,

---

<sup>1</sup> Rora Rizky Wandini & Maya Rani Sinaga, Games Pak Bos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik, "Jurnal Raudhah, Vol.06, No.1. 2018.

sehingga anak dapat mengenal dan memahami bagaimana bentuk huruf abjad tersebut.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran tersebut untuk mengenalkan huruf kepada siswa sebagai lambang bunyi, sehingga siswa dapat memahami dan dapat mengucapkan kalimat sederhana.

Media pembelajaran *flash card* adalah wadah untuk membantu menyampaikan pesan maupun informasi kepada siswa, media *flash card* dapat membantu guru memperkenalkan berbagai materi dengan mudah. Karena penggunaan media *flash card* secara berulang termasuk dalam mengembangkan *vocabulary*, seiring dengan pendapat di atas Madyanti juga menamparkan bahwa dengan menggunakan *flash card* kegiatan membaca dan mengenal huruf, pada *flash card* sebagai aktivitas sehari-hari, media *flash card* adalah media yang praktis dan mudah disesuaikan dengan materi yang ingin disampaikan serta juga digunakan untuk menstimulasi kemampuan berfikir anak. Media *flash card* media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti defenisi atau istilah, symbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus dan lain-lain.<sup>2</sup>

Media *flash card* dapat membantu guru maupun orangtua dalam menstimulasi berbagai komponen perkembangan bahasa seperti yang pernah diteliti dalam mengembangkan bahasa juga dibutuhkan untuk

---

<sup>2</sup> Sri Wahyuni , Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”, “*Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol.4, No.1

mengembangkan kemampuan berbicara. Media *flash card* yang berbentuk kartu bergambar memudahkan anak untuk mengingat serta mentimulasi anak untuk berimajinasi dengan melihat gambar yang sudah dipaparkan pada salah satu sisi media *flash card* sedangkan pada sisi lain dibuat kata kunci dari gambar disebelahnya berbentuk kata dengan adanya kata yang tersusun dari beberapa huruf abjad timbul dengan memabantu anak untuk mengenal huruf, tulisan dan sekaligus menambah kosakata anak serta membuat anak lebih senang menerima informasi, sehingga siswa mudah memahaminya.<sup>3</sup>

Tujuan penggunaan media pembelajaran semacam ini adalah untuk mengenalkan huruf kepada siswa sebagai lambang bunyi, sehingga siswa dapat memahami dan mengucapkan kalimat sederhana yang ditulis dengan intonasi yang wajar. Melalui mengenal dan membaca dan menulis, siswa secara bertahap belajar dengan mengenalkan huruf sampai dapat membaca kalimat sederhana.

Keterampilan belajar adalah suatu keterampilan yang harus dikuasi oleh siswa untuk dapat menguasai materi yang dipelajari, sehingga siswa dapat mencapai keberhasilan dalam belajar. Hal tersebut dapat diartikan bahwa siswa dalam menguasai materi yang sudah dipelajari diperlukan keterampilan belajar. Penguasaan mereka dapat mencapai keberhasilan belajar.<sup>4</sup>

Permasalahan di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi sekarang ini masih banyak yang belum mengenal huruf, Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan

---

<sup>3</sup> Silvia Febiola dkk., *Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Din* jurnal *Pendidikan Tambusa*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2014), hlm. 10-30.

<sup>4</sup> Varieta Padma Santi dkk., *Pengembangan Panduan Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar*, (Medan: Inti Grafika, 2017), hlm. 96.

wawancara dengan guru wali kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok. Oleh Ibu Samiatun Harahap menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan prosedur dan dilakukan tanya jawab dengan siswa, dan 45% siswa sudah dapat mengenali huruf sedangkan 55% siswa belum mengenali huruf. Sehingga dalam keterampilan mengenal huruf siswa masih kurang, siswa cenderung pemalas dan mudah bosan saat berlangsungnya proses pembelajaran dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran dan metode yang digunakan guru pun kurang bervariasi yang cenderung pada ceramah, serta menjelaskan dan kurang mengasah pemahaman siswa dalam mengenal huruf.

Dalam aspek bahasa khususnya keterampilan mengenal huruf pada anak kelas I. Rendahnya keterampilan mengenal huruf di kelas I tentu saja akan menimbulkan dampak buruk bagi yang bersangkutan. Dampak tersebut akan sangat dirasakan memasuki bangku sekolah dasar.

Menurut permasalahan tersebut, agar siswa dapat termotivasi dan menarik perhatiannya untuk belajar, salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, salah satunya media *flash card* (kartu gambar). Media *flash card* adalah media yang berbentuk kartu, huruf, kata, dan gambar. Baik itu gambar binatang, buah-buahan, gambar animasi, sayuran, dan lainnya. Dalam proses pembelajaran siswa lebih termotivasi untuk belajar dikarenakan adanya media yang menarik perhatian siswa. Media *flash card* memiliki kelebihan disamping mudah dibawa, praktis, mudah diingat, dan juga menarik dan menyenangkan. Peneliti berharap melalui media ini siswa

dapat belajar secara aktif. Dalam pemilihan media *flash card* harus disesuaikan dengan kemampuan siswa yang lebih kondusif untuk proses pembelajaran.

Mengingat adanya kekurangan pada kondisi tersebut, perlu adanya perubahan media yang lebih baik. Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk menggunakan media berupa kartu kata untuk mengenalkan huruf pada anak kelas I SD Negeri 100280 Parigi. Media *flash card* (kartu kata), sebagai alat edukatif yang paling efektif untuk mengenalkan huruf. Kartu kata dapat digunakan sebagai alat peraga sekaligus dapat untuk alat permainan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari uraian di atas, maka diperlukan penelitian Tindakan kelas (PTK) sebagai perbaikan kualitas keterampilan mengenal huruf siswa di kelas I di SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok. Maka masalah tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul. “Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah peneliti menyimpulkan identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kurangnya keterampilan siswa dalam mengenal huruf
2. Masih kurangnya penerapan Media *Flash Card* dalam proses pembelajaran
3. Proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja dan perpusat pada guru.



4. Kurangnya minat siswa untuk bertanya.
5. Apabila diberikan kesempatan untuk bertanya siswa hanya diam.
6. Sebagian siswa berbicara ketika proses pembelajaran berlangsung.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti hanya difokuskan pada Penerapan Media *Flash card* untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf di SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok. Kabupaten Padang Lawas Utara.

### **D. Batasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul, maka peneliti sangat perlu untuk menjelaskan terlebih dahulu yang dimaksud dengan judul penelitian “Penerapan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa Kelas I di SD Negeri 100280 Parigi”. Adapun penjelasan sekaligus pembatasan istilah untuk masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

#### 1. Penerapan

Penerapan adalah tindakan yang dilakukan seseorang dalam menggunakan ide-ide umum, tata cara maupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus dan sebagainya dalam situasi yang konkret.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup>Kunandar, *Penilaian Autentik Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 160.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan rangkaian komunikasi alat atau cara yang dilakukan seorang guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran agar konsep yang disajikan dapat mempermudah dan memahami siswa, cara yang ditempuh guru dan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari sudut proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan seorang guru sebagai pedoman alat bantu mengajar, baik di dalam kelas, ataupun di luar kelas.<sup>6</sup>

Berdasarkan dari hal tersebut guru harus memahami betul pelaksanaan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Karena dengan menggunakan dan menguasai media pembelajaran, guru akan merasakan adanya kemudahan dalam menyampaikan ilmu yang berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## 3. Media *Flash Card*

Media Pembelajaran *Flash Card* (kartu huruf) adalah kartu yang berisi huruf abjad yang melalui bentuk media gambar, huruf, tanda simbol, media *flash card* ini merupakan penggunaan media kartu huruf adalah suatu rangkaian sejumlah alat dan media berupa kartu sebagai alat bentuk untuk proses saat belajar mengenal huruf, gunanya supaya bisa membaca, dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf, dan gambar

---

<sup>6</sup> Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* ( Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), hlm.92.

yang disertai dengan tulisan dari gambar pada kartu. Dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad.<sup>7</sup>

#### 4. Keterampilan Mengenal Huruf

Hasil belajar selalu berkaitan dengan belajar, belajar dapat dikatakan berhasil atau tidak berhasil dalam mencapai tujuan dengan melihat hasil belajar, hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.<sup>8</sup>

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan penerapan media *flash card* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengenal huruf di kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengenal huruf dengan menggunakan media *flash card* dalam proses pembelajaran siswa di kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara.

---

<sup>7</sup> Ratna Pangastuti dan Siti Farida Hanum, "Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf", *Journal of Early Childhood Islamic Education*, Vol, 1, (Surabaya: 2017). hlm.55

<sup>8</sup> Toto Rohimat, dkk., *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Bandung: Rajawali Pers, 2011), hlm.140.

## G. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu perkembangan proses pembelajaran dalam bidang penerapan media *flash card*, khususnya dalam pembelajaran mengenal huruf untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Secara Praktis

#### a. Manfaat bagi siswa

- 1) Agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- 2) Siswa lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan terbentuknya sikap kerja keras sama diantara siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.
- 3) Siswa menjadi lebih bersemangat karena mendapat media pembelajaran yang baru yaitu media *flash card* sehingga siswa tidak mudah bosan.
- 4) Proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di kelas 1 SDN 100280 Parigi, meningkat dan lebih menarik.
- 5) Siswa sebagai masukan agar siswa dapat mengenali mengembangkan kemampuan, sehingga dapat mengoptimalkan diri untuk belajar.

#### b. Manfaat bagi guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru-guru di sekolah dalam pemilihan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa terkhusus pada materi bahasa Indonesia
- 2) Sebagai saran dan masukan agar dapat lebih mengenali dan menguasai karakter siswa lebih mendalam
- 3) Guru memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa
- 4) Menjadi bahan masukan bagi para guru atau pendidik khususnya bagi guru yang mengajar mata pelajaran bahasa indonesa dengan menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan keterampilan mengenal huruf.

c. Manfaat bagi sekolah

Dapat memberikan masukan untuk peningkatan kualitas layanan pendidikan di sekolah dasar (SD).

d. Bagi peneliti

Untuk mengenal dan memanfaatkan media *Flash Card* kepada siswa sebagai media yang dapat meningkatkan keterampilan mengenal huruf siswa dalam belajar.

## **H. Indikator Keberhasilan Tindakan**

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah meningkatnya keterampilan mengenal huruf siswa di kelas I SD Negeri 100208 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara dengan penerapan media *flash card* dalam proses pembelajaran yang diketahui peningkatannya melalui lembar tes dan observasi aktivitas siswa dalam mengenal huruf serta lembar angket respon siswa. Kriteria yang ditentukan dianggap berhasil apabila  $\geq 85\%$  kemampuan siswa dalam mengenal huruf mengalami peningkatan.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan pemahaman skripsi ini, maka peneliti mengklarifikasinya ke dalam beberapa bab yaitu:

Bab I Pendahuluan memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka memuat kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis keberhasilan tindakan.

Bab III Metodologi Penelitian berisi tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, sumber data, instrument pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian memuat deskripsi data hasil penelitian, pembahasan dan keterbatasan penelitian.

Bab V Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card*

###### a. Pengertian Media

Dalam proses pembelajaran di SD/MI Media Pembelajaran merupakan salah satu perantara atau sumber pesan, dan komunikasi yang sangat penting karena dalam menyampaikan isi atau materi mata pelajaran yang ingin disampaikan oleh seorang guru kepada siswa, sehingga dapat memberikan rangsangan kemauan, perasaan, dan pikiran sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar, dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup>

Adapun Pengertian Media pembelajaran adalah menurut para ahli dalam buku Azhar Arsyad yaitu:

- 1) Menurut Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan dapat menyusun kembali informasi visual atau verbal.

---

<sup>1</sup> Mustopa Abi Hamid, dkk., *Media Pembelajaran*, ( Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm.4.

- 2) Menurut Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape, recorder atau gambar, dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- 3) Menurut Hamidjojo dalam Letuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.<sup>2</sup>

Berdasarkan tujuan penggunaan media pembelajaran semacam ini adalah untuk mengenalkan huruf kepada siswa dapat memahami dan mengucapkan kalimat sederhana yang ditulis dengan intonasi yang wajar. Melalui mengenal, membaca, dan menulis siswa secara bertahap belajar dengan mengenalkan huruf sampai dapat membaca kalimat sederhana

Ada beberapa istilah yang berpendapat dengan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

---

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, Jakarta 2017. hlm 3.4

- 1) *Sensory mode* : alat indera yang digunakan dalam komunikasi (mata , telinga, dll).
- 2) *Channel of communication*: alat indera yang digunakan dalam komunikasi (Visual, auditori, peraba, dll).
- 3) *Type of Stimulus* : peralatan dari pada mekanisme komunikasi, yang sebagai bahasa lisan (suara asli atau rekaman), persentasi teks (yang disajikan di buku masih ditulis di papan tulis), animasi (film atau video).
- 4) Media : alat-alat media komunikasi fisik ( modul seperti bahan cetak buku, skrip program computer, slide, flim, video, dll)<sup>3</sup>

Dari beberapa defenisi di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat atau bahan yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran, tujuannya agar seorang guru mempermudah siswa untuk lebih memahami isi pelajaran yang dijelaskan oleh guru.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Ada beberapa fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menjadikan materi pelajaran sebagai contoh yang kongret
- 2) Membangkitkan minat belajar siswa
- 3) Memberikan pengalaman kepada siswa
- 4) Merangsang rasa ingin tahu siswa
- 5) Dapat melampaui batasan ruang belajar.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Muhammad yaumi, *Teknologi dan pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm.7

<sup>4</sup> Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik* . hlm.92-93

Fungsi utama dalam media pembelajaran adalah bertujuan interaksional, dimana kita dapat informasi dalam media yang bisa melibatkan antara siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktivitasnya yang nyata sehingga membuat pembelajaran bisa tercapai. Selain itu, untuk membangkitkan aktivitas belajar siswa dengan motivasi, dan minat, atau tindakan untuk jadi rangsangan para siswa untuk menjadikan tindakan dalam kegiatan pembelajaran.

### c. Tujuan Media Pembelajaran

Media Pembelajaran dapat mendorong atau membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada siswa, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh siswa, dan dijadikan pembelajaran yang menarik maupun mengasyikkan. Maka dari itu media pembelajaran memiliki tujuan dalam penggunaan sebagaimana yang dinyatakan oleh Sudjana dalam buku Fauzan sebagai berikut:

- 1) Pengajaran akan lebih asyik membuat perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan komunikasi.
- 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat mudah dipahami.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- 4) Dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.<sup>5</sup>

Adapun tujuan dalam penggunaan media pembelajaran ini bertujuan supaya pesan atau informasi yang sudah dikomunikasikan tersebut dapat dipahami seefisien mungkin oleh para siswa, sebagai penerima informasi. Dengan demikian informasi ini akan lebih efektif atau

---

<sup>5</sup> Fauzan, dkk., *Microteaching di Sd/Mi*, ( Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 61

cepat dan mudah dipahami oleh siswa tanpa harus melalui proses yang panjang dan akan menjadikan jenuh siswa dalam proses pembelajaran.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah gunanya supaya mengetahui dan memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga menjadikan pembelajaran lebih efisien dan efektif.

Berdasarkan kesimpulan dari manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) Materi yang disampaikan bisa diterapkan dengan efisien.
- 2) Proses dalam pembelajaran bisa membuat siswa lebih menarik.
- 3) Dapat meningkatkan aspek minat dan motivasi dalam belajar mandiri atau kelompok.
- 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- 5) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi konkrit.
- 6) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif dalam proses belajar.
- 8) Media dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih membantu siswa fokus dalam belajar.
- 9) Dapat belajar dengan secara aktif dan dapat menerima feedback.<sup>6</sup>

Dari beberapa manfaat di atas media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan daya perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan giat belajar, dalam proses belajar mengajar, dan memungkinkan siswa bisa berinteraksi lebih dominan langsung dengan lingkungan, dan memungkinkan menjadi dorongan siswa belajar dengan cara mandiri atau sesuai dengan kemampuan dan minatnya dalam belajar.

---

<sup>6</sup> Iwan Falahuddin, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, (Jakarta : Widyaaiswara, 2014), hlm. 114.

### **e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

#### 1) Media cetak

Media cetak merupakan jenis media yang digunakan sebagai sarana dalam aktivitas belajar, contohnya sejenis buku teks, brosur.

#### 2) Multimedia

Bentuk informasi yang dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau perpaduan antara beberapa format seperti, teks, audio, grafis, video, dan animasi secara serentak, kemampuan program multimedia dapat memberikan informasi serta pengetahuan secara komperenshif yang dapat dipelajari oleh siswa.

#### 3) Media audio

Media audio ini merupakan salah satu jenis media yang efisien, untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, media ini berfungsi sebagai melatih kemampuan dalam mendengar informasi serta pengetahuan lisan secara konferensif, contohnya seperti radio, MP3.

