PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP ARDITAMA TAMBAK SUMUR WARU SIDOARJO

KEMENTERIAN AGAMA
PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Ilmu Tarbiyah

PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA
No. KLAS K T-201 146 PM
No. REG : T201/PM/146
ASAL BUKU :
TANGGAL :

Oleh :

ELY HUSNIYAH
NIM. D01205124

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SURABAYA
2011

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : **ELY HUSNIYAH**

NIM : **D01205124**

Judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP ARDITAMA TAMBAK SUMUR WARU SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 13 Juli 2011

Pembimbing

Drs. SUPARTO, M.Pd.I
NIP. 196904021995031002

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

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ely Husniyah

NIM : D01205124

Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti/dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi perbuatan tersebut.

Surabaya, 13 Juli 2011

Ely Husniyah

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

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Ely Husniyah** ini telah dipertahankan
di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 22 Juli 2011
Mengesahkan,
Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel

Dekan,

Dr. H. Nur Hamim, M. Ag
NIP. 196203121991031002

Ketua,

Drs. Suparto, M.Pd.I
NIP. 196904021995031002

Sekretaris,

Ahmad Lubab, M.Si
NIP. 198111182009121003

Penguji I,

Dr. H. Abd Chayyi Fanany, M.Si
NIP. 194612061966051001

Penguji II,

Drs. H. Mahjudin, M.Pd.I
NIP. 195112311982031165

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

ABSTRAK

Pada saat ini media pembelajaran flash card adalah salah satu media pembelajaran yang sangat membantu agar seorang siswa lebih cepat dalam memahami materi PAI yang diajarkan secara formal di sekolah, karena media tersebut disajikan berupa gambar-gambar, dengan begitu siswa akan lebih mudah menerima materi pelajaran, karena mereka mengetahui sesuatu yang kongkrit. Flash card adalah media pembelajaran visual berupa kartu kecil yang ukurannya dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi serta berisi gambar, teks atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Bagaimana penerapan media pembelajaran flash card di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo. (2) Bagaimana pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo (3) Apakah ada pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo

Subjek penelitian ini adalah 36 siswa di SMP Arditama yang terdiri dari 9 siswa kelas VII, 9 siswa kelas VIII, 9 siswa kelas IX A dan 9 siswa kelas IX B. Penelitian ini berupa penelitian deskriptif kuantitatif. Dalam penyajiannya penulis menguraikan secara jelas tentang obyek yang diamati serta menyajikannya dalam bentuk angka.

Adapun teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, angket, wawancara, dokumen nilai-nilai. Analisis yang digunakan adalah:

(1) Analisis Deskriptif tentang penerapan media pembelajaran flash card; (2) Analisis Statistik dengan menggunakan rumus Prosentase untuk mengetahui tentang penerapan media pembelajaran flash card, rumus Mean untuk mengetahui tentang pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI dan rumus Product Moment Untuk menganalisis tentang pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo

Berdasarkan masalah tersebut diatas dan setelah dianalisa dapat disimpulkan bahwa (1) penerapan media pembelajaran flash card adalah baik; (2) Pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI juga tergolong baik; (3) Pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo, berdasarkan analisis diperoleh dari persamaan regresi linier y=24,65+2,2x, "rxy" hasil perhitungan = 0,67 dengan jumlah responden 36 siswa, r pada tabel koefisien korelasi product moment taraf signifikan 5% adalah 0,339.

Jadi "rxy" perhitungan lebih besar dari nilai "r" pada tabel, maka hipotesis kerja diterima. Adapun pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo adalah tergolong cukup, hal ini berdasarkan pada "r" perhitungan yaitu 0,67 yang berada pada rentangan 0,41-0,70 yang mana interpretasinya adalah sedang atau cukup.

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 ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Kegunaan Penelitian	8
E. Asumsi Penelitian	9
F. Batasan Masalah	10
G. Definisi Operasional	11
H. Sistematika Pembahasan	12
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran	14
3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	16
4. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	17
5. Jenis dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	18
B. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran Flash Card	19
1. Pengertian Media Pembelajaran Flash Card	19
2. Fungsi Media Pembelajaran Flash Card	22
3. Pembuatan Media Pembelajaran Flash Card	23
4. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Flash Card	24
C. Tinjauan Tentang Pemahaman Siswa	25
1. Pengertian Pemahaman Siswa	25
2. Tolak Ukur Dalam Mengetahui Pemahaman Siswa	35
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa	37
4. Langkah-Langkah Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa	40

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

5. Arti Penting Perkembangan Kognitif Dalam Kecepatan Pemahaman Siswa 49
D. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam 53
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam 53
2. Landasan Tentang Pendidikan Agama Islam 54
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam 56
4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam 58
E. Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam 58
F. Hipotesis 62

BAB III : METODE PENELITIAN
A. Rancangan Penelitian 63
B. Jenis dan Sumber Data 64
C. Populasi 65
D. Sampel 65
E. Teknik Sampling 65
F. Metode Pengumpulan Data 67
G. Instrumen Penelitian 68
H. Teknik Analisis Data 70

BAB IV : LAPORAN HASIL PENELITIAN
A. Latar Belakang Objek Penelitian 76
1. Gambaran Umum Obyek Penelitian 76
a. Sejarah Berdirinya SMP Arditama Tambak Sumur Sidoarjo 76
b. Identitas SMP Arditama Tambak Sumur Sidoarjo 77
c. Visi dan Misi SMP Arditama Tambak Sumur Sidoarjo 78
d. Struktur Organisasi 79
e. Keadaan Guru dan Karyawan 81
f. Keadaan Siswa SMP Arditama 84
g. Keadaan Sarana dan Sarana 85
B. Penyajian Data 93
1. Penyajian Data Tentang Media Pembelajaran Flash Card 93
2. Penyajian Data Tentang Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI 108
C. Analisa Data 112
1. Analisa Data Tentang Media Pembelajaran Flash Card 112
2. Analisa Data Tentang Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI 114
3. Analisa Data Tentang Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI 115

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

BAB V : PENUTUP
A. Kesimpulan..... 123
B. Saran..... 124
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN

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

Tabel			Halaman
2.1	:	Jenjang Aspek Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI	33
4.1	:	Tenaga Pendidik SMP Arditama	81
4.2	:	Tenaga Kependidikan SMP Arditama	84
4.3	:	Keadaan Siswa SMP Arditama Tahun Ajaran 2010/2011	85
4.4	:	Keadaan Sarana dan Prasarana SMP Arditama	86
4.5	:	Data Hasil Observasi Penerapan Media Pembelajara Flash Card	94
4.6	:	Aktivitas Siswa Dalam kegiatan Belajar Mengajar	97
4.7	:	Angket Tentang Penerapan Media Pembelajaran Flash Card	99
4.8	:	Prosentase Tentang Kesenangan Terhadap Penerapan Adanya Media Pembelajaran Flash Card	101
4.9	:	Prosentase Tentang Kesemangatan Mengikuti Pelajaran PAI	102
4.10	:	Prosentase Tentang Mengkaitkan Materi Pelajaran Terdahulu Dengan Materi Yang Sedang Dipelajar	102
4.11	:	Prosentase Tentang Penyampaian Materi Abstrak Menggunakan Sesuatu yang Konkrit Dulu	103
4.12	:	Prosentase tentang Penyampaian Materi dengan Berbagai Variasi	104
4.13	:	Prosentase Tentang Pemahaman Materi PAI Ketika Guru Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card	104
4.14	:	Prosentase Tentang Kecepatan Siswa dalam Mengingat Kata-Kata Sulit	105
4.15	:	Prosentase Tentang Adanya Penerapan Media Pembelajaran Flash Card dapat Membantu Menyelesaikan Masalah Dalam Kehidupan	106
4.16	:	Prosentase Tentang Kecepatan Dalam Memahami Materi Pelajaran Baru	106
4.17	:	Prosentase Tentang Peningkatan Prestasi Belajar PAI Setelah Guru Menggunakan Media Flash Card	107
4.18	:	Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar	108
4.19	:	Data Hasil Nilai UAS Semester Satu	110
4.20	:	Tabel Kerja Persamaan Regresi Linier sederhana dan Korelasi Product Moment	116

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang komplek yang terjadi pada diri setiap orang dalam hidupnya, proses belajar itu selalu terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya, proses belajar tersebut terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, baik di rumah dan di sekolah serta di masyarakat, oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimanapun saja, salah satu indikator bahwa individu itu telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang itu yang mungkin di sebabkan oleh adanya perubahan tingkah laku pada tingkat kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Keinginan untuk belajar merupakan salah satu aspek yang paling pokok dalam tujuan pendidikan karena akan sangat bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa terhadap lingkungan belajarnya. sebab pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membentuk serta membina aspek kepribadian moral, budi pekerti, kesadaran sosial dan nasionalisme manusia, sebagaimana dijelaskan dalam tujuan pendidikan bahwa:

"Pendididkan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dan martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi

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

peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".[1]

Sesuai dengan Tujuan Pendidikan Nasional yang saat ini sudah diterapkan di negara kita, maka iklim belajar dan mengajar dituntut untuk mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan budaya pelajar di kalangan masyarakat agar supaya terus dikembangkan sehingga tumbuh sikap prilaku yang kreatif, inovatif, dan berkeinginan untuk maju.

Dengan demikian, maka proses belajar mengajar antar pendidik dan anak didik harus berinteraksi antara keduanya, yaitu dengan adanya komunikasi yang baik, yang dapat menghasilkan nilai yang maksimal, komunikasi yang kondusif tersebut dapat dilakukan dengan cara menghadirkan media pembelajaran dalam PBM (Proses Belajar Mengajar), dengan harapan agar dalam pembelajaran tidak hanya monoton yang menyebabkan anak didik jemu dan membosankan.

Media pembelajaran adalah alat atau perantara berfungsi sebagai penyampai pesan yang bertujuan memberikan pengalaman secara konkrit yang akan lebih mengefektifkan dan mengefesienkan komunikasi dan interaksi antara pendidik

---

[1] Undang-Undang RI No. 40 Tahun 2003, *Tentang SISDIKNAS*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), 7

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

dan anak didik dalam proses belajar mengajar, sehingga mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. [2]

Dengan begitu, pendidik hendaknya mengetahui dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, khususnya dalam memilih media Flash Card sehingga anak didik dapat menerima, memahami serta menguasai materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari sillabi dan kurikulum yang telah ditetapkan. Sebagaimana Oemar Hamalik berpendapat bahwa :

"Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran, meliputi pemahaman media sebagai alat komunikasi untuk mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, pemilihan dan penggunaan media pengajaran dan usaha inovatif dalam media pengajaran".[3]

Dari sebagian realitas yang ada, banyak pendidik yang kurang dapat memanfaatkan dan menggunakan dengan baik media pembelajaran yang ada sehingga hasilnya tidak akan maksimal, bahkan siswa tidak akan memahami materi yang disampaikan dan hasilnya pun akan sia-sia, dalam arti tidak ada

---

[2] Saiful Bahri Jamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1996), 136

[3] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), 4

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

kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran dan situasi serta kondisi yang ada.

Menurut Brinton, ada dua definisi media yang sering digunakan orang. Definisi pertama adalah inovasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran yang biasanya beupa peralatan yang bersifat mekanis. Definisi kedua adalah segala macam benda yang dapat bersifat mekanis, atau dapat buatan sendiri, atau bahkan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Jika kita melihat pengertian yang pertama, yang akan terjadi adalah asumsi bahwa media pembelajaran selalu membutuhkan biaya, tetapi jika kita menggunakan definisi kedua, kita akan terpacu untuk membuat atau menemukan media baru yang dapat dipakai mengajar di kelas. Media tersebut dapat berupa realita, Flash card, gambar peristiwa dan objek, artikel, brosur, pamflet, atau bahkan hal dan benda baru yang belum pernah terpikirkan.

Contoh barang-barang bekas yang dapat dipakai untuk media pembelajaran adalah majalah atau koran-koran bekas. Dari majalah atau koran bekas, kita dapat memperoleh gambar-gambar atau artikel yang dapat dipakai untuk belajar. Gambar-gambar peristiwa atau kartun-kartun lucu dapat mudah kita temukan di koran.[4]

---

[4] http://www.klubguru.com. *Media Pembelajaran*

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

Suatu media pembelajaran selain memiliki aspek edukatif, juga memiliki aspek kreatif, sehingga mampu menarik minat anak untuk belajar dan sekaligus membantu mereka untuk memahami materi agar lebih efektif, media pembelajaran dimaksud terdiri atas media utama dan media pendukung. Media utama yaitu buku ajar, sedangkan untuk media pendukung, digunakan *story telling book*, papan flannel yang dimodifikasi, flash card dan kartu lipat yang berisi ayat hafalan. Dengan adanya berbagai media ini, maka proses belajar mengajar yang ada akan berjalan dengan lebih kondusif, karena terjadi interaksi secara aktif antara pengajar dan siswa yang pada gilirannya membuat siswa menyerap informasi dengan mudah. Media-media ini juga memberikan keleluasaan bagi siswa untuk mempelajari materi di dalamnya secara mandiri, sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajarnya.[5]

Sehubungan dengan ini, penulis akan membahas media flash card. Flash card adalah media pembelajaran visual berupa kartu kecil yang ukurannya dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi serta berisi gambar, teks atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.[6] Selanjutnya flash card ini kartu berukuran besar yang biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan ukurannya A4.

---

[5] http://www.dewey.petra.ac.id.*Media Pembelajaran.*
[6] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*……., 119-120

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

Mempergunakan media flash card dalam proses belajar mengajar akan mempermudah atau mempercepat pemahaman siswa. Flash card sendiri sering digunakan untuk belajar, khususnya berkaitan dengan memorization (pengingat). Flash card seringkali digunakan dalam pengajaran bahasa Inggris dan pengenalan konsep Matematika. Tetapi bukan berarti tidak dapat digunakan dalam bidang lain. Bidang studi apapun dapat memanfaatkan media ini, bahkan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, karena pelajaran pendidikan agama Islam akan mudah dipahami siswa dengan menggunakan media flash card. Contoh : cara shalat berikut bacaannya, cara berwudhu berikut bacaannya, cara praktis belajar baca Alqur'an dan sebagainya. Kartu ini digunakan untuk mengajarkan atau memperkenalkan berbagai konsep. Flash card juga dapat digunakan untuk menciptakan *memory games, review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), *guessing games* (tebak-tebakan), bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi.[7]

Perlu diketahui bahwa pengajaran Pendidikan Agama Islam sangatlah penting khususnya pada mata pelajaran Fiqih, karena mata pelajaran ini merupakan pengajaran yang bersifat menyeluruh dan seimbang, mencakup seluruh aspek kemanusiaan baik fisik maupun spiritual[8], apalagi di ajarkan pada jenjang dasar, karena anak didik pada saat itu, pada saat proses pertumbuhan serta pembentukan

---

[7] http://Indir4.wordpress.com/2008/11/20/flashcards.
[8] Khatib Ahmad Santhut, *Menumbuhkan Sikap Sosial Moral dan Spiritual Anak Dalam Keluarga Muslim*, (Jakarta: Mitra Pustaka, 1998), 99

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

untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, adapun dasar betapa pentingnya pengajaran dan pendidikan khususnya pendidikan agama islam sebagaimana di firmankan Allah dalam Al-Qur'an :

..... يَرْفَعِ اللهُ الَّذِيْنَ آمَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ أُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ.

Artinya:

> *"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kami dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat"*[9].(QS.Al-Mujadalah:11)

Seiring dengan hal tersebut, Guru di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo dalam menyampaikan pelajaran agama Islam, salah satunya menggunakan media flash card, karena dengan menggunakan media tersebut siswa akan lebih mengerti dan memahami materi pelajaran yang di sampaikan.

Berdasarkan dari pemikiran diatas dan kenyataan tersebut, penulis memandang bahwa media flash card merupakan hal terpenting untuk lebih meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Agama Islam, dari pemikiran inilah penulis ingin mengetahui lebih jauh masalah: "Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo"

B. Rumusan Masalah

[9] Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya.....,* 140

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

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran flash card pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo?
2. Bagaimana pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran flash card pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo
2. Untuk mengetahui pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo
3. Untuk mengetahui ada-tidaknya pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo?

D. Kegunaan Penelitian

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

Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik bagi peneliti, calon pendidik, lembaga pendidikan tempat penelitian, serta bagi pembaca pada umumnya.

Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti maupun pembaca tentang wacana keilmuan dalam mengefektifkan proses pembelajaran di sekolah.
2. Dapat berguna bagi calon pendidik agar mampu memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa demi prospeknya dimasa depan, serta sebagai pedoman dalam usaha pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Memberikan sumbangan kepada IAIN Sunan Ampel, khususnya kepada perpustakaan sebagai bahan bacaan yang bersifat ilmiah dan sebagai kontribusi hazanah intelektual pendidikan.
4. Memberikan sumbangan pemikiran dan motivasi bagi kalangan pendidik di SMP Arditama dan bagi perkembangan kegiatan belajar mengajar khususnya mata pelajaran PAI.

E. Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa :

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

1. Kecepatan pemahaman siswa sebagian besar ditentukan dari adanya penerapan media pembelajaran Flash Card yang diberikan oleh guru di sekolah.
2. Hasil dari penilaian yang berupa hasil observasi, hasil pre test dan post test dan hasil penilaian praktek. Merupakan indikasi yang menunjukkan bahwa hasil yang didapat tersebut menunjukkan yang sebenarnya.
3. Pengamat dengan sungguh-sungguh dalam mengamati dan mengisi lembar pengamatan secara obyektif.

