

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan dajukan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli dan merupakan hasil karya tulis ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiarism atau menyontek karya tulis orang lain, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 10 Juni 2025



Anna Ginawati Nurlaila
NIM: 211210031

ABSTRAK

Anna Ginawati Nurlaila. NIM. 211210031. Judul Skripsi: *Penggunaan Media Pembelajaran Game Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Siswa Tunagrahita Ringan Di SKh Negeri 02 Kota Serang.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi media pembelajaran *game flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada siswa tunagrahita ringan, untuk mengetahui kemampuan membaca huruf hijaiyah pada siswa tunagrahita ringan, untuk mengetahui faktor penunjang dan penghambat dari penerapan media pembelajaran *game flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada siswa tunagrahita ringan di SKh Negeri 02 Kota Serang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, triangulasi, catatan lapangan, dan pengecekan anggota. Teknik analisis data meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/verification*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran *game flashcard* dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam usaha meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan membaca huruf hijaiyah siswa tunagrahita ringan. Penggunaan *game flashcard* sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah bagi siswa tunagrahita ringan kelas VI SDKh di SKh Negeri 02 Kota Serang. Media pembelajaran ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita ringan yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang visual, nyata, dan berulang. Adapun saran penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan bisa dikembangkan dengan baik yang berkaitan dengan penggunaan media *game flashcard* dalam mengenalkan dan meningkatkan membaca huruf hijaiyah kepada siswa tunagrahita ringan.

Kata Kunci: Media *Game Flashcard*, Huruf Hijaiyah, Tunagrahita Ringan

Nomor : -
Lampiran : Skripsi
Perihal : **Usulan Ujian Munaqasyah**
A.n. Anna Ginawati Nurlaila
NIM: 211210031

Kepada Yth.
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan
UIN SMH Banten
Di-
Serang

Assalamualaikum Wr. Wb.

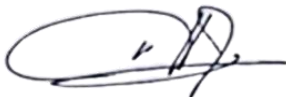
Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara **Anna Ginawati Nurlaila**, NIM: **211210031** yang berjudul: ***Penggunaan Media Pembelajaran Game Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Siswa Tunagrahita Ringan Di SKh Negeri 02 Kota Serang***, telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqasyah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Serang, 10 Juni 2025

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Anis Fauzi, MSI
NIP. 19671028 199802 1 001

Pembimbing II



Abdul Qodir M.Pd.I
NIP. 19880202 201801 1 001

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA HURUF HIJAIYAH SISWA TUNAGRAHITA
RINGAN DI SKH NEGERI 02 KOTA SERANG**

Oleh:

Anna Ginawati Nurlaila

NIM: 211210031

Menyetujui,

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Anis Fauzi, MSI

NIP. 19671028 199802 1 001

Pembimbing II

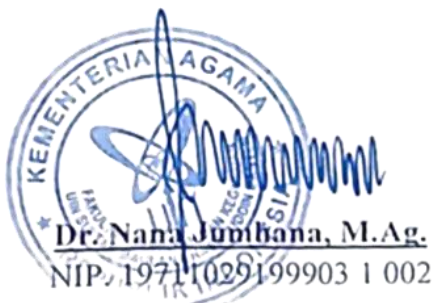


Abdul Qodir, M.Pd.I

NIP. 19880202 201801 1 001

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. Nana Junihana, M.Ag.
NIP. 19711025199903 1 002

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam



Drs. H. Saefuddin Zuhri, M.Pd.

NIP. 19681205 200003 1 001

PENGESAHAN

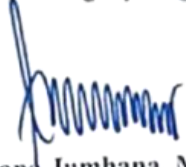
Skripsi a.n. Anna Ginawati Nurlaila, NIM: 211210031, Judul skripsi: ***Penggunaan Media Pembelajaran Game Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Siswa Tunagrahita Ringan Di SKh Negeri 02 Kota Serang***, telah diajukan dalam sidang munaqasyah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada tanggal 17 Juni 2025.

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 17 Juni 2025

Sidang Munaqasyah

Ketua Merangkap Anggota



Dr. Nana Jumhana, M.Ag.
NIP. 19711029 199903 1 002

Sekretaris Merangkap Anggota



Dr. Ina Salmah Febriani H, M.A.
NIP. 19890223 202012 2 006

Anggota

Penguji I



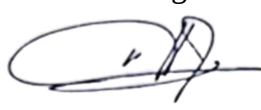
Imroatun, S.Pd.I., M.Ag.
NIP. 19780614 201101 2 006

Penguji II



H. Hasbullah, M.Pd.I.
NIP. 19731025 202321 1 003

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Anis Fauzi, MSI.
NIP. 19671028 199802 1 001

Pembimbing II



Abdul Qodir, M.Pd.I.
NIP. 19880202 201801 1 001

MOTTO

الصَّبْرُ يُعِينُ عَلَى كُلِّ عَمَلٍ

“Kesabaran itu akan menolong segala pekerjaan”¹

Jadilah manusia yang bertakwa, tebarkan kebaikan segala sesuatu akan mudah jika ikhlas menerima ujiannya serta membantu orang lain dan selalu bersyukur.

