

## PERMAINAN KARTU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS HURUF HIJAIYAH BERSAMBUNG

TITIN INDRIATI

SD 148/1 Kilangan 1

Email: [titinindriati754@gmail.com](mailto:titinindriati754@gmail.com)

### ABSTRAK

Menulis huruf hijaiyah bersambunga atau berangkai tidaklah mudah karena tidak semua orang dapat melakukannya, walaupun orang tersebut dapat membaca huruf – huruf hijaiyah atau al qur'an dengan baik. Karena menulis huruf-huruf hijaiyah bersambung ada kaidah atau aturannya. Huruf hijaiyah bentuk tunggal ketika di sambung atau di rangkai akan mengalami perubahan dan tidak semua huruf hijaiyah bisa di sambung atau di rangkai. Permainan kartu adalah salah satu media yang dapat langsung di terapkan untuk membantu merangkai huruf – huruf hijaiyah, karena kartu tersebut dapat dipindahkan dan dipadu padankan sesuai keinginan atau kaidah penulisan huruf hijaiyah. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini bersifat deskriptif dan menggunakan analisa yang mendalam. Data diperoleh dari observasi langsung dalam proses belajar mengajar di kelas. Dari hasil penlitian dapat disimpulkan bahwa permainan kartu dapat membantu meningkatkan ketrampilan siswa dalam menulis huruf hijaiyah bersambung.

**Kata kunci :** permainan kartu, huruf hijaiyah

### ABSTRACT

Writing hijaiyah letters in succession or in sequence is not easy because not everyone can do it, even though that person can read the hijaiyah letters or the Koran well. Because writing hijaiyah letters in succession there are rules or rules. Single form hijaiyah letters when connected or in series will experience changes and not all hijaiyah letters can be connected or assembled. Card games are one of the media that can be directly applied to help stringing hijaiyah letters, because the cards can be moved and mixed and matched according to the wishes or the rules of writing hijaiyah letters. This research is a qualitative research. This research is descriptive and uses in-depth analysis. The data were obtained from direct observation in the teaching and learning process in the classroom. From the results of the study, it can be concluded that card games can help improve students' skills in writing hijaiyah letters in succession.

**Keywords:** card game, hijaiyah letters

### PENDAHULUAN

Sirojuddin(2000:24) menyatakan bahwa huruf hijaiyah merupakan alfabet arab yang di sebut huruf al hija (iyah) dan huruf al tahajji artinya huruf ejaan. Ahli gramatika arab menamakannya huruf al arabiyah atau huruf al lugohal 'arabiyah maksudnya huruf bahasa arab atau huruf yang bertanda baca atau bertitik (huruf al mu'jam) baik dalam bentuk terpisah-pisah yang belum di pahami sehingga menjadi sebuah rangkaian kata ataupun karena *Beberapa bagian darinya atau seluruhnya ditambahi tanda baca. Huruf hijaiyah tersebut disusun dalam dua bentuk yaitu mufrad (tunggal) dan muzdawij (berangkai).*

Membaca dan menulis adalah kegiatan atau ketrampilan yang selalu beriringan. Namun pada kenyataanya menulis lebih sulit di bandingkan ketrampilan membaca. karena tidak semua orang yang sudah dapat membaca al qur'an dapat menuliskanya. Karena dalam menulis huruf arab atau hrug hijaiyah ada kaidah, aturan atau ketentuannya. Menulis huruf hijaiya berbeda abjad lainnya. Menulis huruf abjad di mulai dari kiri ke kanan namun sebaliknya menulis huruf hijaiyah dari kanan ke kiri. Huruf dalam bentuk tunggal ketika di sambung akan mengalami

perubahan bentuk ketika terletak di awal, di tengah dan di akhir, selain itu tidak semua huruf hijaiyah dapat di rangkai atau di sambung. Huruf hijaiyah dalam bentuk tunggal atau nufrad ketika berada di awal, di tengah dan di akhir tidak sama bentuknya. Hal inilah yang sangat penting di pahami dan di kuasai sebelum menulis huruf hijaiyah bersambung..