F. Batasan Masalah

Untuk mengantisipasi kesalahfahaman dan untuk mencapai pengertian yang sama, maka penulis akan memberikan batasan-batasan dibawah ini, antara lain :

1. Siswa yang dipilih sebagai subyek dalam penelitian ini adalah siswa di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo.
2. Penelitian hanya terbatas pada metode angket, observasi serta tes untuk mengumpulkan data tentang penerapan media pembelajaran Flash Card pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo.
3. Hanya meneliti tentang penerapan media pembelajaran Flash Card dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

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

G. Definisi Operasional

1. Pengaruh : Daya yang timbul dari sesuatu.[10] yaitu suatu pemahaman siswa yang timbul karena adanya penerapan media pembelajaran Flash Card pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo.
2. Media Pembelajaran Flash Card : Media pembelajaran visual berupa kartu kecil yang ukurannya dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi serta berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.[11]
3. Pemahaman siswa : Cara atau perbuatan memahami atau memahamkan siswa melalui lembaga pendidikan agar dapat mencapai tujuan pendidikan.[12]
4. Pendidikan Agama Islam : Materi pelajaran tentang Pendidikan Agama Islam yang ada dan menjadi kurikulum di sekolah.

Dari penjelasan diatas, yang dimaksud dengan pengaruh media pembelajaran Flash Card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo adalah

---

[10] Muhammad Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*, (Jakarta: Pustaka Amani, 2007), 301
[11] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*……, 119-120
[12] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Pelajar*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2003), 183

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

perkembangan yang diperoleh dari adanya penerapan media pembelajaran Flash Card yang dapat mengingatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan teks atau gambar tersebut dalam usaha meningkatkkan pemahaman siswa dalam bidang PAI melalui proses pembelajaran yang dibimbing oleh seseorang yang mempunyai tujuan tertentu ke arah yang lebih baik.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan skripsi ini dapat digambarkan sebagai berikut :

BAB I *Pendahuluan* yang menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, asumsi penelitian, batasan masalah, definisi oeperasional, sistematika pembahasan.

BAB II *Landasan Teori* yang menguraikan tentang deskripsi tentang media pembelajaran Flash Card, yang meliputi : pengertian media pembelajaran Flash Card, Fungsi, karakteristik, kelebihan dan kelemahannya. Tinjauan tentang pemahaman siswa, yang meliputi : pengertian pemahaman siswa, tolak ukur pemahaman siswa, faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa, langkah-langkah dalam meningkatkan pemahaman siswa dan arti penting perkembangan kognitif dalam kecepatan pemahaman siswa. Tinjauan tentang Pendidikan Agama Islam yang meliputi : pengertian PAI, landasan PAI, kedudukan dan fungsi serta ruang lingkup PAI. Tinjauan

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

tentang pengaruh media pembelajaran Flash Card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, serta hipotesis.

BAB III *Metode Penelitian* yang berisikan tentang rancangan penelitian, jenis dan sumber data, populasi dan sampel penelitian, teknik sampling, metode pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV *Laporan hasil Penelitian* yang menguraikan tentang latar belakang objek penelitian, penyajian data dan analisa data.

BAB V *Penutup* yang menguraikan tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan skripsi ini sekaligus memberikan saran-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

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar.[1]

Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu.[2]

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya.[3]

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran.

2. Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran

---

[1] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), 3
[2] Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*,(Surabaya: Dakwah Digital Press ,2005), 6
[3] Yunus Nawaga, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), 137

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

Adapun landasan pelaksanaan media pembelajaran antara lain :[4]

a. Landasan Filosofi

Secara Filosofis, model pendidikan hendaknya merupakan bentuk atau contoh utama dari masyarakat yang lebih luas dan lebih maju sebagai hasil karya dari pendidikan itu sendiri.

b. Landasan Sosiologis

Komunikasi merupakan kegiatan manusia sesuai dengan nalurinya yang selalu ingin berhubungan satu sama lain, oleh karena itu komunikasi tidak langsung dengan cara menggunakan media dan juga dipandang sebagai proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep dan data yang sengaja dikembangkan sehingga dapat diterima oleh penerima pesan.

c. Landasan Psikologis

Penyusunan tujuan instruksional dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien, disamping itu guru perlu menentukan dan mengorganisasi berbagai komponen pengajaran secara tepat, termasuk komponen media pengajaran. Guru akan dapat mengorganisir komponen pengajaran dengan tepat kalau ia mengetahui tentang proses belajar atau tipe-tipe belajar, dimana hakikat perbuatan belajar adalah usaha terjadinya perubahan tingkah laku atau kepribadian bagi orang yang belajar, baik perubahan dari aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap, guru

---

[4] Nurhayati Yusuf, *Media Pengajaran……*, 10-16

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

juga akan dapat memilih media dengan tepat dalam rangka mencapai tujuan instruksional jika mengetahui tentang bagaimana proses orang mengenal dunia sekitarnya dan bagaimana cara orang belajar.

3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran antara lain :[5]

a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir
b. Memperbesar perhatian siswa
c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
d. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa
e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu
f. Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa
g. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Adapun fungsi media pembelajaran khususnya media visual menurut Levie dan Lentz antara lain :[6]

---

[5] Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung, Almim, 1986), 27
[6] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*….., 16-17

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

a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran
b. Fungsi afektif dapat terlihat dari kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar
c. Fungsi kognitif dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
d. Fungsi kompensatoris dapat terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

4. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach, ciri-ciri media pembelajaran antara lain :[7]

a) Ciri Fiksatif

Yaitu menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekontruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti: fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film.

[7] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*….., 12-14

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) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar. Misalnya : bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

c) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

5. Jenis dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain :[8]

a. Media Grafis, seperti : gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
b. Media Tiga Dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain.
c. Media Proyeksi, seperti slide, film strips, penggunaan OHP, dan lain-lain.

[8] Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), 3-4

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

d. Media Penggunaan Lingkungan

Dalam pemilihan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :[9]

a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran

c. Kemudahan dalam memperoleh media

d. Keterampilan guru dalam menggunakan media

e. Tersedia waktu untuk menggunakan media

f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain :[10]

a) Tujuan instruksional yang ingin dicapai

b) Karakteristik siswa atau sasaran

c) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan

d) Keadaan latar atau lingkungan

e) Luasnya jangkauan yang ingin dilayani

B. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran Flash Card

1. Pengertian Media Pembelajaran Flash Card

Flash Card berasal dari bahasa Inggris, *Flash* (cepat), *Card* (kartu). Jadi Flash Card artinya kartu cepat. Flash Card adalah media yang sederhana

---

[9] *Ibid;* 5

[10] Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 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 menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.[11]

Flash Card atau *Education Card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada Flash Card dikelompok-kelompokkan antara lain : seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan lain-lain. Kartu-kartu belajar tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu anak.[12]

Flash Card adalah kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan biasanya ukurannya A4. Flash Card memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata, biasanya Flash Card terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain.[13]

Jadi penulis menyimpukan bahwa media pembelajaran Flash Card adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan siswa tentang materi yang dipelajari,

---

[11] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran……*, 119
[12] *http*://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html
[13] Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 109

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 dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan siswa.

Adapun firman Allah dalam Alqur'an yang menunjukkan perlu adanya media pembelajaran untuk lebih memperjelas proses pembelajaran dan lebih cepat memahamkan siswa, yaitu :

ٱدۡعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِٱلۡحِكۡمَةِ وَٱلۡمَوۡعِظَةِ ٱلۡحَسَنَةِۖ وَجَٰدِلۡهُم بِٱلَّتِي هِيَ أَحۡسَنُۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعۡلَمُ بِمَن ضَلَّ عَن سَبِيلِهِۦۖ وَهُوَ أَعۡلَمُ بِٱلۡمُهۡتَدِينَ ١٢٥

Artinya: *"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk".* (Q.S. An-Nahl : 125)

Media pembelajaran jika dihubungkan dengan kisah nabi, yaitu dalam cerita Qabil dan Habil putera dari nabi Adam. Qabil adalah putera nabi Adam yang bersaudara kembar dengan Iqlima, sedangkan Habil adalah putera nabi Adam yang bersaudara kembar dengan Liyudza.

Ketika nabi Adam menerima seruan dari Allah untuk menikahkan mereka, maka nabi Adam melaksanakannya dengan menikahkan Qabil dengan Liyudza dan Habil dengan Iqlima. Qabil tidak menerima keputusan tersebut, karena dia merasa keputusan itu tidak adil, karena Liyudza tidak

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

cantik seperti Iqlima, dia ingin menikah dengan Iqlima saudara kembarnya sendiri. Karena pengaruh setan, akhirnya Qabil membunuh Habil ketika Habil sedang menggembalakan dombanya. Setelah membunuhnya, Qabil bingung. Ia menyesal, kemudian Allah menyuruh seekor brung gagak menggali tanah untuk memperlihatkan kepada Qabil bagaimana dia seharusnya menguburkan mayat saudaranya sendiri.[14]

Dari kisah tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kita membutukan adanya media pembelajaran agar kita bisa memahami sesuatu. Sebagaimana yang dicontohkan oleh seekor burung gagak kepada Qabil, sehingga Qabil mengerti dan melakukan apa yag telah dilakukan oleh seekor burung gagak itu.

2. Fungsi Media Pembelajaran Flash Card

Adapun fungsi media pembelajaran Flash Card adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. Flash Card atau kartu belajar ini merupakan terobosan baru di bidang metode pengajaran membaca dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat.[15]

Adapun Fungsi media pembelajaran Flash Card antara lain :

---

[14] Yudho P, *Kisah 25 Nabi dan Rasul Untuk Anak-anak*, (Bandung: Mizan, 2002), 12-15
[15] http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html

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

a) Memperkenalkan dan memantapkan siswa tentang konsep yang dipelajari
b) Menarik perhatian siswa dengan gambar yang menarik
c) Memberikan variasi kepada siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
d) Memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa
e) Siswa akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar
f) Merangsang siswa untuk memberikan respon yang diinginkan, misalnya dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan dalam shalat
g) Melatih siswa untuk memperkenalkan kosa kata baru dan informasi baru
h) Bisa menciptakan memory games, review quizzes (pengulangan pelajaran di sekolah), guessing games (tebak-tebakan)

3. Pembuatan Media Pembelajaran Flash Card

Bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat media pembelajaran Flash Card antara lain: kertas karton tebal, penggaris, gunting, spidol.

Cara mendapatkan media Flash Card ini juga bisa membeli di toko, mendownload dari internet. Kalau ingin lebih bervariasi, maka membuat sendiri menggunakan komputer, menggunting gambar dari majalah atau

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

koran, atau dengan menggambar sendiri dan agar lebih tahan lama, maka sebaiknya dilaminating.[16]

Flash Card ini biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.[17]

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan Flash Card, yaitu:[18]

a) Ukuran harus memadai dan cukup besar dan jelas terlihat oleh siswa seluruh kelas
b) Gambar harus dapat menyampaikan pesan dengan jelas, jangan rancu, atau menggambarkan sesuatu yang membingungkan
c) Penggunaan Flash Card harus tepat, yaitu cara memegang dan cara menggerakkan saat mengganti gambar, gambar harus cukup jelas dipandang siswa dan digerakkan secara cepat dari belakang ke depan

4. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Flash Card

Adapun kelebihan media pembelajaran Flash Card, yaitu :

a) Dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata
b) Mudah diperoleh, baik dari buku, majalah atau koran.
c) Sangat mudah dipakai, karena tidak membutuhkan peralatan
d) Relatif tidak mahal dan mudah untuk membuatnya
e) Dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi

---

[16] http://1nd1r4.wordpress.com/2008/11/20/flash-cards
[17] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran…..*, 120
[18] Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners….*, 106

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

f) Lebih mudah dalam memberikan pengertian dan pemahaman kepada siswa

g) Siswa akan lebih mudah untuk mengingat, karena sambil melihat gambar

Adapun kelemahan media pembelajaran Flash Card, yaitu :

a) Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar

b) Pelajar tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar

c) Tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara

C. Tinjauan Tentang Pemahaman Siswa

1. Pengertian Pemahaman Siswa

Pemahaman adalah proses untuk membuat siswa, agar bisa mengerti akan sesuatu.

Dalam penelitian ini yang dimaksud oleh penulis tentang pemahaman siswa yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomorik.

Pembagian ketiga ranah tersebut berdasarkan atas dasar taksonomi hasil belajar Bloom's, yang dicetuskan oleh Banyamin S. Berdasarkan taksonomi Bloom's tersebut maka penggolongan ranah dalam pengetahuan siswa tersebut diantanaya :[19]

a. Ranah Kognitif

[19] Chabib Thola, *Tekhnik Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), 27-31

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

Hasil belajar ranah kognitif ini memiliki enam tingkatan, disusun dari yang terendah hingga yang tertinggi, dan dapat dibagi menjadi dua bagian.

Bagian pertama, merupakan penguasaan pengetahuan yang menekankan pada mengenal dan mengikat kembali bahan yang telah diajarkan dan dapat dipandang sebagai dasar atau landasan untuk membawa pengetahuan yang kompleks dan abstrak.

Bagian kedua, merupakan kemampuan intelektual yang menekankan pada proses mental untuk mengorganisasikan dan mereorganisasikan bahan yang telah diajarkan.

Tingkat-tingkat hasil belajar aspek kognitif :

(1) Pengetahuan

Siswa diharapkan dapat mengenal dan mengingat kembali bahan yang telah diajarkan. Hasil belajarnya, meliputi :

a) Pengetahuan tentang hal-hal yang khusus.
b) Pengetahuan tentang pengistilahan
c) Pengetahuan tentang fakta-fakta khusus
d) Pengetahuan mengenai ketentuan-ketentuan dan sifat-sifat khas.
e) Pengetahuan tentang arah-arah dan gerakan-gerakan.
f) Pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori-kategori dalam ilmu agama Islam serta permasalahannya.
g) Pengetahuan tentang universal dan abstraksi-abstraksi

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

h) Pengetahuan mengenai prinsip-prinsip, kaidah-kaidah, dan generalisasi-generalisasi.

i) Pengetahuan tentang teori-teori dan struktur-struktur.

(2) Komprehensif

Kemampuan untuk menyimpulkan bahan yang telah diajarkan. Untuk mencapai hasil belajar demikian diperlukan pemahaman atau daya penangkap dan mencernakan bahan, sehingga siswa mampu memahami apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat mempergunakannya, hasil belajarnya meliputi :

a) Kemampuan untuk menerjemahkan dan memahami ayat-ayat yang berbentuk metafora, simbolisme, sindiran dan pernyataan-pernyataan yang dapat diilmukan.

b) Kemampuan untuk menafsirkan, yang mencakup penyusunan kembali atau penataan kembali suatu kesimpulan sehingga merupakan suatu pandangan baru, baik dari ayat-ayat maupun hadits-hadits.

c) Kemampuan untuk menyimpulkan mana yang terkandung dalam ajaran Islam, sehingga siswa dapat menentukan dan meramalkan arah-arah penggunaannya, akibat-akibatnya dan hasil-hasilnya.

(3) Aplikasi

Kemampuan atau keterampilan menggunakan abstraksi-abstraksi, kaidah-kaidah dan ketentuan-ketentuan yang terdapat dalam

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

ajaran Islam dalam situasi-situasi khusus atau konkret yang dihadapinya sehari-hari, meliputi :

a) Pemakaian istilah-istilah atau konsep-konsep agama dalam uraian umum dan percakapan sehari-hari.
b) Kemampuan untuk meramalkan akibat-akibat dari suatu perubahan atau akibat-akibat dari suatu pelanggaran norma-norma Islam, yang terjadi pada diri dan masyarakat.

(4) Analisis

Kemampuan menguraikan suatu bahan ke dalam unsur-unsurnya sehingga susunan ide, pikiran-pikiran yang kabur menjadi jelas atau hubungan antara ide, pikiran-pikiran yang dinyatakan menjadi eksplisit.

Hasil belajarnya meliputi :

a) Analisis mengenai unsur-unsur
b) Analisis mengenai hubungan-hubungan
c) Analisis mengenai prinsip-prinsip organisasi

2) Sintesis

Kemampuan untuk menyusun kembali unsur-unsur yang sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu keseluruhan yang baru, meliputi :

a) Kemampuan untuk menceritakan kembali pengalaman-pengalaman keagamaan,baik secara lisan maupun tulisan.

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) Kemampuan untuk menyusun rencana kerja yang memenuhi kaidah-kaidah ajaran agama Islam.

c) Kemampuan untuk merumuskan, hukum-hukum berdasarkan ajaran Islam untuk memecahkan masalah-masalah yang berkembang dalam kehidupan masyarakat.