#### 4) Media visual

Media visual dapat ditampilkan menjadi dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam, dan visul yang menampilkan gambar



atau simbol bergerak, media visual merupakan media yang memiliki berbagai unsur berupa garis, bentuk warna, dan tekstur penyajiannya.<sup>7</sup>

Dari beberapa jenis- jenis di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran guna menunjang kegiatan belajar dan mengajar serta meningkatkan akan minat dan motivasi siswa pada mata pelajaran. Dengan digunakan media yang menarik sehingga menimbulkan minat belajar, juga dapat memungkinkan siswa berintegrasi lebih langsung dengan lingkungan dan memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

## **2. Media *Flash Card* (Kartu Huruf)**

### **a. Pengertian Media *Flash Card***

Pengertian media *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar, yang berisi kartu kata didalamnya berisi tulisan abjad, *flash card* merupakan salah satu bentuk permainan yang edukatif berupa kartu-kartu dan kata yang dirancang untuk meningkatkan jumlah kosakata, media *flash card* ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek kegunaannya seperti, mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata, *flash card* merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Toni Nasution & Maulana Arafat Lubis, Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hlm.182.

<sup>8</sup> Sri wahyuni, *penerapan media flash card* untuk meningkatkan hasil belajar tema “kegiatanku” *jurnal ilmiah* sekolah dasar, vol.4 No.1

*Flash Card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat kita sesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flash Card* digunakan dalam mengeja lancar dan memperkaya kosakata.<sup>9</sup> *Flash Card* merupakan kartu yang memuat gambar dan tulisan yang dapat digunakan dalam belajar mengenal huruf permulaan, belajar membaca permulaan, *flash card* berukuran 8 x 12 cm, atau bisa juga disesuaikan dengan besar kecilnya suatu kelas.



Gambar 2.1  
Media *Flash Card*

Berdasarkan uraian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa media *flash card* adalah merupakan suatu alat perantara pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru atau pendidik yang berupa kartu bergambar yang ukurannya bisa dipegang oleh guru dan sangat mudah untuk dibawa kemana-mana untuk menyampaikan materi pembelajaran.

---

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, ( Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm.115

## **b. Macam-Macam *Flash Card***

Macam-macam flash card yang dapat kita ajarkan kepada siswa sebagai berikut:

### 1) *Flash card* Abjad

Beragam *flash card* yang dapat diprint untuk bahan pembelajaran anak mengenal huruf, kata, dan sebagai sarana berbagai jenis kegiatan belajar anak lainnya.

## **c. Cara Pembuatan Media Pembelajaran *Flash Card***

Cara mengajarkan siswa dalam menggunakan media *Flash Card* dalam pembelajaran mengenal huruf adalah:

### 1) Kawasan Merancang

Pada kawasan desain peneliti akan mendesain sesuai dengan isi materi, peneliti akan menyajikan media tersebut, sesuai dengan materi pembelajaran dan RPP.

### 2) Kawasan pemanfaatan

Pada kawasan ini peneliti menggunakan media *Flash Card* sesuai dengan materi pembelajaran. Merancang media *flash card* harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, dan media *flash card* juga dapat dikembangkan sesuai dengan keahlian.

## **d. Kelebihan dan Kelemahan Media *Flash Card***

Kelebihan dari media *Flash Card* yaitu yang sifatnya kongkrit, media ini sangat cocok diterapkan untuk anak usia dini karena mereka sangat perlu membutuhkan media yang kongkrit tidak abstrak, media ini

bisa dibuat sendiri sesuai dengan tema pembelajaran, disesuaikan dengan tema yang akan dibelajarkan, adapun kelebihan dari media *flash card* yaitu seperti, mudah dibawa, praktis, mudah dipahami, mudah diingat, menarik, dan menyenangkan. Media ini yang berukuran kecil sangat menarik yang membuat perhatian siswa lebih menarik karena mereka bisa belajar dengan cara bermain, dengan menggunakan kartu tersebut. Media ini juga membantu siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, dan bisa terlihat bagaimana tingkat perkembangan kenikmatan siswa ketika belajar mengenal huruf, atau membaca (teks yang bergambar).

Kartu ini disusun atau dirancang gunannya untuk membangun hubungan antara otak kiri dan otak kanan sehingga anak-anak mampu melihat dan menghafal bahasa simbol dengan cepat. Dengan adanya kelebihan dari media ini di harapkan anak siswa menjadi pintar dalam memahami huruf, suku kata, dan kata sehingga dapat dijadikan sebagai metode belajar mengenal huruf dan membaca permulaan yang tepat.

Adapun kelemahan dari media *flash card* yang menekankan persepsi indera mata, yang ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar, media *flash card* ini harus dibuat disesuaikan dengan tema pembelajaran.

#### **e. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flash Card***

Media *Flash Card* adalah media kartu yang mempunyai dua sisi, dengan salah satu sisi memiliki gambar dan sisi lainnya memiliki huruf, dan ukuran *flash card* bisa bervariasi berdasarkan kebutuhan guru. Media

*flash card* merupakan permainan edukatif seperti kartu- kartu bergambar yang tujuannya untuk mempermudah siswa untuk mengenal huruf.

Adapun Langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang sedang disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- 2) Cabut kartu satu per satu setelah peneliti selesai menerangkan
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa, mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga siswa mengamati,
- 4) Jika sajian menggunakan cara permainan:
- 5) Letakkan kartu-kartu secara acak pada pada sebuah kotak yang berada jauh pada siswa.
- 6) Siapkan siswa yang akan berlomba.
- 7) Peneliti memerintahkan siswa untuk mencari atau menebak kartu yang berisi gambar, teks, atau lambing sesuai perintah.
- 8) Setelah mendapatkan kartu tersebut siswa Kembali ke tempat semula/start.
- 9) Siswa menjelaskan kartu tersebut.

### **3. Keterampilan**

#### **a. Pengertian Keterampilan**

Keterampilan adalah suatu sistem media atau teknik yang harus dikuasai siswa tentang materi pengetahuan atau materi belajar yang disampaikan dengan guru secara tangkas efektif dan efisien, yang tentunya keterampilan tersebut harus dilatihkan sehingga siswa terampil dalam menjalani pembelajaran di sekolah. Keterampilan merupakan perilaku yang diperoleh melalui tahap-tahap belajar, dan mampu menguasai kemampuan-kemampuan atau kompetensi melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti dapat disimpulkan bahwa keterampilan merupakan kemampuan dasar yang melekat dalam diri manusia, yang tujuannya, untuk melatih serta mengasah serta dikembangkan secara terus-menerus gunanya untuk menjadikan kemampuan seseorang menjadi potensial.

### **b. Keterampilan Mengenal Huruf**

Keterampilan mengenal huruf diperlukan berbagai cara dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai media kartu huruf agar anak tertarik dengan hal-hal baru sehingga mereka mudah dalam menerima informasi.<sup>10</sup>

### **c. Indikator Keterampilan Mengenal Huruf**

Tabel 2.1  
Indikator Keterampilan Mengenal Huruf

<b>No.</b>	<b>Indikator Keterampilan Mengenal Huruf</b>
1.	Menyebutkan Huruf
2.	Menunjukkan Huruf
3.	Menghubungkan gambar dengan huruf

Dari tabel di atas dapat dijelaskan indikator dari keterampilan mengenal huruf yaitu:

#### 1) Menyebutkan huruf

Salah satu kegiatan yang meningkatkan keterampilan mengenal huruf pada siswa kelas I adalah melalui kegiatan menyebutkan huruf.

Pada tahapan perkembangan bahasa anak kelas I SD mampu

---

<sup>10</sup> Emi Tiningsih dkk., "Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A", *Jurnal Education and Development*, Vol. 8 No. 2 ISSN 2614-6061 2020.

menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. Serta dapat membedakan antara huruf kapital dengan kecil. Tujuan dari keterampilan menyebutkan huruf akan dapat tercapai optimal.<sup>11</sup>

## 2) Menunjukkan huruf

Dengan cara menggunakan media *flash card* serta menjelaskan huruf abjad.

## 3) Menghubungkan gambar dengan huruf

Dengan cara disambungkan gambar dengan huruf yang sesuai dengan huruf gambar, yang tertera dengan gambar.

## 4. Pentingnya Mengenal Huruf

Proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses ini yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual, dengan indera visual anak mengenali gambar-gambar bunyi serta kombinasinya.<sup>12</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak SD dengan metode media *flash card* kartu kata yang merupakan kegiatan yang menyenangkan sehingga siswa dapat mempelajari Bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan/ diharapkan.

---

<sup>11</sup> Kusumawati & Sri Widayati, "Peningkatan Kemampuan Menyebutkan Bunyi Huruf Melalui Media Papan Pintar Pada Anak Kelompok B TK AISYIYAH 65 Surabaya," *Jurnal Paud Teratai*, Vol 07, No 1 tahun 2018, hlm. 2.

<sup>12</sup> Tri Lestari Waraningsih, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Sulthoni Ngaglik Sleman", *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), hlm. 9.

## 5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi, oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Kompetensi belajar bahasa Indonesia diarahkan kedalam empat aspek yaitu membaca, berbicara, menyimak, dan mendengarkan.<sup>13</sup>

Kurikulum 2013 telah ditetapkan secara serentak dan bertahap diimplementasikan di sekolah dari tingkat sekolah dasar sampai dengan tingkat menengah sejak tahun 2013-2014. Penerapan kurikulum 2013 tentu saja didasarkan pada analisis tentang penyempurnaan kurikulum tingkat satuan pelajar (KTSP). Kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk aktif, inovatif, dan kreatif, sehingga pembelajaran dapat dikuasai dengan mudah. Pembelajaran proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan. Pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.<sup>14</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran bahasa Indonesia mencakup aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hasil dari pembelajaran yaitu kegiatan yang mengutamakan potensi dalam diri masing-masing siswa. Kegiatan

---

<sup>13</sup> Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Garudawacana, 2016), hlm. 5.

<sup>14</sup> Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*, Edisi Pertama, (Jakarta : Pranada Media Group, 2015), hlm. 68.



pembelajaran siswa dituntut untuk aktif, kreatif, sehingga pembelajaran dapat dikuasai dengan mudah. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa tetapi untuk meningkatkan kemampuan berfikir, bernalar, dan memperluas wawasan.

#### **a. Fungsi dan Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia**

Fungsi pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat SD adalah sebagai wadah untuk membangkitkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sesuai dengan fungsi bahasa itu, terutama sebagai alat komunikasi.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat dijabarkan menjadi beberapa tujuan. Tujuan bagi siswa adalah untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya. Adapun tujuan bagi siswa adalah untuk mengembangkan potensi Bahasa siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswanya. Tujuan bagi orang tua siswa adalah agar mereka dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program pembelajaran. Tujuan bagi sekolah adalah agar sekolah dapat menyusun program pendidikan kebahasaan sesuai dengan keadaan siswa dan sumber belajar yang tersedia.

#### **b. Ruang lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Ruang lingkup Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Mendengarkan
- 2) Berbicara
- 3) Menulis
- 4) Membaca.<sup>15</sup>

Berdasarkan ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia di atas, maka pembelajaran bahasa Indonesia mengarah pada peningkatan kemampuan berkomunikasi, karena keempat kemampuan berbahasa tersebut saling berkaitan dan memiliki peranan penting dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Menguatkan penelitian ini, maka peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian media pembelajaran *flash card* antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Femmy Dwi Cahyani “Efektivitas Penggunaan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I di SDN 2 Ngroto Pujon” dapat menyimpulkan bahwa pada kelompok eksperimen yaitu 7,13 termasuk kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol 0,27 termasuk kategori sedang rendah, jadi kelompok eksperimen atau yang diberikan pembelajaran pada pembelajaran menggunakan media *flash card* lebih tinggi dari pada kelompok kontrol dalam meningkatkan kemampuan membaca, sehingga media *flash card* yang telah disampaikan pada tahap siklus I dan siklus II terbukti efektif dapat meningkatkan keaktifan dan memotivasi pada peserta didik kelompok

---

<sup>15</sup> Depdiknas, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, (Jakarta: Depdiknas, 2006), hlm.125.

eksperimen tertarik dan dapat membaca dengan menggunakan media *flash card*. Dapat disimpulkan dari penelitian yang sudah dilakukan bisa diketahui meningkatkan keterampilan mengenal huruf merupakan kegiatan yang diberikan kepada siswa gunanya meningkatkan kecerdasan kognitif, penggunaan media *flash card* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I pada tahap pra-operasional. Sikap siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan media *flash card* sangat baik dan antusias.<sup>16</sup>

2. Penelitian ini dilakukan oleh Febrina Gerhani “Penerapan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak” penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Metode penulis gunakan untuk menentukan daerah penelitian adalah *puspositive sampling*. Yang berfungsi responden melalui metode observasi, dilengkapi dengan metode wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini, media pembelajaran *flash card* termasuk kartu gambar yang menarik mudah dimainkan sehingga anak dapat merespon dan belajarnya lebih aktif. Media *flash card* adalah alat bantu guru untuk anak bermain dan belajar, dapat digunakan juga di rumah dengan teman bermainnya. Hasil dari sekolah yang diajarkan oleh guru sangat baik sekali sehingga hasil perkembangan bahasa anak baik, anak dapat melaksanakan 2-3 perintah sederhana, dapat menirukan

---

<sup>16</sup> Femmy Dwi Cahyani, “Efektivitas Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Di SDN 2 Ngroto Pujion”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.

kalimat yang disampaikan dan dapat merespon terhadap pertanyaan dengan baik. Perkembangan bahasa anak dapat menyebutkan kata-kata dengan jelas kosakata dengan baik dan bisa berbicara dengan baik setelah anaknya masuk sekolah. Kesimpulan penerapan media pembelajaran flash card dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak.<sup>17</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Febrina bertujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak sedangkan yang dilakukan oleh penelitian dalam penelitian skripsi ini adalah untuk meningkatkan keterampilan anak dalam mengenal huruf.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Tri Lestari Waraningsih “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Sulthoni Ngaglik Sleman” Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media kartu kata pada anak kelompok A di TK Sulthoni Ngaglik Sleman. Kemampuan mengenal huruf yang ditingkatkan ialah menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menghubungkan huruf. Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan dalam mengenal huruf di kelompok A. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas “ Classroom action research” yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Subjek penelitian ini sebanyak 24 anak. Obyek dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal huruf menggunakan media kartu kata. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Instrumen penelitian yang

---

<sup>17</sup> Febrina Gerhani, “Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak”, *Skripsi*, (Jawa Timur: Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 2019).

digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen observasi daftar cek (*check List*). Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak kelompok A di TK Sulthoni Ngaglik sleman dapat ditingkatkan menggunakan media kartu kata dalam proses pembelajaran permainan tebak huruf pada kartu kata dengan cara masing-masing anak membawa/ memegang kartu kata secara langsung dan memainkannya sesuai intruksi guru yaitu menyebutkan huruf, menunjukkan huruf, dan menghubungkan huruf. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal huruf yaitu pada kondisi awal sebesar 29,2 % meningkat pada siklus I jadi 58,5%, dan siklus II meningkat sebesar 83,3%.<sup>18</sup>

### **C. Kerangka Berpikir**

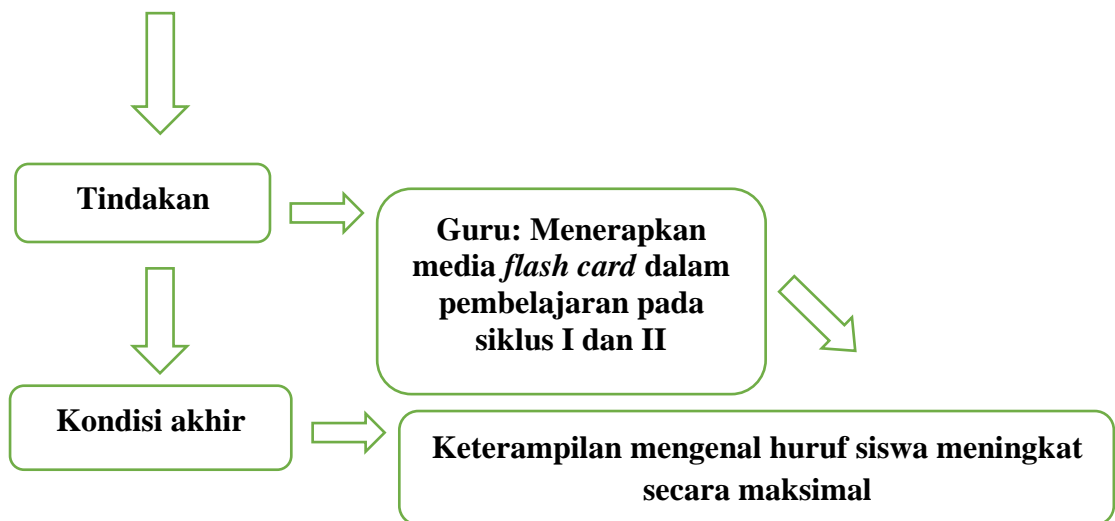
Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang wajib dipelajari mulai dari jenjang SD sampai Perguruan tinggi tetap dipelajari pada pendidikan di Indonesia. Pada kurikulum 2013 menggunakan bahasa Indonesia untuk mempelajari bahasa Indonesia ada beberapa keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dan pengusaha ilmu

---

<sup>18</sup> Tri Lestari Waraningsih, “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Sulthoni Ngaglik Sleman”, *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

pengetahuan dan juga teknologi. Sebagai orang Indonesia, sangat penting untuk kita untuk belajar bahasa Indonesia dan harus memahami bahasa Indonesia yang baik dan benar. Bahasa Indonesia juga merupakan salah satu pokok mata pelajaran yang paling terpenting di sekolah. Karena mata pelajaran bahasa Indonesia diajarkan mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan hingga perguruan tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah akan membantu siswa untuk lebih memahami makna dari belajar bahasa Indonesia tersebut.