Dalam buku paket kelas 3 sudah ada petunjuk untuk dipedomani ketika menulis huruf hijaiyah, namun hanya sedikit yang memahami walaupun sudah diberi penjelasan. Sebelum menggunakan kartu huruf kemampuan menulis huruf hijaiyah bersambung siswa sangat rendah dari hasil belajar 56,52 % siswa mendapat nilai di bawah kkm.

Bahwa anak – anak sekolah dasar adalah perubahan dari anak taman kanak – kanak, Yang masih membutuhkan banyak bermain selain itu anak – anak lebih mudah memahami yang bersifat kongrit atau nyata seperti barang atau benda yang dapat dipegang , dipindahkan atau dimainkan. Menurut Hasan dkk (2021:13-14) kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang kongrit ketimbang yang abstrak. Ada beberapa pendapat yang berkaitan dengan kontinum kongret abstrak serta kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran yaitu (1) dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan media dari belajar dengan gambar atau film kemudian belajar dengan penggunaan urutan simbol, hal ini juga berlaku bukan hanya untuk anak ,tetapi juga untuk orang dewasa.(2) nilai dari media terletak pada realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang dari berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak; dan (3) membuat jenjang konkrit – abstrak yang di mulai dari partisipasi peserta didik dengan pengalaman nyata, kemudian peserta didik sebagai pengamat kejadian nyata, di lanjutkan dengan peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan simbol.

Kartu huruf adalah salah satu bentuk yang nyata atau konkrit. Kartu ini dapat dimainkan sesuai kebutuhan. Kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan. Sedangkan huruf adalah lambang bunyi – bunyi bahasa dalam tata tulis , aksara 34 huruf juga diartikan sebagai gambar bunyi bahasa, aksara huruf balok, tulisan tegak yang tidak dirangkai rangkaian Wicaksono (2007:3)

Dalam konteks pendidikan islam “bercanda ria dan bermain dengan anak memiliki pengaruh besar bagi pertumbuhan anak secara sehat dengan izin Allah ,sebab bermain menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak, sekaligus memiliki banyak manfaat bagi mereka.

Dengan permainan kartu –kartu huruf hijaiyah yang berwarna warni membuat suasana Belajar menjadi senang, bahagia, santai dan gembira tanpa ada tekanan. Permainan kartu huruf hijaiyah merupakan salah satu pengembangan media grafis (tulisan dan gambar).

Menurut Hasan dalam Yuniasri (2012) manfaat kartu huruf antara lain: 1. Mengembangkan daya ingat otak kanan anak , 2. Melatih kemampuan konsentrasi anak. Kegunaan dan kelebihan permainan kartu huruf hijaiyah , menurut Zuhairini ( 1983:60 ) yaitu:

1. Permainan kartu dapat dilakukan di luar atau di dalam kelas.
2. Permainan kartu huruf hijaiyah biayanya murah.
3. Permainan kartu huruf hijaiyah dapat menumbuhkan daya ingat dan kreatifitas.
4. Permainan kartu huruf hijaiyah dapat dilakukan sendiri tanpa bantuan guru.
5. Permainan kartu huruf hijaiyah praktis dan dapat dibawa kemana-mana.

Dengan permainan kartu – kartu huruf hijaiyah yang berwarna warni membuat suasana belajar menjadi senang, bahagia, santai dan gembira tanpa ada tekanan. Permainan kartu huruf hijaiyah merupakan salah satu pengembangan media grafis (tulisan dan gambar).

Permainan kartu huruf dibutuhkan siswa dalam mengenalkan bentuk – bentuk huruf, Alfabet maupun huruf hijaiyah. Kartu huruf hijaiyah ini digunakan sebagai media atau alat peraga dalam pembelajaran , agar siswa dapat dengan mudah merangkai atau menyambung atau

menyusun huruf - huruf hijaiyah , sehingga mempermudah anak dalam menulis huruf hijaiyah pisah atau mufrad menjadi huruf hijaiyah berangkai atau bersambung (muzdawij).

