

---

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAK HURUF SISWA KELAS 1 SD NEGERI  
NGARGORETNO 1 MELALUI BUKU BERGAMBARINTERAKTIF**

Slamet Riyadi<sup>1</sup>

Sakdiyah<sup>2</sup>

Ari Safina<sup>3</sup>

Moch Malik Al Firdaus<sup>4</sup>

Universitas Tidar

[sr515569@gmail.com](mailto:sr515569@gmail.com)<sup>1</sup>

[sakdiyahak3@gmail.com](mailto:sakdiyahak3@gmail.com)<sup>2</sup>

[safina.ari@yahoo.com](mailto:safina.ari@yahoo.com)<sup>3</sup>

[malik@untidar.ac.id](mailto:malik@untidar.ac.id)<sup>4</sup>

---

*History Artikel*

*Received:* 20-09-2020; *Revised:* 20-09-2020; *Accepted:* 26-09-2020; *Published:* 26-09-2020

---

**ABSTRAK**

Pandemi Covid 19 yang terjadi saat ini telah membuat perubahan yang besar dalam dunia pendidikan di Indonesia. Salah satunya, yaitu adanya perubahan dalam penerapan pembelajaran yang semula konvensional atau secara tatap muka berubah menjadi daring. Perubahan ini tentu saja menimbulkan beberapa permasalahan, sebagaimana dirasakan oleh siswa kelas 1 SD Negeri Ngargoretno 1. Beberapa permasalahan yang muncul seperti sarana dan prasarana yang kurang mendukung, akses sinyal yang sulit, kemampuan orang tua dalam menggunakan teknologi rendah, serta minat belajar siswa yang menurun. Berdasarkan observasi, penulis menemukan bahwa kemampuan siswa kelas satu SD Negeri Ngargoretno 1 dalam mengenal huruf juga masih rendah. Sekitar 75% dari keseluruhan siswa kelas satu belum memahami huruf dengan baik. Kegiatan pengabdian masyarakat kali ini dilaksanakan guna membantu siswa kelas 1 dalam meningkatkan kemampuan menghafal huruf. Penyebab lain dari masih rendahnya kemampuan siswa dalam mengenal huruf yaitu karena kurangnya media pembelajaran yang dimiliki oleh siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptive. Untuk membantu menyelesaikan permasalahan di atas, penulis membuat media interaktif berupa buku "Bermain dan Belajar ABC" yang dapat digunakan oleh siswa kelas 1 SD Negeri Ngargoretno 1 dalam menghafal huruf. Di akhir kegiatan dilakukan survey mengenai kepuasan serta peningkatan siswa setelah menggunakan buku tersebut. Hasil survey menunjukkan bahwa mereka merasa senang dan dapat mengingat huruf dengan mudah setelah menggunakan buku tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan buku bergambar interaktif ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menghafal huruf di kelas I SDN Ngargoretno 1.

**Kata Kunci:** Menghafal, siswa, huruf, buku, interaktif

**ABSTRACT**

*The Covid-19 pandemic that is currently happening has made a significant changes in field of education in Indonesia. One of them is a change in the application of learning from conventional or face-to-face to online. This change raises several problems, as felt by grade 1 students of SDN Ngargoretno 1. Some issues that arise are unsupportive facilities and infrastructure, difficult signal access, the ability of parents to use technology that still low, and decreased student interest in learning. Based on observations, the writer found that the first grade students of SDN Ngargoretno 1 in recognizing letters were still low. About 75% of all first-grade students do not understand letters well. This community service activity was carried out to help grade 1 students improve their ability to memorize letters. Another cause of the students' low ability to recognize letters is the lack of*

*learning media that students have. This study used a descriptive research design. To help solve the above problems, the writer created interactive media in the form of the book "Bermain and Belajar ABC" which can be used by grade 1 students of SDN Ngargoretno 1 in memorizing letters. At the end of the activity an interview was conducted regarding student satisfaction and improvement after using the book. The interview results showed that they were happy and could remember letters easily after using the book. Thus it can be concluded that learning using interactive picture books can improve students' ability to understand and memorize letters grade 1 SDN Ngargoretno 1.*