-- Anna Ginawati Nurlaila --

¹ “Pengertian Kata Sabar”, darunnajah.com, <https://darunnajah.com/benarkah-kesabaran-itu-akan-menolong-segala-pekerjaan/>, diakses pada 10 Juni 2025.

PERSEMBAHAN

Pertama-tama saya ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat berupa kesehatan, kekuatan, dan inspirasi yang begitu besar sehingga skripsi ini dapat terselesaikan, dan kasih-Nya yang selalu menemani setiap langkah dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam setiap pengalaman yang saya jalani, baik suka maupun duka, saya menyadari betapa besar peran dan kuasa-Nya yang membawa saya sampai di tahap ini. Tanpa bimbingan dan izin-Nya, saya bisa melewati tahap penyusunan skripsi ini, saya sangat bersyukur atas kemudahan yang telah diberikan. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW. Saya berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi khalayak banyak orang, menjadi kontribusi kecil dalam dunia pendidikan, dan tercatat sebagai amal jariyah yang kebbaikannya terus mengalir.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Salah satunya kepada kedua orang tua saya tercinta, Bapak Sarji dan Ibu Latifah yang paling utama memberikan dukungan serta do'a yang tak pernah henti dipanjatkan kepada putrinya yang menjadi tujuan utama dalam hidup saya dan selalu memberikan nasehat serta semangat. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya yang selalu menjadi motivasi dalam setiap langkah perjalanan hidup saya. Semua pencapaian ini tak terlepas dari pengorbanan dan ketulusan kalian yang luar biasa. Semoga persembahan sederhana ini menjadi awal dari hal-hal baik di masa depan, dan dapat menjadi kebanggaan kecil yang bisa saya berikan untuk kedua orang tua saya. Semoga Allah membalas setiap usaha dan pengorbanan Mama dan Abi dengan kebaikan yang terus mengalir serta senantiasa menjaga dan melimpahkan berkah dan rahmat-Nya kepada Mama dan Abi.

RIWAYAT HIDUP

Penulis Anna Ginawati Nurlaila dilahirkan di Kota Serang, Provinsi Banten, pada tanggal 02 Oktober 2002. Penulis merupakan putri pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Sarji dan Ibu Latifah.

Penulis menempuh Pendidikan formal di SD Negeri Taman Kota Serang lulus tahun 2015, SMP Negeri 21 Kota Serang lulus tahun 2018, SMKs Al-Mubarak Boarding School Kota Serang lulus tahun 2021. Kemudian pada tahun 2021 penulis melanjutkan studinya ke Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan jurusan Pendidikan Agama Islam sampai dengan sekarang.

Selama masa perkuliahan penulis mengikuti organisasi internal yaitu Unit Pengembangan Tilawatil Qur'an (UPTQ). Tahun pertama menjadi anggota bidang Tilawah. Selanjutnya, tahun kedua menjadi Badan Pengurus Harian (BPH) bidang Tilawah menjadi devisi Media.

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Segala puji hanya milik Allah SWT., yang telah memberikan taufik, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat beserta salam semoga tetap tercurah kepada Rasulullah SAW, keluarga, para sahabat, serta para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Skripsi ini dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Game Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Siswa Tunagrahita Ringan Di SKh Negeri 02 Kota Serang” tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Wawan Wahyudin, M.Pd. sebagai Rektor UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah memberikan kesempatan belajar di lingkungan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. H. Nana Jumhana, M.Ag., sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah memberikan persetujuan kepada peneliti untuk menyusun skripsi.
3. Bapak Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd., sebagai Ketua jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah mengarahkan, mendidik dan memotivasi peneliti.
4. Bapak Prof. Dr. H. Anis Fauzi, M.SI., dan Bapak Abdul Qodir, M.Pd.I, sebagai pembimbing skripsi yang telah memberikan masukan dan saran serta nasehat kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.

5. Bapak dan Ibu dosen Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah mengajar dan mendidik peneliti selama kuliah di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
6. Kepala Sekolah dan Guru SKh Negeri 02 Kota Serang yang telah memberikan peneliti bimbingan dan fasilitas serta kesempatan untuk melakukan penelitian.
7. Keluarga saya yang telah memberikan dukungan serta do'a.
8. Kedua adik saya yang memotivasi saya untuk tidak menyerah mengerjakan skripsi serta mendo'akan saya agar menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat tercinta yaitu Ina Aulia, Sulyanah, dan Nur Ika Diyanah yang sudah menemani, memberi semangat, tak pernah lelah memberikan dukungan, dan nasehat selama perkuliahan.
10. Teruntuk diri saya sendiri, yang telah bertahan dalam menyusun skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan aliansi Pendidikan Agama Islam kelas A angkatan 2021, yang telah membersamai semasa perkuliahan.
12. Serta pihak-pihak yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu yang turut membantu penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Atas segala bantuan yang telah diberikan, peneliti berharap semoga Allah SWT, membalasnya dengan pahala yang berlimpah. Aamiin.