3) Evaluasi

Kemampuan untuk menilai, menimbang dan melakukan pilihan yang tepat atau mengambil suatu putusan, meliputi :

a) Mampu memberikan pertimbangan-pertimbangan terhadap berbagai kehidupan dan permasalahannya menurut norma-norma, prinsip-prisip atau ketentuan-ketentuan ajaran agama Islam.

b) Mampu memilih alternatif yang tepat, mengambil putusan bertindak yang tepat dan menilai serta menimbang baik atau buruk suatu perbuatan atau tingkah laku, sepanjang ajaran Islam.

b. Ranah Afektif

Aspek yang berhubungan dengan sikap mental, perasaan dan kesadaran siswa. Hasil belajar dari aspek ini diperoleh melalui proses internalisasi, yaitu: suatu proses ke arah pertumbuhan batiniah atau rohaniah siswa. Pertumbuhan ini terjadi ketika siswa menyadari sesuatu ”nilai” yang terkandung dalam perngajaran agama dan kemudian nilai-nilai itu dijadikan suatu ”sistem nilai diri”, sehingga penentuan segenap

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

pernyataan sikap, tingkah laku dan perbuatan moralnya dalam menjalani kehidupan ini.

Hasil belajar dalam aspek ini terdiri dari lima tingkatan, disusun dari yang terendah hingga yang tertinggi, yaitu :

1) *Penerimaan*

   Penerimaan adalah kesediaan siswa untuk mendengarkan dengan sungguh-sungguh terhadap bahan pengajaran agama, tanpa melakukan penilaian, berprasangka atau menyatakan sesuatu sikap terhadap pengajaran itu.

2) *Memberikan respon atau jawaban*

   Berkenaan dengan respon-respon yang terjadi karena menerima atau mempelajari pelajaran agama. Dalam hal ini siswa diberi motivasi agar menerima secara efektif, ada partisipasi atau ketertibatan siswa dalam menerima pelajaran yang merupakan pangkal dari belajar sambil berbuat.

3) *Penilaian*

   Penilaian disini menunjuk pada asal, artinya bahwa sesuatu memiliki nilai atau harga. Dalam hal ini, tingkah laku siswa dikatakan bernilai atau berharga jika tingkah laku itu dilakukan secara tetap atau konsisten.

4) *Pengorganisasian nilai*

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

Untuk memiliki suatu nilai atau sikap diri yang tegas jelas terhadap sesuatu harus dilalui proses pilihan terhadap berbagai nilai-nilai yang sama-sama relevan diterapkan atas sesuatu itu. Disinilah kemampuan siswa untuk: *pertama*, mengorganisasikan nilai-nilai kedalam suatu sistem, *kedua*, menetapkan saling hubungan antar nilai-nilai, dan *ketiga*, menemukan mana yang dominan dan mana yang kurang dominan. Dengan singkat, siswa memiliki kemampuan dalam mengorganisasi nilai-nilai.

5) *Karakterisasi dengan suatu nilai*

Pada tingkatan tertinggi ini, internalisasi telah menjadi matang, sehingga menyatu dengan diri, artinya nilai-nilai itu sudah menjadi milik dan kedudukannya telah kokoh sebagai watak dan karakter diri pemiliknya serta mengendalikan seluruh tingkah laku dan perbuatannya.

c. Ranah Psikomotorik

Aspek psikomotor berhubungan dengan keterampilan yang lebih bersifat konkret. Walaupun demiukian hal itu tidak terlepas dari kegiatan belajar yang bersifat mental (pengetahuan dan sikap). Hasil belajar aspek ini merupakan tingkah laku nyata dan dapat diamati.

Bentuk-bentuk hasil belajarnya dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu: *pertama*, hasil belajar dalam bentuk keterampilan ibadah, dan

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

kedua, hasil belajar dalam bentuk keterampilan-keterampilan lain sebagai hasil kebudayaan masyarakat Islam.

1) *Keterampilan ibadah*, meliputi :
   a) Keterampilan dan gerakan-gerakan ibadah sholat, baik wajib maupun sunah, dalam sehat maupun sakit, susah maupun senang.
   b) Keterampilan-keterampilan dalam ibadah haji.
   c) Keterampilan dalam memotong hewan kurban ketika hari raya Idul Adha.
2) *Keterampilan-keterampilan lainnya*, meliputi : bidang kesenian dan kebudayaan, mengolah dan memanfaatkan alam dalam rangka memajukan dan mengebangkan kebudayaan Islam.
3) *Tingkatan-tingkatan hasil belajar ranah psikomorik*
   a) Persepsi b) Kesiapan c) Respon terpimpin d) Mekanisme e) Respon yang kompleks

Dari uraian di atas, jenjang aspek psikomorik juga dapat ditulis dengan :

(1) Lancar : seperti terampil meniru gerakan atau ucapan.
(2) Lancar : lancar dalam hal ucapan dan dalam hal mendemonstrasikan gerakan.
(3) Fasikh/ luwes : dalam hal bacaan atau dalam hal gerakan.

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

Tabel 2.1

Jenjang Aspek Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

JENJANG PENDIDIKAN	ASPEK KOGNITIF	ASPEK AFEKTIF	ASPEK PSIKOMORIK
SD	Ingatan, pemahaman, penerapan.	Penerimaan, tanggapan, penghargaan.	Meniru, lancar, fasikh, mengamalkan
SMP	Ingatan, pemahaman, peneraapan, analisis.	Penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengorganisasian.	Meniru, lancar, fasikh, mengamalkan.
SMA	Ingatan, pemahaman, peneraapan, analisis, sintesis, evaluasi.	Penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengorganisasian, karakterilisasi.	Meniru, lancar, fasikh, mengamalkan

Pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga kategori :[20]

1. Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan mulai dari terjemahan arti yang sebenarnya, misalnya : dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.
2. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian.
3. Tingkat ketiga (tingkat tertinggi) adalah pemahaman ekstrapolasi tertulis dapat membuat konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus atau masalahnya.

[20] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995), 22

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

Untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang disampaikan guru dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan penyusunan item tes pemahaman.

Pemahaman karakteristik dan kemampuan siswa juga dapat dilakukan melalui teknik tes keterampilan, kecerdasan, bakat, minat, sikap, motivasi, prestasi belajar, serta tes fisik. Pemahaman siswa juga dapat dilakukan melalui tehnik non-tes, seperti observasi, wawancara, studi kasus, portofolio, angket, studi dokumenter, sosiometri, otobiografi, konferensi kasus. Untuk mengetahui tentang pemahaman siswa dapat dilakukan oleh guru sendiri baik secara langsung dengan siswa, ataupun melalui sumber lain seperti orang tua, guru lain, siswa lain. Pengumpulan data tes bisa dilakukan dengan meminta bantuan lembaga-lembaga.[21]

Jadi, dari uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa siswa dapat dikatakan paham apabila siswa mengerti serta mampu menjelaskan kembali dengan kata-katanya sendiri materi yang telah disampaiakan guru, bahkan mampu menerapkan ke dalam konsep-konsep lain.

Ini semua sesuai dengan apa yang dimaksud oleh peneliti disini, bahwa pemahaman yang dimaksud adalah tentang aspek kognitif, walaupun demikian bukan berarti bahwa pendidikan agama itu hanya menekankan tentang aspek kognitif saja. Melainkan sebaiknya cukup dipandang bahwa aspek afektif dan

---

[21] Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), 229

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

psikomotorik tersebut merupakan buah-buah keberhasilan atau kegagalan dari perkembangan dan aktifitas fungsi kognitif.

2. Tolak ukur dalam mengetahui pemahaman siswa

Adapun indikator-indikator keberhasilan sebagai tolak ukur dalam mengetahui pemahaman siswa adalah sebgai berikut :[22]

a. Daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.

b. Penilaian yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupu secara kelompok.

Dalam mengevaluasi tingkat keberhasilan atau pemahaman belajar antara lain :[23]

1) Tes formatif

Digunakan untuk mengukur satuan atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan oleh guru untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu.

2) Tes subyektif

Meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran

---

[22] Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 3
[23] *Ibid;* h.106

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

daya serap siswa serta meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai raport.

3) Tes sumatif

Diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam satu priode belajar. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas.

Menurut Drs. Syaiful Bahri Djamarah. Standarisasi atau taraf keberhasilan dalam belajar mengajar adalah sebagai berikut :[24]

a) Istimewa (maksimal) : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikusai oleh siswa.
b) Baik sekali (optimal) : apabila sebagaian besar (76%-99%) bahan pelajaran dapat dikuasai siswa.
c) Baik (minimal) : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60%-75% yang telah dikuasai siswa.
d) Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 6o% yang dapat dikuasai siswa.

[24] *Ibid;* 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

Suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Oleh karena itu, perlu dilakukan ulangan harian (tes formatif), agar lebih cepat diketahui kemampuan daya serap (pemahaman) siswa dalam menerima pelajaran yang telah disampaikan guru.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa

Dalam menentukan pemahaman siswa banyak dipengaruhi dari beberapa faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar. Faktor dari dalam diri siswa yang berupa kemampuan siswa memiliki pengaruh 70% dalam mempengaruhi pemahaman siswa, sedangkan faktor dari luar yang berupa lingkungan sekitar memiliki pengaruh 30%.[25]

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman sekaligus keberhasilan belajar siswa ditinjau dari segi komponen pendidikan adalah sebagai berikut:[26]

a. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Sedikit banyaknya perumusan tujuan juga akan mempengaruhi kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus akan mempengaruhi kegiatan belajar anak didik.

---

[25] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo, 1989), 39

[26] Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*....., 109

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. Guru

Guru adalah tenaga pendidikan yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik disekolah. Guru adalah orang yang berpengaruh dalam bidang profesinya. Dalam satu kelas, anak didik satu berbeda dengan lainnya yang nantinya akan mempengaruhi pula dalam keberhasilan belajar. Dalam keadaan yang demikian ini seorang guru dituntut untuk memberikan suatu pendekatan belajar yang sesuai dengan keadaan akan didik, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c. Anak didik

Anak didik adalah orang yang dengan sengaja datang kesekolah maksudnya adalah anak didik disini tidak terbatas oleh usia, baik usia muda, usia tua, atau telah lanjut usia. Anak didik yang telah berkumpul disekolah mempunyai bermacam-macam karakteristik, sehingga daya serap (pemahaman) siswa yang didapat siswa juga berbeda-beda dalam setiap bahan pelajaran yang diberikan oleh guru, karena itu dikenalah adanya tingkat keberhasilan yaitu tingkat maksimal, optimal, minimal dan untuk setiap bahan yang dikuasai anak didik.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa anak didik dalam unsur manusiawi yang mempengaruhi kegiatan belajar-mengajar sekaligus hasil belajar yaitu pemahaman siswa.

d. Kegiatan pengajaran

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

Kegiatan pengajaran adalah terjadinya interaksi anatara guru dan anak didik dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pengajaran ini meliputi bagaimana guru menciptakan lingkungan belajar yang sehat, strategi belajar yang digunakan pendekatan-pendekatan, metode dan media pembelajaran serta evaluasi pengajaran. Dimana hal-hal tersebut jika dipilih da diguakan secara tepat, maka akan mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar.

e. Bahan dan alat evaluasi

Bahan evaluasi adalah suatu bahan yang terdapat didalam kurikulum yang sudah dipelajari oleh anak didik guna kepentingan ulanagan (evaluasi).

Alat evaluasi meliputi cara-cara dalam menyajikan bahan evaluasi diantaranya adalah: benar salah (true-false), pilihan ganda (multi-choice), menjodohkan (matching), melengkapi (completation) dan essay. Penguasaan secara penuh (pemahaman) siswa tergantung pula pada bahan evaluasi dengan baik, maka siswa dapat dikatakan paman terhadap materi yang diberi waktu lalu.

f. Suasana evaluasi (suasana belajar)

Keadaan belajar yang tenang, aman, disiplin juga mempengaruhi terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi (soal) ujian yang berlangsung, karena dengan pemahaman materi (soal) ujian berarti pula mempengaruhi terhadap jawaban yang diberikan siswa, jadi tingkat pemahaman siswa tinggi, maka keberhasilan proses belajar mengajarpun akan 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

Tentunya masih banyak faktor atau unsur-unsur yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar atau pemahaman anak didik dalam mengetahui kegiatan belajar mengajar di kelas. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan antara lain sebagai berikut :

1) Faktor internal
   a) Faktor jasmaniah (fisiologi), meliputi: penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
   b) Faktor psikologis, meliputi : keintelektualan (kecerdasan), minat bakat, dan potensi-potensi yang dimiliki.
   c) Faktor kematangan fisik maupun psikis.
2) Faktor eksternal
   a) Faktor sosial meliputi : lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan kelompok.
   b) Faktor budaya meliputi : adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
   c) Faktor lingkungan fisik, meliputi: fasilitas rumah, fasilitas belajar dan iklim dalam lingkup pembelajaran.
   d) Faktor lingkungan spiritual atau keagamaan.

4. Langkah-langkah dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

a. Memperbaiki proses pengajaran

Langkah ini merupakan langkah awal dalam meningkatkat proses, pemahaman siswa dalam belajar, proses pengajaran meliputi:

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

memperbaiki tujuan pembelajaran, bahan (materi) pelajaran, metode dan media yang tepat serta pengadaan evaluasi belajar. Yang mana evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sebera jauh tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Evaluasi ini dapat berupa tes formatif, sub sumatif.[27]

b. Adanya kegiatan bimbingan belajar

Kegiatan bimingan belajar merupkan bntuan yang diberikan kepada individu tertentu (siswa) agar mencapai taraf perkembangan dan kebahagiaan secara optimal.

Adapun tujuan kegiatan bimbingan belajar adalah :

1) Mencari cara-cara belajar yang efisien dan efektif bagi siswa.
2) Menunjukkan cara-cara mempelajari dan menggunakan buku pelajaran.
3) Memberikan informasi dalam memilih bidang studi program, jurusan, dan kelompok belajar yang sesuai dengan bakat, minat, kecerdsan dan lain-lain.
4) Membuat tugas sekolah baik individu atau kelompok.
5) Memajukan cara-cara kesulitan belajar.[28]

c. Menumbuhkan waktu belajar dan pengadaan feed back (umpan balik) dalam belajar.

---

[27] Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*....., 106
[28] Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1996), 138

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

Disamping penambahan waktu belajar, guru juga harus sering mengadakan *feed back* (umpan balik) sebagai pemantapan belajar. Umpan balik merupakan doservasi terhadap akibat perbuatan (tindakan) dalam belajar. Hal ini dapat memberikan kepastian kepada siswa apakah kegiatan belajar telah atau belum dicapai. Bahkan dengan adanya *feed back* jika terjadi kesalahfahaman pada anak, maka anak akan segera memperbaiki kesalahannya.[29]

d. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang menyebabkan terjadi suatu perbuatan atau tindakan tertentu. Perbuatan belajar terjadi karena adanya motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan belajar. Motivasi ini dapat memberikan dorongan yang amat menunjang kegiatan belajar siswa ”motivator” terhadap siswa. Motivasi belajar dapat berupa motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan yang timbul untuk mencapai tujuan yang datang dari luar dirinya. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan pada siswa agar melakukan kegiatan belajar atau dasar keinginan dan kebutuhan serta kesadaran diri sendiri sebagai siswa.[30]

---

[29] Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1996), 116
[30] Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 50

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

Motivasi sebagai suatu proses belajar yang mengantarkan siswa kepada pengalaman-pengalaman yang memungkinkan mereka dapat belajar. Sebagai proses motivasi mempunyai fungsi antara lain :

a) Memberi semanagat atau mengaktifkan siswa agar tetap berminat
b) Memusatkan perhatian siswa pada tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan belajar.
c) Membantu memenuhi kebutuhan akan hasil jangka pendek dan hasil jangka panjang.

e. Kemauan Belajar

Adanya kemauan dapat mendorong belajar dan sebaliknya, tidak adanya kemauan dapat memperlemah belajar. Kemampuan belajar merupakan hal yang pernting dalam belajar, karena kemampuan merupakan fungsi jiwa untuk dapat mencapai sesuatu, dan merupakan kekuatan dari dalam jiwa seseorang.[31] Artinya seorang siswa mempunyai suatu kekuatan dari dalam jiwanya melakukan aktivitas belajar.

f. Remedial teaching (pengajaran perbaikan)

Adalah suatu bentuk pengajaran yang bersifat menyembuhkan atau membetulkan, atau dengan singkat pengajaran yang membuat menjadi baik. Maka pengajaran perbaikan atau remidial teaching itu adalah

[31] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*....., 40

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

berbentuk khusus pengajaran yang bersifat untuk membetulkan atau membuat menjadi baik.[32]

Adapun sasaran pokok dari tindakan remidial teaching adalah :

(1) Siswa yang prestasinya dibawah minimal, diusahakan dapat memenuhi kreteria keberhasilan minimal.

(2) Siswa yang sedikit kurang atau telah mencapai batas maksimal dalam keberhasilannya akan dapat disempurnakan atau ditingkatkan pada program yang lebih tinggi.

g. Keterampilan Mengadakan Variasi

Variasi disini mengandung arti suatu kegiatan guru dalam proses belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebiosanan murid, sehingga situasi belajar murid senantiasa aktif dan terfokus pada mata pelajaran yang disampaikan.