**Keywords:** *Memorizing, students, letters, books, interactive*

---

## PENDAHULUAN

Wabah Novel Coronavirus 2019 kini terus meluas hingga menyebabkan krisis kesehatan global di era millennium saat ini. Novel Coronavirus 2019 atau sering disebut dengan COVID-19 merupakan penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus ini memiliki persebaran yang sangat cepat dan berskala besar sehingga menjadikan keadaan menjadi semakin parah. Penutupan sekolah dan fasilitas pendidikan menjadi pilihan banyak negara, baik pada tingkat dasar, menengah maupun tingkat perguruan tinggi. Berdasarkan Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C.C., Wijayanti, L. M, dan Putri, R.S. (2020) menyatakan bahwa berdasarkan data UNESCO atau organisasi terbesar yang menangani pendidikan, keilmuan, dan kebudayaan dibawah PBB sekurangnya ada 290,5 juta siswa di seluruh dunia yang terganggu aktivitas belajarnya dikarenakan dengan ditutupnya sekolah atau perguruan tinggi.

Pada saat ini seluruh sekolah di Indonesia juga diterapkan kebijakan yang sama yaitu kegiatan pembelajaran daring dari jarak jauh. Hal ini dilakukan guna pemutusan mata rantai penularan virus corona. Pemerintah melakukan pembatasan sosial secara ketat terutama dalam kegiatan yang melibatkan kerumunan. Dengan mewabahnya virus korona ini pula yang menyebabkan diberlakukannya kebijakan Work From Home (WFH). Hingga akhirnya sekolah dan kampus secara nasional melaksanakan pembelajaran daring. Kenyataan ini yang menjadikan Pandemi Covid-19 berdampak serius terhadap sektor pendidikan secara global.

Istilah pembelajaran daring merupakan akronim dari "dalam jaringan". Menurut Mustofa, dkk (2019) pembelajaran daring merupakan salah satu metode pembelajaran *online* atau dilakukan melalui jaringan internet.

Pembelajaran daring dikembangkan untuk memperluas jangkauan layanan pendidikan dan juga meningkatkan ketersediaan layanan pendidikan. Meski terlihat menyenangkan, ternyata pembelajaran daring yang dilaksanakan dari rumah bukanlah sesuatu yang mudah. Selama belajar dari rumah, siswa banyak mendapatkan tugas. Belum lagi, peran orang tua yang harus mengawasi proses pembelajaran anaknya selama di rumah.

Pembelajaran di sekolah dasar atau SD pada kelas dasar bertujuan untuk memberi bekal mengenai kemampuan dasar, berupa calistung atau baca tulis dan berhitung, pengetahuan dan juga keterampilan dasar yang dapat memberikan manfaat bagi para siswa sesuai dengan tingkatan perkembangannya.

SDN Ngargoretno 1 merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Desa Ngargoretno, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. SDN Ngargoretno 1 merupakan salah satu SD yang memiliki kendala dalam menerapkan pembelajaran daring. Beberapa anak terpaksa harus belajar bersama dikarenakan beberapa kendala yang mereka hadapi. Salah satu yang merasakan kendala tersebut adalah siswa kelas 1, yang mana dalam pelaksanaan pembelajarannya tentu belum bisa terlepas dari bimbingan orang tua. Beberapa permasalahan yang ditemukan dari observasi penulis terhadap siswa kelas 1 adalah sebagai berikut:

### Permasalahan

Keterbatasan Penguasaan Teknologi Informasi oleh Guru, Siswa, maupun Orang Tua. Minimnya penguasaan teknologi baik dari guru, orang tua maupun siswa di SDN Ngargoretno 1 tentu saja menjadikan alasan terhambatnya penerapan pembelajaran daring di sekolah tersebut. Dari sisi guru, tidak seluruh guru mahir dalam penggunaan teknologi dan mampu menguasai penggunaan social media, hal ini bisa dilihat dari guru-guru yang lahir tahun sebelum