Peneliti juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun metodologi penelitiannya. Untuk itu, kritik dan saran yang positif dari pembaca sangat peneliti harapkan untuk perbaikan selanjutnya.

Akhirnya hanya Allah SWT peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Serang, 10 Juni 2025

Peneliti

Anna Ginawati Nurlaila
NIM. 211210031

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Fokus Penelitian	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	13
G. Sistematika Penulisan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Landasan Teori	18
1. Media Pembelajaran	18

a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	18
b.	Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	20
c.	Tujuan Media Pembelajaran.....	22
d.	Manfaat Media Pembelajaran.....	23
e.	Fungsi Media Pembelajaran.....	26
f.	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	27
2.	Media Flashcard.....	32
a.	Pengertian Media Flashcard.....	32
b.	Kelebihan Media Flashcard	34
c.	Kekurangan Media Flashcard	36
d.	Manfaat Media Flashcard.....	37
e.	Cara Memainkan Game Flashcard.....	38
f.	Faktor Penunjang dalam Penggunaan Media Game Flashcard	40
g.	Faktor Penghambat dalam Penggunaan Media Game Flashcard	42
3.	Tunagrahita.....	45
a.	Pengertian Tunagrahita	45
b.	Faktor Penyebab Ketunagrahitaan	51
c.	Karakteristik Tunagrahita	53
d.	Hambatan Belajar dan Perkembangan Anak Tunagrahita ...	58
e.	Penanganan Anak Tunagrahita	60
f.	Media Pembelajaran Bagi Penyandang Tunagrahita	64

4. Huruf Hijaiyah	66
a. Pengertian Huruf Hijaiyah	66
5. Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah.....	70
a. Pengertian Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah	70
b. Indikator Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah	77
c. Pengertian Kemampuan Membaca Al-Qur'an.....	78
d. Indikator Kemampuan Membaca Al-Qur'an	79
B. Penelitian Relevan	81
C. Kerangka Berpikir	90
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	92
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	92
B. Pendekatan Penelitian	93
C. Subjek Penelitian	95
D. Teknik Pengumpulan Data	95
E. Instrumen Penelitian	105
F. Sumber dan Jenis Data	106
G. Teknik Analisis Data	107
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	111
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	111
1. Implementasi Media Pembelajaran Game Flshcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Siswa Tunagrahita Ringan.....	112

2. Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Siswa Tunagrahita Ringan.....	128
3. Faktor Penunjang dan Penghambat Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Game Flashcard.....	147
B. Pembahasan	155
1. Implementasi Media Pembelajaran Game Flshcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Siswa Tunagrahita Ringan.....	155
2. Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Siswa Tunagrahita Ringan	157
3. Faktor Penunjang dan Penghambat Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Game Flashcard.....	159
BAB V HASIL PENUTUP	169
A. Simpulan.....	169
B. Saran.....	171
DAFTAR PUSTAKA	173
LAMPIRAN - LAMPIRAN	181

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Klasifikasi Ketunagrahitaan	48
Tabel 2. 2 Penelitian Relevan	83
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	93
Tabel 3. 2 Pedoman Observasi	97
Tabel 3. 3 Instrumen Wawancara	99
Tabel 3. 4 Studi Dokumentasi	102
Tabel 4. 1 Nama Siswa/i.....	130

DAFTAR GAMBAR

Gambat 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	91
Gambar 3. 1 Komponen Analisis Data Model Miles & Huberman.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah.....	181
Lampiran 2 Sejarah Berdirinya SKH N 02 Kota Serang.....	182
Lampiran 3 Hasil Observasi Kemampuan Membaca Siswa	194
Lampiran 4 Hasil Observasi Daftar Cheklist Kemampuan Membaca Siswa.....	211
Lampiran 5 Hasil Observasi Daftar Cheklist Siswa dalam Pembelajaran Game Flashcard	217
Lampiran 6 Hasil Observasi Guru PAI dBP.....	221
Lampiran 7 Modul Ajar	223
Lampiran 8 ATP	236
Lampiran 9 Penilaian Rapot Siswa/i Tunagrahita Ringan kelas VI SDKh Pada Mata Pelajaran PAIdBP	242
Lampiran 10 SK Pembimbing	245
Lampiran 11 Surat Keterangan Penelitian.....	248
Lampiran 12 Dokumentasi Buku Bimbingan Pembimbing Pertama	249
Lampiran 13 Dokumentasi Buku Bimbingan Pembimbing Kedua	252
Lampiran 14 Dokumentasi Observasi Guru PAIdBP dan Observasi Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Siswa	255
Lampiran 15 Dokumentasi Observasi Partisipan dan Observasi Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Siswa.....	256
Lampiran 16 Dokumentasi Wawancara	262
Lampiran 17 Dokumentasi Sekolah	263