**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penerapan Media *Flash Card***

Berdasarkan gambar pada kerangka berpikir di atas, dapat dijelaskan bahwa guru belum menerapkan media *flash card* (kartu huruf) pada siswa sehingga siswa sulit untuk memahami pembelajaran yang sudah dijelaskan oleh guru. Maka perlu dilakukannya Tindakan agar memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran tersebut, jadi dengan adanya menggunakan media

yaitu *flash card* gunanya meningkatkan keterampilan mengenal huruf siswa kelas I di SD Negeri 100280 Parigi, Kecamatan Dolok, Kabupaten Padang Lawas Utara.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori pada penelitian ini maka dapat dikemukakan hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah melalui penerapan media *flash card* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan mengenal huruf siswa kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 100280 Parigi yang beralamat di Parigi, Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara Provinsi Sumatera Utara. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara karena berdasarkan hasil tes dan observasi keterampilan siswa dalam mengenal huruf masih berjalan kurang maksimal yang ditandai dengan persentase keterampilan mengenal huruf siswa yang masih rendah pada saat pra riset. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengenal huruf dengan menerapkan media flash card dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan dua siklus pembelajaran. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2021 sampai dengan Agustus 2022.

#### **B. Jenis dan Metode Penelitian**

Jenis Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas sudah dikenal lama di dalam dunia pendidikan. Istilah dalam bahasa Inggris *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan kelas (*action research*) yang dilakukan guru di kelas tempat ia mengajar yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Tatang Ary Gumawanti, dkk. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta :Mitra Wacana Media, 2019), hlm. 269.



Belakangan ini penelitian tindakan kelas (PTK) semakin *trend* untuk dilakukan para profesional sebagai upaya pemecahan masalah dan peningkatan mutu di berbagai bidang pendidikan. Awal mulanya PTK ditujukan untuk mencari solusi terhadap masalah sosial (pengangguran, kenakalan, remaja dan lain-lain) yang berkembang dimasyarakat pada saat itu. PTK dilakukan diawali oleh suatu kajian terhadap masalah tersebut secara sistematis.<sup>2</sup>

Tujuan utama PTK adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Penelitian dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya. Adapun tahapan dalam penelitian tindakan kelas ini dimulai dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.<sup>3</sup>

Adapun karakteristik penelitian tindakan kelas dan yang dapat membedakannya dengan jenis penelitian lain dapat dilihat pada ciri-ciri sebagai berikut:

1. Ciri Penelitian tindakan kelas, yang paling esensial adalah penelitian melalui refleksi diri, yang berarti penelitian tindakan kelas. Melibatkan guru mengumpulkan data diri peraktiknya yang melalui refleksi diri.
2. Penelitian tindakan kelas juga dapat dilakukan di kelas, sehingga penelitian ini terfokus pada saat pembelajaran yang berupa perilaku guru saat mengajar dan perilaku siswa saat dalam proses pembelajaran.

---

<sup>2</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 187.

<sup>3</sup> Sulhan Efendi Hasibuan, Asriana Harahap Dan Maisah, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar, *Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah* Volume. 2, No, 1, June 2022, hlm. 35.

3. Dalam penelitian tindakan kelas, dikenal adanya siklus pelaksanaan yang berupa seperti perencanaan, pola, pelaksanaan, observasi, refleksi, revisi (perencanaan ulang). PTK bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran dan dapat dilakukan dengan secara bertahap dan juga secara dengan berulang-ulang sehingga mendapatkan hasil dan nilai yang baik, dan serta memuaskan.
4. Selama ini penelitian tindakan kelas mempunyai masalah yang perlu diselesaikan. Perbaikan tersebut inisiatif dari dalam diri guru tersebut dan bukan juga orang lain, orang luar, sebab dari karakter setiap siswa hanya guru yang paling mengerti.<sup>4</sup>

PTK sebagai penelitian tindakan kelas, guru merupakan faktor utama atau disebut pendorong. Pada penelitian ini, biasanya keinginan untuk mengetahui atau keinginan untuk mengembangkan sesuatu. Sehingga dalam penelitian kelas guru harus memainkan perannya secara baik, guru juga dituntut memiliki kepekaan terhadap setiap permasalahan dalam proses pembelajaran dalam proses belajar mengajar, karna seorang guru berperan sebagai objek penelitian. Yang terkadang hasilnya tidak dapat dimanfaatkan oleh guru itu sendiri.

Berbeda dengan penelitian tindakan kelas (PTK), faktor pendorong pada penelitian tindakan kelas tersebut yaitu dengan memperbaiki kinerja seorang guru, dan guru berperan sebagai subjek penelitian yang dapat merancang penelitian sehingga dapat diimplementasikan.

---

<sup>4</sup> Hamzah, dkk., "*Menjadi peneliti PTK yang Profesional*", (Jakarta:bumi aksara,2014), hlm.41-45

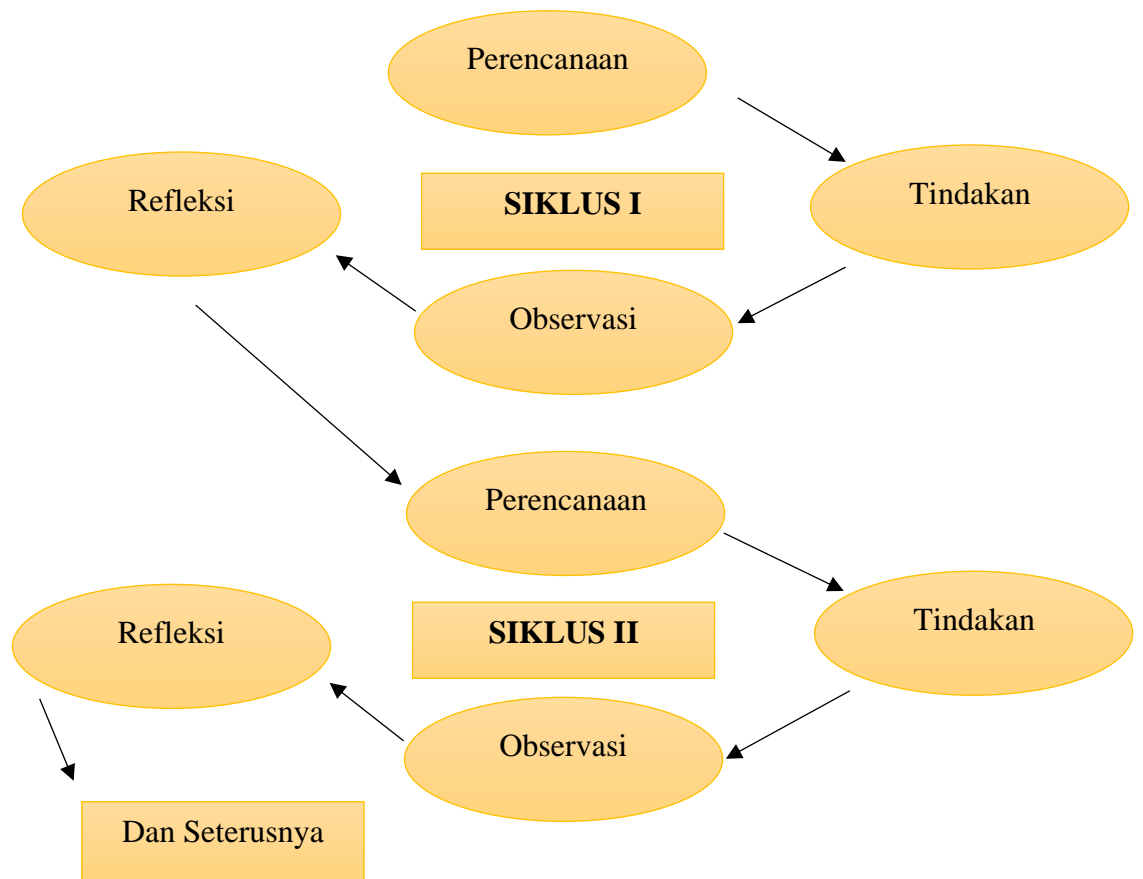
### **C. Latar Dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini merupakan tindakan kelas yang berlokasi di Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara. Subjek penelitian ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas 1 SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara.

### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini terdiri 2 siklus, kegiatan awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dengan melakukan observasi awal berupa dialog dengan guru kelas dan observasi kelas. Berdasarkan observasi awal kemudian diterapkan tindakan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *flash card*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kurt Lewin yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan observasi, dan refleksi. Perencanaan adalah proses menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu ide gagasan penelitian, sedangkan Tindakan perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang sudah disusun oleh peneliti. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui efektifitas Tindakan atau mengumpulkan informasi tentang berbagai kelemahan. Tindakan yang telah dilakukan dan refleksi adalah kegiatan analisis tentang hasil observasi hingga memunculkan program atau perencanaan baru. Prosedur penelitian

dengan menggunakan Kurt Lewin dengan dua siklus memiliki 4 tahapan anatara lain sebagai berikut<sup>5</sup>:



**Gambar 3.1**  
**Model Kurt Lewin Dengan 2 Siklus**

<sup>5</sup> Wina Sanjaya, "Penelitian Tindakan Kelas", (Jakarta: Kencana, 2013), Hlm. 49.

## 1. Siklus I

### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan merupakan rancangan tindakan yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki, meningkatkan, merubah perilaku dari sikap sebagai solusi, Adapun yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Permintaan izin kepada kepala sekolah SD Negeri 100280 Parigi, Kecamatan Dolok.
- 2) Melakukan observasi pada siswa kelas I SD Negeri 100280 Parigi, Kecamatan Dolok.
- 3) Melakukan wawancara kepada guru kelas I untuk mengetahui bagaimana kondisi dan karakteristik siswa. SD Negeri 100280 Parigi, Kecamatan Dolok. Untuk mengetahui kondisi awal dan permasalahan yang dialami ketika dikelas.
- 4) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi yang digunakan.
- 5) Membuat perencanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 6) Mempersiap bahan materi yang akan diajarkan materi mengenal huruf yang akan diajarkan.
- 7) Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana perkembangan keterampilan mengenal huruf siswa di dalam kelas.

### b. Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang telah disusun dengan memperlihatkan media *flash card* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan yang akan dilakukan adalah:

- 1) Peneliti memberikan motivasi kepada siswa dengan mengadakan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang akan diajarkan.
- 2) Peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran materi tersebut.
- 3) Peneliti menggunakan media *flash card* untuk menjelaskan beberapa hal tentang materi mengenal huruf.
- 4) Peneliti mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang disampaikan.
- 5) Peneliti memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya.

- 6) Kemudian peneliti mengarahkan siswa untuk memberikan kesimpulan sendiri.
- 7) Setelah selesai peneliti melaksanakan proses belajar mengajar, peneliti melakukan tes untuk mengetahui hasil belajar mengajar tes belajar dilakukan perindividu.

c. Observasi/pengamatan

Tahap pengamatan dilakukan dengan melaksanakan tindakan dan prosesi mengamati pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung yang berkenaan dengan aktivitas belajar siswa.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data observasi di dalam kelas tentang aktivitas siswa dan tes hasil belajar siswa saat pembelajaran. Refleksi dilakukan oleh peneliti dibantu oleh guru kelas untuk mencari perbaikan-perbaikan tindakan selanjutnya. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk pemecahan pada siklus berikut.

2. Siklus II

Setelah siklus I dilaksanakan dan belum menemukan hasil belajar yang seperti diharapkan, maka dalam hal ini dilanjutkan dengan melaksanakan siklus II dengan tahap-tahap berikut:

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, prosedur yang akan dilakukan sama dengan siklus I, rencana tindakan pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi dan analisis dari siklus I.

b) Tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang akan dilakukan adalah melaksanakan skenario kegiatan yang telah dilakukan.

c) Observasi

Pengamatan yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung pada siklus II dengan menilai hasil tindakan apakah siswa dapat mencatat hasil percobaan tersebut.

d) Refleksi

Menganalisis data dari hasil pengamatan dan aktivitas siswa serta tes hasil belajar siswa yang akan dilakukan pada siklus II serta melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dalam materi mengenal huruf dengan menggunakan media *flash card*. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi, akan menentukan apakah tindakan yang telah dilakukan telah dapat mengatasi masalah yang memicu penyelenggara PTK atau belum. Jika hasilnya belum memuaskan, maka PTK harus dilanjutkan dengan prosedur yang sama. Apabila pada siklus ke II ini permasalahan sudah terselesaikan, maka tidak perlu lagi dilanjutkan dengan siklus ke III.<sup>6</sup>

## E. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas beberapa sumber yaitu:

1. Sumber data primer

Data primer adalah data yang utama, yang menjadi data primer meliputi:

---

<sup>6</sup> Ahmad Nizar Rangkuti." *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*", (Bandung: Cita Pustaka, 2014), hlm. 2.

- a. Guru Bahasa Indonesia kelas I yang ada di SD Negeri 100280 Parigi, Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara.
- b. Siswa kelas I di SD Negeri 100280 Parigi, Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara.

## 2. Data sekunder

Data sekunder adalah pendukung, data ini diantaranya berupa:

- a. Informasi dari guru kelas I SD Negeri 100280 Parigi, Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara.
- b. Kepala sekolah SD Negeri 100280 Parigi, Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara.

## **F. Instrumen pengumpulan data**

Untuk memperoleh data yang digunakan, maka peneliti membuat instrument penelitian sebagai berikut:

### 1. Lembar Observasi

Observasi dalam penelitian diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan indera untuk mendapatkan data. Observasi merupakan suatu proses, yang kompleks atau suatu gabungan proses yang tersusun dari berbagai penelitian kualitatif digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung objek penelitian. Observasi ini dilakukan agar mengetahui bagaimana terlaksananya suatu pembelajaran di kelas serta melihat bagaimana peningkatan keterampilan siswa mengenal huruf dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan lembar kisi-kisi observasi keterampilan mengenal huruf siswa dalam proses pembelajaran:



**Tabel 3.1**  
**Kisi-Kisi Pedoman Observasi Keterampilan Mengenal Huruf**

No	Indikator	Deskriptif
1.	Menyebutkan Huruf	a. Anak mampu menyebutkan simbol huruf pada kartu huruf dengan tepat b. Anak belum dapat/mampu menunjukkan simbol huruf dengan benar c. Anak tidak mampu menyebutkan simbol huruf
2.	Menunjukkan Huruf	a. Anak mampu/ dapat menunjukkan simbol huruf dengan benar b. Anak belum dapat/mampu menunjukkan simbol huruf dengan benar c. Anak tidak dapat/mampu menunjukkan simbol huruf dengan benar
3.	Menghubungkan Gambar dengan Huruf	a. Anak mampu/ dapat menghubungkan gambar dengan huruf b. Anak belum dapat/mampu menghubungkan gambar dengan huruf c. Anak tidak dapat/mampu menghubungkan gambar dengan huruf

## 2. Lembar Wawancara

Wawancara/ interview adalah salah satu tehnik pengumpulan data yang dengan cara mengadakan tanya jawab secara lisan dengan narasumber untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Teknik interview adalah bebas terpimpin yaitu tanya jawab secara bebas dengan berpedoman pada pokok pembahasan yang telah ditentukan.

## 3. Lembar Tes

Tes adalah indera atau mekanisme yang dipergunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana eksklusif dengan cara serta hukum\aturan yang telah ditentukan. Atau artinya metode pengumpulan data data penelitian yang berfungsi dibuat mengukur kemampuan seseorang, di tes

ini dipergunakan dalam penelitian tes awal tes akhir. Tes ini dipergunakan untuk mengukur keterampilan siswa. Tes awal diberikan pada awal pembelajaran, serta tes akhir diberikan di akhir pembelajaran sebelum ditutup proses pembelajaran guna buat mengukur keterampilan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Akan tetapi bentuk tes yang diberikan berupa tes lisan kepada siswa. Namun hasil tes lisan ini dituangkan dalam bentuk nilai tulisan. Guru memberikan instruksi kepada siswa agar siswa mampu menyebutkan huruf, menunjukkan huruf dan menghubungkan huruf dengan gambar. Guru menunjukkan beberapa gambar yang disetiap gambar dicantumkan masing-masing 1 huruf. Kemudian guru menunjukkan satu persatu gambar tersebut dan menanyakan kepada masing siswa huruf apa yang terdapat pada gambar tersebut. Kemudian setiap siswa menulis huruf tersebut di selembar kertas. Jumlah soal pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru adalah 10 soal. Oleh karena itu, tes yang diberikan sejalan dengan observasi yang dilakukan oleh guru untuk melihat keterampilan siswa.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Soal Tes**

<b>No</b>	<b>Muatan Pembelajaran</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>
1.	Bahasa Indonesia		Menyebutkan huruf	Praktek	1,2 dan 3
Menunjukkan huruf			Praktek	4, 5 dan 6	
Menghubungkan gambar dengan huruf			Praktek	7,8, 9 dan 10	

Soal tes untuk siklus I dan II terdapat pada lampiran

#### 4. Lembar Kuesioner (angket)

Kuesioner (angket) adalah tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>7</sup> Pada penelitian ini, angket bertujuan untuk melihat respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan lembar angket respon siswa. Angket tersebut menggunakan skala likert 1-5 dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S), sangat setuju (SS). Adapun kisi-kisi angket respon siswa disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Angket Respon Siswa**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Nomor item</b>
Respon Siswa	Ketertarikan	1, 2, 3, 4, 5, 6
	Materi	7, 8, 9, 10, 11, 12
	Bahasa	13, 14, 15
	Jumlah	15

#### **G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Penelitian ini melakukan pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan lebih dari satu tehnik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket. Teknik- tehnik pemeriksaan keabsahan data adalah sebagai berikut:

---

<sup>7</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...*”, hlm. 142.

