DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN..... ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING..... iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI..... iv
HALAMAN MOTTO..... v
HALAMAN ABSTRAK..... vi
KATA PENGANTAR..... vii
HALAMAN TRANSLITERASI..... ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL..... xiii
DAFTAR GAMBAR..... xiv
DAFTAR LAMPIRAN..... xv

BAB I : PENDAHULUAN..... 1
A. Latar Belakang Masalah..... 1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah..... 8
C. Rumusan Masalah..... 9
D. Tujuan Penelitian..... 10
E. Manfaat Penelitian..... 10
F. Definisi Operasional..... 11
G. Sistematika Pembahasan..... 14

BAB II : KAJIAN PUSTAKA..... 16
A. Teori yang Melandasi Pengembangan Media *Flash Card* Model Permainan Kwartet..... 16
1. Media Pembelajaran..... 16
a. Pengertian Media Pembelajaran..... 16
b. Macam-Macam Media Pembelajaran..... 17

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

c. Fungsi Media Pembelajaran 21
2. Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card*..... 23
a. Pengertian Media Flash Card..... 23
b. Fungsi Media Pembelajaran 28
B. Teori yang Melandasi Hasil Belajar Peserta Didik..... 29
1. Pengertian Hasil Belajar..... 29
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar..... 30
C. Penerapan Media Pembelajaran *Flash Card* Model Permainan *Kwartet* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)..... 33
D. Penelitian Terdahulu..... 36

BAB III : METODE PENELITIAN..... 38
A. Jenis Penelitian..... 38
1. Tahap Pendifinisian *(Define)* 40
2. Tahap Perancangan *(Design)*..... 42
3. Tahap Pengembangan *(Develop)* 44
B. Subyek Penelitian..... 46
C. Rancangan Penelitian..... 46
D. Tempat Penelitian..... 47
E. Teknik Pengumpulan Data..... 47
F. Teknik Analisis Data..... 52

BAB IV : HASIL PENELITIAN..... 55
A. Kegiatan Pengembangan..... 55
1. Tahap Persiapan Penelitian 55
2. Kegiatan Penelitian Untuk Pengembangan..... 55
a. Tahap Pendifinisian *(Define)*..... 56
b. Tahap Perancangan *(Design)*..... 68
c. Tahap Pengembangan *(Develop)*..... 74

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

B. Analisis Data..... 76
1. Validasi Media *Flash Card*..... 77
2. Ujicoba Terbatas pada Peserta Didik..... 81
C. Hasil Pengembangan Media Flash Card..... 84
1. Tampilan Depan Flash Card..... 84
2. Petunjuk Permainan 85
3. Hasil Angket Respon Peserta Didik dan Observasi Guru..... 86
4. Analisis Tabel Respon Peserta Didik dan Observasi Guru..... 89
D. Keefektifan Media *Flash Card* Model Permainan *Kwartet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik..... 90
1. Kelayakan Media *Flash Card*..... 92
2. Analisis Output..... 92

BAB V : PEMBAHASAN..... 95
A. Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sebelum Menggunakan Media *Flash Card* dan Sesudah Menggunakan Media *Flash Card*..... 95
B. Media Pembelajaran Flash Card Model Permainan Kwartet Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik..... 97

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN..... 100
A. Kesimpulan..... 100
B. Saran..... 101

DAFTAR PUSTAKA..... 104
LAMPIRAN..... 107

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

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Tabel Transliterasi..... viii
2. Tabel Bagan 3. 1. Pengembangan Media Pembelajaran 39
3. Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrument Ahli Media dan Bidang Studi 50
4. Tabel 3.3. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa 51
5. Tabel 3.4. Indikator Kelayakan Pengembangan Media *Flash Card*..... 53
6. Tabel 4.1. Hasil *Pretest*..... 59
7. Tabel 4.2. Analisis Tugas Media *Flash Card* 61
8. Tabel 4.3. Analisis Konsep Pengembangan Media *Flash Card* 64
9. Tabel 4.4. Isi Materi *Flah Card*..... 65
10. Tabel 4.5. Daftar Masukan dari Ahli Media..... 75
11. Tabel 4.6. Daftar Masukan dari Guru..... 76
12. Tabel 4.7. Cara Penilaian Kelayakan Media *Flash Card*..... 77
13. Tabel 4.8. Pengolahan Data Dari Validasi Ahli dan Guru..... 78
14. Tabel 4.9. Hasil Pengolahan Angket Peserta Didik Kelompok Kecil..... 82
15. Tabel 4.10 Hasil Pengolahan Data Angket Respon Siswa Ujicoba Total... 86
16. Tabel 4.11 Data Hasil Observasi Kegiatan Siswa Selama Ujicoba 87
17. Tabel 4.12 Tabel *Pretest* dan *Posttest*..... 91
18. Tabel 4.13 Hasil Analisis *Sofware* SPSS..... 92
19. Tabel 4.14 Hasil Uji Beda *Pretest* dan *Posttes*..... 93
20. Tabel 5.1 Tabel *Pretest* dan *Posttest*..... 96

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

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Gambar 2.1 Pengalaman Belajar Edgar Dale..... 19
2. Gambar 2.2. Contoh *Flash Card* 35
3. Gambar 4.1. Bagian-Bagian *Flash Card*..... 71
4. Gambar 4.2. Prosedur Perancangan *(Design)*..... 73
5. Gambar 4.3 Tampilan Muka *Flash Card*..... 85
6. Gambar Media *Flash Card* 134
7. Gambar Dokumentasi *Pretest*..... 153
8. Gambar Uji Coba Terbatas 154
9. Gambar Proses Pembelajaran Media *Flash Card* 155
10. Gambar Dokumentasi *Posttest* 158

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

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Lampiran Hasil Belajar Peserta Didik T-Test..... 107
2. Lampiran Validasi Pembimbing..... 109
3. Lampiran Validasi Guru Pendidikan Agama Islam..... 110
4. Lampiran Angket Peserta Didik 112
5. Lampiran Data Observasi Kegiatan Pembelajaran..... 113
6. Lampiran RPP..... 114
7. Lampiran Soal *Pretest*..... 122
8. Lampiran Soal *Posttest*..... 127
9. Lampiran Analisis Nilai Belajar *Pretest*..... 132
10. Lampiran Nilai Belajar *Posttest*..... 133
11. Lampiran Gambar Media *Flash Card*..... 134
12. Lampiran Gambar Dokumentasi *Pretest*..... 153
13. Lampiran Gambar Uji Coba Terbatas 154
14. Lampiran Gambar Proses Pembelajaran Media *Flash Card* 155
15. Lampiran Gambar Dokumentasi *Posttest* 158

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