## **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian yang di gunakan adalah Peneliatian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf hijaiyah bersambung melalui permainan kartu huruf. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 148/1 Kilangan 1 Kecamatan Bajubang Kabupaten Batanghari tahun ajaran 2016/2017 semester genap yang dilaksanakan pada bulan Februari sampai bulan Mei 2017 .Subjek penelitian adalah siswa kelas III ,yang berjumlah 23 orang siswa. terdiri dari 14 orang laki- laki dan 9 Orang perempuan. Prosedur penelitian ini menggunakan pendapat yang dikemukakan oleh Kemmis dan MC Taggert yang meliputi: 1.perencanaan 2.tindakan atau aksi 3.observasi 4.refleksi dan evaluasi.Untuk pengumpulan data diambil dari tes kemampuan awal, pada saat observasi, tes hasil belajar dan dokumen nilai.Sedangkan untuk analisa data dilakukan dengan memperhatikan penyajian data,prosentase dan penyimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan dari hasil tindakan dua siklus,yang setiap siklusnya ada empat kali pertemuan, diperoleh data bahwa ketrampilan menulis siswa mengalami peningkatan,bukan hanya ketrampilan menulisnya akan tetapi semangat dan keaktifan siswapun mengalami kemajuan, dibandingkan sebelum menggunakan permainan kartu huruf ,berikut hasil tes pra siklus

**Tabel 1.Hasil Tes Pra Siklus**

| Kelompok nilai | Jumlah siswa | Kreteria      |
|----------------|--------------|---------------|
| 0 – 19         | 5            | sangat kurang |
| 20 – 39        | 7            | kurang        |
| 40 – 59        | 0            | cukup         |
| 60 – 79        | 8            | baik          |
| 80 – 100       | 3            | sangat baik   |

Dari hasil tes tersebut dapat disimpulkan bahwa masih ada dua belas siswa dari dua puluh tiga siswa berarti ada 56,52 % yang belum tuntas atau berhasil dalam menulis huruf hijaiyah bersambung.

Setelah dilaksanakan tindakan siklus satu ,ketrampilam siswa dalam menulis huruf hijaiyah bersambung mengalami peningkatan ,hal ini dapat di lihat dari hasil penilaian pertemuan pertama pada siklus satu yaitu dua orang mendapat rentang nilai 0-19,Nilai 20 – 39 ada satu orang, nilai 40-59 ada empat orang ,nilai 60-79 ada tiga orang dan nilai 80-100 ada dua belas orang.Dari segi tulisan ada dua orang siswa yang tulisannya belum dapat di baca dan membentuk tulisan huruf hijaiyah bersambung.

Pada pertemuan kedua ini siswa bekerja pada kelompoknya lebih cepat mengerjakan tugas yang diberikan .Mereka berlomba untuk menempelkan kartu huruf pada papan panel didepan kelas,walaupun masih ada siswa yang belum aktif.Adapun nilai yang diperoleh dari hasil penilaian terakhir pada pertemuan kedua adalah nilai 0-19 ada dua orang siswa,nilai 20-39 ada tiga orang ,nilai 40-59 ada satu orang, 60-79 ada delapan orang dan nilai 80-100 ada delapan orang siswa,

Pada akhir pertemuan pertemuan ketiga diadakan penilaian dengan perincian dua orang mendapat rentang nilai 0-19 ,tiga siswa mendapat rentang nilai 20-39 ,rentang nilai 40-59 ada

dua orang siswa, satu siswa mendapat nilai 60 - 79 dan empat belas orang siswa mendapat rentang nilai 80 – 100. Semua siswa pada kelompoknya kelihatan aktif dan dapat mengerjakan tugas dengan baik. Adapun hasil yang diperoleh dari penilaian akhir pada pertemuan ke empat siklus satu adalah nilai 0-19 ada empat orang, nilai 20-39 ada satu orang, rentang nilai 40-59 ada tiga orang, nilai 60-79 ada empat orang, dan nilai 80-100 ada dua belas orang siswa. Untuk lebih jelasnya nilai setiap pertemuan pada siklus satu dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Hasil Tes Siklus 1**

| Kelompok nilai | Jumlah siswa |           |          |           | Kreteria      |
|----------------|--------------|-----------|----------|-----------|---------------|
| Nilai          | Pertenua     | Pertemuan | Petemuan | Pertemuan |               |
|                | I            | II        | III      | IV        |               |
| 0 - 19         | 2            | 2         | 2        | 3         | Sangat kurang |
| 20 – 39        | 1            | 3         | 3        | 1         | Kurang        |
| 40 – 59        | 4            | 1         | 2        | 3         | Cukup         |
| 60 – 79        | 3            | 8         | 1        | 4         | Baik          |
| 80 – 100       | 12           | 8         | 14       | 12        | Sangat baik   |

Diskripsi hasil observasi tindakan siklus satu adalah ....