2. Memperpanjang waktu penelitian, melakukan perpanjangan waktu pengamatan bisa menguji ketidakbenaran data baik yang berasal dari peneliti sendiri dan memberikan tujuan membangun kepercayaan subjek dan juga kepercayaan diri peneliti.
3. Ketekunan pengamatan dengan tujuan menemukan karakteristik atau komponen-komponen yang relevan dengan persoalan atau isi yang sedang diteliti kemudian memfokuskan perhatian pada hal tersebut.
4. Triangulasi, mengadakan pendekatan analisis data yang mensintesis dari berbagai sumber. Triangulasi merupakan pencarian dengan tepat pengujian data yang sudah ada dalam memperkuat tafsiran dan meningkatkan kebijakan serta program yang berbasis pada bukti yang sudah tersedia.<sup>8</sup>

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dari arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.<sup>9</sup>

##### **1. Analisis Observasi Keterampilan Mengenal Huruf**

Adapun data penelitian ini menggunakan dekriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif yaitu dengan mencari persentase skor hasil observasi aktivitas keterampilan mengenal huruf, hasil persentase tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif berupa pemaparan data dalam bentuk

---

<sup>8</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, "*Metode Penelitian Pendidikan*" ..., hlm. 158.

<sup>9</sup> Wina Sanjaya, "*Penelitian Tindakan.....*", hlm. 106.

kata-kata. Data hasil observasi aktivitas keterampilan mengenal huruf dianalisis dengan rumus sebagai berikut:<sup>10</sup>

$$\text{Nilai Aktivitas: } \frac{\text{skor perolehan}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:<sup>11</sup>

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Penilaian Hasil Observasi Siswa**

No	Kriteria	Range Persentase (%)
1	Tinggi Sekali	81 – 100
2	Tinggi	61 – 80
3	Sedang	41 – 60
4	Rendah	21 – 40
5	Rendah Sekali	< 21

## 2. Analisis Lembar Kuesioner (angket)

Analisis ditentukan oleh angket respon siswa. Data angket diperoleh dengan cara menghitung skor siswa yang menjawab item yang terdapat pada angket. Data tersebut dianalisis dengan teknik sebagai berikut:

$$\text{Persentasi: } \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Eli Fauzi Rahma, Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Kelas IVB SD Negeri Panggang Sedayu Bantul, *Skripsi*, PGSD Universitas Negeri Yogyakarta, 2016. hlm. 56.

<sup>11</sup> Riduwan, “*Belajar Mudah Penelitian ...*”, hlm. 89

<sup>12</sup> Riduwan, “*Belajar Mudah Penelitian...*”, hlm. 89.

**Tabel 3.5**  
**Kriteria Kepraktisan Media *Flash Card***

<b>No</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Range Persentase (%)</b>
1	Tidak Praktis	0 – 20
2	Kurang Praktis	21 – 40
3	Cukup Praktis	41 – 60
4	Praktis	61 – 80
5	Sangat Praktis	81- 100

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

##### **1. Kondisi Awal (Pra Siklus)**

Sebelum melaksanakan perencanaan, penelitian terlebih dahulu melakukan observasi keterampilan siswa mengenal huruf dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan di SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara tepatnya kelas I. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat bagaimana keterampilan siswa dalam mengenal huruf sebelum menggunakan media flash card (kartu huruf) dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan observasi, peneliti mengumpulkan jawaban hasil observasi bahwa keterampilan siswa dalam mengenal huruf masih kurang maksimal. Persentase keterampilan siswa dalam mengenal huruf masih dibawah 80%. Berikut adalah tabel observasi keteampilan mengenal huruf pada kondisi awal (pra siklus).

Tabel 4.1  
Keterampilan Mengenal Huruf pada Kondisi Awal

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
1.	Menyebutkan huruf.	35%	Rendah
2.	Menunjukkan huruf.	38%	Rendah
3.	Menghubungkan gambar dengan huruf	27%	Rendah

**Tabel 4.2**  
**Hasil Tes Keterampilan Siswa Pada Kondisi Awal/Pra Siklus**

<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>	<b>Jumlah Peserta Didik</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Baik	90 – 100	0	0%
Baik	71 – 89	0	0%
Cukup	60 – 70	7	27%
Kurang	50 – 59	8	31%
Sangat Kurang	<50	11	42%
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 26 siswa terdapat 0% termasuk dalam kategori sangat baik, sebanyak 0% siswa dalam kategori baik, sebanyak 27% siswa dalam kategori cukup, sebanyak 31% siswa termasuk dalam kategori kurang, dan sebanyak 42% siswa belum termasuk dalam kategori sangat kurang.

## 2. Siklus 1

### a. Pertemuan 1

#### 1) Perencanaan

Melihat kondisi diawal keterampilan siswa mengenal huruf masih kurang maksimal, maka sebelum melakukan penerapan media *flash card* ini terlebih dahulu melakukan diskusi dengan guru tentang pembelajaran yang akan dilakukan dalam kelas. Dalam penelitian ini yang berperan sebagai guru adalah peneliti dimana guru bertindak sebagai observer. Adapun susunan perencanaan pembelajaran yang ditentukan adalah sebagai berikut:



- a) Menentukan pokok bahasan yaitu Aku dan Teman Baru
- b) Menyusun Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mengenai materi yang akan disampaikan sesuai dengan menggunakan media pembelajaran. RPP tersebut dirancang melalui pertimbangan guru kelas untuk dijadikan pedoman ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terdapat pada lampiran 1.

## **2) Tindakan**

Tahapan tindakan pertemuan I siklus I ini dilakukan pada hari selasa tanggal 17 Oktober 2022 dengan alokasi waktu 1 hari (2 x 35 menit), dengan pokok bahasan Aku dan Teman Baru. Pada tahap tindakan ini peneliti berperan sebagai guru dan guru kelas sebagai observer.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru kelas I dan disesuaikan dengan langkah-langkah RPP yang telah disusun pada tahapan perencanaan dengan subtema Aku dan Teman Baru. Seperti proses pembelajaran pada umumnya peneliti yang berperan sebagai guru mengucapkan salam terlebih dahulu dan mengajak siswa berdoa bersama. Kemudian siswa menjawab salam dan berdoa bersama. Guru mengabsen siswa dan mengecek kesiapan belajar siswa. Guru melakukan apresiasi pembelajaran. Sebelum memulai pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu.

Proses pembelajaran pertama guru menjelaskan materi pelajaran yang akan diajarkan. Kemudian siswa mendengarkan penjelasan dari guru. Guru juga menjelaskan pengertian dan fungsi dari mengenal huruf. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru. Guru juga mengajak siswa untuk menyanyikan huruf abjad. Selanjutnya siswa mengikuti nyanyian dari guru. Guru kemudian menyuruh siswa ke depan untuk menyebutkan huruf awal kapital namanya dan siswa pun maju untuk menyebutkan huruf awal kapital namanya. Terakhir guru memberikan *reward* terhadap siswa yang benar dalam mengucapkan huruf awal kapital namanya dengan benar.

Guru menutup pembelajaran dengan melakukan refleksi dengan siswa mengenai pembelajaran pada hari ini dan guru memberikan pesan moral khususnya yang berhubungan dengan pengenalan huruf abjad serta mengajak semua siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran hari ini. Kemudian mengucapkan salam dan berpamitan kepada guru saat pulang.

### **3) Observasi**

#### **a) Lembar observasi aktivitas guru**

Menurut pengamatan observasi yang dilakukan selama kegiatan pendahuluan, guru memulai dengan menguraikan tujuan pembelajaran dan menginspirasi siswa untuk melakukan studi mereka di lingkungan yang aman dan mendukung. Guru kemudian

mengingatkan siswa tentang materi tersebut untuk meningkatkan minat mereka dalam proses pembelajaran.

Guru menjelaskan pengertian dan fungsi mengenal huruf dan mengajak siswa untuk menyanyikan huruf abjad. Guru kemudian memberikan klarifikasi tentang materi yang telah dibahas. Di akhir pelajaran, setiap siswa menyebutkan huruf abjad dan huruf awal kapital namanya sendiri sesuai penjelasan yang diberikan oleh guru.

b) Lembar observasi aktivitas siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus 1 pertemuan 1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Table 4.3**  
**Hasil Observasi Keterampilan Mengenal Huruf**  
**Pada Siklus I Pertemuan 1**

No	Indikator	Presentase	Kategori
1.	Menyebutkan huruf.	42%	Sedang
2.	Menunjukkan huruf.	54%	Sedang
3.	Menghubungkan gambar dengan huruf	39%	Rendah

Berdasarkan tabel di atas hasil observasi aktivitas siswa dalam mengenal huruf pada siklus I pertemuan 1 indikator I keterampilan berhitung menyebutkan huruf dengan nilai persentase 42%, pada indikator 2 menunjukkan huruf dengan nilai persentase 54%, pada

indikator 3 menghubungkan gambar dengan huruf dengan nilai persentase 39%.

#### **4) Refleksi**

Menurut uraian observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran siswa masih kurang aktif dan cenderung pasif, dan kurangnya fokus siswa terhadap guru yang menjelaskan materi pelajaran. Di nilai dari observasi aktivitas siswa dan keterampilan mengenal huruf terlihat siswa mulai sedikit paham tentang huruf abjad dan huruf kapital.

### **b. Pertemuan 2**

#### **1) Perencanaan**

Rencana tindakan pertemuan 2 pada dasarnya sama dengan rencana aksi pertemuan pertama. Hasil dari perenungan pertemuan pertama menjadi bahan pertimbangan saat pertemuan kedua dilaksanakan. Tindakan kedua dilaksanakan untuk mengatasi masalah atau kekurangan yang muncul selama pelaksanaan pertemuan pertama.

- a) Bicarakan dengan guru kelas tentang hasil siklus refleksi pertemuan pertama.
- b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk pelajaran yang akan disajikan menggunakan alat peraga dari kantong nomor. RPP dibuat dengan masukan dari guru kelas untuk dijadikan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran.

## 2) Tindakan

Pertemuan kedua ini, seperti proses pembelajaran sebelumnya. Peneliti sebagai guru mengucapkan salam, membaca doa dan mengecek kehadiran siswa dan memberikan motivasi kepada siswa. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Guru menjelaskan materi pelajaran yang akan diajarkan. Kemudian guru meminta siswa untuk membentuk kelompok. Setelah itu siswa mendengarkan aturan permainan yang akan dimainkan berkaitan dengan huruf abjad. Kemudian siswa diminta untuk saling berpegangan tangan dan berdiri saling berhadapan. Seluruh pasangan dibagi dalam empat kelompok yang sama banyaknya dan berdiri berjajar saling berhadapan. Guru kemudian menyediakan 2 set kartu huruf a-z dan dimasukkan ke dalam sebuah kotak dan diletakkan di belakang masing-masing barisan. Dalam permainan ini, setiap pasangan berlomba untuk mencari kartu huruf yang sesuai dengan huruf pertama nama masing-masing.

Setiap pasangan akan mencari kartu huruf tersebut di dalam kotak yang ada di seberang barisannya. Pada akhirnya siswa diminta menyusun nama masing-masing kartu huruf dan ditempelkan di selembar kertas.

Guru menutup pembelajaran dengan melakukan refleksi dengan siswa mengenai pembelajaran pada hari ini dan guru memberikan

pesan moral khususnya yang berhubungan dengan pengenalan huruf abjad serta mengajak semua siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran hari ini. Kemudian mengucapkan salam dan berpamitan kepada guru saat pulang.

### 3) Observasi

#### a) Lembar observasi aktivitas guru

Dari hasil observasi yang dilakukan observer pada kegiatan pendahuluan guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara aman dan kondusif. Kemudian untuk membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran yang dilakukan guru mengingatkan siswa mengenai materi mengenal huruf abjad. Selain itu agar memudahkan pemahaman siswa guru mengaitkan materi sebelumnya. Guru juga melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan kelompok dan mencari kartu huruf masing-masing kelompok. Dengan ini, siswa sudah lebih terampil dalam mengenal huruf dari pertemuan sebelumnya.



**Gambar 4.1**  
**Guru Menjelaskan Materi**

b) Lembar observasi aktivitas siswa

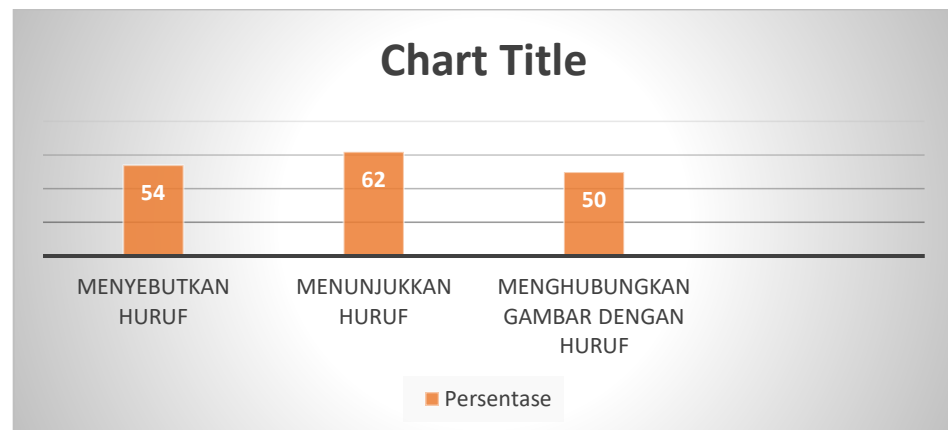
Hasil observasi aktivitas keterampilan siswa mengenal huruf siswa pada siklus I pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Table 4.4**  
**Hasil Observasi Keterampilan Mengenal Huruf**  
**Pada Siklus I Pertemuan 2**

No	Indikator	Presentase	Kategori
1.	Menyebutkan huruf.	54%	Sedang
2.	Menunjukkan huruf.	62%	Tinggi
3.	Menghubungkan gambar dengan huruf	50%	Sedang

Berdasarkan tabel di atas hasil observasi aktivitas siswa dalam mengenal huruf pada siklus I pertemuan 2 indikator 1 keterampilan berhitung menyebutkan huruf dengan nilai persentase 54%, pada indikator 2 menunjukkan huruf dengan nilai persentase 62%, pada indikator 3 menghubungkan gambar dengan huruf dengan nilai persentase 50%.

Berdasarkan tabel hasil observasi keterampilan siswa mengenal huruf kelas I pada siklus I pertemuan 2 di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram untuk memudahkan dalam menganalisis observasi. Berikut diagram hasil observasi keterampilan siswa dalam mengenal huruf pada siklus I yaitu:



**Gambar 4.2**  
**Hasil Observasi Keterampilan Mengenal Huruf Pada**  
**Siklus I Pertemuan 2**

**Tabel 4.5**  
**Hasil Tes Keterampilan Siswa Siklus I Pertemuan 2**

Kategori	Skor	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Sangat Baik	90 – 100	0	0%
Baik	71 – 89	1	4%
Cukup	60 – 70	16	62%
Kurang	50 – 59	9	35%
Sangat Kurang	<50	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 26 siswa terdapat 0% termasuk dalam kategori sangat baik, sebanyak 4% siswa dalam kategori baik, sebanyak 62% siswa dalam kategori cukup, sebanyak 35% siswa termasuk dalam kategori kurang, dan sebanyak 0% siswa belum termasuk dalam kategori sangat kurang.



#### **4) Refleksi**

Setelah melakukan tindakan pada siklus I pertemuan 2, dapat dilihat adanya peningkatan keterampilan mengenal huruf siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal huruf abjad. Peningkatan ini dapat dilihat dari observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran.

Namun hasil peningkatan yang diharapkan belum sesuai yaitu mencapai rata-rata persentase keterampilan siswa mencapai di atas 85%. Maka akan melanjutkan dengan memakai siklus yang ke-II dengan melihat kekurangan-kekurangan yang sudah terjadi di siklus I dan diperbaiki pada siklus II.

Mengingat permasalahan yang diangkat di atas, maka perlu dibuat perencanaan baru untuk siklus kedua guna menyempurnakan proses pembelajaran yang akan dilakukan, dimana guru yang merangkap sebagai peneliti harus lebih berkonsentrasi mengajar siswa dan membantu mereka yang memiliki kesulitan belajar untuk menerapkan alat peraga.

### **3. Siklus II**

#### **a. Pertemuan 1**

##### **1) Perencanaan**

Sebelum melakukan penelitian siklus II peneliti terlebih dahulu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di (RPP), menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk proses pembelajaran

berlangsung, serta menyiapkan materi pembelajaran tentang mengenal huruf, mempersiapkan media pembelajaran yaitu media *flash card* menyusun dan mempersiapkan lembar observasi guru dan siswa yang diisi pada siklus I dan akhir siklus II.

## 2) Tindakan

Dalam pertemuan pertama ini seperti proses pembelajaran sebelumnya, peneliti juga berperan sebagai guru. Guru memberikan salam, berdoa mengecek kehadiran siswa. Guru melakukan apresiasi pembelajaran. Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu dan memberikan motivasi kepada siswa.