1980-an yang tidak bisa menggunakan social media. Hal yang lumrah jika mereka memiliki celah jarak yang cukup lebar dalam kemampuan berteknologi dengan perkembangan teknologi saat ini. Begitu juga dengan sebagian besar orang tua siswa SDN Ngargoretno 1 yang masih kesulitan dalam mengakses pembelajaran daring, hal itu disebabkan masih rendahnya orang tua dalam penguasaan teknologi sehingga mereka kurang aktif dalam membimbing siswa dalam pembelajaran daring dimasa pandemi ini. Hal ini berdampak pada kurangnya motivasi belajar serta peningkatan kemampuan pengetahuan dari siswa. Dari segi kemampuan, sekitar 75% dari keseluruhan siswa kelas satu belum memahami dan mengenal huruf dengan baik.

1. Kurang media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam belajar. Penerapan media belajar yang menarik mampu membangkitkan minat siswa terutama siswa kelas 1 yang masih belum mengenal dan memahami huruf, dengan adanya media interaktif sebenarnya memberikan dampak yang cukup signifikan terutama dalam membangun rasa semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Mardhiah & Akbar, 2018). Selain itu berdasarkan Putra & Sujarwanto (2016) juga menyatakan bahwa penerapan media belajar juga dapat meningkatkan penguasaan konsep peserta didik. Akan tetapi, berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan, penggunaan media pembelajaran bagi siswa kelas 1 SDN Ngargoretno 1 dirasa masih kurang terutama dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam menghafal huruf.
2. Akses Internet atau sinyal yang sulit. Desa Ngargoretno merupakan desa yang terbelakang cukup pelosok, karena berada di lereng Bukit Menoreh. Sulitnya akses internet atau sinyal menjadi kendala utama di daerah ini, walaupun sebagian masyarakat sudah memiliki akses wifi namun hal ini tidak menjadi solusi masyarakat lainnya, karena akses tersebut hanya digunakan pribadi. Tidak semua lembaga pendidikan baik sekolah dasar maupun sekolah menengah dapat menikmati internet. Jika ada pun jaringan internet kondisinya masih belum mampu mengcover media daring, sehingga akses internet menjadi kendala dalam menerapkan pembelajaran dengan system daring.

### Solusi Dan Target Luaran

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang telah ada diatas, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri ngargoretno 1 kelas satu dalam memahami dan menghafal huruf. Dari permasalahan tersebut juga diketahui bahwa masyarakat masih kurang memahami tentang pembelajaran daring ataupun pemanfaatan teknologi dengan baik, oleh sebab itu perlunya pembuatan media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan oleh siswa kapanpun dan dimanapun siswa akan menggunakan buku tersebut. Pendampingan belajar juga perlu dilakukan guna memberikan penguatan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran daring di SDN Ngargoretno 1. Selain itu, dengan adanya bantuan pendampingan proses belajar di rumah bagi anak-anak kelas 1 SDN Ngargoretno 1 diharapkan menjadi upaya untuk membantu orang tua dalam membimbing dan mengajar siswa ketika siswa mengalami kesulitan ketika belajar di rumah.

### METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu cara pemecahan masalah dengan menggunakan celah tertentu untuk mengetahui keadaan suatu subjek dari objek yang berdasarkan pada suatu kenyataan yang aktual yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan. Untuk dapat mendeskripsikan kegiatan pelaksanaan Pengabdian Masyarakat bisa dilakukan setelah diberikanya media pembelajaran, yaitu buku bergambar interaktif kepada siswa SD Negeri Ngargoretno 1. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri Ngargoretno 1, Desa Ngargoretno, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. Pemilihan lokasi tersebut karena permasalahan yang dihadapi oleh siswa SD Negeri Ngargoretno 1 terutama dalam menjalankan kegiatan pembelajaran daring yang masih mengalami kendala. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui beberapa langkah- langkah sebagai berikut:

1. Observasi lapangan dilakukan untuk memperoleh data awal tentang permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas 1.
2. Analisis kebutuhan siswa kelas 1 dan menawarkan solusi penyelesaian
3. Membuat perancangan kegiatan.
4. Membuat materi yang berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif yang mana mampu menunjang

siswa dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi.