1. Keaktifan siswa sudah baik mencapai 85 %, hanya ada beberapa siswa yang belum aktif dalam menempelkan kartu huruf hijaiyah pada papan panel.
2. Dari hasil penilaian ada satu orang siswa yang belum bisa menulis walaupun sudah di bantu menggunakan alat berupa katu huruf hijaiyah, namun bila menyusun tulisan dengan katu huruf sudah bisa
3. Kemampuan siswa dalam menyambung / merangkai huruf yang tidak mengalami perubahan bentuk masih rendah yaitu 36,36%
4. Pada awal kegiatan siklus 1 .siswa sudah menunjukan respon yang sangat baik terhadap metode permainan kartu sehingga dengan mudah siswa dapat menggunakan kartu huruf untuk menyelesaikan masalah.
5. Kegagalan beberapa siswa pada siklus 1 disebabkan siswa tidak atau belum bisa membaca dan mengenal huruf hijaiyah ,sehingga pemahaman mengenai penulisan huruf hijaiyah sangat minim.
6. Masih terdapat siswa yang enggan bertanya meskipun belum paham.
7. Masih di temui beberapa siswa yang bermain dari pada mementingkan menyelesaikan masalah atau tugas.
8. Siswa yang rendah pemahamannya hanya mengikuti saja pada temannya yang sudah paham,.

Pada siklus dua ,ada empat pertemuan juga, dengan hasil observasi dan penilaian sebagai berikut :

1. Semua siswa antusias memberikan respon yang baik apalagi mereka bekerja dengan teman – teman yang berbeda.
  2. Siswa yang pada siklus 1 sudah baik nilainya semakin meningkat
  3. Kelompok siswa yang lemah atau kurang ,mereka dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik walaupun nilainya masih dibawah kkm
  4. Dari pertemuan satu sampai empat siswa yang mendapat nilai di bawah kkm antara satu sampai empat orang .Hal ini dikarenakan mereka belum bisa membaca bahkan ada yang belum mengenal huruf hijaiyah, karena tidak mengaji di luar sekolah.
- Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. Hasil Siklus II**

| Kelompok nilai | Jumlah siswa |           |          |           | Kreteria      |
|----------------|--------------|-----------|----------|-----------|---------------|
| Nilai          | Pertenua     | Pertemuan | Petemuan | Pertemuan |               |
|                | I            | II        | III      | IV        |               |
| 0 - 19         | 2            | 1         | 1        | 4         | Sangat kurang |
| 20 – 39        | 1            | 0         | 0        | 1         | Kurang        |
| 40 – 59        | 2            | 2         | 3        | 1         | Cukup         |
| 60 – 79        | 4            | 0         | 4        | 5         | Baik          |
| 80 – 100       | 13           | 19        | 14       | 10        | Sangat baik   |

Berdasarkan hasil observasi pada penilaian siklus satu dan dua, ketrampilan menulis huruf hijaiyah bersambung pada siswa kelas tiga mengalami kemajuan. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. Hasil Tes Siklus I dan II**

| No | Rentang Nilai | Kreteria      | Siklus |     |
|----|---------------|---------------|--------|-----|
|    |               |               | I      | II  |
| 1  | 0 – 19        | Sangat Kurang | 10%    | 9%  |
| 2  | 20 – 39       | Kurang        | 9%     | 3%  |
| 3  | 40 – 59       | Cukup         | 11%    | 9%  |
| 4  | 60 – 79       | Baik          | 18%    | 16% |
| 5  | 80 – 100      | Sangat Baik   | 50%    | 63% |

Berdasarkan hasil tabulasi pada tabel diatas , pada siklus II terlihat bahwa nilai yang diperoleh siswa rentang nilai 0 -59 , mengalami penurunan jumlah siswanya. ini berarti siswa sudah cukup baik dalam memahami penulisan huruf – huruf hijaiyah terpisah menjadi huruf hijaiyah bersambung. Sedangkan siswa yang mendapat nilai 60 – 100 mengalami kenaikan . dengan demikian siswa banyak mengalami kemajuan dalam hal menyambung huruf – huruf hijaiyah dengan metode kartu huruf.

