BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Pendidikan yang berkualitas dalam membentuk sumber daya manusia yang potensial merupakan kunci utama kemajuan suatu bangsa agar mampu menghadapi tantangan zaman. Dalam rangka inilah perlu penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan bermutu.

Pendidikan bermutu erat kaitannya dengan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dan guru sebagai pelaku utamanya. Dengan kata lain pembelajaran di sekolah hendaknya di selenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologisnya, dan tugas utama guru dalam proses pembelajaran adalah menciptakan suasana yang menjadikan peserta didik sebagai subyek belajar yang berkembang secara dinamis. Penciptaan suasana ini dapat menunjang terselenggaranya proses pembelajaran yang efektif dan efesien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Sistem pembelajaran yang selama ini dilakukan di sekolah masih bersifat *teacher center (* pembelajaran berpusat pada guru), yaitu guru merupakan satu-satunya sumber informasi di dalam pembelajaran. Biasanya pada pembelajaran ini, metode yang

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

digunakan adalah metode pembelajaran searah (dari guru ke peserta didik) sehingga metode ceramah menjadi dominan. Selain itu pada pembelajaran ini ditandai dengan miskinnya penggunaan media pembelajaran. Sangat jarang guru menggunakan media pembelajaran karena tidak adanya media dan ditunjang kreativitas yang rendah dari guru untuk membuat berbagai macam media yang dapat menunjang pembelajaran. Kondisi seperti ini akan membuat suasana pembelajaran di dalam kelas membosankan, tidak menarik, bahkan menjadikan peserta didik mengantuk, sehingga peserta didik menjadi pasif dan pembelajaran tidak berkembang. Pembelajaran seperti ini harus diubah menjadi *student centered (* pembelajaran berpusat pada peserta didik) dengan menjadikan peserta didik sebagai subyek pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi ilmu pengetahuan, serta melakukan berbagai hal dalam belajar secara aktif dan menyenangkan. Suasana belajar yang diciptakan guru harus melibatkan siswa secara aktif, misalnya siswa mengamati, bertanya dan mempertanyakan, mempraktekkan, menjelaskan dan sebagainya.

Menurut UU No. 20 Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 40 ayat 2 point (a) menyatakan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.[1] Pola pembelajaran pun berubah dari pola *behavioristik* menjadi *konstruktivistik*, dimana pada pembelajaran *konstruktivistik*, lebih menekankan kepada *active learning* (pembelajaran aktif) yang memungkinkan siswa untuk berkreasi sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang meningkat atau memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

---

[1] *Kumpulan UU dan Peraturan pemerintah RI Tentang Pendidikan*, (Dirjen Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2007), 26

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

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menyenangkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki posisi yang amat penting dalam keseluruhan proses belajar mengajar di kelas. Setiap orang sependapat bahwa dasar semua proses belajar adalah pengalaman, dan proses belajar yang efektif serta permanen di peroleh dari pengalaman yang bersifat konkrit dan langsung. Namun demikian, pengalaman semacam ini tidak selalu dapat diberikan kepada siswa. Untuk itu guru sebagai perancang pembelajaran di dalam kelas harus dapat memilih pengganti pengalaman tersebut dengan simbol dalam bentuk kata-kata, baik yang diucapkan maupun yang ditulis. Hanya sayangnya simbol dalam bentuk kata tidak dapat memberikan pengalaman yang bersifat realistik dan hidup yang dapat mengoptimalkan proses belajar siswa. Oleh karena itu perlu dicarikan suplemen dan penguatan dalam bentuk yang lain, yaitu dengan pemakaian media pembelajaran.[2]

Media sebagai alat bantu mengajar seringkali dibicarakan sebagai bagian yang seharusnya dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Tetapi kenyataannya media sering terabaikan dengan berbagai alasan, misalnya terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, biaya yang tidak tersedia, dan berbagai alasan lain. Hal-hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul, karena ada banyak jenis media yang dapat digunakan, disesuaikan dengan kondisi waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. dengan adanya media pembelajaran tidak hanya membuat siswa senang tetapi menjadikan pembelajaran lebih menarik, efektif, dan bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat Kemp. dalam Azhar, bahwa media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran.