Sebelum menyampaikan materi guru membuat nyanyian sederhana untuk memancing perhatian siswa. Guru menjelaskan materi huruf abjad. Guru melaksanakan materi pembelajaran yang akan diajarkan dari pertemuan sebelumnya. Guru meminta siswa duduk kembali sesuai kelompok pada pertemuan sebelumnya terdiri dari 5 kelompok. Siswa mendengarkan arahan guru. Guru membagi tugas tiap kelompok tentang mencari huruf tengah setiap nama dengan menggunakan media flash card yang telah disiapkan sebelumnya. Kemudian guru menyuruh setiap kelompok menampilkan huruf yang sudah ditemukan. Kemudian siswa menampilkan kartu huruf yang sudah ditemukan. Guru memberikan reward terhadap siswa yang menyusun dengan benar.

Refleksi dengan siswa kemudian guru mengajak siswa berdoa dan menutup proses pembelajaran dan mengucapkan salam.

### 3) Observasi

#### a) Lembar observasi aktivitas guru

Hasil observasi keterampilan siswa mengenal huruf pada siklus II pertemuan 1 sudah ada kemajuan, tetapi masih terlihat belum sempurna karena secara keseluruhan perhatian siswa belum tertuju kepada guru ketika memberikan arahan dan penjelasan materi pembelajaran. Hal itu disebabkan oleh masih kurangnya penggunaan media flash card dalam proses belajar kelompok tersebut.

#### b) Lembar observasi aktivitas siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Table 4.6**  
**Hasil Observasi Keterampilan Mengenal Huruf**  
**Pada Siklus II Pertemuan 1**

No	Indikator	Presentase	Kategori
1.	Menyebutkan huruf.	73%	Tinggi
2.	Menunjukkan huruf.	81%	Tinggi Sekali
3.	Menghubungkan gambar dengan huruf	69%	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas hasil observasi aktivitas siswa dalam mengenal huruf pada siklus II pertemuan 1 indikator 1 keterampilan

berhitung menyebutkan huruf dengan nilai persentase 73%, pada indikator 2 menunjukkan huruf dengan nilai persentase 81%, pada indikator 3 menghubungkan gambar dengan huruf dengan nilai persentase 69%.

#### **4) Refleksi**

Dari uraian pengamatan yang dilakukan pada saat pembelajaran siswa sudah cukup baik akan tetapi masih ada juga siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran dan aturan penggunaan media *flash card* dalam proses pembelajaran.

### **b. Pertemuan 2**

#### **1) Perencanaan**

Sebelum melakukan penelitian siklus II pertemuan 2, peneliti terlebih dahulu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari pertemuan pertama menjadi bahan pertimbangan saat pertemuan kedua dilaksanakan. Tindakan kedua dilaksanakan untuk mengatasi masalah atau kekurangan yang muncul selama pelaksanaan pertemuan 1.

#### **2) Tindakan**

Pada pertemuan ini sama seperti pertemuan sebelumnya dimana peneliti sebagai guru memberikan salam menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian memberikan motivasi kepada siswa dan menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pada pertemuan ini guru menyuruh seluruh siswa menggambar huruf abjad di buku tulis masing-masing. Guru juga menunjukkan kepada siswa gambar yang dan kartu huruf. Kemudian guru menyuruh siswa untuk menghubungkan gambar dengan huruf yang terdapat pada kartu huruf tersebut. Siswa mendengar dan langsung mengerjakan arahan guru. Guru memberikan penilaian kepada siswa yang terampil dalam menggambar huruf abjad dan menghubungkan gambar dengan huruf. Bagi siswa yang benar akan diberikan reward oleh guru di depan kelas.

Setelah guru melakukan penilaian terhadap siswa guru melakukan refleksi dengan siswa kemudian menutup pembelajaran dengan doa bersama.

### **3) Observasi**

#### **a) Lembar observasi aktivitas guru**

Hasil observasi keterampilan siswa mengenal huruf pada siklus II pertemuan 2 sudah ada kemajuan, sudah terlihat kemajuan keterampilan mengenal huruf siswa dalam proses pembelajaran karena secara keseluruhan perhatian siswa tertuju kepada guru ketika memberikan arahan dan penjelasan materi pembelajaran dan disertai dengan adanya reward dari seorang guru untuk siswanya yang menjawab dengan benar.

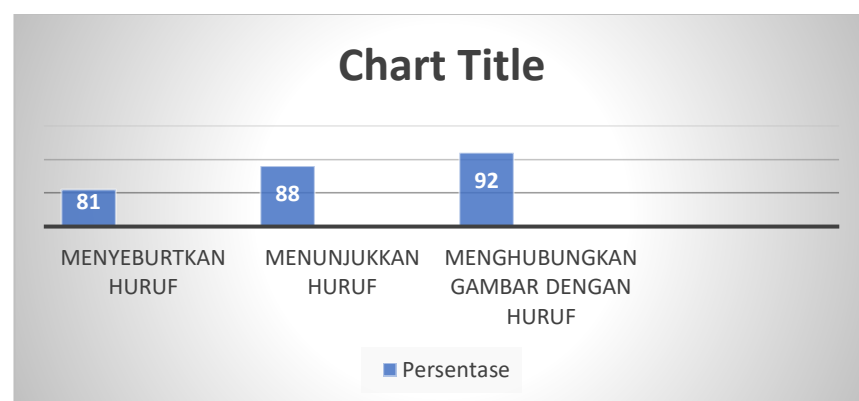
## b) Lembar observasi aktivitas siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.7**  
**Observasi Aktivitas Siswa Siklus II peretemuan 2**

No	Indikator	Presentase	Kategori
1.	Menyebutkan huruf.	81%	Tinggi Sekali
2.	Menunjukkan huruf.	88%	Tinggi Sekali
3.	Menghubungkan gambar dengan huruf	92%	Tinggi Sekali

Berdasarkan tabel di atas hasil observasi aktivitas siswa dalam mengenal huruf pada pra siklus indikator I menyebutkan huruf dengan nilai persentase 81%, pada indikator 2 menunjukkan huruf dengan nilai persentase 88%, pada indikator 3 menghubungkan gambar dengan huruf dengan nilai persentase 92%.



**Gambar 4.3**  
**Hasil Observasi Keterampilan Mengenal Huruf**  
**Pada Siklus II Pertemuan 2**

**Tabel 4.8**  
**Hasil Tes Keterampilan Siswa Siklus II Pertemuan 2**

Kategori	Skor	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Sangat Baik	90 – 100	3	12%
Baik	71 – 89	10	38%
Cukup	60 – 70	12	46%
Kurang	50 – 59	1	4%
Sangat Kurang	<50	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 26 siswa terdapat 12% termasuk dalam kategori sangat baik, sebanyak 38% siswa dalam kategori baik, sebanyak 46% siswa dalam kategori cukup, sebanyak 4% siswa termasuk dalam kategori kurang, dan sebanyak 0% siswa belum termasuk dalam kategori sangat kurang.



**Gambar 4.4**  
**Siswa Maju Ke Depan Kelas Secara Bergantian**

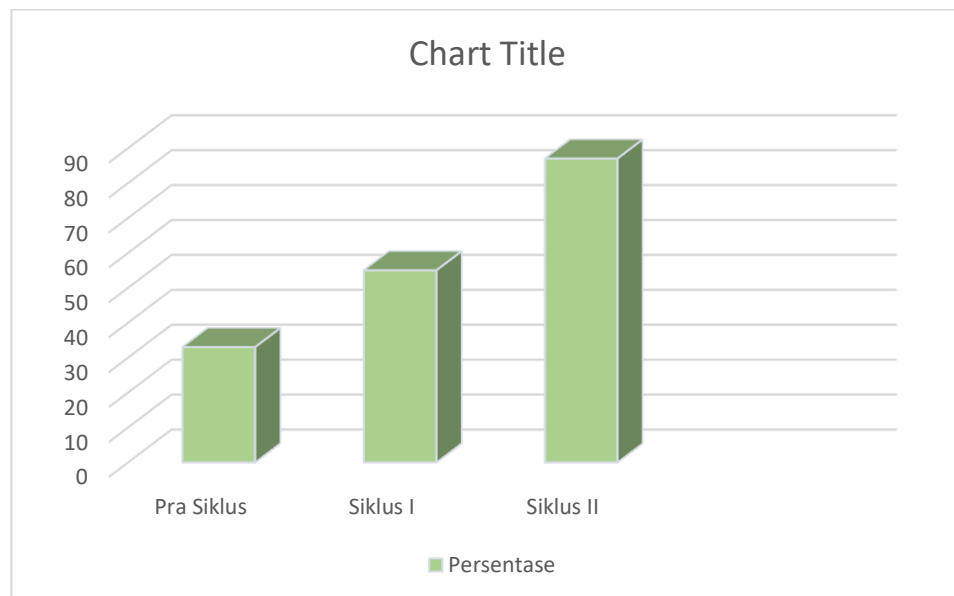
Rata-rata persentasi keterampilan siswa dalam mengenal huruf kelas pada siklus II ini yaitu di atas 85%. Oleh karena itu,

dapat disimpulkan bahwa hasil observasi keterampilan siswa sudah mencapai indikator keberhasilan tindakan yang ingin dicapai, sehingga tidak akan dilakukan kembali pertemuan kegiatan pembelajaran pada siswa kelas I serta siklus penelitian yang dilakukan berhenti pada siklus II.

#### **4) Refleksi**

Berdasarkan uraian dari hasil pengamatan di atas, telah terjadi peningkatan hasil observasi keterampilan siswa mengenal huruf dengan menggunakan media flash card pada materi mengenal huruf kelas I. siswa mulai semangat ketika proses pembelajaran menggunakan media flash card siswa aktif menyampaikan pendapatnya serta lebih percaya diri tidak merasa malu-malu untuk bertanya ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, hal itu juga membuat keterampilan mengenal huruf siswa ikut naik juga. Hasil yang diperoleh siswa pada siklus II ini sudah sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan yaitu sudah mencapai di atas 85% dari jumlah peserta memiliki keterampilan mengenal huruf yang tinggi. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian tersebut dan menganggap penelitian ini telah berhasil di siklus ke II





**Gambar 4.5**  
**Perbandingan Keterampilan Berhitung Siswa**  
**Siklus I Dan Siklus II**

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan keterampilan siswa mengenal huruf dari pra siklus yang awalnya persentase sebesar 33 % kemudian terjadi peningkatan pada siklus I pertemuan II 55%, kemudian terjadi lagi peningkatan pada siklus II pertemuan II menjadi 87%, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengenal huruf.

## **B. Pembahasan**

Pembelajaran masih berpusat pada guru, seperti yang ditunjukkan oleh peneliti pada observasi pra tindakan. Di mana siswi kurang terlibat dalam pembelajaran mereka, siswa menghabiskan lebih banyak waktu untuk mendengarkan dan lebih sedikit waktu untuk mencari fakta, sikap, atau

pemahaman yang diperlukan. Hal tersebut dapat dilihat dari kurang maksimalnya keterampilan siswa dalam mengenal huruf

Dalam pembelajaran guru kelas I belum menggunakan media ataupun alat peraga dalam pembelajaran. Media *flash card* membuat siswa menjadi lebih cepat tanggap terhadap materi pembelajaran dan lebih ke proses belajar yang menyenangkan karena siswa bisa melihat langsung benda benda abstrak yang dipelajari, media *flash card* ini juga membuat proses pembelajaran lebih aktif dan juga melibatkan siswa, sehingga siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang membuat mereka lebih senang dan juga lebih mudah memahami materi mengenal huruf tersebut.

Dalam pembelajaran banyak media pembelajaran yang bisa digunakan. Media pembelajaran ini penting karena mempengaruhi tingkat keterampilan mengenal huruf peserta didik. Media adalah berbagai komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media merupakan alat bantu/alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian suatu informasi. Dalam dunia pendidikan, alat peraga/media dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.<sup>40</sup>

Seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik. Guru dapat menggunakan alat peraga pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik semangat untuk mengikuti

---

<sup>40</sup> Lisa Musa, “*Alat Peraga Matematika*”,( Makassar: Aksara Timur, 2018), hlm. 1.

pembelajaran tersebut, sehingga hasil aktivitas keterampilan siswa dalam mengenal huruf yang dicapai pun meningkat dan tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari siklus I dan siklus II, dimana hasil penelitian yang dilakukan dapat dianalisis dengan menggunakan statistik data sederhana yaitu melihat rata-rata keterampilan siswa pada setiap siklus untuk melihat sejauh mana peningkatan keterampilan mengenal huruf siswa. Hasil data yang diperoleh pada setiap siklus terdiri dari observasi dan angket yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan siswa dalam mengenal huruf pada siswa kelas I SD Negeri 100208 Parigi. Adapun upaya yang dilakukan sehingga terjadinya peningkatan keterampilan siswa dalam mengenal huruf adalah dengan menerapkan media *flash card*.

**Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa**

No	Aspek	Skor Per Aspek	Skor Total	Persentase Tiap Aspek (%)	Persentase Total (%)	Kategori
1	Ketertarikan	669	1363	86	87	Sangat Praktis
2	Materi	694		89		
3	Bahasa	342		88		

Berdasarkan angket respon siswa terhadap pembelajaran *flash card* termasuk kategori sangat praktis. Untuk aspek ketertarikan diperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat praktis, kemudian dari aspek materi diperoleh hasil sebesar 89% dengan kategori sangat praktis, dan dari aspek bahasa diperoleh hasil sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Secara keseluruhan rata-rata persentase dari beberapa aspek memiliki persentase

sebesar 87% dengan kategori sangat praktis. Dalam hal ini penggunaan produk dalam proses pembelajaran dinyatakan sangat praktis.

Kesimpulan dari deskripsi data melalui lembar angket respon siswa maka media *flash card* setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut dapat dikategorikan sangat praktis dan hasil observasi keterampilan siswa mengenal huruf mengalami peningkatan.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang telah dilaksanakan di kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara ini memiliki keterbatasan, antara lain:

1. Tidak ada adanya pemahaman mengenai pentingnya mempelajari matematika mengakibatkan siswa tidak berusaha untuk mempelajari apa yang mereka pelajari.
2. Media *flash card* ini diupayakan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengenal huruf dengan tiga indikator.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada keterampilan siswa dalam mengenal huruf

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan media *flash card* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD Negeri 100280 Parigi dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media *flash card* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengenal huruf. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil peningkatan keterampilan mengenal huruf melalui observasi dan tes yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Adapun hasil observasi keterampilan siswa mengenal huruf pada pra siklus memperoleh persentase sebesar 33 % dan setelah melaksanakan media *flash card* dalam proses pembelajaran sebanyak dua siklus, maka pada siklus 1 persentase keterampilan siswa dalam mengenal huruf adalah sebesar 55% dan mengalami peningkatan pada siklus 2 yaitu sebesar 87%. Kemudian berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan, kemampuan siswa dalam mengenal huruf dikategorikan meningkat dengan hasil tes yang dilakukan pada saat pra siklus jumlah siswa yang tuntas sebanyak 7 orang dengan nilai rata-rata 47,3 (Sangat Kurang), siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 orang dengan nilai rata-rata 60 (Cukup) dan siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 25 orang dengan nilai rata-rata 73,07 (Baik). Selain itu, berdasarkan hasil angket respon siswa, penggunaan media ini dikategorikan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dengan perolehan sebesar 87%.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Pendidik

- a. Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dibuat untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi dan membantu untuk meningkatkan keterampilan dalam mengenal huruf.
- b. Guru sebaiknya belajar dan lebih memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar sekolah serta mampu mengembangkan media sebagai salah satu komponen penting dalam penunjang pembelajaran.

### 2. Bagi Siswa

Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dibuat untuk bisa digunakan secara maksimal dan mendorong keterampilan siswa mengenal huruf dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

### 3. Bagi Peneliti Lain

- a. Hendaknya dapat menjadikan media *flash card* (papan kartu) ini dengan menggunakan referensi lebih banyak lagi.
- b. Media pembelajaran yang dibuat dan digunakan dalam penelitian ini masih dapat dikembangkan baik dari segi materi, penggunaan bahan, desain media dan hendaknya ini menjadi kajian yang menarik untuk dilanjutkan bagi peneliti yang lain. Selain itu untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia guru bisa menggunakan media lainnya yang dapat merangsang keterampilan siswa dalam mengenali huruf.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustopa dkk. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Yayasan Kita Menulis 2020.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Depdiknas. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Depdiknas, 2006.
- Dwi Cahyani, Femmy. “Efektivitas Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Di SDN 2 Ngroto Pujion”, Skripsi: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.
- Ekani, Niluh Putu. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar*, Bandung: Yudistira, 2018.
- Falahuddin, Iwan. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, Jakarta: Widyaiswara, 2014.
- Fauzan, dkk, *Microteaching di Sd/Mi*, Jakarta: Kencana, 2020.
- Gerhani, Febrina. “Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak”, *Skripsi*, Jawa Timur: Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 2019.
- Gumawanti, Tatang Ari dkk. *Metode Penelitian Pendidikan Jakarta : Mitra Wacana Media*, 2019.
- Hamzah, dkk. *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Hidayah, Nurul. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: Garudawacana. 2016.
- Kunandar. *Penilaian Autentik Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Kurniawan, Heru. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Edisi Pertama*, Jakarta : Pranada Media Group, 2015.
- Lubis, Maulana Arafat dan Toni Nasution. *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Lubis, Maulana Arafat dan Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI* Yogyakarta: Samudra Biru, 2019.