5. Melakukan pelaksanaan atau penerapan media kepada siswa kelas 1.
6. Melakukan evaluasi dan interview untuk mendapatkan hasil respon dari siswa siswa setelah belajar menghafal huruf dengan buku “Bermain dan Belajar ABC”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk memperoleh suatu pemahaman yang mendalam terhadap proses pembelajaran siswa dalam kegiatan belajar mengenal dan juga menghafal huruf pada siswa kelas 1 SD Negeri Ngargoretno 1. Hasil dalam pengabdian ini berupa capaian proses pelaksanaan kegiatan selama satu bulan penuh sebagai upaya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf setelah menggunakan buku bergambar interaktif “Bermain dan Belajar ABC” yang melibatkan berbagai pihak seperti guru, orang tua dan siswa kelas satu itu sendiri. Capaian dari penelitian ini ialah, pengetahuan, keterampilan, dan juga produk, yakni berupa buku bergambar interaktif “Bermain dan Belajar ABC”. Secara garis besar ada beberapa hal yang dilaksanakan dalam pengabdian ini, yaitu kegiatan observasi, analisa kebutuhan siswa, melakukan perancangan kegiatan, pembuatan media, pelaksanaan atau pengaplikasian media dan yang terakhir evaluasi dan interview tanggapan siswa setelah belajar menggunakan media buku interaktif. Semua kegiatan ini dilaksanakan bersamaan dengan program pendampingan belajar dirumah untuk siswa kelas 1 SDN Ngargoretno 1. Untuk memberikan penjelasan maka berikut kami uraikan dalam bentuk per item.

Pada tahap pertama, penulis melakukan observasi sekaligus melakukan pendampingan pembelajaran siswa SD Negeri Ngargoretno 1 dengan didampingi oleh wali kelas siswa kelas satu. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa dalam hal mengenal huruf. Jumlah siswa yang terlibat dari kegiatan yaitu seluruh siswa kelas satu yakni 22 siswa. Kegiatan pendampingan pembelajaran ini dilaksanakan 3x dalam satu pekan, yakni Hari Selasa, Kamis, dan Sabtu, dengan batasan waktu dan juga menerapkan protokol kesehatan. Selain itu, kegiatan pendampingan pembelajaran juga dilaksanakan dengan sistem *shift* atau bergantian, dari 22 anak tersebut, dibagi menjadi 2 *shift* yaitu *shift* pagi dan *shift* siang. Hal ini dilakukan karena wilayah subjek atau Salaman berada pada zona merah.

Di samping itu, kami mendapat mengambil data bahwa kebutuhan siswa kelas 1 SD Negeri Ngargoretno 1 sangatlah vital. Khususnya kebutuhan dasar, yakni dalam mengenal dan menghafal huruf abjad yang masih mengalami kesulitan. Seperti yang kita ketahui bahwa pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran dasar mengenai kognitif dan juga psikomotorik siswa. Pada tahap tersebut memang siswa sangat memerlukan pendampingan dan media yang dapat menarik minat siswa. Tanpa pendampingan, atau adanya sarana prasarana yang memadai, maka siswa akan sulit untuk memahaminya. Terlebih, materi yang akan diterima para siswa nantinya bukan hanya terkait mengenal dan menghafal huruf, tetapi pembelajaran yang lebih luas lagi.

Metode yang digunakan pada saat pendampingan belajar adalah metode permainan. Model pembelajaran yang digunakan, yakni kontekstual, sehingga siswa akan tertarik dan merasa nyaman dalam belajar. Kemudian, media yang digunakan, yaitu video, gambar, dan sebagainya.