Keterampilan ini meliputi: variasi dalam cara mengajar guru, variasi dalam penggunaan strategi dan metode pembelajaran, serta variasi pola interaksi guru dan siswa.[33]

Dengan keterampilan mengadakan variasi dalam proses belajar mengajar ini, memungkinkan untuk membangkitkan gairah belajar, sehingga akan ditemukan suasana belajar yang ”hidup” artinya antara guru dan siswa saling berinteraksi, tidak ada rasa kejenuhan dalam belajar,

---

[32] *Ibid;* 152

[33] Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1990), 84

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

dengan keadaan demikian pemahaman siswa akan mudah tercapai bahkan akan menemukan suatu keberhasilan belajar yang diinginkan.

h. Penggunaan Media

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada siswa.

Adapun prinsip-prinsip penggunaan media dan pengembangan media pembelajaran menurut Taksonomi Leshin, antara lain :[34]

1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, kegiatan kelompok, dan lain-lain)
2) Media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan dan lembaga lepas)
3) Media berbasis visual (buku, *charts*, grafik, peta, figur/gambar, transparansi, film bingkai)
4) Media berbasis audio-visual (video, film, televisi)
5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif)

Media pembelajaran Flash Card tergolong media berbasis visual, yang memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat

[34] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*…….., 81-82

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

ingatan.[35] Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa untuk memahami apa yang terlukis dalam gambat tersebut dan dapat memberikan kemudahan dalam menghubungkan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Di samping itu, kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian, sehingga kegiatan belajar mengajar ini mengandung muatan apa yang disebut dengan *komunikasi edukatif* artinya tujuan akhir dilakukannya proses komunikasi tersebut adalah mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap anak didik agar menjadi orang yang dewasa.

Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak dapat berjalan secara efektif dan efisien, hambatan dan kesulitan tersebut antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan guru dan keluarga, kurang minat dan kegairahan dalam belajar, dan sebagainya.

Salah satu di antara cara untuk mengatasi keadaan demikian adalah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji, stimulus, informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan

---

[35] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*....., 71

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

keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengukur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.[36]

Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran khususnya media Flash Card mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut :

1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, pengalaman masing-masing individu tidak sama atau berbeda-beda, dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan tersebut.
2) Media dapat mengatasi ruang kelas, banyak hal yang sukar untuk di alami secara langsung oleh siswa di dalam kelas, misalnya obyek terlalu besar atau terlalu kecil, maka dengan melalui media akan dapat di atasi kesukaran-kesukaran tersebut.
3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antar siswa dengan lingkungan.
4) Media menghasilkan keseragaman penghayatan, pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-sama di arahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin di capai.
5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik terutama media gambar.
6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.

---

[36] Asnawir, M. Basyiruddin *Usman*, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 13

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

7) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
8) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada sesuatu yang abstrak.[37]

Sebagaimana telah di jelaskan di atas, betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran khususnya media Flash Card, lebih penting lagi kalau media pembelajaran tersebut digunakan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran yang akan disajikan sehingga dapat menarik perhatian siswa serta tidak bertentangan dengan syari'at agama dan tidak melanggar etika agama khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Adapun hakikat fungsi dari pada media pembelajaran khususnya peda media pembelajaran Flash Card, yaitu :

1) Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
2) Memperjelas informasi pada waktu tatap muka daalm proses belajar mengajar.
3) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
4) Mendorong motivasi belajar.
5) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam menyampaikannya.

---

[37] *Ibid;* 15

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

6) Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
7) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan guru-guru, serta membuat cakrawala yang lebih luas, sehingga pendidikan bersifat produktif.
8) Menambah variasi dalam menyajikan materi.
9) Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.
10) Mendorong terjadinya interaksi langsung antara pesrta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan lingkungannya.[38]

Dengan demikian, fungsi media pembelajaran yang sudah dijelaskan di atas, harus bisa digunakan sesuai dengan fungsi media-media pembelajaran tersebut khususnya media Flash Card terhadap mata pelajaran atau materi yang telah diajarkan guru kepada siswa pada mata pelajaran.

5. Arti Penting Perkembangan Kognitif dalam Kecepatan Pemahaman Siswa

Ranah psikologis siswa yang terpentinga adalah ranah kognitif. Ranah kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini, dalam prespektif psikologi

[38] Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*……., 29

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

kognitif adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah afektif (rasa) dan ranah psikomorik (karsa).

Di antara temuan-temuan riset yang menonjol adalah bahwa otak merupakan sumber dan menara pengontrol bagi seluruh kehidupan ranah-ranah psikologis manusia. Otak tidak hanya berfikir dengan kesadaran, tetapi juga berfikir dengan ketidaksadaran. Ranah kognitif yang dikendalikan oleh otak ini memang merupakan karunia Tuhan yang luar biasa dibanding dengan organ tubuh-tubuh lainnya.

Walaupun demikian, tidak berarti bahwa fungsi ranah afektif dan psikomotorik seorang siswa tidak perlu diperhatikan. Kedua ranah psikologis siswa tersebut juga penting, tetapi sebaiknya cukup dipandang sebagai buah-buah keberhasilan atau kegagalan perkembangan aktifitas fungsi kognitif. Ini terbukti dari penjelasan dibawah ini, diantaranya:[39]

a) Mengembangkan kecakapan kognitif

Upaya pengembangan fungsi ranah kognitif akan berdampak positif bukan hanya terhadap ranah kognitif sendiri, melainkan juga terhadap ranah afektif dan ranah psikomorik. Sekurang-kurangnya ada dua kecakapan kognitif siswa yang sangat perlu dikembangkan segera oleh seorang guru, diantaranya :

1) Strategi belajar memahami isi pelajaran

[39] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), 45-55

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) Strategi menyakini arti penting isi materi pelajaran dan aplikasinya serta menyerap pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran tersebut.

Preferensi kognitif yang pertama pada umumnya timbul karena dorongan luar (*motif ekstrinsik*) yang mengakibatkan siswa menganggap belajar hanya sebagai alat pencegah ketidaklulusan atau ketidaknaikan. Aspirasi yang dimilikinyapun *menurut* Dart & Clarge, bukan ingin menguasai materi secara mendalam, melainkan hanya sekedar asal lulus atau naik kelas semata. Sebaliknya preferensi kognitif yang kedua biasanya timbul karena dorongan dari dalam diri siswa sendiri (*motif intrinsik*), dalam arti siswa tersebut memang tertarik dan membutuhkan materi-materi pelajaran yang disampaikan guru. Untuk mencapai aspirasi ini, siswa memotifasi diri sendiri agar memusatkan perhatiannya pada aspek signifikansi materi dengan mengaplikasikannya dalam arti menghubungkannya dengan materi-materi lain yang relevan.

Tugas guru dalam hal ini adalah menggunakan pendekatan mengajar yang memungkinkan para siswa menggunakan strategi belajar yang berorientasi pada pemahaman yang mendalam terhadap isi pelajaran.

Selain itu juga kepada siswa sebaiknya seorang guru menjelaskan contoh-contoh serta menghubungkanya dengan materi-materi yang telah dipelajari atau konsep lain yang telah dimiliki oleh siswa.

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

Selanjutnya guru juga dituntut untuk mengembangkan kecakapan kognitif parasiswa dalam memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan yang dimilikinya atau nilai yang terkandung dan menyatu dalam pengetahuannya.

b) Mengembangkan kecakapan afektif

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif tidak hanya akan membuahkan kecakapan kognitif, tetapi juga menghasilkan ranah afektif. Sebagai contoh, seorang guru agama yang piawai dalam mengembangkan kecakapan kognitif dengan cara seperti yang telah dijelaskan diatas, maka akan berdampak positif pada ranah afektif para siswa. Dalam hal ini pemahaman yang endalam terhadap arti penting materi pelajaran agama yang disajikan guru serta preferensi kognitif yang mementingkan aplikasi prinsip-prinsip tadi akan meningkatkan kecakapan afektif para siswa. Peningkatan kecakapan afektif ini antara lain berupa, kesadaran beragama yang mantap.

Dampak positif lainnya ialah dimilikinya sikap mental keagamaan yang lebih tegas dan lugas yang sesuai dengan tuntunan ajaran agama yang telah ia pahami dan yakini secara mendalam.

c) Mengembangkan kecakapan psikomotor

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif juga akan memiliki dampak positif terhadap pengembangan ranah psikomotor. Kecakapan psikomotor ialah segala amal jasmaniah yang kongkrit dan mudah diamati

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

baik kuantitasnya maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka. Jadi, kecakapan psikomotor siswa merupakan manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya.

Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan, bahwa upaya guru dalam mengembangkan keterampilan ranah kognitif para siswanya merupakan hal yang sangat penting jika guru tersebut menginginkan siswanya aktif mengembangkan sendiri keterampilan ranah-ranah psikologis tersebut.

D. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengetian Pendikan Agama Islam

a. Menutut Syaharinan Zaini

Pendidikan Agama Islam adalah usaha mengembangkan fitrah manusia dengan ajarana agama Islam, agar terwujud atau tercapai kehidupa manusia yang makmur dan bahagia.[40]

b. Drs. Muhfudz Shalahudidin

Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang diarahkan kepada pembentukan akhlak kepribadian anak didik ayang sesuai dengan ajaran agama Islam supaya kelak menjadi manusia yang cakap dalam menyelesaikan tugas hidupnya yang rididhoi Allah SWT, sehingga terjalin kebahagiaan dunia akhirat. [41]

c. Departemen Republik Indonesia

---

[40] *Ibid;* 84-88

[41] Syaharinan Zaimi, Prinsip *Dasar Konsepsi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 1986), 3

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

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam menyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melaui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan atar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.[42].

Dari uraian di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa yang dimaksud dengan Pendidikan Agama Islam disini adalah, suatu mata pelajaran yang ada di lembaga-lembaga pendidikan umum (dibawah naungan DIKNAS) yang posisinya berdasarkan UU Sisdiknas sama dengan mata pelajaran lain, dimana merupakan suatu usaha bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung di dalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan ajaran-ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya.

2. Landasan Tentang Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam sebagai usaha membentuk insan kamil harus mempunyai landasan yang jelas, landasan tersebut antara lain:

a. Landasan Religius

---

[42] Depdiknas, *Garis-Garis Besar Program Pengajaran PAI di SLTP*, (Jakarta:Depdikhum, 1993), 1

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

Landasan religius adalah, dasar-dasar yang bersumber dari ajaran Islam yang tertera pada Al-Qur'an, hadits dan ijtihad yang sekaligus yang menjadi landasan ajaran agama Islam itu sendiri, landasan tersebut adalah:

b. Landasan Yuridis Atau Hukum

Dasar-dasar yuridis pelaksanaan pendidikan agama Islam adalah berdasarkan perundang-undangan yang secara tidak langsung dapat dijadikan pegangan dalam penyelenggaraan pendidikan agama Islam di sekolah ataupun di lembaga-lembaga pendidikan lainya. Adapun secara terperinci dasar yuridis tersebut terdiri dari tiga macam yaitu :

1) Landasan Ideal

Landasan ideal dalam pelaksanaan pendidikan agama Islam yaitu dari filsafah negara pancasila yaitu sila pertama dari pancasila, yang berbunyi "Ketuhanan yang Maha Esa". Dasar ini mengandung pengertian bahwa seluruh warga bangsa Indonesia harus percaya kepada Tuhan yang Maha Esa atau harus beragama.

2) Landasan Struktural Atau Konstitusional

Landasan konstitusional adalah landasan pelaksanaan agama Islam yang diambil dari Undang-Undang Dasar 1945 dalam bab XI pasal 29 ayat 1 dan 2, yang berbunyi :

1) Negara berdasarkan atas ketuhanan yang Maha Esa : 2) Negara menjamin tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu.

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) Landasan Operasional

Tap MPR No. IV/MPR/1973 yang kemudian dikokohkan dalam Tap MPR No. IV/MPR.1978, ketetapan MPR No. 11/MPR/1983 tentang GBHN yang pada intinya menyatakan bahwa pendidikan agama secara langsung dimasukkan ke dalam kurikulum skolah hingga perguruan tinggi.

4) Landasan Psikologis

Dasar psikologis yaitu dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan, kehidupan masyaraka. Dalam hidupnya manusia selau memerlukan pegangan hidup yang disebut agama. Manusia merasakan bahwa dalam jiwanya terdapat suatu perasaan yang mengakui adanya zat yang maha kuasa, Dialah tempat berlindung dan tempat memohon pertolongan. Oleh karena itu manusia senantiasa mendekatkan dirinya kepada tuhan mereka denagn cara yang berbeda-beda, sesuai dengan agama yang mereka anut.

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Menurut GBPP PAI tahun 1994, pendidikan agama Islam di sekolah memiliki fungsi diantaranya sebagai pengembangan, peyaluran, perbaikan, pencegahan, penyesuaian, sumber nilai, dan pengajaran.[43]

[43] Muhaimin, Strategi *Belajar Mengajar*, (Surabaya: Rosda Karya, 1996), 4

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

Sebagai *pengembangan*, berarti kegiatan agama berusaha untuk menumbuh kembangkan dan meningkatkan keimanan dan ketaqwaan siswa kepada Allah swt, yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.

Sebagai *penyaluran*, berarti kegiatan pendidikan agama berusaha menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khusus yang ingin mendalami bidang agama, agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal, sehingga dapat bermanfaat untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

Sebagai *perbaikan*, berarti kegiatan pendidikan agama berusaha untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan siswa dalam hal keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai *pencegahan*, berarti pendidikan agama berusaha untuk mencegah dan menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang dapat membahayakan peserta didik dan mengganggu perkembangan dirinya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

Sebagai *penyesuaian*, berarti pendidikan agama selalu berusaha membimbing peserta didik untuk dapat menyesuaiakan diridengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosialnya dan dapat engarahkan untuk dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.

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

Sebagai *sumber nilai*, berarti kegiatan agama Islam berusaha memberikan pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Dan sebagai *pengajaran*, kegiatan pendidikan agama berusaha untuk menyampaikan pengetahuan keagamaan secara fungsional.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Dilihat dari sudut ruang lingkup pembahasannya, pengajaran agama Islam yang umum dilaksanakan di sekolah-sekolah, terdiri dari beberapa materi diantaranya :[44]

a) Pengajaran Keimanan

b) Pengajaran akhlak

c) Pengajaran ibadah

d) Pengajaran fiqih

e) Pengajaran Qira'at Qur'an.

f) Pengajaran tarikh Islam

E. Pengaruh Media Pembelajran Flash Card Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Di dalam proses belajar mengajar, salah satu hal yang menjadi komponen dalam pembelajaran serta memegang peranan penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah tentang penggunaan media

[44] *Ibid;* 2-4

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. Media pembelajaran merupakan suatu cara yang dipakai oleh seorang guru untuk memperlancar proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Untuk mencapai tujuan dalam suatu proses pembelajaran adalah tugas guru, salah satu tujuan yang ingin dicapai oleh seorang guru adalah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Dengan demikian proses belajar mengajar dapat dikatakan efektif dan efisien apabila disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, sesuai dan variatif. Hal ini dimaksudkan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien kemudian pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat diterima siswa dengan cepat dan baik.

Adapun media pembelajaran yang tepat dan efisien untuk mencapai pemahaman siswa, dan selain itu juga agar mempermudah pemahaman siswa tentang materi agama. Maka dalam hal ini media yang relevan adalah penerapan media pembelajaran Flash Card. Dimana media pembelajaran ini selain dapat membantu siswa untuk mempercepat pemahamannya terhadap materi baru, selain itu media ini juga sangat relevan digunakan untuk memperkuat ingatan siswa, karena dengan media pembelajaran ini, siswa bukan hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi mereka mendengarkan sambil melihat gambar. Dengan begitu, siswa akan lebih mudah untuk memahami konsep yang baru diterima.

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

Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, misalnya tentang Thaharah atau cara berwudhu dan shalat, dalam penyajian materi ini maka agar seorang siswa lebih cepat memahami materi tersebut, seorang guru harus menunjukkan gambar-gambar serta bacaan-bacaan yang harus dibaca pada saat berwudhu dan pada waktu shalat. Selain itu media juga baik jika digunakan dalam pembelajaran Alqur'an, yaitu dalam hal belajar menghafal arti lafadz-lafadz dalam Alqur'an. Ini semua dimaksudkan karena tujuan utama dari Pendidikan Agama Islam adalah pembentukan akhlak peserta didik. Dimana nantinya dengan penggunaan media pembelajaran Flash Card ini, maka setiap materi agama yang didapatkan siswa dapat menyatu dan mudah diterima, dimengerti dan dihafalkan oleh siswa.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan media pembelajaran Flash Card, antara lain: Penelitian Tentang Penggunaan Media Flash Card dalam Pembelajaran Kata Kerja Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa MAN I Malang oleh seorang mahasiswa UM yang bernama Aty Muflihah pada tahun 2008. Data dalam penelitian ini berupa nilai hasil belajar, angket penilaian dan tanggapan siswa, dan aktivitas belajar siswa selama kegiatan eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah tes, angket,dan panduan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar

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

siswa yang signifikan. Aktivitas belajar siswa semakin meningkat dan respon siswa tentang penggunaan media Flash Card cukup positif.[45]

Adapun penelitian yang lain dilakukan oleh Howard Gardener yang mengingatkan para guru tentang siswa yang memiliki tipe belajar yang berbeda. Penelitian yang diadakan oleh Gardener mengindikasikan bahwa dalam PBM, guru idealnya bisa mengakomodir tipe-tipe yang berbeda tersebut. Untuk siswa pada usia membaca, Flash Cards bisa digunakan berdampingan dengan word cards. Word cards adalah kartu sederhana yang menampilkan tulisan saja, dan sebaiknya diperkenalkan setelah kartu bergambar sehingga tidak mempengaruhi pronunciation (pelafalan). Penggunaan media pembelajaran media ini akan mempermudah siswa dalam memahami materi dan memperkuat ingatan siswa.[46]

Dengan demikian maka setiap materi pendidikan agama yang disajikan dengan menggunakan media pembelajaran Flash Card, akan mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaiakn oleh guru, sehingga hasil belajar terutama pemahaman siswa dapat tercapai secara optimal. Dari uraian di atas, maka media pembelajaran Flash Card berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

---

[45] http://karya-ilmiah.um.ac.id. *Penggunaan Media Flash Card*
[46] http://1nd1r4.wordpress.com. *Flash Cards*

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

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis dari suatu fakta yang telah diamati. Dalam metode penelitian hipotesis adalah alat yang mempunyai kekuatan dalam proses inkuiri.[47]

Pernyataan tersebut belum sepenuhnya diakui kebenarannya dan harus diuji terlebih dahulu. Adapun hipotesis penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

   Hipotesis alternatif (hipotesis kerja) menyatakan bahwa adanya hubungan antara variabel X dan variabel Y. Dengan demikian hipotesis alternatif dalam penelitian ini adalah ”Ada pengaruh antara media pembelajaran Flash Card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo”.