### **Pembahasan**

Permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf hijaiyah bersambung pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri nomor 148/1 Kilangan 1 dapat memberikan pemahaman dan memudahkan siswa kelas III dalam menulis huruf hijaiyah bersambung.

Permainan kartu huruf merupakan pembelajaran yang menggunakan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf – huruf, selain itu kartu huruf dipergunakan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis pada anak – anak. Keunggulan atau kelebihan menggunakan media kartu huruf seperti di kemukakan oleh Ratnawati dalam (Sugiyanto, 2012:108) mengemukakan bahwa permainan kartu huruf yang diimplementasikan melalui permainan dapat merangsang untuk lebih cepat mengenal simbol-simbol huruf, membuat minat anak semakin kuat untuk berksplorasi dalam menemukan kosa kata baru dengan cara merangkaikan simbol – simbol huruf tersebut. Selain itu permainan kartu huruf juga mengandung beberapa manfaat seperti di kemukakan oleh Maimunah Hasan (2009:66) dalam Trisnawati (2014) seperti :

1. Dapat membaca dengan mudah . Permainan kartu huruf dapat membantu anak mengenal huruf dengan mudah sehingga membantu anak dalam kemampuan membacanya.

2. Mengembangkan daya ingat otak kanan. Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena melatih kecerdasan emosi ,kreatif dan intuitif.
3. Memperbanyak perbendaharaan kata. Permainan kartu huruf terdapat gambar dan tulisan dari makna gambar yang tertera pada kartu sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki anak.

Namun dalam kesempatan ini permainan kartu huruf di gunakan untuk meningkatkan ketrampilan menulis huruf hijaiyah bersambung. Setiap kartu bertuliskan satu huruf hijaiyah baik huruf dalam bentuk tunggal yang dapat di sambung maupun huruf yang tidak dapat di sambung baik yang terletak di depan ,di tengah maupun di akhir kata. Huruf hijaiyah dalam bentuk tunggal berjumlah tiga puluh buah, di tambah huruf – huruf yang dapat di sambung. Setiap huruf ada tiga bentuk yang berbeda sehingga perlu banyak membuat kartu huruf. selain itu dalam menulis tentu banyak huruf –huruf yang sama untuk itu membutuhkan banyak kartu huruf sehingga guru harus lbih banyak lagi membuat kartu huruf jika ingin menggunakan media kartu huruf dalam pembelajaran seperti ini.

Pada kegiatan ini guru terlebih dahulu membentuk kelompok belajar, yang terbagi menjadi empat kelompok. Setiap kelompok diberi satu paket kartu huruf hijaiyah.. Dibentuk kelompok dengan tujuan agar para siswa dapat belajar bersama ,saling bekerja sama, saling berbagi dalam menyelesaikan masalah. Menurut Yomi Hanna manfaat atau kelebihan dari belajar kelompok adalah...:

1. Meningkatkan semangat belajar
2. Bertanya dan berdiskusi dengan teman
3. Melatih tanggung jawab
4. Saling mendengarkan dan memahami
5. Melatih diri untuk berbicara dan menyampaikan pendapat
6. Menumbuhkan rasa sosial antar sesama siswa.
7. Tugas tersa lebih ringan.
8. Mendapat banyak ilmu.
9. Mempunyai pikiran kritis.

Sedangkan menurut Study and Exam adalah...:

1. Membantu meningkatkan pemahaman
2. Membantu memberikan lebih banyak ide.
3. Dapat mengetahui kelemahan dan kesalahan.
4. Membantu membangun kepercayaan diri.
5. Melatih ketrampilan komunikasi.
6. Meningkatkan ketrampilan mendengar.
7. Melatih ketrampilan belajar.