Penggunaan metode, model, dan juga media pembelajaran tersebut karena anak-anak memang masih sangat menyukai dengan aktivitas yang namanya bermain. Jika mereka dipaksa untuk belajar terus menerus atau drill materi, maka mereka akan mudah bosan. Terlebih, dalam hal mengenal dan juga menghafal huruf, para siswa masih sangat kesulitan.

Pada proses pendampingan pembelajaran ini, peneliti memutar video yang kemudian disaksikan oleh para murid, setelah itu para murid di minta untuk menyebutkan huruf A hingga Z. Para siswa juga dilatih untuk menuliskan huruf abjad tersebut secara pelan-pelan. Selain itu, para siswa juga melakukan tebak-tebakan huruf yang dengan menggunakan alat peraga, yang tetap didampingi oleh peneliti.



**Gambar 1.** Kegiatan pembelajaran dengan permainan

Meski pendampingan pembelajaran ini dilaksanakan dengan bervariasi, akan tetapi masih tampak para siswa kesulitan dalam mengenal dan

menghafal huruf. Oleh karena itu, peneliti terus menggali permasalahan dan analisis kebutuhan agar dapat menemukan solusi yang tepat sehingga permasalahan tersebut dapat diatasi. Seperti yang kita ketahui, bahwa permasalahan tersebut hadir ketika pandemi Covid-19 yang mengharuskan para siswa untuk melakukan pembelajaran secara daring. Hal ini yang mengakibatkan beberapa pihak mengalami kesulitan. Sehingga, berupa buku bergambar interaktif “Bermain dan Belajar ABC” hadir sebagai solusi yang tepat. Buku ini memuat pengetahuan mengenai huruf-huruf abjad, yang dibuat dengan penuh variasi.



**Gambar 2.** Sampul buku interaktif ABC



**Gambar 3.** Isi buku interaktif ABC



**Gambar 4.** Kegiatan pembelajaran

Variasi tersebut di antaranya adalah dengan desain warna, dan juga gambar yang sangat menarik. Selain sebagai media untuk belajar membaca, buku ini juga memuat latihan menulis dan juga menempel huruf abjad dengan model yang indah. Dengan demikian, para siswa akan begitu mudah dan terampil dalam mengenal dan juga menghafal huruf abjad.

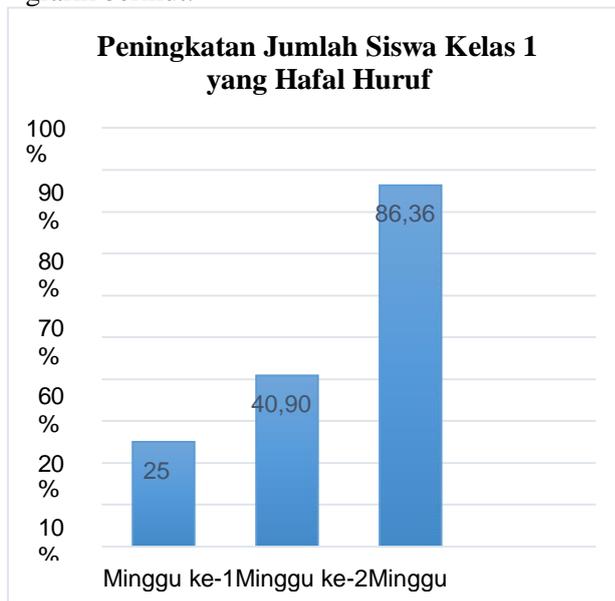
Buku ini kami bagikan secara gratis kepada para siswa kelas 1 SD N Ngargoretno 1, sebagai bentuk pengabdian dan juga perhatian agar nantinya para siswa dapat belajar secara mandiri di rumah tanpa terkendala apapun. Kami rasa, buku ini belum ada di luaran sana, dan kami pikir buku ini dapat membantu dan sangatlah efektif digunakan selama proses pembelajaran siswa di rumah. Kedepannya, buku bergambar interaktif “Bermain dan Belajar ABC”, dengan adanya buku ini siswa akan mengalami pengembangan-pengembangan sehingga mampu menjadi buku yang bernilai tinggi, lebih bervariasi, dan mampu membantu proses belajar mengajar khususnya bagi yang terkendala sarana prasarana.