[2] *Kata Pengantar Materi IV Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru Biologi* (PLPG), (Unesa, 2011), iii

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

Kontribusi tersebut antara lain adalah ; (1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku (2) Pembelajaran lebih bisa menarik (3) Pembelajaran lebih interaktif (4) Waktu pelaksanaan pembelajaran lebih di perpendek (5) Kualitas pembelajaran dapat lebih di tingkatkan (6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun (7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat di tingkatkan (8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.[3]

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Labshool Unesa Surabaya khususnya Kelas VII, dari hasil evaluasi belajar harian masih banyak nilai peserta didik di bawah kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebagaimana di ketahui bahwa KKM mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Labschool Unesa adalah 75. Ada kemungkinan rendahnya nilai kompetensi peserta didik di sebabkan oleh strategi penyampaian pelajaran kurang tepat. Dalam hal ini guru mungkin kurang memanfaatkan sumber belajar secara optimal. Diantaranya guru dalam menyampaikan pembelajaran sering mengabaikan penggunaan media pembelajaran, padahal media itu berfungsi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat disebabkan oleh beberapa hal antara lain ; penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik karena di sampaikan dengan menggunakan metode ceramah, jumlah jam pelajaran yang sedikit yaitu 3 jam pelajaran per Minggu sedangkan materi pelajaran sangat banyak. Sehingga siswa dalam menerima pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak mendalam.

---

[3] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2015), cet. XV, 25-27

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

Guru memegang peran untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, sehingga termotivasi untuk belajar tanpa adanya rasa terpaksa, di ikutinya dengan senang hati dan suka-cita, serta tertarik untuk belajar dan mengingat pada setiap tatap muka kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu guru harus dapat memaksimalkan panca indra peserta didik dalam menyerap materi pelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* model permainan.

Dengan menggunakan media *Flash card* dapat membantu peserta didik mengingat materi pelajaran dengan baik, sedangkan jika menggunakan ceramah selalu menimbulkan verbalisme pada peserta didik dan kenangan terhadap materi pelajaran tidak akan bertahan lama (mudah dilupakan). Untuk memaksimalkan penerimaan materi pelajaran pada peserta didik dengan menggunakan panca inderanya, maka penulis mencoba menggunakan media pembelajaran *flash card model* permainan *kuartet* dalam pembelajaran.

Flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut.[4] *Flash card* terdiri atas perangkat yang kelompokan menurut jenis atau kelompoknya. Sedangkan Permainan *Kwartet* adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat.[5] Sehingga dapat diartikan bahwa kartu *kuartet* merupakan kertas tebal berbentuk persegi panjang untuk permainan beragam seperti karcis yang berkelompok "empat-empat.[6] maksudnya cara memainkannya terdiri dari empat orang atau lebih.

---

[4] *Ibid*., 115
[5] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2008), 745
[6] *Ibid*, 628

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

Pembelajaran dengan media *flash card* model permainan *kwartet* merupakan permainan yang dapat meningkatkan daya ingat dan sikap sosial siswa, sehingga muncul motivasi untuk senantiasa mencoba, namun tetap menyenangkan sebab dapat diulang-ulang. Tantangan dalam permainan tersebut dikarenakan terdapat kompetisi pada waktu memainkannya, serta mencoba terus sehingga dapat memenangkan permainan tersebut. *Flash card* model permainan *kwartet* dimainkan dengan cara berkelompok / bersama – sama dengan peserta 4-6 orang.