2. Hipotesis Nihil (Ho)

   Hipotesis nihil menyatakan bahwa tidak adanya perbedaan antara dua variabel, atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y.[48] Dengan demikian hipotesis nihil dalam penelitian ini adalah ”Tidak ada pengaruh antara media pembelajaran Flash Card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo”.

---

[47] Moh Nasir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003), 151
[48] *Ibid;* 71

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

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan strategi umum yang dianut dalam pengumpulan data dan analisis data yang diperlukan guna menjawab permasalahan yang diselidiki berkaitan dengan metode penelitian. Disini penulis akan hal sebagai berikut :

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah suatu proses yang sistematis dan analisis yang logis terhadap data untuk suatu tujuan tertentu. Sedangkan metode merupakan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data.[1]

Dilihat dari judul : Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo, maka penelitian yang dilakukan peneliti merupakan penelitian kuantitatif, karena penelitian disini merupakan penelitian lapangan yang memerlukan analisis statisik untuk mencapai kebenaran hipotesis.

Selain itu penelitian yang dilaksanakan peneliti juga merupakan penelitian yang sifatnya *deskriptif korelasional*, karena penelitian ini

[1] Ibnu Hajar, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Penelitian*, (Jakarata: Grafindo Persada, 1999), 36.

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

menggambarkan pengaruh atau sebab akibat dari variabel bebas kepada variabel terikat.

B. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Data yang diambil dalam penelitian ini ada dua :

1) Data kualitatif : Data yang dapat diukur secara tidak langsung.[2] Data tersebut diantaranya tentang keadaan SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo, dokumen-dokumen tentang penerapan media pembelajaran Flash Card, pemahaman belajar PAI siswa dan sebagainya

2) Data Kuantitatif : Data yang dapat diukur secara langsung yang berhubungan dengan angka-angka atau bilangan, baik yang diperoleh dari hasil pengukuran maupun dengan jalan mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif. Diantaranya: jumlah guru dan siswa, sarana dan prasarana, hasil angket dan sebagainya.

b. Sumber Data

Sumber Data yaitu subyek dari mana data diperoleh.[3] Adapun sumber data dalam penelitian ini ada dua :

1) Sumber data manusia (data primer) yang meliputi : pengurus, kepala sekolah, guru, orang tua siswa, siswa dan masyarakat sekitar.

---

[2] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*……, h. 132
[3] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*……..., h. 23

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) Sumber data non manusia (data sekunder) yang meliputi : dokumentasi, sarana dan prasarana serta sumber data lainnya yang mendukung.

C. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo.

D. Sampel

Sampel adalah bagian atau wakil dari populasi yang diteliti.[4] Adapun dalam metode pengambilan sampel, penulis berpedoman pada pernyataan Suharsmui Arikunto yang berbunyi : " Apabila subyek penelitian kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitiannya adalah populasi. Akan tetapi bila subyeknya lebih dari 100 orang, maka diperbolehkan mengambil sampel 10% - 15% atau lebih 20% - 25% atau lebih".[5]

Adapun jumlah siswa di SMP Arditama lebih dari 100, maka disini penulis mengambil 25% dari siwa tersebut untuk dijadikan sebagai sampel.

E. Teknik Sampling

Adapun teknik pengambilan sampel antara lain :

a. Sampel non random (tidak acak) yaitu :

1) *Purpose Sample* (pengambilan sampel berdasarkan tujuan)

---

[4] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*…….., h. 107
[5] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*……..., h. 120

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

Dalam penelitian ini, sampel yang dipilih adalah subjek yang tidak hanya sebagai pelaku, akan tetapi juga memahami seluk beluk permasalahan penelitian yang menjadi fokus kerja penelitian.

2) *Proporsional Sample* (pengambilan sampel berdasarkan sub populasi)

Dilakukan dengan memperhatikan sub sampel dan dilakukan terhadap jumlah sampel dari setiap sub populasi.

b. *Sampel Random* (sampel acak)

Adapun Macam-macam Sampel acak meliputi :

1) *Simple Random Sampling* yaitu teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.
2) *Proportionate Stratified Random Sampling* yaitu Teknik yang digunakan bila populasi mempunyai anggota yang tidak homogen atau berstrata secara proporsional.
3) *Disproportionate Stratified Random Sampling* yaitu teknik yang digunakan bila populasi berstrata tetapi kurang proporsional.[6]

Cara mengambil sampel dari populasi ini dengan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* yaitu dengan cara mengambil

---

[6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitat Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 82

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

beberapa anggota populasi berstrata yang terdiri dari kelas VII, kelas VIII, kelas IX A dan kelas IX B.

Pada pengambilan sampel dengan cara undian ini, peneliti berpedoman pada pernyataan Suharsimi Arikunto bahwa bila subyeknya lebih dari 100 orang, maka diperbolehkan mengambil sampel 10% - 15% atau lebih 20% - 25% atau lebih. Disini peneliti mengambil 25% dari 142 siswa di SMP Arditama sebagai sampel berjumlah 36 siswa.

F. Metode Pengumpulan Data

a. Metode observasi

Yaitu suatu teknik penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap obyek baik secara langsung atau tidak.[7] Untuk mendapatkan observasi secara sistematis peneliti harus mempunyai pengetahuan yang luas tentang latar belakang objek penelitian

b. Metode Interview atau Wawancara

Yaitu Suatu bentuk komunikasi verbal yang berarti semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi.[8] Interview ini ditujukan kepada perangkat sekolah untuk memperoleh data tentang pengaruh media pembelajaran flash card terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI.

---

[7] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian,*…….., h. 133
[8] Nasution, *Metode Researh*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), h. 113

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. Angket (kuisioner)

Yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari data responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.[9]

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner tertutup dengan pilihan ganda, maksudnya peneliti sudah menyiapkan alternatif jawaban yang tersedia. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Waru Sidoarjo. Dalam pelaksanaannya, angket ini penulis tujukan kepada 9 siswa kelas VII, 9 siswa kelas VIII , 9 siswa kelas IX A, dan 9 siswa kelas IX B.

d. Dokumentasi

Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti: buku, majalah, dokumen, notulen rapat, dan lain-lain. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan berita yang berupa dokumen yang ada pada lembaga atau instansi yang terkait atau bahan-bahan yang tertulis yang berkaitan dengan situasi latar belakang objek penelitian.

G. Instrument Penelitian

1. Lembar Pengamatan

---

[9] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*…….., h. 140

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

Lembar pengamatan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan belajar mengajar. Lembar pengamatan yang digunakan oleh penulis terdiri dari tiga jenis. Dalam menentukan penilaian pada observasi ini maka penulis menggunakan standart yang konvensional, sebagai berikut :

Nilai 1 (0% - 20%) = Tidak baik

Nilai 2 (21% - 40%) = Kurang baik

Nilai 3 (41% - 70%) = Cukup baik

Nilai 4 (71% - 90%) = Baik

Nilai 5 (91 % - 100%) = Sangat Baik

a. Lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa balam KBM

Lembar pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama KBM berlangsung. Dari lembar pengamatan ini juga akan diketahui apakah aktivitas-aktivitas yang dilakukan siswa dan guru sudah menunjukkan pembelajaran dengan peneapan media pembelajaran Flash Card, serta dapat diketahui apakah media pembelajaran tersebut bisa membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

b. Lembar penelitian pengamatan pemahaman siswa

Pengamatan ini digunakan sebagai upaya untuk mengetahui aktivitas siswa yang mencerminkan tentang aktivitas siswa yang berhubungan

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

dengan tingkat pemahaman siswa. Sehingga peneliti dapat mengetahui bagaimana kegiatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Angket siswa

Angket yang digunakan berisi pertanyaan dengan jawaban yang terdiri dari 3 kriteria. Angket ini digunakan untuk mengetahui data tentang penerapan media pembelajaran Flash Card. Adapun untuk format penilaian data hasil angket peneliti menggunakan skala 1 sampai 3 yang berarti :

a. Alternatif pilihan jawaan a dengan skor 3 berarti baik.
b. Alternatif pilihan jawaan b dengan skor 2 berarti cukup baik.
c. Alternatif pilihan jawaan c dengan skor 1 berarti kurang.

H. Teknik Analisis Data

Proses analisis data merupakan salah satu usaha untuk merumuskan jawaban dan pertanyaan dari perihal perumusan-perumusan dan pelajaran-pelajaran atau hal-hal yang kita peroleh dari proses penilaian.

Tujuan dari analisis data adalah untuk mencari kebenaran dari data-data yang telah diperoleh sehingga dari sini bisa ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan analisa data deskriptif dan statistik.

a. Analisa Deskriptif

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

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapatlah dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran Flash Card dapat menunjang terjadinya proses belajar mengajar yang baik di sekolah dimana siswa lebih cepat dalam menerima dan memahami materi PAI.

Dalam melaksanakan proses pendidikan, guru berusaha menggunakan berbagai macam variasi dalam menggunakan media pembelajaran Flash Card, agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

b. Analisa Statistik

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Flash Card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama, maka penulis menggunakan analisa statistik sebagai berikut :

1) Untuk mengetahui tentang penerapan media pembelajaran Flash Card pada mata pelajaran PAI, penulis menggunakan rumus prosentase sebagai berikut:

$$\mathbf{P} = \frac{F}{N} \mathbf{x\ 100\ \%}$$

Keterangan:

P : Prosentase

N : Jumlah responden

F : Frekuensi

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

Sedangkan untuk menganalisa dari hasil perhitungan diatas, maka peneliti menggunakan standart yang berpedoman sebagai berikut :

a. 0% - 20% = Tidak baik

b. 21% - 40% = Kurang baik

c. 41% - 70% = Cukup baik

d. 71% - 90% = Baik

e. 91 % - 100% = Sangat Baik

2) Untuk mengetahui tentang pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI, maka penulis menggunakan rumus Rata-rata atau Mean yang mana jumlah nilai dan rata-rata tersebut dibagi dengan jumlah responden.

Adapun Rumusnya :

$$My = \frac{\Sigma y}{N}$$

Keterangan:

My = Mean yang dicari

∑y = Jumlah skor (nilai) yang ada

N = Banyaknya skor responden

Adapun standart penilaian yang digunakan penulis dalam memberikan interprestasi adalah berpedoman pada kategori nilai raport, yaitu :

1. Angka 10 berarti istimewa
2. Angka 9 berarti amat baik

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. Angka 8 berarti baik
4. Angka 7 berarti lebh dari cukup
5. Angka 6 berarti cukup
6. Angka 5 berarti kurang dari cukup
7. Angka 4 berarti kurang
8. Angka 3 berarti kurang sekali
9. Angka 2 berarti buruk
10. Angka 1 berarti buruk sekali

3) Untuk menganalisis tentang pengaruh media pembelajaran Flash Card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI, penulis menggunakan analisa data statistik Persamaan *Regresi Linier* dan *Product Moment* dengan rumus sebagai berikut :

Rumus persamaan *Regresi Linier* adalah **y = a + bx**[10]

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{N \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{N \sum x^2 - (\sum x^2)}$$

Rumus Product Moment:

$$Rxy = \frac{N \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum x^2) - (\sum x)^2 (N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

[10] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 262.

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

Keterangan:

rxy : angka indeks korelasi “r” *Product Moment*

N : jumlah subyek yang diteliti

Σxy : jumlah perkalian antar skor x dan y

Σx : jumlah nilai variabel x

Σy : jumlah nilai variabel y

Adapun langkah-langkah yang diambil dalam penggunaan rumusan diatas adalah sebagai berikut :

a) Membuat tabel kerja atau tabel perhitungan dengan 5 kolom

I Skor variabel x

II Skor variabel y

III Hasil kali variabel x dan y

IV Hasil pengkuadratan seluruh variabel x^2

V Hasil pengkuadratan seluruh variabel y^2

b) Memberikan interpretasi terhadap rxy serta menarik kesimpulannya yang dapat dilakukan secara sederhana dengan jalan berkonsultasi pada tabel ”r” *Product Moment*. Hal ini untuk menguji signifikansi 5% dan 1%, apabila dari perhitungan nilai rxy diperoleh nilai yang memenuhi signifikansi 5% dan 1%, maka berarti hipotesis alternatif diterima, begitu pula sebaliknya apabila perhitungan rxy diperoleh nilai yang tidak memenuhi taraf signifikansi 5% dan 1%, maka hipotesis alternatif ditolak dan diterima hipotesis nihilnya (Ho).

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) Memberikan interpretasi terhadap angka indeks korelasi ”r” *Product Moment* dengan cara sederhana. Dalam memberikan interpretasi baru secara sederhana terhadap indeks korelasi ”r” *Product Moment* (rxy) pada umumnya digunakan pedoman sebagai berikut :

Besarnya r product moment	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variabel x dan y memang terdapat korelasi, IP sangat lemah sekali, sehingga korelasi ini diabaikan / dianggap tidak ada
0,21 – 0,40	Antara variabel x dan y terdapat korelasi yang lemah / rendah
0,41 – 0,70	Antara variabel x dan y terdapat korelasi sedang atau cukup
0,71 – 0,90	Antara variabel x dan y terdapat korelasi yang kuat / tinggi
0,91 – 1,00	Mempunyai korelasi yang sangat tinggi

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

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Obyek Penelitian

1. Gambaran Umum Obyek Penelitian

   a. Sejarah Berdirinya SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo

Sampai tahun 1996 belum ada Lembaga Pendidikan setingkat SLTP/MTs sebagai perwujudan dari pendidikan dasar 9 tahun, sehingga anak-anak lulusan SD/MI di lingkungan desa Tambak Sumur yang ingin melanjutkan pendidikannya harus pergi ke tempat yang jauh. Hal ini mengusik hati sebagian besar warga desa Tambaksumur sehingga muncul keinginan untuk mendirikan lembaga setingkat SLTP/MTs.

Menindaklanjuti keinginan warga tersebut, maka pengurus Yayasan Rodlotul Ilmi mengadakan rapat pada tanggal 20 Maret 1996 dari pukul 19.30-21.00 WIB dengan menghasilkan keputusan diantaranya sepakat mendirikan sekolah swasta setingkat SLTP bukan MTs mengingat sudah banyak MTs yang ada di sekitar desa Tambak Sumur dengan nama SLTP Arditama. Pemilihan nama Arditama adalah merupakan usulan beberapa peserta rapat yang merupakan kepanjangan dari “Tarbiyah Roudlotul Ilmi Tambak Sumur ”, ada yang mengartikan sebagai “Ardi = Bumi Tammah = Sempurna”.

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

Sekolah ini mulai menerima siswa baru dan memasuki tahun pelajaran yang pertama pada tanggal 17 Juli 1996, kebetulan hari itu juga turun surat ijin penyelenggaraan dari Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo.

b. Identitas SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo

Adapun Identitas sekolah sebagai berikut :

Nama Sekolah	: SMP ARDITAMA WARU
Status	: Swasta-Terakreditasi B
NSS	: 204050217163
Alamat Sekolah	: Jl. K. Zainal Abidin 36 Desa Tambaksumur
Kecamatan	: Waru
Kabupaten	: Sidoarjo
Propinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 61256
Telepon/Fax/Flexi	: (031) 8670842 (031) 70113527
Nama Yayasan	: Yayasan Roudlotul Ilmi
Alamat Yayasan	: Jl. K. Zainal Abidin 36 Tambak Sumur Waru Sidoarjo
Status Kepemilikan tanah	: Yayasan Roudlotul Ilmi
Asal Perolehan tanah	: Wakaf dan Pengadaan
Luas tanah	: 1.959 m^2

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

Status bangunan : Yayasan Roudlotul Ilmi

Luas bangunan : 648 m^2

c. Visi dan Misi SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo

Visi : Unggul dalam prestasi, terampil dan mandiri, serta berakhlak mulia

Indikator :

1. Unggul dalam prestasi akademik dan nonakademik
2. Terwujudnya pendidikan yang menghasilkan lulusan yang terampil dan mandiri, serta memiliki keunggulan kompetitif
3. Terbentuknya masyarakat sekolah yang berakhlak mulia dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
4. Terwujudnya manajemen partisipatif, transparan, efektif, demokratis, dan akuntabel

Misi :

1. Mewujudkan pendidikan yang mendorong keunggulan prestasi akademik dan nonakademik.
2. Mewujudkan pendidikan yang menghasilkan lulusan yang terampil dan mandiri, serta memiliki keunggulan kompetitif.
3. Membentuk masyarakat sekolah yang berakhlak mulia dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
4. Mewujudkan manajemen partisipatif, transparan, efektif, demokratis dan akuntabel.