Buku bergambar interaktif “Bermain dan Belajar ABC” ini digunakan siswa untuk belajar mengenal huruf di rumah. Keunggulan dari buku ini ialah, sangat ringan, mudah untuk dibawa ke mana-mana, isi buku mudah di pahami, kualitas kertas yang cukup baik, serta dilengkapi dengan desain yang menarik. Sedangkan kelemahan dari buku ini ialah, masih terdapat kesalahan penulisan huruf, khususnya pada huruf “i” pada bagian huruf kecil, yang seharusnya ditulis dengan huruf kecil, tetapi di dalam buku tertulis kapital “I”, kemudian peletakan desain buku masih kurang rapi, cover buku bagian dalam bukan polos, tetapi langsung pada materi, sedangkan pada lembaran terakhir malah justru kosong. Kelemahan buku ini selanjutnya ialah, pada bagian penempelan huruf, para siswa akan mendapat tambahan lembaran tentang huruf yang harus ditempel, yang dibuat di luar cetakan, sehingga hal ini bisa saja terbuang atau hilang jika siswa yang bersangkutan lupa. Untuk kedepannya, huruf yang akan di tempel lebih baik di desain satu tempat atau bersamaan dengan buku tersebut, sehingga tidak akan ada kekhawatiran hilang atau terbuang.

Hasil dari pembagian buku ini, yakni kemampuan siswa meningkat lebih cepat dibanding sebelumnya, siswa mulai dapat mengenal huruf yang sebelumnya belum siswa ketahui. Penilaian ini didasarkan pada capaian nilai siswa dari sebelum dan sesudah adanya buku bergambar interaktif “Bermain dan Belajar ABC”.

Pada sebelumnya, siswa masih sangat sulit untuk mengenali dan juga menghafal huruf, meskipun dilakukan pendampingan. Hal ini terjadi karena kurangnya media untuk belajar di rumah, sehingga kurangnya latihan dan juga pendampingan di rumah mengakibatkan minimnya pengetahuan dan juga keterampilannya. Setelah adanya buku bergambar interaktif “Bermain dan Belajar ABC”,

kemampuan para siswa kini meningkat. Peningkatan kemampuan siswa dapat dilihat dari grafik berikut:



**Grafik 1.** Peningkatan Jumlah Siswa Kelas 1 yang Hafal Huruf.

Meskipun buku ini belum sempurna, akan tetapi dapat membantu proses belajar siswa kelas 1 SD Negeri Ngargoretno 1 dalam mengenal dan menghafal huruf. Harapannya, penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih bervariasi sehingga dapat menghasilkan media yang lebih menarik. Hasil yang diperoleh, bahwa para siswa merasa senang dengan adanya buku bergambar interaktif “Bermain dan Belajar ABC”. Dengan adanya buku tersebut mereka merasa terbantu dan mudah untuk belajar khususnya di rumah. Sehingga, pengetahuan dan keterampilan mereka pun meningkat drastis.

## SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari penelitian ini ialah peningkatan kemampuan mengenal dan menghafal huruf pada siswa kelas 1 SD Negeri Ngargoretno 1 dilaksanakan dengan menggunakan buku bergambar interaktif “Bermain dan Belajar ABC”. Desain penelitian ini, yakni penelitian deskriptif. Dengan adanya buku ini, para siswa dapat dengan mudah dan merasa senang dalam melakukan pembelajaran, yakni mengenal dan menghafal huruf. Seperti yang terlihat didalam grafik dimana terlihat peningkatan yang pesat setelah menggunakan media pembelajaran buku bergambar interaktif. Pada minggu pertama, hanya ada sekitar 25% atau sekitar 5 siswa yang mampu memahami dan menghafal huruf dengan baik, kemudian minggu kedua setelah

menggunakan metode permainan dan video meningkat menjadi 40,90% atau 9 anak. Pada minggu ke-3, setelah menggunakan buku “Bermain dan Belajar ABC” presentase siswa yang hafal dan paham huruf menjadi 86,36% atau 19 anak. Dimana dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan buku bergambar interaktif ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menghafal huruf di kelas I SDN Ngargoretno 1. Hal ini, pastinya akan membantu guru, orang tua, dan juga para siswa itu sendiri. Karena, kedepannya bukan hanya hanya belajar huruf, tetapi juga belajar pengetahuan yang lebih luas.