Media *flash card* model permainan *kwartet* memberikan kesempatan secara luas pada peserta didik untuk mempelajari berbagai bidang yang tidak diperoleh melalui belajar secara *teacher center* yaitu pembelajaran berpusat pada guru. Melalui bermain anak akan memperoleh perubahan positif dalam ranah kognitif dan sikap sehingga dapat meningkatkan daya ingat peserta didik ketika bermain. Disamping itu juga media *flash card* diharapkan dapat mempertinggi kwalitas proses belajar-mengajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tema perjuangan Rosulullah SAW. pada periode Makkah dan Madinah. Bertujuan menanamkan akhlak mulia pada peserta didik, dapat dicapai melalui pemahaman fakta dan peninggalan sejarah yang memiliki nilai dan moral yang dapat di teladani peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya dengan mempelajari kehidupan sosial masyarakat Jahiliyah pra-Islam (masyarakat yang belum mendapatkan petunjuk Alqur'an), mempelajari akhlak Rosulullah Muhammad SAW. beserta para sahabatnya dalam menghadapi masyarakat Makkah dan Madinah setelah Islam. Meneladani perjuangan Rosulullah SAW. beserta sahabatnya di Makkah dan Madinah. Materi tersebut di sajikan dengan menggunakan media *flash card* model permainan dengan harapan peserta didik senang dan antusias,

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

sehingga menumbuhkan minat yang tinggi pada peserta didik dalam pelajaran pendidikan Agama Islam (PAI), dan akhirnya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari uraian di atas, Penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Model Permainan *Kwartet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Labschool Unesa"

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Untuk lebih fokus, maka penelitian di identifikasikan sebagai berikut;

a. Metode pembelajaran masih di dominasi metode ceramah, sehingga guru mendominasi kelas yang mengakibatkan peserta didik pasif.
b. Siswa kesulian belajar pendidikan Agama Islam terutama materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad dan sahabatnya pada periode Makkah dan Madinah, karena materi tersebut bersifat *abstrak*, karena terjadi pada masa lalu, sehingga sulit dipahami peserta didik.
c. Guru tidak menggunakan media *visual* dalam mengajarkan materi perjuangan Nabi Muhammad dan sahabatnya pada periode Makkah dan Madinah.
d. Nilai hasil belajar peserta didik masih rendah, ini terlihat dari hasil nilai ulangan harian masih di bawah KKM (kreteria ketuntasan minimal).

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

2. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut ;

a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *flash card* dibatasi pada desain, yang meliputi ; *background* gambar yang digunakan, jenis font, ukuran, dan kombinasi warna.
b. Media pembelajaran berbasis *flash card* digunakan untuk siswa kelas VII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tema perjuangan Nabi Muhammad SAW. dan sahabatnya pada periode Makkah dan Madinah.
c. Jumlah siswa untuk subyek penelitian adalah satu kelas, yaitu 20 peserta didik kelas VII SMP Labschool Unesa.
d. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *flash card* model permainan *Kwartet*.
e. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Labschool Unesa Ketintang Surabaya

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah utama penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *flash card* model permaianan *kwartet* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Labshool Unesa ?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran *flash card* model permaianan *kwartet* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Labshool Unesa ?

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

3. Apakah penerapan media pembelajaran *flash card* model permainan *kwartet* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islamn pada peserta didik kelas VII SMP Labshool Unesa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Menciptakan media pembelajaran *flash card* model permaian *kwartet* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII SMP Labshool Unesa.
2. Menerapkan media pembelajaran *flash card* model permainan *kwartet* kelas VII SMP Labshool Unesa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
3. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *flash card* model permainan *kwartet* di kelas VII SMP Labschool Unesa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

E. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini, maka manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut ;

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan memperluas pengetahuan tentang pentingnya penggunaan media pembelajan bagi guru dan pelaku pendidikan dalam penyampaian materi pelajaran agar mudah di pahami peserta didik sehingga hasil belajar dan tujuan pembelajaran tercapai.