Pada kegiatan ini guru memberi contoh cara bermain kartu huruf hijaiyah. Tahap 1. Guru menulis kata atau kalimat di papan tulis dalam huruf hijaiyah pisah. Tahap 2. Guru bertanya apa bacaannya kalimat tersebut?, terdiri dari huruf apa saja ?, letaknya di mana? huruf apa yang terletak di awal, di tengah dan di akhir. Tahap 3. Siswa disuruh melihat buku paket untuk mencari huruf di maksud , lalu cari pada kartu huruf seperti yang terdapat pada buku paket ,dekatkan kartu-kartu huruf yang telah dipilih dan tempelkan pada papan panel sehingga terbentuk huruf-huruf hijaiyah yang bersambung. Tahap 4. Guru menulis seperti yang ada pada kartu huruf disebelah kata atau kalimat huruf hijaiyah yang di tulis terpisah (tahap.1). Setelah siswa paham cara kerjanya ,siswa di beri tugas. Kelompok yang duluan menyelesaikan ,agar dapat menyusun di papan panel. Guru senantiasa mengingatkan agar setiap siswa dapat menempelkan kartu huruf di papan ,tidak dimonopoli hanya yang pintar saja. Kelompok yang dapat menyelesaikan tugas dengan benar mendapat applus.

Untuk setiap pertemuan pada siklus satu materi yang di berikan kepada siswa tidak sama. Pada pertemuan pertama ,materi yang diajarka adalah menulis huruf ba, ta, tsa, nun dan ya ( ي ن ث ت ب ).Semua siswa antusias untuk mengerjakan tugas pada kelompoknya, dan berebut untuk menempelkan kartu huruf yang telah disusun berurutan di atas meja kerja kelompok ke papan panel di depan kelas.Bahkan ada satu kelompok yang lebih cepat mengerjakan tugasnya. Pertemuan kedua ,pelaksanaannya sama dengan pertemuan pertama,hanya saja materinya berbeda yaitu menulis huruf jim, ha',kho', sin, syin, sod,dhot dan mim ( م ض ص ش س خ ح ج ).Pada pertemuan ini siswa bekerja pada kelompoknya lebih cepat mengerjakan tugas yang diberikan .Mereka berlomba untuk menempelkan kartu huruf pada papanpanel didepan kelas,walaupun masih ada siswa yang belum aktif. Pada pertemuan ke tiga menulis huruf fa',qof,kaf,lam,to',zo dan ha ( ه ظ ل ك ق ف ).Semua siswa pada kelompoknya kelihatan aktif dan dapat mengerjakan tugas. Pertemuan ke empat menulis huruf hijaiyah yang tidak mengalami perubahan bentuk ketika disambung atau dirangkai, yaitu huruf alif,dal, zal, ro', zai dan waw ( و ز ر ذ د ا ). Pada pertemuan ini ,kerja kelompok agak lama dibanding pertemuan sebelumnya,

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini,dapat disimpulkan bahwa metode permainan kartu huruf hijaiyah untuk menulis huruf- huruf hijaiyah bersambung yang diterapkan pada siswa kelas III SD.148/1 Kilangan 1,sangat membantu siswa dalam memberikan pengertian dan pemahaman dalam menyambung atau merangkai huruf – huruf hijaiyah. Dalam menerapkan metode ini,sebaiknya guru lebih memperhatikan pada siswa yang lemah atau kurang,Guru juga harus memperhatikan/mengantisipasi bagi siswa yang cerdas agar tidak bosan. Disamping itu guru harus menyiapkan lebih banyak lagi kartu-kartu huruf, agar siswa lebih mudah dalam menyelesaikan masalah atau tugas jika terdapat huruf-huruf yang sama. Buat tulisan dengan kertas berwarna atau tinta berwarna agar menarik dan tidak membosankan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto,Suharsimi dkk. (2008).*Penelitian Tindakan Kelas .Edisi ke enam*. Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Abdullah Sani Ridwan, Sudiran. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*.Tangerang :Tsmart
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hasan Muhammad dkk. (2021). *Media Pembelajaran.Cetakan 1*.Klaten: CV Tahta Media Group.
- Hurlock.E.B. (2005). *Perkembangan Anak* .PT.Gelora Aksara Pratama:Jakarta.
- Sirojudin, D. (2000).*Seni Kaligrafi Islam*.Bandung: PT Remaja Roskarya.
- Sodiqin Ali. (2009).*Teladan Mulia Pendidikan Agama Islam 3* .PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.Yogyakarta.
- Trisnawati. (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*.Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tamah, Siti Mina. (2017). *Pernak Pernik Kerja Kelompok Berbasis Pembelajaran Kooperatif*. Widya Mandala Catholic University Surabaya. Surabaya.