## Saran:

Berdasarkan pengabdian yang telah penulis lakukan, penulis memberikan saran sebagai berikut:

- Bagi Guru: Dalam masa pandemi ini diharapkan guru dapat mengembangkan metode dan media pembelajaran lain yang lebih menarik sehingga menjadikan pembelajaran jarak jauh ini bukan menjadi hambatan yang besar. Selain itu, mungkin kedepannya guru dapat mengembangkan buku ini sebagai modul yang mana dapat membantu siswa dalam belajar menghafal huruf bahkan belajar membaca.
- Bagi peneliti atau pengabdian selanjutnya: Pengabdian ini hanya mengupas permasalahan dalam dunia pendidikan yang dirasakan oleh siswa kelas 1, tentunya masih terdapat banyak permasalahan lain yang bisa diteliti dan diselesaikan. Akan tetapi, bagi yang ingin mengembangkan lebih lanjut mengenai permasalahan ini, penulis berharap bahwa hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang terkait.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Universitas Tidar atas adanya kegiatan pengabdian ini, selanjutnya kepada dosen pembimbing lapangan yang tidak hentinya untuk memberikan bimbingan dan juga saran. Terima kasih kepada SD Negeri Ngargoretno 1, dan juga Ibu Tri Wahyuningsih selaku wali kelas yang telah memberika kesempatan kepada penulis untuk memberikan kontribusinya sehingga penelitian ini bisa berlangsung. Kepada para sahabat yang selalu siap sedia dalam penulisan artikel ini, terima kasih banyak.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Mardhiah, A., & Akbar, S. A. 2018. Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 49-58.
- Muhyidin, Asep. Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas Awal. *Jurnal Untirta*. 1-12. [Jurnal.Untirta.ac.id](http://Jurnal.Untirta.ac.id)
- Mustofa, MI, dkk. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *WJIT: Walisongo Journal of Information Technology*, 1 (2), 151-160. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/jit/article/view/4067>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C.C., Wijayanti, L. M., dan Putri, R.S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCounts: Journal of Education, Psychological and Counseling*, 2(1), 1-12.
- Putra, I. A., & Sujarwanto, E. 2016. Bahan Ajar Alat Ukur dan Pengukuran Fisika Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Sains*, 4(3): 81-89.

Slamet Riyadi, Sakdiyah, Ari Safina, Moch Malik Al Firdaus  
Meningkatkan Kemampuan Menghafal Huruf Siswa Kelas 1 Sd Negeri Ngargoretno 1 Melalui Buku  
Sumber Daya Digital dalam Masa *New Normal* Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Interaktif

Slamet Riyadi, Sakdiyah, Ari Safina, Moch Malik Al Firdaus  
Meningkatkan Kemampuan Menghafal Huruf Siswa Kelas 1 Sd Negeri Ngargoretno 1 Melalui Buku  
Sumber Daya Digital dalam Masa *New Normal* Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Interaktif

Slamet Riyadi, Sakdiyah, Ari Safina, Moch Malik Al Firdaus  
Meningkatkan Kemampuan Menghafal Huruf Siswa Kelas 1 Sd Negeri Ngargoretno 1 Melalui Buku  
Sumber Daya Digital dalam Masa *New Normal* Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Interaktif

Slamet Riyadi, Sakdiyah, Ari Safina, Moch Malik Al Firdaus  
Meningkatkan Kemampuan Menghafal Huruf Siswa Kelas 1 Sd Negeri Ngargoretno 1 Melalui Buku  
Sumber Daya Digital dalam Masa *New Normal* Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Interaktif