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru, dapat menambah wawasan tentang pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan sehingga dapat memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran.

b. Bagi peserta didik, dapat mempermudah pemahaman dan meningkatkan ketertarikan pada pelajaran PAI sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi tim pengembang kurikulum sekolah, dapat dijadikan landasan pengembangan dan peningkatan mutu pembelajaran serta dapat digunakan sebagai rujukan untuk mengembangan *flash card* model permainan *kwartet* pada mata pelajaran lain.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian pengembangan ini maka akan dijelaskan istilah-istilah sebagai berikut :

1. Penelitian Pengembangan (*Research and Development*)

   Penelitian Pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu.[7]

2. Media Pembelajaran *Flash Card* Model Permainan *Kwartet*

   Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar-mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.[8] Bentuk media tersebut dapat berupa media grafis, gambar fotografi, proyeksi, audio, tiga

[7] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung ; Alfabeta, 2013), 407
[8] Azhar Arsyad, *Media pembelajaran., 10*

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

deminsi dan lingkungan. Media pembelajaran dikembangkan oleh guru untuk dapat merangsang perhatian, minat pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Flash card adalah semacam kartu pengingat atau kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut.[9] *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Model artinya pola (contoh, acuan, ragam) dari sesuatu yang akan di buat atau di hasilkan, barang tiruan yang kecil dengan bentuk rupa persis seperti yang ditiru.[10]

Kuwartet merupakan kertas tebal berbentuk persegi panjang untuk permainan beragam seperti karcis yang berkelompok "empat-empat.[11]

Permainan artinya sesuatu yang digunakan bermain, barang atau sesuatu yang di permainkan.[12] Maksudnya adalah pembelajaran dengan sistem permainan yang menantang daya kreatifitas dan daya ingat siswa. Sehingga muncul motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab dapat diulang. Tantangan dalam permainan tersebut dikarenakan dalam permainan terdapat kompetisi pada waktu memainkannya.

---

[9] *Ibid*., 115
[10] *Ibid.*, 923
[11] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*., 745
[12] *Ibid*., 858

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

3. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada pelajaran PAI

Meningkatkan artinya menaikkan (derajat, taraf), mempertinggi, memperhebat.[13]Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.[14] Ada juga yang mendevinisikan hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.[15]

Siswa (peserta didik) artinya murid, pelajar (terutama pada tingkat sekolah dasar dan menengah).[16] Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap peserta didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup. [17] Sedangkan yang dimaksud dari Pendidikan Agama Islam dalam tesis ini adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diajarkan di SMP Labschool Unesa.

4. SMP Labschool Unesa

SMP Labschool Unesa adalah nama sekolah satuan pendidikan tingkat menengah pertama tempat penulis melakukan penelitian.

Dengan demikian yang dimaksud dengan pengembangan media flash card model permainan kwartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas VII SMP Labschool unesa adalah penelitian secara mendalam dengan menciptakan produk media pembelajaran PAI berupa kartu permainan untuk menghasilkan pembelajaran

[13] *Ibid.*, 1470
[14] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Yogyakarta : PT Remaja Rosdakarya, 2011), Cet. XVI,22
[15] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta ; Pustaka Pelajar, 2014), Cet. VI, 54
[16] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*., 1322
[17] Zakiyah Daradjah, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta ; Bumi Aksara, 1992) cet. II, 86

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

yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran di satuan pendidikan SMP LabSchool Unesa.

G. Sistematika Pembahasan

Penyajian penelitian ini disusun dalam sistematika berikut :

Bab Pertama; Pendahulunan, meliputi; latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua; Kajian Pustaka, meliputi; teori yang melandasi pengembangan media *flash card* model permainan *kwartet*, media pembelajaran, pengertian media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, pengertian media *flash card*, fungsi media *flash card*, hasil belajar, jenis-jenis hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, penerapan media *flash card* dalam pembelajaran pendidikan agama islam, dan hasil penelitian terdahulu.

Bab Ketiga; Metode penelitian, meliputi; jenis penelitian, Subyek penelitian, rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab Keempat; Hasil penelitian, meliputi; Kegiatan pengembangan, tahap pengembangan, analisis data, hasil pengembangan media *flash card*, dan keefektifan media *flash card* model *kwartet* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Bab Kelima: Pembahasan, Meliputi; Hasil belajar peserta didik mata pelajaran pendidikan Agama Islam sebelum menggunakan media pembelajaran *flash card* dan sesudah menggunakan media *flash card*, media pembelajaran *flash card* model permainan *kwartet* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Bab Keenam; Kesimpulan dan saran.

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

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