- Nikmah, Nur Rambe. “Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar dalam Peningkatan Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas X MAN 1 Padangsidempuan”, *Skripsi* : IAIN Padangsidempuan, 2019.
- Nurpratiwi, Rahma Tisa. “ *Peningkatan Keaktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Picture And Picture Dengan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Geometri Di Kelas XI IPS 2SMA Negeri 1 Batang Kawung*” *Jurnal*, Vol.4 No.2, Oktober 2015. di Akses Pada 2 Desember 2021.
- Rahma, Eli Fauzi. “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Kelas IVB SD Negeri Panggang Sedayu Bantul”, *Skripsi*, PGSD Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif PTK, dan Penelitian Pengembangan*, Bandung : Cita Pustaka , 2014.
- Riduwan, “*Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Rohimat, Toto dkk. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Bandung: Rajawali Pers, 2011.
- Rustiyarsono. *Panduan Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, Depok: Noktah 2020.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Sulhan Efendi Hasibuan, Asriana Harahap Dan Maisah, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar, *Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah* Volume. 2, No, 1, June 2022, hlm. 35.
- Silvia Febiola dkk. “Penggunaan *Media Flash Card* Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Yogyakarta:Samudra biru, 2017.
- Siti Farida Hanum dan Ratna Pangastuti “Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf”, *Journal of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 1, Surabaya, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Syafaruddin. *Dasar Dan Tujuan Pendidikan* Bandung : CitaPustaka, 2005.
- Syafaruddin. *Ilmu Pendidikan*, Bandung: CitaPustaka Media, 2005.



- Tiningsih, Emi dkk. "Pengembangan Permainan kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A". *Jurnal Education and development*, Vol. 8, No. 2.
- Tri Lestari Waraningsih. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Sulthoni Ngaglik Sleman", *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).
- Varieta Padma Santi dkk, *Pengembangan Panduan Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar*, Medan: Inti Grafika, 2017.
- Wahyuni, Sri." Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Keegiatanku", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Wandini, Rora Rizky & Maya Rani Sinaga, Games Pak Bos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik, "*Jurnal*, Vol.06, No.1. 2018.
- Waraningsih, Tri Lestari. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Sulthoni Ngaglik Sleman", *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.
- Widayati, Sri dan Kusumawati. "Peningkatkan Kemampuan Menyebutkan Bunyi Huruf Melalui Media Papan Pintar Pada Anak Kelompok B TK AISYIYAH 65 Surabaya", *Jurnal Paud Teratai*, Vol. 07, No. 1 Tahun 2018.
- Wining, Sukarni. "Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Menghapal Kosa Kata Bahasa Arab Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame" *Skripsi*: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Raden Lampung.
- Yaumi, Muhammad. *Teknologi dan pembelajaran*, Jakarta: Prenade Media Group 2018.
- Zainal, Aqib. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: CV Yrama Widya, 2009.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

##### Siklus I Pertemuan 1

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok  
Kelas / Semester : I (Satu)  
Tema 1 : Diriku  
Sub Tema 1 : Aku dan Teman Baru  
Pembelajaran : 1  
Alokasi Waktu : 2x 35 Menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berintegrasi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENYAMPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1 Menguraikan lambang bunyi vocal dan konsonan dalam kata Bahasa Indonesia atau Bahasa daerah	3.2.1 Mengenali huruf abjad pertama dan serta Menyusun Namanya serta nama teman sekelasnya
4.3 Melafalkan bunyi vocal dan konsonan dalam kata Bahasa Indonesia atau Bahasa daerah	4.3.1 Mengidentifikasi dan melafalkan huruf abjad yang hilang dari Namanya

## Matematika

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1 Mengenal bilangan asli sampai 99 dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitar rumah, sekiolah atau tempat bermain.	3.2.1 Menghitung banyak benda 1-5 dan menunjukkan benda sesuai dengan bilangan yang ditentukan

## PPKn

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	3.2.1 Menunjukkan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah
4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	4.2.1 Menyempurnakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari- hari

### **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan mendengarkan contoh dari guru, siswa dapat menyanyikan lagu “a-b-c” dengan benar.
2. Dengan permainan jalan berpasangan siswa dapat mengenali huruf pertama nama sendiri dan nama teman sebangkunya dengan benar
3. Setelah bernyanyi dan berlatih, siswa dapat memasang kartu nama temannya sesuai orangnya dengan tepat.
4. Dengan permainan kartu huruf, siswa dapat mengidentifikasi dan melafalkan huruf abjad yang hilang dari temannya dengan benar,

### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Mengenal huruf abjad, dan serta mengenal huruf nama temannya
2. Bernyanyi lagu huruf abjad
3. Tentang aturan kehidupan sehari- hari

### **E. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : saintifik
2. Metode : bernyanyi sambil bermain, diskusi

### **F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

Media dan Alat:

1. *Flash Card* (kartu huruf)

Alat:

1. Kertas kartun, lem, gunting, kartu huruf, print bergambar,

Sumber:

1. Buku pedoman guru tema 1 kelas 1 ( Buku Tematik Terpadu 2013, Jakarta: Kementrian Pendidikan Kebudayaan 2017).
2. Buku pedoman siswa tema 1 kelas 1 ( buku tematik terpadu 2013, Jakarta: Kementrian Pendidikan Kebudayaan, 2016).

### **G. LANGKAH -LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan Pendahuluan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa Bersama.</li><li>2. Siswa menjawab salam dan berdoa bersama.</li><li>3. Guru mengabsen siswa dan mengecek kesiapan belajar siswa. Absen dilakukan setelah guru membuka pembelajaran.</li><li>4. Siswa mendengarkan ketika guru mengabsen.</li><li>5. Guru melakukan apresiasi pembelajaran.</li><li>6. Siswa mendengarkan apresiasi yang dijelaskan oleh guru mengenai kegiatan pembelajaran.</li><li>7. Sebelum memulai pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu.</li><li>8. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.</li></ol>	10 Menit

Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan di ajarkan</li> <li>2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru</li> <li>3. Guru menjelaskan pengertian dan fungsi dari mengenal huruf</li> <li>4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru</li> <li>5. Guru mengajak semua siswa untuk menyanyikan huruf abjad</li> <li>6. Siswa mengikuti nyanyian dari guru</li> <li>7. Guru menyuru siswa kedepan untuk menyebutkan huruf awal kapital Namanya</li> <li>8. Siswa maju dan menyebutkan huruf awal Namanya</li> <li>9. Guru memberikan reward terhadap siswa yang benar dalam mengucapkan huruf awal kapital Namanya dengan benar</li> </ol>	50 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran materi mengenal huruf abjad yang telah berlangsung.</li> <li>2. Siswa diberi pesan moral oleh guru khususnya yang berhubungan dengan pengenalan huruf abjad.</li> <li>3. Di akhir pembelajaran Guru mengajak siswa untuk berdo'a bersama untuk menutup proses pembelajaran.</li> <li>4. Membaca do'a dan mengucapkan salam.</li> <li>5. Saat berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang.</li> </ol>	10 Menit

## H. INSTRUMEN PENILAIAN

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Kemampuan mengenal huruf	Siswa mampu Menyusun nama Panjang teman sebangkunya dengan melalui media <i>flash card</i> dengan tepat dan cepat	Siswa mampu Menyusun nama Panjang teman sebangkunya dengan melalui media <i>flash card</i> dengan tepat	Siswa mampu Menyusun nama teman sebangkunya.	Siswa kurang mampu menyusun nama teman sebangkunya melalui media <i>flash card</i>
Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang	Siswa belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan

Padangsidempuan, Januari 2023  
Guru Kelas

Peneliti

Samiatun Harahap, S.Pd  
NIP. 198203302006042014

Risa sulastri harahap  
NIM. 1820500101

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Masliani Harahap, S.Pd  
NIP. 1969121419921002

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### Siklus I Pertemuan 2

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok  
Kelas / Semester : I (Satu)  
Tema 1 : Diriku  
Sub Tema 1 : Aku dan Teman Baru  
Pembelajaran : 2  
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berintegrasi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENYAMPAIAN

##### KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menguraikan lambang bunyi vocal dan konsonan dalam kata Bahasa Indonesia atau Bahasa daerah	3.2.1 Mengenali huruf abjad pertama dan serta Menyusun Namanya seta nama teman sekelasnya
4.3 Melafalkan bunyi vocal dan kongsonan dalam kata Bahasa indonesa atau Bahasa daerah	4.3.1 Mengidentifikasi dan melafalkan huruf abjad yang hilang dari Namanya

## Matematika

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1 Mengenal bilangan asli sampai 99 dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitar rumah, sekolah atau tempat bermain.	3.2.1 Menghitung banyak benda 1-5 dan menunjukkan benda sesuai dengan bilangan yang ditentukan

## PPKn

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	3.2.1 Menunjukkan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah
4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	4.2.1 Menyempurnakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan contoh dari guru, siswa dapat menyanyikan lagu “a-b-c” dengan benar.
2. Dengan permainan jalan berpasangan siswa dapat mengenali huruf pertama nama sendiri dan nama teman sebangkunya dengan benar
3. Setelah bernyanyi dan berlatih, siswa dapat memasang kartu nama temannya sesuai orangnya dengan tepat.
4. Dengan permainan kartu huruf, siswa dapat mengidentifikasi dan melafalkan huruf abjad yang hilang dari temannya dengan benar,

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Mengenal huruf abjad, dan serta mengenal huruf nama temannya
2. Bernyanyi lagu huruf abjad
3. Tentang aturan kehidupan sehari-hari



## E. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : saintifik
2. Metode : bernyanyi sambil bermain, diskusi

## F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media dan Alat:

1. *Flash Card* (kartu huruf)

Alat:

2. Kertas kartun, lem, gunting, kartu huruf, print bergambar,

Sumber:

1. Buku pedoman guru tema 1 kelas 1 ( Buku Tematik Terpadu 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan 2017).
2. Buku pedoman siswa tema 1 kelas 1 ( buku tematik terpadu 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan, 2016)

## G. LANGKAH- LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa menjawab salam dan berdo'a bersama</li><li>2. Guru mengabsen peserta didik dan mengecek kesiapan belajar peserta didik. Absen dilakukan setelah guru membuka pembelajaran.</li><li>3. Siswa mendengarkan ketika guru mengabsen.</li><li>4. Guru melakukan apresiasi pembelajaran.</li><li>5. Siswa mendengarkan apresiasi yang dijelaskan oleh guru mengenai kegiatan pembelajaran.</li><li>6. Sebelum memulai pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu.</li><li>7. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.</li></ol>	10 Menit

Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan di ajarkan</li> <li>2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru</li> <li>3. Guru menjelaskan pengertian dan fungsi dari mengenal huruf</li> <li>4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru</li> <li>5. Guru meminta siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5 siswa</li> <li>6. Siswa membentuk kelompok sesuai perintah guru</li> <li>7. Guru menjelaskan aturan skenario permainan.</li> <li>8. siswa mendengarkan aturan skenario permainan yang telah dijelaskan oleh guru.</li> <li>9. Siswa lalu diminta untuk saling berpegangan tangan.</li> <li>10. Seluruh pasangan dibagi dalam empat kelompok yang sama banyaknya dan berdiri berjajar saling berhadapan.</li> <li>11. Guru kemudian menyediakan 2 set kartu huruf a-z masing-masing set kartu huruf dimasukkan di dalam sebuah kotak dan diletakkan dibelakang masing-masing barisan.</li> <li>12. Kali ini setiap pasangan berlomba untuk mencari kartu huruf yang sesuai dengan huruf pertama nama masing-masing.</li> <li>13. Setiap pasangan akan mencari kartu huruf tersebut di dalam kotak yang ada diseberang barisannya.</li> <li>14. Siswa diminta menyusun nama masing-masing melalui kartu huruf, yang dibagikan oleh guru, kemudian tempel di lembar kertas.</li> </ol>	50 menit

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran materi mengenal huruf abjad yang telah berlangsung.</li><li>2. Siswa diberi pesan moral oleh guru khususnya yang berhubungan dengan mengenal huruf abjad dan cara penulisannya</li><li>3. Di akhir pembelajaran guru mengajak siswa untuk berdo'a bersama untuk menutup proses pembelajaran.</li><li>4. Membaca do'a dan mengucapkan salam.</li><li>5. Saat berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang.</li><li>6. Guru mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama untuk menutup proses pembelajaran</li><li>7. Membaca do'a dan mengucapkan salam.</li></ol>	10 Menit
------------------	--	----------

## H. INSTRUMEN PENILAIAN

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Kemampuan mengenal huruf	Siswa mampu Menyusun nama Panjang teman sebangkunya dengan melalui media <i>flash card</i> dengan tepat dan cepat	Siswa mampu Menyusun nama Panjang teman sebangkunya dengan melalui media <i>flash card</i> dengan tepat	Siswa mampu Menyusun nama teman sebangkunya.	Siswa kurang mampu menyusun nama teman sebangkunya melalui media <i>flash card</i>
Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang	Siswa belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan

Padangsidempuan, Januari 2022  
Guru Kelas

Peneliti

Samiatun Harahap, S.Pd  
NIP. 198203302006042014

Risa Sulastri Harahap  
NIM. 1820500101

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Masliani Harahap, S.Pd  
NIP. 1969121419921002

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### Siklus II Pertemuan 1

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok  
Kelas / Semester : I (Satu)  
Tema 1 : Diriku  
Sub Tema 1 : Aku dan Teman Baru  
Pembelajaran : 3  
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berintegrasi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENYAMPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1 Menguraikan lambang bunyi vocal dan konsonan dalam kata Bahasa Indonesia atau Bahasa daerah	3.2.1 Mengenali huruf abjad pertama dan serta Menyusun Namanya seta nama teman sekelasnya
4.3 Melafalkan bunyi vocal dan kongsonan dalam kata Bahasa indonesa atau Bahasa daerah	4.3.1 Mengidentifikasi dan melafalkan huruf abjad yang hilang dari Namanya

## Matematika

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1 Mengenal bilangan asli sampai 99 dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitar rumah, sekolah atau tempat bermain.	3.2.1 Menghitung banyak benda 1-5 dan menunjukkan benda sesuai dengan bilangan yang ditentukan

## PPKn

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	3.2.1 Menunjukkan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah
4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	4.2.1 Menyempurnakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari

### **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan mendengarkan contoh dari guru, siswa dapat menyanyikan lagu “a-b-c” dengan benar.
2. Dengan permainan jalan berpasangan siswa dapat mengenali huruf pertama nama sendiri dan nama teman sebangkunya dengan benar
3. Setelah bernyanyi dan berlatih, siswa dapat memasang kartu nama temannya sesuai orangnya dengan tepat.
4. Dengan permainan kartu huruf, siswa dapat mengidentifikasi dan melafalkan huruf abjad yang hilang dari temannya dengan benar,

### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Mengenal huruf abjad, dan serta mengenal huruf nama temannya
2. Bernyanyi lagu huruf abjad
3. Tentang aturan kehidupan sehari-hari

## E. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : saintifik
2. Metode : bernyanyi sambil bermain, diskusi

## F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media dan Alat:

1. *Flash Card* (kartu huruf)

Alat:

2. Kertas kartun, lem, gunting, kartu huruf, print bergambar,

Sumber:

1. Buku pedoman guru tema 1 kelas 1 ( Buku Tematik Terpadu 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan 2017).
2. Buku pedoman siswa tema 1 kelas 1 ( buku tematik terpadu 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan, 2016).