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

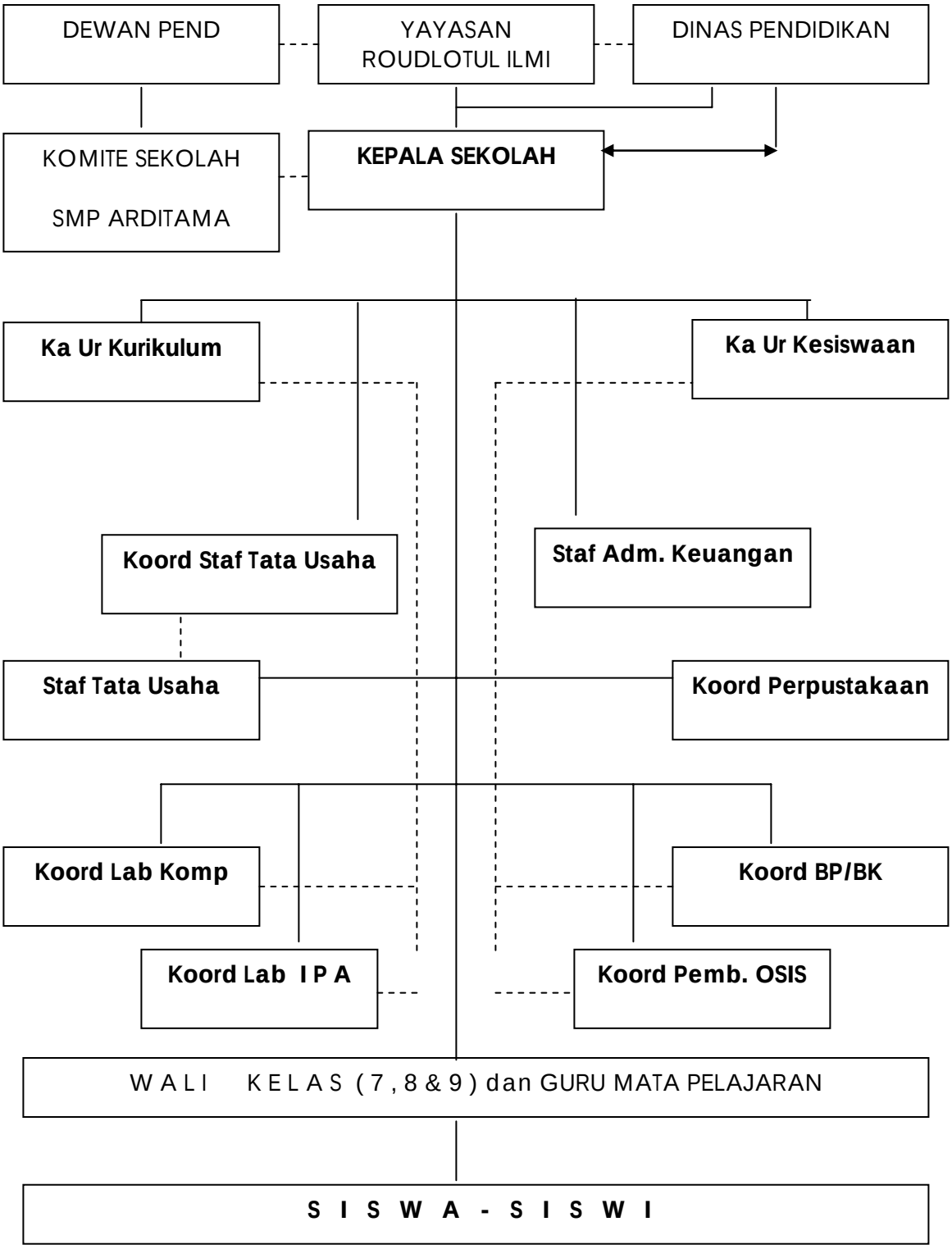
d. Struktur Organisasi

STRUKTUR ORGANISASI SMP ARDITAMA WARU

Tahun Pelajaran : 2010/2011

Kepala Sekolah	: H. Mashlihan, S. Ag
Kaur Kurikulum	: Drs. H. Bambang Sumantri
Kaur Kesiswaan	: Nur Shofiyah , S. Ag
Staf Administrasi Keuangan	: Zainul Arifin, SE
Koord Staf Tata Usaha	: Nur Asyiyah
Staf Tata Usaha	: Fuji Astutik
Koord Perpustakaan	: Fuji Astutik
Koord Lab IPA	: Titik Meiyanti, S. Pd
Koord. Pembina OSIS	: Misni, S. Pd
Wali Kelas VII	: Ni'matul Azaria, S. Pd
Wali Kelas VIII	: Siti Sholihah, S. Sos
Wali Kelas IX-A	: Titik Meiyanti R, S. Pd
Wali Kelas IX-B	: Umi Maulidiyah, S. Pd

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

———— : Grs. Komando , --------- : Grs. Koordinasi ,

↔ : Grs. Konsultasi

e. Keadaan Guru dan Karyawan

1. Tenaga Pendidik :

TABEL 4.1

Tenaga Pendidik SMP Arditama

No.	N A M A / TTL	TMT	IJASAH Jurusan	Mengajar/Tugas	Ijs.Sesuai	
					Ya	Tdk
1	2	3	4	5	6	7
1.	H. Mashlihan S.Ag Sidoarjo, 22-Des-1971	13 Juli 1996	S1/PAI	Kepala Sekolah, Agama 3-5	√	
2.	Drs. Bambang Sumantri Surabaya, 11-Okt-1958	14 juli 2007	S1/B. Inggris	B. Inggris, Kaur Kurikulum	√	
3.	Nur Shofiyah, S.Ag Sidoarjo, 20 Maret 1974	17 Juli 2006	S1/BPAI-A-IV	Agama 1-2-3 Kaur Kesiswaan	√	
4.	Moh. Roihan, S.Pd Sidoarjo, 13 Juni 1970	13 Juli 1996	S1/Kimia	Fisika, Kaur Sarpras-Humas	√	

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

No.	N A M A / TTL	TMT	IJASAH Jurusan	Mengajar/Tugas	Ijs.Sesuai	
					Ya	Tdk
5	Siti Sholihah, S.Sos Sidoarjo, 05 April 1971	13 Juli 1996	S1/Administrasi	PKn, Geografi		√
6.	Drs. Shohifan, S.Pd Sidoarjo, 01-Jan-1959	13 Juli1996	S1/B.Inggris	Bahasa Inggris	√	
7.	Sri Suharti, S.Pd Tl. Agung, 04 Mei 1965	13 Juli 1996	S1/Matematika	Matematika	√	
8.	Hj. Syarifah, BA Jombang, 22-Sep-1947	13 Juli 1996	SM/PAI	Agama 3, B. Jawa	√	
9.	Hilmi Bahri, BA Jombang, 30-Sept-1957	13 Juli 1996	SM/Sastra Arab	Kertakes		√
10.	HM.Syafi'i, S.Pd Sidoarjo, 07- Peb-1968	13 Juli 1996	S1/PORKES	Penjaskes, Pemb. OSIS	√	
11.	Umi Maulidiyah, S.Pd Sidoarjo, 27 Mei 1969	13 Juli 1996	S1/PDU	IPS, Ekonomi Wali Kelas VII-B	√	
12.	Titik Meiyanti, S.Pd Surabaya, 19 Mei 1969	20 Juli 1998	S1/Biologi	IPA, Biologi Wali Kelas VII-A	√	
13.	Moh. Fauzi, S.Pd Gresik, 13 Mei 1969	20 Juli 1998	S1/Biologi	IPA, Biologi Koord. Lab IPA	√	
14.	Ni'matul Azaria, S.Pd	18 Juli	S1/B.Indonesia	Bhs. Indonesia,	√	

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

No.	N A M A / TTL	TMT	IJASAH Jurusan	Mengajar/Tugas	Ijs.Sesuai	
					Ya	Tdk
	Sidoarjo, 02-Des-1979	2005		Wali Kelas VIII		
15.	Muawanah, S. Pd Sidoarjo, 01-Des-1975	16 Juli 2001	S1/PDU	IPS, Tata Boga Wali Kelas IX-A	√	
16.	Misni, S.Pd Nganjuk, 01 Juni 1966	14 Juli 2007	S1/Matematika	Matematika	√	
17.	Drs. Tugirin Klaten, 10-Peb-1962	14 Juli 2007	S1/PIPS-PKn	Pkn, Bhs. Jawa	√	
18.	Nor Fandy Ahmad Muda Sidoarjo, 04-Des-1987	14 Juli 2008	D1/TI	TIK	√	
19.	H. Agus Salim, S. Pd Sidoarjo,17 Agustus 1965	13 Juli 2009	S1/PPB	BK	√	
20.	Zumrotus Zaida Sidoarjo,	12 Juli 2010	S1/PAI	Pembina Pramuka		
21.	H. Syamsuddin Sidoarjo,	18 Juli 2005	SMU	Pemb.Drum Band		
22.	M. Affandi Surabaya,	13 Juli 2009	SMU	Pelatih Karate		

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. Tenaga Kependidikan

TABEL 4.2

Tenaga Kependidikan SMP Arditama

No	N A M A / TTL	TMT	IJASAH Jurusan	Tugas	Ijs.Sesuai	
					Ya	Tdk
1	2	3	4	5	6	7
1.	Nur Asyiyah Sidoarjo, 20-Nop-1986	18 Juli 2005	SMU/IPA	Koord. Staf TU		
2.	Fuji Astutik Sidoarjo, 07-Des-1984	17 Juli 2006	SMU/IPA	Staf TU		
3.	Zainul Arifin Sidoarjo, 12-Peb-1981	14 Juli 2007	S1/Ekonomi	Koord. Adm. Keuangan		
4.	Taroki Kediri,	14 Juli 2008	SD	Pesuruh Kebersihan		

Keadaan guru dan pegawai di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo berjumlah 22 tenaga pendidik dan 4 tenaga kependidikan.

f. Keadaan Siswa SMP Arditama

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

Secara keseluruhan jumlah siswa di SMP Arditama sebanyak 142 orang dengan rincian siswa putra 60 siswa putri 82. Adapun jumlah rincian perkelas menurut jenis kelaminnya adalah sebagai berikut :

TABEL 4.3

KEADAAN SISWA SMP ARDITAMA

TAHUN AJARAN 2010/2011

No	**K e l a s**	**Laki-laki**	**Perempuan**	**J U M L A H**
1	VII	20	18	38
2	VIII	22	19	41
3	IX A	19	12	31
4	IX B	21	11	32
	JUMLAH	82	60	142

g. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan hal yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena adanya sarana dan prasarana menunjang terbentuknya suasana yang langsung memberikan dorongan kepada anak dalam kegiatan belajar mengajar, oleh sebab itu keadaan sarana dan prasarana harus diusahakan lengkap untuk memberikan dan menciptakan situasi belajar yang inspiratif, sehingga dapat memberikan rangsangan pada anak agar bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

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

Adapun keadaan sarana dan prasarana di SMP Arditama adalah sebagai berikut :

TABEL 4.4

KEADAAN SARANA DAN PRASARANA

SMP ARDITAMA

FUNGSI & FAKTOR	**KONDISI IDEAL**	**KONDISI NYATA**	**KESIAPAN**	
			Ya	**Tidak**
1	2	3	4	5
Fungsi Tanah				
a. Faktor Internal				
- Status Kepemilikan	- SHM	- SHM	√	
- Luas Tanah	- Memadai	- Kurang	√	
b. Faktor Eksternal				
- Perluasan	- Memungkinkan	- Mungkin	√	
Fungsi Gedung				
a. Faktor Internal				
- Ruang Belajar	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
- Lab. IPA	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
- Lab. Bahasa	- Jumlah memadai	- Belum ada		

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

FUNGSI & FAKTOR	KONDISI IDEAL	KONDISI NYATA	KESIAPAN	
			Ya	Tidak
	- Ukuran memadai	- Belum ada		
- Lab. Komputer	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
- Ruang Keterampilan	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
- Ruang Perpustakaan	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
- Ruang UKS	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
- Ruang Olahraga	- Jumlah memadai	- Belum ada		
	- Ukuran memadai	- Belum ada		
- Ruang Kesenian	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
- Ruang BP/BK	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
- Ruang Kepala	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
- Ruang Wk	- Jumlah memadai	- Belum ada		
	- Ukuran memadai	- Belum ada		

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

FUNGSI & FAKTOR	KONDISI IDEAL	KONDISI NYATA	KESIAPAN	
			Ya	Tidak
- Ruang Kaur	- Jumlah memadai	- Belum ada		
	- Ukuran memadai	- Belum ada		
- Ruang TU	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
- Ruang Guru	- Jumlah memadai	- Cukup		
	- Ukuran memadai	- Cukup		
- Ruang OSIS	- Jumlah memadai	- Cukup		
- Kopsis	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Jumlah memadai	- Cukup		
- Kantin	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Jumlah memadai	- Belum ada		
- Gudang	- Ukuran memadai	- Belum ada		
	- Jumlah memadai	- Cukup		
- KM/WC Guru	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Jumlah memadai	- Cukup		
- KM/WC Siswa	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Jumlah memadai	- Cukup		
- Aula Serbaguna	- Ukuran memadai	- Cukup		
	- Memadai	- Cukup		

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

FUNGSI & FAKTOR	KONDISI IDEAL	KONDISI NYATA	KESIAPAN	
			Ya	Tidak
- Ruang Ibadah - Ruang Multimedia - Ruang Dapur - Dana Pengembangan	- Memadai - Memadai - Memadai	- Ada Masjid - Belum ada - Belum ada - Kurang		
Fungsi Mebeleir				
a. Faktor Internal				
- Mebeleir Kantor	- Memadai	- Cukup	√	
- Mebeleir Kelas	- Memadai	- Cukup	√	
- Mebeleir Laborat.	- Memadai	- Cukup	√	
- Mebeleir Perpust.	- Memadai	- Kurang		√
- Dana Pengembangan	- Memadai	- Kurang		√
b. Faktor Eksternal				
- Bantuan Masyarakat	- Memadai	- Belum Ada		√
- Bantuan Pemerintah	- Memadai	- Cukup	√	
- Bantuan Lain	- Memadai	- Belum Ada		√
Fungsi Alat PBM				
a. Faktor Internal				

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

FUNGSI & FAKTOR	KONDISI IDEAL	KONDISI NYATA	KESIAPAN	
			Ya	Tidak
- Peraga	- Memadai	- Cukup	√	
- Media	- Memadai	- Cukup	√	
- Multi Media	- Memadai	- Kurang		√
- Alat Praktik	- Memadai	- Cukup	√	
Ketramp	- Memadai	- Cukup	√	
- Lab. IPA	- Memadai	- Belum ada		√
- Lab. Bahasa	- Memadai	- Cukup	√	
- Lab. Komputer	- Memadai	- Kurang		√
- Alat Olahraga	- Memadai	- Cukup	√	
- Alat Kesenian	- Memadai	- Cukup	√	
- Alat Keagamaan	- Memadai	- Kurang		√
- Dana Pengembangan	- Memadai		√	
b. Faktor Eksternal				
- Bantuan Masyarakat	- Memadai	- Kurang		√
- Bantuan Pemerintah	- Memadai	- Kurang		√
- Bantuan Lain	- Memadai	- Belum ada		√

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

FUNGSI & FAKTOR	KONDISI IDEAL	KONDISI NYATA	KESIAPAN	
			Ya	Tidak
Fungsi Perpustakaan				
a. Faktor Internal				
- Rak Buku	- Memadai	- Cukup	√	
- Ruangan	- Memadai	- Kurang		√
- Ruang Baca	- Memadai	- Kurang		√
- Buku Paket	- Memadai	- Cukup	√	
- Buku Penunjang	- Memadai	- Cukup	√	
- Buku Pengetahuan	- Memadai	- Cukup	√	
- Adm. Pengelolaan	- Lengkap dan Rapi	- Cukup	√	
- Dana Pengembangan	- Memadai	- Kurang		√
b. Faktor Eksternal				
- Bantuan Masyarakat	- Memadai	- Kurang		
- Bantuan Pemerintah	- Memadai	- Kurang		√
- Bantuan Lain	- Memadai	- Belum ada		√
				√
Fungsi Laboratorium				
a. Faktor Internal				
1) Lab. IPA				
- Ruang Alat	- Memadai	- Cukup	√	

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

FUNGSI & FAKTOR	KONDISI IDEAL	KONDISI NYATA	KESIAPAN	
			Ya	Tidak
- Ruang Praktik	- Memadai	- Cukup	√	
- Sanitasi	- Lancar dan bersih	- Cukup	√	
- Almari Alat	- Memadai	- Cukup	√	
- Meja-Kursi	- Memadai	- Cukup	√	
- Peralatan	- Memadai	- Cukup	√	
- Dana Pengemb.	- Memadai	- Kurang		√
2) Lab. Komputer	-Memadai	- Cukup		
- Ruang Praktik	- Memadai	- Cukup	√	
- Instalasi Listrik	- Memadai	- Cukup	√	
- Komputer	- Memadai	- Cukup	√	
- Jaringan Internet	- Tersedia	- Ada	√	
3) Lab. Bahasa	- Memadai	- Belum Ada		√
b. Faktor Eksternal				
- Bantuan Masyarakat	- Memadai	- Kurang		√
- Bantuan Pemerintah	- Memadai	- Kurang		√
- Bantuan Lain	- Memadai	- Belum ada		√

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. Penyajian Data

Untuk menunjang dalam kegiatan penyajian data dari hasil penelitian, baik mengenai pengaruh media pembelajaran Flash Card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo. Maka penulis mengumpulkan data tentang penerapan media pembelajaran flash card dan juga data tentang pemahaman siswa di SMP Arditama.

