ABSTRAK

Ali Shodiqin, 2016. Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Model Permainan *Kwartet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Labschool Unesa. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing ; Dr. H. Muhammad Nu'man, M.Ag.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran *Flash Card* Model permainan *Kwartet*, Hasil Belajar Peserta didik.

Dalam proses pembelajaran komponen paling utama adalah metode dan media pembelajaran. Kedua komponen tersebut menunjang tercapainya tujuan pembelejaran khususnya mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI). Oleh karena itu guru sebagai pendidik harus mampu merancang dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran menarik, menyenangkan, dinamis dan merangsang peserta didik dalam memahami materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai serta meningkatkan hasil belajar secara maksimal.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran adalah *flash card* model permainan *kwartet* karena dalam penggunaannya mamakai sistem permainan sehingga peserta didik senang, nyaman, dan memperkuat daya ingat peserta didik dalam menyerap materi pelajaran terutama mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah pertama (SMP). Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) menghasilkan produk media pembelajaran *flash card* model permainan *kwartet* (2) meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagai variabel penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Resarch and Development (R&D)*, dalam proses pengembangannya terdapat beberapa tahapan diantaranya *difine* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Hasil pengembangan yang dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) labschool Unesa diperoleh hasil t *hitung* = 10.592 > t *tabel* 2,084 dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga dengan begitu Ho ditolak, berarti menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran pendidikan agama islam menunjukan adanya perbedaan lebih baik sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini juga terlihat dari hasil *pretest* nilai rata-rata 68.55 (75% tidak tuntas dalam pemelajaran) dan setelah pembelajaran diadakan *postest* nilai rata-rata 87.00 atau hasil belajar peserta didik tuntas 100%, dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan *flash card* model permainan *kwartet* meningkatkan hasil belajar peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id