## G. LANGKAH- LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a bersama</li><li>2. Siswa menjawab salam dan berdo'a bersama</li><li>3. Guru mengabsen peserta didik dan mengecek kesiapan belajar peserta didik. Absen dilakukan setelah guru membuka pembelajaran.</li><li>4. Siswa mendengarkan ketika guru mengabsen.</li><li>5. Guru melakukan apresiasi pembelajaran.</li><li>6. Siswa mendengarkan apresiasi yang dijelaskan oleh guru mengenai kegiatan pembelajaran.</li><li>7. Sebelum memulai pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu.</li></ol>	10 Menit

	8. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan diajarkan dari pertemuan sebelumnya</li> <li>2. Guru meminta siswa duduk Kembali sesuai kelompok pada pertemuan sebelumnya, yang terdiri dari 5 kelompok</li> <li>3. Siswa mendengarkan arahan dari guru</li> <li>4. Guru menjelaskan aturan skenario permainan</li> <li>5. Siswa mendengarkan aturan skenario permainan yang akan dijelaskan oleh guru</li> <li>6. Guru membagi tugas tiap kelompok tentang mencari huruf tengah setiap nama</li> <li>7. Siswa mendengarkan arahan dari guru</li> <li>8. Guru menyuru setiap kelompok menampilkan huruf yang sudah ditemukan</li> <li>9. Siswa kemudian menampilkan kartu huruf yang sudah temukan</li> <li>10. Guru memberikan reward terhadap siswa yang Menyusun dengan benar</li> </ol>	50 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi atas pembelajaran materi yang telah berlangsung.</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama untuk menutup proses pembelajaran.</li> <li>3. Membaca do'a dan mengucapkan salam.</li> </ol>	10 menit



## H. INSTRUMEN PENILAIAN

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Kemampuan mengenal huruf	Siswa mampu Menyusun nama Panjang teman sebangkunya dengan melalui media <i>flash card</i> dengan tepat dan cepat	Siswa mampu Menyusun nama Panjang teman sebangkunya dengan melalui media <i>flash card</i> dengan tepat	Siswa mampu Menyusun nama teman sebangkunya.	Siswa kurang mampu menyusun nama teman sebangkunya melalui media <i>flash card</i>
Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarah ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang	Siswa belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan

Padangsidempuan, Januari 2023  
Guru Kelas

Peneliti

Samiatun Harahap, S.Pd  
NIP. 198203302006042014

Risa sulastri harahap  
NIM. 1820500101

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Masliani Harahap, S.Pd  
NIP. 1969121419921002

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### Siklus II Pertemuan 2

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok  
Kelas / Semester : I (Satu)  
Tema 1 : Diriku  
Sub Tema 1 : Aku dan Teman Baru  
Pembelajaran : 4  
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berintegrasi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENYAMPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1 Menguraikan lambang bunyi vocal dan konsonan dalam kata Bahasa Indonesia atau Bahasa daerah	3.2.1 Mengenali huruf abjad pertama dan serta Menyusun Namanya seta nama teman sekelasnya
4.3 Melafalkan bunyi vocal dan kongsonan dalam kata Bahasa indonesa atau Bahasa daerah	4.3.1 Mengidentifikasi dan melafalkan huruf abjad yang hilang dari Namanya

## Matematika

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1 Mengenal bilangan asli sampai 99 dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitar rumah, sekolah atau tempat bermain.	3.2.1 Menghitung banyak benda 1-5 dan menunjukkan benda sesuai dengan bilangan yang ditentukan

## PPKn

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	3.2.1 Menunjukkan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah
4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	4.2.1 Menyempurnakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan contoh dari guru, siswa dapat menyayikan lagu “a-b-c” dengan benar.
2. Dengan permainan jalan berpasangan siswa dapat mengenali huruf pertama nama sendiri dan nama teman sebangkunya dengan benar
3. Setelah bernyanyi dan berlatih, siswa dapat memasang kartu nama temannya sesuai orangnya dengan tepat.
4. Dengan permainan kartu huruf, siswa dapat mengidentifikasi dan melafalkan huruf abjad yang hilang dari temannya dengan benar,

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Mengenal huruf abjad, dan serta mengenal huruf nama temannya
2. Bernyanyi lagu huruf abjad
3. Tentang aturan kehidupan sehari-hari

### E. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : saintifik
2. Metode : bernyanyi sambil bermain, diskusi

### F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media dan Alat:

1. *Flash Card* (kartu huruf)

Alat:

1. Kertas kartun, lem, gunting, kartu huruf, print bergambar,

Sumber:

1. Buku pedoman guru tema 1 kelas 1 ( Buku Tematik Terpadu 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan 2017).
2. Buku pedoman siswa tema 1 kelas 1 ( buku tematik terpadu 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan, 2016).

### G. LANGKAH- LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a bersama</li><li>2. Siswa menjawab salam dan berdo'a bersama</li><li>3. Guru mengabsen peserta didik dan mengecek kesiapan belajar peserta didik. Absen dilakukan setelah guru membuka pembelajaran.</li><li>4. Siswa mendengarkan ketika guru mengabsen.</li><li>5. Guru melakukan apresiasi pembelajaran.</li><li>6. Siswa mendengarkan apresiasi yang dijelaskan oleh guru mengenai kegiatan pembelajaran.</li><li>7. Sebelum memulai pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu.</li><li>8. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.</li></ol>	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyuruh seluruh siswa menggambar huruf abjad, di buku tulis masing-masing</li><li>2. Siswa mendengarkan dan langsung mengerjakan arahan dari guru</li><li>3. Guru memberikan penilaian kepada siswa yang terampil dalam menggambar huruf abjad</li><li>4. Guru memberikan reward kepada siswa yang sudah terampil dalam penulisan huruf</li><li>5. Siswa maju kedepan untuk mengambil reward yang diberikan guru</li></ol>	50 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diberi pesan moral oleh guru khususnya yang berhubungan dengan alat indera manusia.</li><li>2. Guru mengajak siswa untuk berdo'a bersama untuk menutup proses pembelajaran.</li><li>3. Membaca do'a dan mengucapkan salam.</li></ol>	10 Menit

### H. INSTRUMEN PENILAIAN

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Kemampuan mengenal huruf	Siswa mampu Menyusun nama Panjang teman sebangkunya dengan melalui media <i>flash card</i> dengan tepat dan cepat	Siswa mampu Menyusun nama Panjang teman sebangkunya dengan melalui media <i>flash card</i> dengan tepat	Siswa mampu Menyusun nama teman sebangkunya.	Siswa kurang mampu menyusun nama teman sebangkunya melalui media <i>flash card</i>
Kemampuan menjalankan peraturan pada permainan	Siswa mampu melakukan permainan sesuai dengan instruksi tanpa pengarahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan 1 kali arahan ulang	Siswa mampu melakukan permainan sesuai aturan tetapi dengan lebih dari 1 kali arahan ulang	Siswa belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturan

Padangsidempuan, Januari 2023  
Guru Kelas

Peneliti

Samiatun Harahap, S.Pd  
NIP. 198203302006042014

Risa Sulastri Harahap  
NIM. 1820500101

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Masliani Harahap, S.Pd  
NIP. 1969121419921002

## Lampiran 2

### Lembar Validasi Angket Respon Siswa

#### Lembar Angket Respon Siswa

Judul Penelitian : **Penerapan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa Di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100280 Parigi

Peneliti : Risa Sulastri Harahap

Nama :

Kelas :

Tanggal :

#### Petunjuk Pengisian Angket

1. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda (✓) pada skala jawaban yang benar-benar cocok dengan keadaan dan pendapat anda.
2. Pertimbangkan setiap pertanyaan secara terpisah dan tentukan kebenarannya. Jawaban tiap butir jangan dipengaruhi oleh jawaban pertanyaan lain.
3. Jika telah selesai mengisi, kumpulkan lembar ini pada pengawas.
4. Jawaban angket ini tidak mempengaruhi nilai anda.

#### Keterangan pilih jawaban

1 = STS : Sangat Tidak Setuju

2 = TS : Tidak Setuju

3 = N : Netral

4 = S : Setuju

5 = SS : Sangat Setuju

No	Butir Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya senang dan tertarik untuk belajar dengan media pembelajaran <i>flash card</i>					
2	Tampilan pada media membuat saya tertarik untuk belajar dengan media tersebut					
3	Secara keseluruhan tampilan media ini bagus dan menarik					
4	Saya dapat mengulang-ulang materi yang belum paham tanpa bantuan orang lain					
5	Saya mampu memahami materi secara keseluruhan					
6	Media pembelajaran ini memberikan kesempatan belajar sesuai dengan kecepatan berpikir saya					
7	Media pembelajaran ini mampu menjelaskan tentang bangun datar dengan baik					
8	Penjelasan materi pokok dalam media ini dijabarkan secara singkat					
9	Pengorganisasian materi dalam media ini menyederhanakan materi menjadi lebih mudah dipahami					
10	Secara keseluruhan media ini dapat meningkatkan aktivitas atau kegiatan dalam belajar					
11	Media pembelajaran ini sangat baik digunakan sebagai media catatan					
12	Materi pelajaran ini tidak membosankan dan dapat dipahami sesuai tingkatan siswa SD/MI					
13	Bahasa yang digunakan dalam media ini mudah dipahami					
14	Gambar dan tulisan dalam media ini terlihat jelas					
15	Bentuk dan ukuran huruf yang digunakan sudah tepat dan mudah untuk dibaca					

### Lampiran 3

#### SURAT VALIDASI ANGKET

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Samiatun Harahap, S.Pd

Pekerjaan : Guru SD Negeri 100280 Parigi

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap media pembelajaran *display* (papan peragaan) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

**“Penerapan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa Di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara ”**

Yang disusun oleh :

Nama : Risa Sulastri Harahap

Nim : 18 205 00101

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut :

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas materi melalui media pembelajaran *display* (papan peragaan) yang baik.

Padangsidempuan, September 2023  
Validator

Samiatun Harahap, S.Pd  
NIP. 198203302006042014



## Lampiran 4

### PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU

#### PRA SIKLUS

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100280 Parigi

Kelas/ waktu : I (satu)

Tanggal :

Berikan penilaian dengan menggunakan tanda (v) pada kolom yang tersedia

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Menginformasiakan media <i>flash card</i> dan materi pembelajaran		✓
2.	Mengkondisikan siswa	✓	
3.	Mengeksplorasi pengetahuan siswa		✓
4.	Menguji pengetahuan awal siswa		✓
5.	Menjelaskan penggunaan media		✓
6.	Memberi siswa kesempatan untuk menanggapi bertanya.	✓	
7.	Memantau /membimbing pembelajaran	✓	
8.	Memotivasi siswa untuk berani maju ke muka kelas		✓
9.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakan media <i>flash card</i>		✓
10.	Menjaga kondisi kelas tetap kondusif dan tertib	✓	
11.	Memandu siswa menggunakan media		✓
12.	Mengkonfirmasi kesimpulan dari siswa		✓
13.	Memberi penghargaan pada siswa		✓
14.	Memberi motivasi pada siswa	✓	
15.	Memberikan tindakan lanjut	✓	

Mengetahui  
Wali Kelas

Parigi Januari 2023  
Mahasiswa

Samiatu Harahap S.Pd  
NIP: 198203302006042014

Risa Sulastri Harahap  
1820500101

## PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU

### SIKLUS 1 dan 2

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100280 Parigi

Kelas/ waktu : I (satu)

Tanggal :

Berikan penilaian dengan menggunakan tanda (v) pada kolom yang tersedia

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Menginformasiakan media <i>flash card</i> dan materi pembelajaran	✓	
2.	Mengkondisikan siswa	✓	
3.	Mengeksplorasi pengetahuan siswa	✓	
4.	Menguji pengetahuan awal siswa	✓	
5.	Menjelaskan penggunaan media	✓	
6.	Memberi siswa kesempatan untuk menanggapi bertanya.	✓	
7.	Memantau /membimbing pembelajaran	✓	
8.	Memotivasi siswa untuk berani meju ke muka kelas	✓	
9.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakan media <i>flash card</i>	✓	
10.	Menjaga kondisi kelas tetap kondusif dan tertib	✓	
11.	Memandu siswa menggunakan media	✓	
12.	Mengkonfirmasi kesimpulan dari siswa	✓	
13.	Memberi penghargaan pada siswa	✓	
14.	Memberi motivasi pada siswa	✓	
15.	Memberikan tindakan lanjut	✓	

Mengetahui  
Wali Kelas

Samiatu Harahap S.Pd  
NIP: 198203302006042014

Parigi, Januari 2023  
Mahasiswa

Risa Sulastri Harahap  
1820500101

## Lampiran 5

### PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

#### PRA SIKLUS

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100280 Parigi

Kelas/ waktu : I (Satu)

Tanggal :

Berikan penilaian dengan menggunakan tanda (v) pada kolom yang tersedia

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Antusias siswa dalam mengikuti mata pelajaran	✓	
2.	Perhatian siswa terhadap guru saat menyampaikan materi		✓
3.	Melakukan pengamatan		✓
4.	Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru		✓
5.	Mengomunikasikan		✓
6.	Keaktifan siswa saat di tunjuk maju ke depan kelas		✓
7.	Memahami cara menggunakan media <i>flash card</i>		✓
8.	Antusias siswa dalam menjawab soal.		✓
9.	Adanya kesempatan kepada siswa untuk maju kedepan kelas	✓	
10.	Mampu menggunakan media yang guru bawakan		✓
11.	Mampu mengikuti prosedur pelaksanaan yang diberikan guru	✓	
12.	Keikutsertaan dalam pembelajaran	✓	
13.	Membantu guru menyiapkan media		✓
14.	Keterampilan menggunakan media <i>flash card</i>		✓
15.	Kecepatan menyelesaikan tugas		✓

Mengetahui  
Wali Kelas

Parigi Januari 2023  
Mahasiswa

Samiatu Harahap S.Pd  
NIP: 198203302006042014

Risa Sulastri Harahap  
1820500101

## PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

### SIKLUS 1 DAN 2

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100280 Parigi

Kelas/ waktu : I (Satu)

Tanggal :

Berikan penilaian dengan menggunakan tanda (v) pada kolom yang tersedia

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Antusias siswa dalam mengikuti mata pelajaran	✓	
2.	Perhatian siswa terhadap guru saat menyampaikan materi	✓	
3.	Melakukan pengamatan	✓	
4.	Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru	✓	
5.	Mengomunikasikan	✓	
6.	Keaktifan siswa saat di tunjuk maju ke depan kelas	✓	
7.	Memahami cara menggunakan media <i>flash card</i>	✓	
8.	Antusias siswa dalam menjawab soal.	✓	
9.	Adanya kesempatan kepada siswa untuk maju kedepan kelas	✓	
10.	Mampu menggunakan media yang guru bawakan	✓	
11.	Mampu mengikuti prosedur pelaksanaan yang diberikan guru	✓	
12.	Keikutsertaan dalam pembelajaran	✓	
13.	Membantu guru menyiapkan media	✓	
14.	Keterampilan menggunakan media <i>flash card</i>	✓	
15.	Kecepatan menyelesaikan tugas	✓	

Mengetahui  
Wali Kelas

Samiatu Harahap S.Pd  
NIP: 198203302006042014

Parigi Januari 2023  
Mahasiswa

Risa Sulastri Harahap  
1820500101

## Lampiran 6

### Data Observasi Keterampilan Mengenal Huruf

#### Data Observasi Keterampilan Mengenal Huruf Pra Siklus

No	Nama Siswa	Aktivitas		
		1	2	3
1.	Afriadi	✓	✓	✓
2.	Aidil		✓	✓
3.	Arda	✓		
4.	Audi			✓
5.	Gamos	✓	✓	
6.	Habib			
7.	Haris	✓	✓	
8.	Hafis			✓
9.	Hasian			
10.	Hoirul	✓	✓	✓
11.	Ijnil	✓		
12.	Ita			✓
13.	Joman		✓	
14.	Mahmudin			
15.	Maryam			
16.	Muhammad Fahrul			
17.	Muklis		✓	
18.	Nadia	✓		
19.	Nurul			✓
20.	Piya			
21.	Rafa	✓	✓	
22.	Raina			
23.	Raja			
24.	Rapen		✓	
25.	Reva			
26.	Roziel	✓	✓	
	Jumlah	9	10	7
	Pesentase	35%	38%	27%

## Data Observasi Keterampilan Mengenal Huruf

### Siklus I Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Aktivitas		
		1	2	3
1.	Afriadi	✓	✓	✓
2.	Aidil		✓	✓
3.	Arda	✓		
4.	Audi		✓	✓
5.	Gamos	✓	✓	
6.	Habib			
7.	Haris	✓	✓	
8.	Hafis			✓
9.	Hasian			
10.	Hoirul	✓	✓	✓
11.	Ijnil	✓	✓	
12.	Ita			✓
13.	Joman		✓	
14.	Mahmudin			
15.	Maryam			✓
16.	Muhammad Fahrul	✓		
17.	Muklis		✓	
18.	Nadia	✓	✓	
19.	Nurul			✓
20.	Piya			
21.	Rafa	✓	✓	
22.	Raina			✓
23.	Raja	✓	✓	
24.	Rapen		✓	✓
25.	Reva			
26.	Roziel	✓	✓	
	Jumlah	11	14	10
	Pesentase	42%	54%	39%

## Data Observasi Keterampilan Mengenal Huruf

### Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Aktivitas		
		1	2	3
1.	Afriadi	✓	✓	✓
2.	Aidil		✓	✓
3.	Arda	✓		
4.	Audi		✓	✓
5.	Gamos	✓	✓	✓
6.	Habib			
7.	Haris	✓	✓	✓
8.	Hafis	✓	✓	✓
9.	Hasian			
10.	Hoirul	✓	✓	✓
11.	Ijnil	✓	✓	
12.	Ita			✓
13.	Joman	✓	✓	
14.	Mahmudin			
15.	Maryam		✓	✓
16.	Muhammad Fahrul	✓		✓
17.	Muklis		✓	
18.	Nadia	✓	✓	
19.	Nurul	✓		✓
20.	Piya			
21.	Rafa	✓	✓	
22.	Raina			✓
23.	Raja	✓	✓	
24.	Rapen		✓	✓
25.	Reva			
26.	Roziel	✓	✓	
	Jumlah	14	16	13
	Pesentase	54%	62%	50%

**Data Observasi Aktivitas Belajar Siswa**  
**Data Observasi Keterampilan Mengenal Huruf**  
**Siklus II Pertemuan 1**

No	Nama Siswa	Aktivitas		
		1	2	3
1.	Afriadi	✓	✓	✓
2.	Aidil	✓	✓	✓
3.	Arda	✓		✓
4.	Audi		✓	✓
5.	Gamos	✓	✓	✓
6.	Habib	✓	✓	
7.	Haris	✓	✓	✓
8.	Hafis	✓	✓	✓
9.	Hasian		✓	
10.	Hoirul	✓	✓	✓
11.	Ijnil	✓	✓	✓
12.	Ita			✓
13.	Joman	✓	✓	✓
14.	Mahmudin	✓	✓	
15.	Maryam		✓	✓
16.	Muhammad Fahrul	✓	✓	✓
17.	Muklis	✓	✓	✓
18.	Nadia	✓	✓	
19.	Nurul	✓		✓
20.	Piya			✓
21.	Rafa	✓	✓	
22.	Raina		✓	✓
23.	Raja	✓	✓	
24.	Rapen	✓	✓	✓
25.	Reva			
26.	Roziel	✓	✓	
	Jumlah	19	21	18
	Pesentase	73%	81%	69%



**Data Observasi Aktivitas Belajar Siswa**  
**Data Observasi Keterampilan Mengenal Huruf**  
**Siklus II Pertemuan 2**

No	Nama Siswa	Aktivitas		
		1	2	3
1.	Afriadi	✓	✓	✓
2.	Aidil	✓	✓	✓
3.	Arda	✓		✓
4.	Audi		✓	✓
5.	Gamos	✓	✓	✓
6.	Habib	✓	✓	✓
7.	Haris	✓	✓	✓
8.	Hafis	✓	✓	✓
9.	Hasian		✓	✓
10.	Hoirul	✓	✓	✓
11.	Ijnil	✓	✓	✓
12.	Ita			✓
13.	Joman	✓	✓	✓
14.	Mahmudin	✓	✓	
15.	Maryam		✓	✓
16.	Muhammad Fahrul	✓	✓	✓
17.	Muklis	✓	✓	✓
18.	Nadia	✓	✓	✓
19.	Nurul	✓	✓	✓
20.	Piya		✓	✓
21.	Rafa	✓	✓	✓
22.	Raina	✓	✓	✓
23.	Raja	✓	✓	✓
24.	Rapen	✓	✓	✓
25.	Reva	✓		
26.	Roziel	✓	✓	✓
	Jumlah	21	23	24
	Pesentase	81%	88%	92%

### **Keterangan Aktivitas Yang Diamati**

<b>No</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Membaca dan memperhatikan penjelasan guru
2.	Mendengarkan penjelasan guru
3.	Menulis materi/soal

Mengetahui  
Guru Kelas

Parigi      Januari 2023  
Mahasiswa

Samiatu Harahap S.Pd  
NIP: 198203302006042014

Risa Sulastri Harahap  
1820500101

## Lampiran 7

### Lembar Validasi Ahli Media

#### LEMBAR VALIDASI

#### Format Penilaian Ahli Media

Judul Penelitian : Penerapan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa Di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara.