Dalam penyajian data, penulis akan menyajikan 2 macam data, yaitu :

1. Data tentang penerapan media pembelajaran flash card
2. Data tentang pemahaman siswa.

Pengambilan data tentang pengaruh media pembelajaran flash card, dilakukan dengan menggunakan observasi dan angket siswa. Observasi tersebut meliputi observasi kegiatan guru dan siswa saat proses belajar mengajar. Sedangkan untuk mengambil data tentang pemahaman siswa, diperoleh dari hasil nilai UAS Semester satu dan hasil observasi kegiatan siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

1. Data Tentang Media Pembelajaran Flash Card

a. Penyajian Data Hasil Observasi

Data tentang penerapan media Pembelajaran Flash Card ini diambil dari data hasil observasi yang dilakukan penulis pada hari senin, 4 Januari 2011 terhadap Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama

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

Sidoarjo dan Siswa-siswi d SMP Arditama Sidoarjo. Kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan selama 2 x 45 menit.

Maka untuk lebih jelasnya, penulis sajikan data hasil observasi tersebut, seperti di bawah ini :

1) Aktivitas Guru

Data hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dalam penerapan media pembelajaran flash card ditunjukkan pada tabel 4.5 sebagai berikut :

TABEL 4.5

Data Hasil Observasi Penerapan Media Pembelajaran Flash Card

No	Aspek Yang Diamati	Nilai Pengamatan		Keterangan
		A	B	
1.	Langkah Persiapan a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. b. Guru memotivasi siswa. c. Guru mengulang kembali materi terdahulu untuk dihubungkan dengan materi yang sedang dipelajari.	3 4 4	3,6	Baik
2.	Langkah Penyajian a. Guru menyajikan pelajaran dengan tata tertib yang teratur. b. Guru menyajikan materi pelajaran menurut tingkat berfikir siswa. c. Guru dalam menyajikan pelajaran dimulai dari hal-hal yang lebih mudah ke yang lebih sulit.	4 4		

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

No	Aspek Yang Diamati	Nilai Pengamatan		Keterangan
		A	B	
	d. Guru dalam menyajikan pelajaran dimulai dari yang kongkrit, lalu ketingkat skematis dan ketingkat abstrak. e. Guru menyajikan materi dengan menggunakan kartu bergambar dan digerakkan cepat serta diulang-ulang	3 4	3,75	Baik
3.	Langkah Memperhubungkan a. Guru menghubungkan materi sekarang dengan materi pelajaran terdahulu. b. Guru menghubungkan materi dengan kartu bergambar c. Guru mendorong siswa untuk berfikir kritis, cepat dan rasional.	4 4 4	4	Baik
4.	Langkah Menyimpulkan a. Guru mengarahkan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. b. Guru memberikan penguatan/ keyakinan pada siswa.	4 4	4	Baik
5.	Langkah Pengaplikasian a. Guru memberi pertanyaan pada siswa. b. Guru memberi tugas yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. c. Guru memberikan test yang sesuai dengan materi yang diajarkan baik test tulis maupun berupa praktek.	4 3 3	3,3	Cukup Baik

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

Keterangan **:**

A = Nilai rata-rata pengamatan

B = Nilai rata-rata aspek yang diamati

Nilai 1 (0% - 20%) = Tidak baik

Nilai 2 (21% - 40%) = Kurang baik

Nilai 3 (41% - 70%) = Cukup baik

Nilai 4 (71% - 90%) = Baik

Nilai 5 (91 % - 100%) = Sangat Baik

Dari data hasil observasi tentang penerapan media pembelajaran flash card diatas, dapat diuraikan sebagai berikut :

Berdasarkan data hasil oservasi di atas, tentang kegiatan guru dalam penerapan media pembelajaran flash card dapat kita simpulkan bahwa guru sudah baik dalam menerapkan media pembelajaran flash card di dalam proses belajar mengajar. Selain itu juga segala aktivitas yang telah dilakukan oleh guru telah mencerminkan penerapan media pembelajaran flash card.

b. Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa selama proses pengamatan dalam penerapan media pembelajaran. Data tersebut ditunjukkan pada tabel 4.6 sebagai berikut :

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

TABEL 4.6

Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar

(Observasi Penerapan Media Pembelajaran Flash Card)

No.	Aktivitas Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Antusias siswa mengikuti pembelajaran.	3	Cukup baik
2.	Mendengarkan/ mempertahankan penjelasan guru.	4	Baik
3.	Membaca dan memperhatikan kartu bergambar yang digerakkan guru	4	Baik
4.	Kelancaran dalam mengingat materi pelajaran terdahulu.	4	Baik
5.	Siswa menghubungkan materi terdahulu dengan materi yang sedang dipelajari.	3	Cukup baik
6.	Siswa menyimpulkan materi pelajaran.	3	Cukup baik
7.	Siswa menyampaikan sumber belajar.	3	Cukup baik
8.	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.	3	Cukup baik
9.	Siswa mencari hubungan antara materi terdahulu dengan materi sekarang.	4	Baik
10.	Siswa tidak melakuakan prilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran.	4	Baik

Keterangan :

Nilai 1 (0% - 20%) = Tidak baik

Nilai 2 (21% - 40%) = Kurang baik

Nilai 3 (41% - 70%) = Cukup baik

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

Nilai 4 (71% - 90%) = Baik

Nilai 5 (91 % - 100%) = Sangat Baik

Pada proses pembelajaran sudah tidak ada aktivitas siswa yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan data hasil observasi di atas, tentang kegiatan siswa dalam penerapan media pembelajaran flash card di kelas, dapat kita simpulkan bahwa nilai rata-rata hasil observasi tersebut adalah 3,5 atau sekitar 71%-90% yang berarti bahwa aktivitas siswa tergolong baik dalam mengikuti pelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran Flash Card.

c. Penyajian Data Hasil Angket

Selanjutnya peneliti akan menyajikan data hasil angket mengenai pembelajaran dengan menggunakan media Flash Card. Dalam mengumpulkan data penerapan media pembelajaran Flash Card, peneliti melakukan penyebaran angket kepada siswa dengan cara memilih salah satu jawaban yang sudah tersedia.

Adapun untuk format penilaian data hasil angket peneliti menggunakan skala 1 sampai 3 yang berarti:

a. Alternatif pilihan jawaan a dengan skor 3 berarti baik.
b. Alternatif pilihan jawaan b dengan skor 2 berarti cukup baik.
c. Alternatif pilihan jawaan c dengan skor 1 berarti kurang.

Data hasil angket tentang media flash card di SMP Arditama adalah sebagai berikut :

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

TABEL 4.7

Angket Tentang Penerapan Media Pembelajaran Flash Card

No	Nama Siswa	Item Soal										Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	(X)
1.	Alfa Fiatus F	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	27
2.	Alfian Lucky W	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28
3.	Ali Sholekhan BS	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	27
4.	April Lia Niken	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28
5.	Ardiansyah Putra	3	3	2	1	3	2	3	3	3	3	27
6.	Binti Nur Azizah	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	28
7.	Cholifatul Sa’diyah	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	30
8.	Devita	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	30
9.	Dewi Kumala Sari	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	28
10.	Abdullah Faqih	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	29
11.	Ahmad Nuruddin	3	3	2	1	3	2	3	3	3	2	26
12.	Agus Miftakhul H	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	29
13.	Andika Dayu S	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
14.	Anita Widyastuti	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29
15.	Aurian Pratama	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28
16.	Bagus Irmansyah	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	27
17.	Bahrul Anam	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30

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

No	Nama Siswa	Item Soal										Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	(X)
18.	Boni Agata	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	28
19.	Abdillah Fathuddin	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	27
20.	Ahmad Zainuri	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28
21.	Agoeng Iswanto	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29
22.	Alen Ramadani	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	26
23.	Andi Lucky W	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	27
24.	Anggi Ardiansyah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
25.	Binti Mu’arifah	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	27
26.	Debyo M sidik	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
27.	Dimas Adi S	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
28.	Abdimas Arga A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
29.	Adi Gunawan	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
30.	Ariful Basyar	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	28
31.	Atim Tabah H	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	28
32.	Joko S	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
33.	Khalif Rahman H	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	28
34.	Kiki Novia S	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
35.	M Arif Febrianto	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	27
36.	Lilis Setiowati	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	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

No	Nama Siswa	Item Soal										Jml (X)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Jumlah											1018

Dari tabel di atas, peneliti akan memprosentasikan dari masing-masing item pertanyaan dari data angket, yakni sebagai berikut :

TABEL 4.8

Prosentase Tentang Kesenangan Terhadap Penerapan Adanya Media Pembelajaran Flash Card

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
1	3	Ya	-	32	88.9
	2	Kadang-kadang	-	4	11.1
	1	Tidak	-	-	-
	Jumlah		**36**	**36**	**100**

Dari hasil prosentase di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa (responden) yang menjawab ”ya” sebanyak 32 (88.9%) siswa, yang menjawab ”kadang-kadang” sebanyak 4 (11.1%) siswa dan yang menjawab ”tidak” sebanyak 0 siswa. Maka dapat disimpulkan dari hasil prosentase di atas, bahwa kesenangan terhadap media pembelajaran flash card masuk dalam kategori baik.

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

TABEL 4.9

Prosentase Tentang Kesemangatan Mengikuti Pelajaran PAI

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
2	3	Ya	-	29	80.6
	2	Kadang-kadang	-	7	19.4
	1	Tidak	-	-	-
	Jumlah		**36**	**36**	**100**

Dari hasil prosentase di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa (responden) yang menjawab ”ya” sebanyak 29 (80.6%) siswa, yang menjawab ”kadang-kadang” sebanyak 7 (19.4%) siswa dan yang menjawab ”tidak” sebanyak 0 siswa. Maka dapat disimpulkan dari hasil prosentase di atas, bahwa masuk dalam kategori baik.

TABEL 4.10

Prosentase Tentang Mengkaitkan Materi Pelajaran Terdahulu Dengan Materi Yang Sedang Dipelajari

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
3	3	Ya	-	32	88.9
	2	Kadang-kadang	-	4	11.1
	1	Tidak	-	-	-
	Jumlah		**36**	**36**	**100**

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

Dari hasil prosentase di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa (responden) yang menjawab ”ya” sebanyak 32 (88.9%) siswa, yang menjawab ”kadang-kadang” sebanyak 4 (11.1%) siswa dan yang menjawab ”tidak” sebanyak 0 siswa. Maka dapat disimpulkan dari hasil prosentase di atas, bahwa kegiatan mengkaitkan materi terdahulu dengan materi yang sedang dipelajari yang dilakukan guru masuk dalam kategori baik.

TABEL 4.11

Prosentase Tentang Penyampaian materi abstrak menggunakan sesuatu yang konkrit dulu

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
4	3	Ya	-	30	83.3
	2	Kadang-kadang	-	4	11.1
	1	Tidak	-	2	5.6
	Jumlah		**36**	**36**	**100**

Dari hasil prosentase di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa (responden) yang menjawab ”ya” sebanyak 30 (83.3%) siswa, yang menjawab ”kadang-kadang” sebanyak 4 (11.1%) siswa dan yang menjawab ”tidak” sebanyak 2 siswa. Maka dapat disimpulkan dari hasil prosentase di atas, bahwa penyampaian materi abstrak menggunakan sesuatu yang konkrit dulu masuk dalam kategori baik.

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

TABEL 4.12

Prosentase Tentang Penyampaian Materi Dengan Berbagai Variasi

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
5	3	Ya	-	29	80.6
	2	Kadang-kadang	-	7	19.4
	1	Tidak	-	-	-
	Jumlah		**36**	**36**	**100**

Dari hasil prosentase di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa (responden) yang menjawab ”ya” sebanyak 29 (80.6%) siswa, yang menjawab ”kadang-kadang” sebanyak 7 (19.4%) siswa dan yang menjawab ”tidak” sebanyak 0 siswa. Maka dapat disimpulkan dari hasil prosentase di atas, bahwa penyampaian materi dengan berbagai variasi masuk dalam kategori baik.

TABEL 4.13

Prosentase Tentang Pemahaman Materi PAI Ketika Guru Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
6	3	Ya	-	26	72.2
	2	Kadang-kadang	-	10	27.8
	1	Tidak	-	-	-

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

	Jumlah	**36**	**36**	**100**

Dari hasil prosentase di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa (responden) yang menjawab ”ya” sebanyak 26 (72.2%) siswa, yang menjawab ”kadang-kadang” sebanyak 10 (27.8%) siswa dan yang menjawab ”tidak” sebanyak 0 siswa. Maka dapat disimpulkan dari hasil prosentase di atas, dapat dinilai bahwa pemahaman materi PAI ketika guru menggunakan media pembelajaran flash card masuk dalam kategori baik.

TABEL 4.14

Prosentase Tentang Kecepatan Siswa Dalam Mengingat Kata-kata Sulit

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
7	3	Ya	-	27	75
	2	Kadang-kadang	-	7	19.4
	1	Tidak	-	2	5.6
	Jumlah		**36**	**36**	**100**

Dari hasil prosentase di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa (responden) yang menjawab ”ya” sebanyak 27 (75%) siswa, yang menjawab ”kadang-kadang” sebanyak 7 (19.4%) siswa dan yang menjawab ”tidak” sebanyak 2 siswa (5.6%). Maka dapat disimpulkan dari hasil prosentase di

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

atas, bahwa kecepatan siswa mengingat kata-kata sulit masuk dalam kategori baik.

TABEL 4.15

Prosentase Tentang Adanya Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Dapat Membantu Menyelesaikan Masalah Dalam Kehidupan

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
8	3	Ya	-	29	80.6
	2	Kadang-kadang	-	7	19.4
	1	Tidak	-	-	-
	Jumlah		**36**	**36**	**100**

Dari hasil prosentase di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa (responden) yang menjawab ”ya” sebanyak 29 (80.6%) siswa, yang menjawab ”kadang-kadang” sebanyak 7 (19.4%) siswa dan yang menjawab ”tidak” sebanyak 0 siswa. Maka dapat disimpulkan dari hasil prosentase di atas, bahwa adanya penerapan media pembelajaran flash card sangat membantu dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan siswa.

TABEL 4.16

Prosentase Tentang Kecepatan Dalam Memahami Materi Pelajaran Baru

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
	3	Ya	-	34	94.4

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

9	2	Kadang-kadang	-	2	5.6
	1	Tidak	-	-	-
	Jumlah		**36**	**36**	**100**

Dari hasil prosentase di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa (responden) yang menjawab ”ya” sebanyak 34 (94.4%) siswa, yang menjawab ”kadang-kadang” sebanyak 2 (5.6%) siswa dan yang menjawab ”tidak” sebanyak 0 siswa. Maka dapat disimpulkan dari hasil prosentase di atas, bahwa kecepatan siswa dalam memahami materi pelajaran baru masuk dalam kategori baik.

TABEL 4.17

Prosentase Tentang Peningkatan Prestasi Belajar PAI Setelah Guru Menguunakan Media Flash Card

No.	Nilai	Kategori	N	F	%
10	3	Ya	-	34	94.4
	2	Kadang-kadang	-	2	5.6
	1	Tidak	-	-	-
	Jumlah		**36**	**36**	**100**

Dari hasil prosentase di atas menunjukkan bahwa dari 36 siswa (responden) yang menjawab ”ya” sebanyak 34 (94.4%) siswa, yang menjawab

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

”kadang-kadang” sebanyak 2 (5.6%) siswa dan yang menjawab ”tidak” sebanyak 0 siswa. Maka dapat disimpulkan dari hasil prosentase di atas, bahwa adanya peningkatan prestasi belajar PAI setelah adanya penerapan media Flash Card masuk kategori baik.