Peneliti : Risa Sulastri Harahap

Validator : Asriana Harahap, M.Pd

#### Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* ( $\checkmark$ ) pada kolom yang sesuai .
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang tersedia
5. Pedoman penilaian sebagai berikut.

Sangat Baik	(SB)	5
Baik	(B)	4
Cukup	(C)	3
Kurang	(K)	2
Sangat Kurang	(SK)	1

#### Instrumen Pengumpulan Data

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Media yang disajikan sudah menarik secara visual					
2	Gambar yang disajikan dalam media sudah jelas					
3	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat					
4	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat					
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					

6	Harmonisasi penggunaan warna sudah tepat					
7	Penataan letak/susunan alat dalam media sudah tepat					
8	Kesederhanaan/kebersihan tampilan desain visual					
9	Media yang disajikan mudah digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					
10	Pemilihan bahan media sudah sesuai					
11	Media yang disajikan sesuai materi					
12	Gambar yang disajikan dalam media sesuai materi					
13	Media dapat digunakan dalam setiap situasi					
14	Media dapat digunakan untuk belajar mandiri					
15	Media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa					

**Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan**

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**Komentar atau Saran:**

.....

.....

.....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Kesimpulan:

- 6. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- 7. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran  
(Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Padangsidempuan, Maret 2023  
Ahli Media

Asriana Harahap, M. Pd.  
NIP. 19940921 202012 2 009

## Lampiran 8

### SURAT VALIDASI AHLI MEDIA

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Asriana Harahap, M.Pd

Pekerjaan : Dosen PGMI IAIN Padangsidimpuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap media pembelajaran *display* (papan peragaan) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

**“Penerapan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa Di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara”**

Yang disusun oleh :

Nama : Risa Sulastri Harahap

Nim : 18 205 00101

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut :

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas materi melalui media pembelajaran *display* (papan peragaan) yang baik.

Padangsidimpuan, Maret 2023

Validator

Asriana Harahap, M.Pd.

NIP. 19940921 202012 2 009

## Lampiran 9

### Lembar dan Surat Validasi RPP

#### LEMBAR VALIDASI

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100280 Parigi

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : I


Pokok Bahasan : Menenal Huruf

Nama Validator : Samiatun Harahap, S.Pd

Pekerjaan : Wali Kelas

#### Petunjuk

Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun

Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu membbberikan tanda ceklis (  ) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

#### Skala Penilaian

1= Tidak Valid

2= Kurang Valid

3= Valid

4= Sangat Valid

Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				
	Kesesuaian Penjabaran Kompetensi dasar ke dalam indikator				
	Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	Kejelasan rumusan indikator				
	Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2.	Materi (isi) yang disajikan				
	Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				
	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3.	Bahasa				
	Penggunaan bahasa di tinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4.	Waktu				
	Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5.	Metode Sajian				
	Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indikator				
	Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6.	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7.	Penilaian (validasi) umum				
	Penilaian umum terhadap RPP				
	Jumlah				

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diperoleh}}$$

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor maksimal}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan :

A = 80 - 100

B = 70 - 79

C = 60 - 69

D = 50 - 59



Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

**Catatan :**

---

Padangsidempuan, Oktober 2022

Validator

Samiatun Harahap, S.Pd.  
NIP:198203302006042014

## Lampiran 10

### SURAT VALIDASI RPP

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Samiatun Harahap, S.Pd.

Pekerjaan : Dosen Bahasa Indonesia Universitas Islam Negeri Syeh Ali Hasan  
Ahmad Addary Padangsidempuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

**“Penerapan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa Di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara”**

Yang disusun oleh :

Nama : Risa Sulastri Harahap

Nim : 18 205 00101

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI-3)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut :

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas RPP yang baik.

Padangsidempuan, Oktober 2022  
Validator

Samiatun Harahap, S.Pd.  
NIP:19820330200604201

## Lampiran 11

### Hasil Tes

#### Hasil Belajar Tes Awal

No	Nama	Soal										Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Afriadi	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	60	Cukup
2	Aidil	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	60	Cukup
3	Arda	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	30	Sangat kurang
4	Audi	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	40	Sangat Kurang
5	Gamos	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	50	Kurang
6	Habib	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	60	Cukup
7	Haris	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	50	Kurang
8	Hafis	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	70	Cukup
9	Hasian	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	40	Sangat Kurang
10	Hoirul	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	50	Kurang
11	Ijnil	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	20	Sangat kurang
12	Ita	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	40	Sangat kurang
13	Joman	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	50	Kurang
14	Mahmudin	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	50	Kurang
15	Maryam	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	40	Sangat Kurang
16	Muhammad Fahrul	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	50	Kurang
17	Muklis	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	40	Sangat Kurang
18	Nadia	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	30	Sangat Kurang
19	Nurul	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	70	Cukup
20	Piya	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	40	Sangat Kurang
21	Rafa	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	50	Kurang
22	Raina	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	70	Cukup
23	Raja	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	40	Sangat Kurang
24	Rapen	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	20	Sangat kurang
25	Reva	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	60	Cukup
26	Roziel	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	50	Kurang
<b>Jumlah</b>												1.230	
<b>Rata-rata</b>												47.3	
<b>Kategori</b>												<b>Sangat Kurang</b>	

Penilaian:

Benar nilai : 1

Salah nilai : 0

## Hasil Belajar Tes Siklus I Pertemuan 2

No	Nama	Soal										Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Afriadi	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	70	Cukup
2	Aidil	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	60	Cukup
3	Arda	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	50	Kurang
4	Audi	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	60	Cukup
5	Gamos	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	50	Kurang
6	Habib	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	60	Cukup
7	Haris	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	60	Cukup
8	Hafis	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	80	Baik
9	Hasian	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	60	Cukup
10	Hoirul	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	50	Cukup
11	Ijnil	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	60	Kurang
12	Ita	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	50	Kurang
13	Joman	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	70	Cukup
14	Mahmudin	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	60	Kurang
15	Maryam	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	60	Cukup
16	Muhammad Fahrul	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	60	Cukup
17	Muklis	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	60	Cukup
18	Nadia	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	50	Kurang
19	Nurul	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	70	Cukup
20	Piya	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	60	Cukup
21	Rafa	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	50	Kurang
22	Raina	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	70	Cukup
23	Raja	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	50	Kurang
24	Rapen	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	50	Kurang
25	Reva	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	70	Cukup
26	Roziel	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	70	Cukup
<b>Jumlah</b>												1.560	
<b>Rata-rata</b>												60	
<b>Kategori</b>													<b>Cukup</b>

Penilaian:

Benar nilai : 1

Salah nilai : 0

### Hasil Belajar Tes Siklus II Pertemuan 2

No	Nama	Soal										Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Afriadi	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	80	Baik
2	Aidil	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	80	Baik
3	Arda	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	70	Baik
4	Audi	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	60	Cukup
5	Gamos	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	90	Sangat Baik
6	Habib	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	60	Cukup
7	Haris	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	60	Cukup
8	Hafis	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	80	Baik
9	Hasian	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	60	Cukup
10	Hoirul	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	70	Cukup
11	Ijnil	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	60	Kurang
12	Ita	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	80	Baik
13	Joman	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	70	Cukup
14	Mahmudin	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	80	Baik
15	Maryam	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	60	Cukup
16	Muhammad Fahrul	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	60	Cukup
17	Muklis	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	70	Cukup
18	Nadia	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	90	Sangat Baik
19	Nurul	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	70	Cukup
20	Piya	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	60	Cukup
21	Rafa	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	80	Baik
22	Raina	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	70	Cukup
23	Raja	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	70	Baik
24	Rapen	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	80	Baik
25	Reva	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90	Sangat Baik
26	Roziel	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	80	Baik
<b>Jumlah</b>												1.900	
<b>Rata-rata</b>												73.07	
<b>Kategori</b>												<b>Baik</b>	

Penilaian:

Benar nilai : 1

Salah nilai : 0

## Lampiran 12

### Butir Soal Tes Siklus I dan II

Nama :  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia (BI)  
Kelas : I  
Pilihlah Salah Satu Jawaban Yang Paling Benar!

#### Siklus I

1. Sebutkan huruf pertama pada gambar yang ibu pegang!
2. Sebutkan huruf kedua pada gambar yang ibu pegang!
3. Sebutkan huruf terakhir pada gambar yang ibu pegang!
4. Manakah pada gambar yang ibu pegang huruf G?
5. Manakah pada gambar yang ibu pegang huruf A?
6. Manakah pada gambar yang ibu pegang huruf S?
7. Tempelkan huruf K pada gambar yang ibu pegang!
8. Tempelkan huruf B pada gambar yang ibu pegang!
9. Tempelkan huruf T pada gambar yang ibu pegang!
10. Tempelkan huruf H pada gambar yang ibu pegang!

#### Siklus II

1. Sebutkan huruf pertama pada gambar yang ibu pegang!
2. Sebutkan huruf kedua pada gambar yang ibu pegang!
3. Sebutkan huruf terakhir pada gambar yang ibu pegang!
4. Manakah pada gambar yang ibu pegang huruf Y?
5. Manakah pada gambar yang ibu pegang huruf C?
6. Manakah pada gambar yang ibu pegang huruf P?
7. Tempelkan huruf E pada gambar yang ibu pegang!
8. Tempelkan huruf T pada gambar yang ibu pegang!
9. Tempelkan huruf P pada gambar yang ibu pegang!
10. Tempelkan huruf L pada gambar yang ibu pegang!

Lampiran 13

**HASIL ANGKET RESPON SISWA**

No	Nama	Skor														
		Ketertarikan						Materi						Bahasa		
1	Afriadi	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4
2	Aidil	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5
3	Arda	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5
4	Audi	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4
5	Gamos	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5
6	Habib	1	2	3	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4
7	Haris	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4
8	Hafis	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4
9	Hasian	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4
10	Hoirul	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5
11	Ijnil	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5
12	Ita	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4

13	Joman	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	
14	Mahmudin	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	
15	Maryam	1	3	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	
16	Muhammad Fahrul	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	
17	Muklis	1	3	3	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	
18	Nadia	3	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	
19	Nurul	3	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	
20	Piya	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	
21	Rafa	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	
22	Raina	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	
23	Raja	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	4	
24	Rapen	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	
25	Reva	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	
26	Roziel	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	
<b>Jumlah</b>		106	111	112	110	116	114	115	115	116	116	118	114	117	111	114	
<b>Skor Ideal</b>		130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	120	130	130	
<b>Skor Tiap Aspek</b>		669						694						342			



<b>Skor Total</b>	1363														
<b>Skor Kriteria</b>	1950														
<b>Persentase Item</b>	82%	85%	86%	85%	89%	88%	88%	88%	89%	89%	91%	88%	90%	85%	88%
<b>Persentase Aspek</b>	86%						89%					88%			
<b>Persentase Keseluruhan</b>	87%														
<b>Kriteria</b>	Sangat Praktis														

No	Kriteria	Range Persentase (%)
1	Tidak Praktis	$\leq 36\%$
2	Kurang Praktis	37-52%
3	Cukup Praktis	53-68%
4	Praktis	69-83%
5	Sangat Praktis	$\geq 84\%$

Jadi:

Aspek Ketertarikan= 86%

Aspek Bahasa= 89%

Aspek Materi=88%

Aspek Keseluruhan= 87%

Lampiran 14

Dokumentasi

Implementasi Penggunaan Media *Flash Card* (Papan Kartu)





Siswa dalam Menunjukkan Huruf





Siswa Menyebutkan Huruf





Penerapan Media *Flash Card*

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **A. Identitas Pribadi**

1. Nama : Risa Sulastrri Harahap
2. NIM : 1820500101
3. Tempat/Tanggal Lahir : Parigi, 15 Januari 2000
4. E-mail/No. HP : [risasulastrri04@gmail.com](mailto:risasulastrri04@gmail.com)
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Jumlah Saudara : Tujuh (7)
7. Alamat : Jln. Sipiongot Desa Parigi  
Kec. Dolok Kab. Padang Lawas Utara

### **B. Identitas Orang Tua**

1. Nama Ayah : Daman Huri Harahap
2. Pekerjaan : Petani
3. Nama Ibu : Siti Nurhadia
4. Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
8. Alamat : Jln. Sipiongot Desa Parigi  
Kec. Dolok Kab. Padang Lawas Utara

### **C. Pendidikan**

1. SD Negeri 100280 Parigi Kec. Dolok Kab. Padang Lawas Utara Tahun 2012
2. MTs S Hasanuddin Parigi Tahun 2015
3. MAN 1 Padangsidimpuan Tahun 2018
4. Masuk ke Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Prodi PGMI Tahun 2018



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022  
Website: [uinsyahada.ac.id](http://uinsyahada.ac.id)

Nomor: B-3003/In.14/E.4a/TL.00/10/2022  
Hal : Izin Riset  
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 100280 Parigi  
Kabupaten Padang Lawas Utara

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Risa Sulastri Harahap  
NIM : 1820500101  
Semester : 9  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengenal Huruf Siswa di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kec. Dolok Kab. Padang Lawas Utara".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

Padangsidempuan, 14 Oktober 2022  
a.n Dekan  
Kepala Bagian TU FTIK  
  
Nasrul Halim Hasibuan, S.Ag., M.A.P  
NIP.197208292000031001





PEMERINTAH KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA  
UNIT PELAKSANA TEKNIS  
DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN DOLOK  
SD NEGERI NO.100280 PARIGI  
KECAMATAN DOLOK



Nomor : 421.2/34/SD/KS/2022

Kategori : Biasa

Urgensi : -

Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Bapak/Ibu : Kepala

di.-

Tempat

Yang terhormat,

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh  
Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan nomor B-3093/ In14/E.4a/TL.00/10/2022 tanggal 14  
Oktober 2022 perihal permohonan izin Riset maka dengan ini Kepala Sekolah SDN 100280 Parigi  
menyatakan bahwa Mahasiswi dibawah ini :

Nama : Risa Sulastri Harahap

NIM : 1820500101

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Kultur : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Penelitian telah mengadakan penelitian di SDN 100280 Parigi pada tanggal 17 Oktober 2022 s/d 16  
November 2022 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul "**Penerapan Media  
Flash Card untuk meningkatkan Keterampilan Mengenai Huruf Siswa di Kelas 1 SDN 100280  
Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara**".

Demikian surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya

Parigi, 17 November 2022

Kepala Sekolah SDN 100280 Parigi



MAYLANI HARAHAP, S.Pd  
NIP.196912141992032003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor: B 48 /Un.28/E.1/PP.00.9/01/2023

Lamp : -

5 Januari 2023

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan  
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Dr.H. Akhiril Pane S.Ag, M.Pd
2. Dr.Erna Ikawati, M.Pd

(Pembimbing I)

(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Risa Sulastri Harahap  
NIM : 1820500101  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Penerapan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan keterampilan Mengenal Huruf Siswa Di Kelas I SD Negeri 100280 Parigi Kecamatan Dolok Kabupaten Padang Lawas Utara

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik

  
Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar. S. Psi, M.A  
NIP 19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PGMI

  
Nursyaidah. M. Pd  
NIP 19770726 200312 2 001