2. Data Tentang Pemahaman Siswa

Data tentang pemahaman siswa ini diambil dari hasil observasi kegiatan siswa selama proses pembelajaran, dari hasil hasil nilai UAS semester satu.. Untuk mengetahui pemahaman siswa di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo ini, maka peneliti akan menyajikan data tentang pemahaman siswa sebagai berikut :

a. Penyajian Data Hasil Observasi

Data hasil observasi kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar yang berkaitan dengan indikator-indikator yang mencerminkan tentang pemahaman siswa, dapat dilihat pada tabel 4.18 sebagai berikut :

TABEL 4.18
Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar
(Observasi Tentang Pemahaman Siswa)

No.	Aktivitas Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Kemampuan siswa dalam menguraikan materi pembelajaran terdahulu.	4	Baik
2.	Kemampuan siswa memberikan contoh.	3	Cukup Baik
3.	Kemampuan siswa menghubungkan antara materi terdahulu dengan materi yang sedang	4	Baik

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

	dipelajari.		
4.	Kesediaan siswa mengemukakan pendapat.	4	Baik
5.	Kesediaan siswa menjawab dan bertanya.	3	Cukup baik
6.	Kemampuan siswa melihat dan memahami kartu bergambar	4	Baik
7.	Kemampuan siswa menyampaikan kembali materi pelajaran.	4	Baik
8.	Kemampuan siswa menyimpulkan.	3	Cukup baik
9.	Kemampuan siswa membuat rangkuman.	3	Cukup Baik
10.	Keterampilan siswa dalam menjawab pertanyaan di LKS	4	Baik

Keterangan:

Nilai 1 (0% - 20%) = Tidak baik

Nilai 2 (21% - 40%) = Kurang baik

Nilai 3 (41% - 70%) = Cukup baik

Nilai 4 (71% - 90%) = Baik

Nilai 5 (91 % - 100%) = Sangat Baik

Berdasarkan data hasil observasi di atas, tentang kegiatan siswa mengenai masalah pemahaman. Dapat kita simpulkan bahwa nilai rata-rata hasil observasi adalah 3,6 atau sekitar 71%-90%, yang berarti bahwa pemahaman siswa dinilai sudah baik dan lebih cepat di dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

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. Penyajian Data Hasil Nilai UAS Semester Satu

Untuk mengambil data tentang pemahaman siswa selain peneliti menggunakan observasi terhadap aktivitas siswa, peneliti juga menggunakan data hasil nilai UAS semester satu. Dengan seperti itu diharapkan dapat diketahui tentang pemahaman siswa secara menyeluruh yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Data hasil nilai UAS semester satu dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

TABEL 4.19

Data Hasil Nilai UAS Semester Satu

No. Resp.	Item soal					Rata-rata (Y)
	Alqur'an	Aqidah	Fiqih	SKI	Aswaja	Nilai PAI
1	82	82	88	83	88	85
2	82	83	81	84	85	83
3	86	88	90	84	85	87
4	84	85	82	85	87	85
5	88	86	92	86	88	88
6	89	89	94	78	87	87
7	95	86	95	94	88	92
8	96	95	94	92	96	95

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

9	90	84	90	86	88	88
10	88	83	85	88	80	85
11	80	78	88	76	80	80
12	83	88	82	76	80	82
13	96	95	95	92	96	95
14	88	92	89	90	84	89
15	92	88	95	85	88	90
16	86	87	80	86	79	84
17	87	92	90	80	84	87
18	90	82	86	85	80	85
19	90	83	85	87	79	85
20	86	83	95	86	90	88
21	87	85	96	88	95	90
22	81	85	88	85	88	85
23	89	85	95	85	86	88
24	87	85	96	88	95	90
25	90	95	86	83	86	88
26	90	88	90	90	96	91
27	91	88	95	90	89	91
28	96	96	90	95	96	95
29	86	93	88	85	88	88

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

30	82	78	84	75	82	80
31	84	86	84	88	81	85
32	89	94	90	90	90	91
33	85	90	87	88	87	87
34	89	92	94	85	85	89
35	80	85	80	85	76	81
36	78	80	80	78	80	79
Jumlah						3137

C. Analisis Data

Dalam menganalisa data yang disajikan di atas, maka peneliti akan menganalisa data tersebut dengan menggunakan tiga tehnik analisis data, yaitu tehnik eksplanatif kuantitatif dengan menggunakan rumus prosentase, tehnik analisa data kuantitatif dengan menggunakan rumus mean dan tehnik analisa data kuantitatif dengan menggunakan rumus persamaan regresi dan product moment. Adapun analisa data tersebut, seperti di bawah ini :

1. **Analisa data yang berhubungan dengan rumusan masalah pertama, yaitu tentang penerapan media pembelajaran flash card.**

   Untuk menganalisa data tentang penerapan media pembelajaran flash card, peneliti menggunakan rumus prosentase. Sebelum itu peneliti harus terlebih dahulu menentukan frekuensi jawaban ideal dari hasil penyebaran

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

angket pada siswa. Adapun nilai ideal mengenai penggunaan media pembelajaran fadalah nilai lash card skor 3 yang berarti baik.

Untuk mengetahui nilai rata-rata (Nr) prosentase nilai tentang penerapan media pembelajaran flash card, maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Nr = \frac{\textit{Jumlah prosentase frekuensi nilai skor (3)}}{10}$$

$$= \frac{88.9 + 80.6 + 88.9 + 83.3 + 80.6 + 72.2 + 75 + 80.6 + 94.4 + 94.4}{10}$$

$$= \frac{838.9\%}{10}$$

$$= \mathbf{83,89\ \%}$$

Selanjutnya akan ditafsirkan hasil rata-rata tersebut yaitu 83,89% dengan melihat penafsiran berikut :

0% - 20% = Tidak baik

21% - 40% = Kurang baik

41% - 70% = Cukup baik

71% - 90% = Baik

91 % - 100% = Sangat Baik

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata prosentase jumlah frekwensi skor 3 adalah sebesar 83,89% yang berkisar antara 71% - 90% 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

berarti tergolong baik. Dengan demikian berarti bahwa penerapan media pembelajaran flash card pada siswa di SMP Arditama Sidoarjo tergolong baik.

2. **Analisa data yang berhubungan dengan rumusan masalah kedua, yaitu tentang pemahaman siswa.**

Untuk menganalisa data tentang pemahaman siswa, disini peneliti menggunakan rumus mean. Yaitu menjumlahkan seluruh nilai rata-rata tentang pemahaman siswa dengan jumlah siswa sebagai berikut :

$$My = \frac{\Sigma y}{N}$$

$$= \frac{3137}{36}$$

$$= \mathbf{87.1}$$

Adapun standrat penilaian dipergunakan peneliti dalam memberikan interprestasi pada tingkat pemahaman siswa adalah berpedoman pada kategori nilai raport.

1. Angka 10 berarti istimewa
2. Angka 9 berarti amat baik
3. Angka 8 berarti baik
4. Angka 7 berarti lebih dari cukup
5. Angka 6 berarti cukup
6. Angka 5 berarti kurang dari cukup
7. Angka 4 berarti kurang

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

8. Angka 3 berarti kurang sekali
9. Angka 2 berarti buruk
10. Angka 1 berarti buruk sekali

Dengan nilai mean 87.1 maka peneliti mengambil kesimpulan berdasarkan pedoman di atas, bahwa pemahaman siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Sidoarjo tergolong baik.

3. **Analisa data yang berhubungan dengan rumusan masalah ketiga, yaitu tentang pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo.**

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo, maka peneliti menggunakan rumus persamaan regresi dan product moment sebagai berikut :

Rumus persamaan Regresi Linier adalah **y = a + bx**

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{N \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{N \sum x^2 - (\sum x^2)}$$

Rumus Product Moment adalah sebagai berikut :

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

$$Rxy = \frac{N\sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum x^2) - (\sum x)^2 (N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Adapun langkah selanjutnya dalam mencari korelasi antara variabel X (media pembelajaran flash card) dengan variabel Y (pemahaman siswa) dengan menyiapkan tabel kerja perhitungan sebagai berikut :

TABEL 4.20

Tabel Kerja Untuk Menghitung Persamaan Regresi dan Korelasi Product Moment

No	X	Y	XY	X^2	Y^2
1	27	85	2295	729	7225
2	28	83	2324	784	6889
3	27	87	2349	729	7569
4	28	85	2380	784	7225
5	27	88	2376	729	7744
6	28	87	2436	784	7569
7	30	92	2760	900	8464
8	30	95	2850	900	9025
9	28	88	2464	784	7744
10	29	85	2465	841	7225
11	26	80	2080	676	6400
12	29	82	2378	841	6724

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

13	30	95	2850	900	9025
14	29	89	2581	841	7921
15	28	90	2520	784	8100
16	27	84	2268	729	7056
17	30	87	2610	900	7569
18	28	85	2380	784	7225
19	27	85	2295	729	7225
20	28	88	2464	784	7744
21	29	90	2610	841	8100
22	26	85	2210	676	7225
23	27	88	2376	729	7744
24	30	90	2700	900	8100
25	27	88	2376	729	7744
26	30	91	2730	900	8281
27	29	91	2639	841	8281
28	30	95	2850	900	9025
29	29	88	2552	841	7744
30	28	80	2240	784	6400
31	28	85	2380	784	7225
32	30	90	2700	900	8100
33	28	87	2436	784	7569

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

34	29	89	2581	841	7921
35	27	81	2187	729	6561
36	27	79	2133	729	6241
	$\sum x = 1018$	$\sum y = 3137$	$\sum xy = 88825$	$\sum x^2 = 28840$	$\sum y^2 = 273929$

Dari tabel perhitungan tersebut, langkah selanjutnya adalah memasukkan data ke dalam rumus persamaan Regresi Linier dan rumus Product Moment berikut ini :

1. Rumus Persamaan *Regresi Linier* Sederhana

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{N \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$= \frac{(3137)(288840) - (1018)(88825)}{36\,(28840) - (1018)^2}$$

$$= \frac{90471080 - 90423850}{1038240 - 1036324}$$

$$= \frac{47230}{1916}$$

$$= 24{,}65$$

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

$$b = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{N \sum x^2 - (\sum x^2)}$$

$$= \frac{36(88825) - (1018)(3137)}{36\,(28840) - (1018)^2}$$

$$= \frac{3197700 - 3193466}{1038240 - 1036324}$$

$$= \frac{4234}{1916}$$

$$= 2{,}2$$

Setelah harga a dan b ditemukan, maka persamaan Regresi Linier sederhana dapat ditemukan. Persamaan Regresi antara media pembelajaran Flash Card dan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI adalah y = 24,65 + 2,2x.

Dari persamaan Regresi tersebut dapat digunakan untuk melakukan prediksi (ramalan) tentang bagaimana individu dalam variable dependen akan terjadi bila variable independen ditetapkan. Misalnya bila penerapan media pembelajaran Flash Card dilakukan selama satu semester atau selama 6 bulan, maka pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI adalah :

y = 24,65 + 2,2 (6)

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

= 24,65 + 13,2

= 37,85

Jadi diperkirakan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI dengan adanya penerapan media pembelajaran Flash Card selama 6 bulan = 37,85

Dari persamaan Regresi diatas, juga dapat diartikan bahwa bila penerapan media pembelajaran Flash Card bertambah 1 point (lama penerapan media pembelajaran Flash Card), maka pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI tersebut akan bertambah 2,2 atau setiap pertambahan lama penerapan media pembelajaran Flash Card, maka semakin bertambah pula pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI.

2. Rumus *Product Moment*

$$Rxy = \frac{N\sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum x^2) - (\sum x)^2 (N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$$= \frac{36.88825 - (1018)(3137)}{\sqrt{\{36\,(28840) - (1018)^2\}\,\{36\,(273929) - (3137)^2\}}}$$

$$= \frac{3197700 - 3193466}{\sqrt{\{1038240 - 1036324\}\{9861444 - 9840769\}}}$$

$$= \frac{4234}{\sqrt{\{(1916)(20675)\}}}$$

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

$$= \frac{4234}{\sqrt{39613300}}$$

$$= \frac{4234}{6293,9}$$

$$= 0,67$$

Untuk menguji kebenaran pada hipotesis yaitu dengan mengkonsultasikan hasil perhitungan rxy dengan nilai r pada tabel koefisien korelasi ”r” product moment. Namun terlebih dahulu dicari derajat bebasnya (db/df) dengan rumus db/df = N – 2 = 36 - 2 = 34. Kemudian db/df tersebut dinilai pada tabel ”r” product moment yang menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi 5 % diperoleh r tabel = 0,339, sedangkan pada taraf signifikansi 1 % diperoleh tabel = 0,436.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa rxy > r tabel (rxy lebih besar dari r tabel), baik pada taraf signifikansi 5 % maupun 1% maka konsekuensinya adalah hipotesis nol atau nilai yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh antara media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI ditolak, dan hipotesis alternatif atau hipotesis kerja yang menyatakan bahwa ada pengaruh antara media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI diterima atau disetujui.

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

Adapun untuk mengetahui sejauhmana pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo, maka nilai hasil perhitungan rxy = 0,67 di konsultasikan dengan tabel interpretasi nilai r yaitu: antara 0,41 – 0,70 yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo adalah tergolong sedang atau cukup baik.

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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis data yang telah dikumpulkan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Bahwa media pembelajaran Flash Card pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo tergolong baik, hal ini terbukti dari prosentasi hasil angket tentang penerapan media pembelajaran Flash Card di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo yaitu 83,89%.
2. Adapun pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo adalah tergolong baik, dengan hasil rata-rata 87,1 yang jika dikonsultasikan dengan standart kriteria nilai dalam raport termasuk kategori baik.
3. Berdasarkan Persaman *Regresi Linier* diperoleh bahwa Persamaan *Regresi Linier* antara media pembelajaran Flash Card dan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI adalah y = 24,65 + 2,2X, dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa bila penerapan media pembelajaran Flash Card bertambah 1 point, maka pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI tersebut akan bertambah 2,2 sedangkan berdasarkan rumus *Product Moment*, maka ”r” diperoleh 0,67 dari hasil ini menunjukkan bahwa ”rxy” perhitungan lebih besar dari nilai ”r” baik dalam signifikan 5% maupun 1%, Adapun pengaruh yang ditimbulkan

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

tergolong cukup, hal ini berdasarkan pada ”r” perhitungan yang diperoleh dari perhitungan statistik yaitu 0,67 yang berada pada rentangan 0,40-0,70 yang mana interpretasinya adalah sedang atau cukup atau

r determinasi = r x 100%

= 0,67 x 100%

= 67%

Dengan begitu, maka pemahaman siswa 67% dipengaruhi oleh adanya penerapan media pembelajaran Flash Card dan 33% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain.

B. Saran-saran

1. Kepada kepala sekolah SMP Arditama Tambak Sumur Waru Sidoarjo

   Lebih mengembangkan dan meningkatkan media pembelajaran tersebut baik dari segi kuantitas maupun kualitas dalam mengajar serta menjaga dan menciptakan lingkungan yang harmonis bagi guru, siswa dan semua pihak yang ikut bertanggung jawab dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

2. Kepada Para Pengajar

   Para Pengajar hendaknya untuk lebih bervariasi dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat lebih mudah menerima materi yang diajarkan.

3. Kepada siswa

   Hendaknya lebih giat dan tekun dalam belajar khususnya dalam bidang PAI, meskipun rata-rata nilainya baik.

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 PUSTAKA

Ahmadi, Abu, 1996, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Ali, Muhammad, 2007, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*, Jakarta: Pustaka Amani.

Arsyad, Azhar, 2006, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, 2006, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Asnawir, M. Basyiruddin Usman, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.

Departemen Pendidikan Nasional, 2003, *Kamus Pelajar*, Jakarta: Pusat Bahasa.

Depdiknas, 1993, *Garis-Garis Besar Program Pengajaran PAI di SLTP*, Jakarta: Depdikhum.

Djamarah, Syaiful Bahri, 2002, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.

Hajar, Ibnu, 1999, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Penelitian*, Jakrata: Grafindo Persada.

Hamalik, Oemar, 1986, *Media Pendidikan*, Bandung: Almim.

Hamalik, Oemar, 1995, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.

http://1nd1r4.wordpress.com/2008/11/20/flash-cards

http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html

http://karya-ilmiah.um.ac.id. *Penggunaan Media Flash Card*

http://www.dewey.petra.ac.id.*Media Pembelajaran.*

http://www.klubguru.com. *Media Pembelajaran*

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

Jamarah, Saiful Bahri, 1996 Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Rineka Cipta.

Kasihani. K.E. Suyanto, 2007, *English For Young Learners*, Jakarta: Bumi Aksara.

Khatib Ahmad Santhut, 1998, *Menumbuhkan Sikap Sosial Moral dan Spiritual Anak Dalam Keluarga Muslim*, Jakarta: Mitra Pustaka.

Muhaimin, 1996, Strategi *Belajar Mengajar*, Surabaya: Rosda Karya.

Mustaqim, 1996, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Nasir, Moh, 2003, *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.

Nasution, 1996, *Metode Researh*, Jakarta: Bumi Aksara.

Nawaga, Yunus, 2000, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Pustaka Firdaus.

Sadiman, Arief S, 2007, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana, 1989, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, Nana, 1995, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana, 2009, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Kuantitat Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2011, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.

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

Sukmadinata, Nana Syaodih, 2005, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Syah, Muhibbin, 2003, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Thoha, Chabib, 1996, *Tekhnik Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Undang-Undang RI No. 40 Tahun 2003, *Tentang SISDIKNAS*, Bandung: Citra Umbara.

Usman, Moh Uzer, 1990, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Yudho P. 2002, *Kisah 25 Nabi dan Rasul Untuk Anak-anak*, Bandung: Mizan.

Yusuf, Nur Hayati, 2005, *Media Pengajaran*, Surabaya: Dakwah Digital Press.

Zaimi, Syaharinan, 1986, *Prinsip Dasar Konsepsi Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.

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