



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL  
KARTU BERGAMBAR ( FLASH CARD) UNTUK  
MENGUATKAN HAFALAN SURAH- SURAH PENDEK DALAM AL-QUR'AN  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL-IZZAH SIBUHUAN  
KABUPATEN PADANG LAWAS**

**TESIS**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat Mencapai  
Gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd)**

**OLEH:**

**NUR AFIFA WARDIAH POHAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**NIM: 2250100013**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER**

**UNIVERSITAS NEGERI ISLAM**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**

**PADANGSIDIMPUAN**

**2024**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL  
KARTU BERGAMBAR ( FLASH CARD) UNTUK  
MENGUATKAN HAFALAN SURAH- SURAH PENDEK DALAM AL-QUR'AN  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL-IZZAH SIBUHUAN  
KABUPATEN PADANG LAWAS**



**Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat Mencapai  
Gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd)**

**OLEH:**

**NUR AFIFA WARDIAH POHAN**

**NIM: 2250100013**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER  
UNIVERSITAS NEGERI ISLAM  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2024**



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL  
KARTU BERGAMBAR ( FLASH CARD) UNTUK  
MENGUATKAN HAFALAN SURAH- SURAH PENDEK DALAM AL-QUR'AN  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL-IZZAH SIBUHUAN  
KABUPATEN PADANG LAWAS

TESIS

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat Mencapai  
Gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd)

OLEH:  
NUR AFIFA WARDIAH POHAN  
NIM: 2250100013



Pembimbing I

Pembimbing II

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
Dr. Erawadi, M.Ag NIP: 19720326 1998031002  
Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd NIP: 197012312003121016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER  
UNIVERSITAS NEGERI ISLAM  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

2024

## **PERSETUJUAN**

### **Tesis Berjudul**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL  
KARTU BERGAMBAR ( FLASH CARD) UNTUK  
MENGUATKAN HAFALAN SURAH- SURAH PENDEK DALAM AL-QUR'AN  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL-IZZAH SIBUHUAN  
KABUPATEN PADANG LAWAS**

**OLEH:**  
**NUR AFIFA WARDIAH POHAN**  
**NIM: 2250100013**

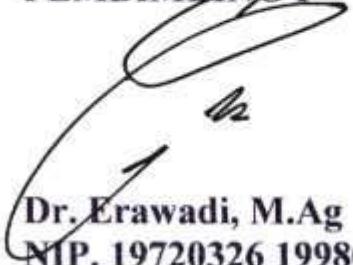


Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Padangsidimpuan, 04 / 10 / 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPuan

#### **PEMBIMBING I**

  
**Dr. Erawadi, M.Ag**  
**NIP. 19720326 199803 1 003**

#### **PEMBIMBING II**

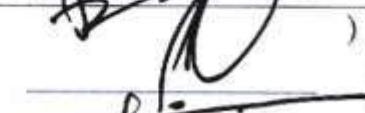
  
**Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd**  
**NIP. 19701231 200312 1 016**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER  
Jalan T.Rizal Nurdin KM.4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022  
Website : [www.uinsyahada.ac.id](http://www.uinsyahada.ac.id)

Dewan Pengaji  
Sidang Munaqasah

Nama : Nur Afifa Wardiah Pohan  
NIM : 2250100013  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar ( Flash Card) untuk Menguatkan Hafalan Surah- surah Pendek dalam Al-Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Prof. Dr. H. Fatahuddin Aziz Siregar, M. Ag. Ketua (Pengaji Umum)	(  )
2.	Dr. Zulhimma, S. Ag. M.Pd Sekretaris (Pengaji Isi dan Bahasa)	(  )
3.	Dr. Anhar, MA Pengaji Utama (Anggota)	(  )
4.	Prof. Dr. Hj. Asfiati, M. Pd. Pengaji Keilmuan PAI (Anggota)	(  )

Pelaksanaan Seminar Hasil

Di : Padang Sidempuan  
Tanggal : 04 Oktober 2024  
Pukul : 14.00 Wib s/d selesai  
Hasil/Nilai : 84.5 (A)



## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **NUR AFIFA WARDIAH POHAN**  
NIM : **2250100013**  
Jenjang : **Magister**  
Progam Studi : **Pendidikan Agama Islam**  
Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*) Untuk Menguatkan Hafalan Surah-Surah Pendek dalam Al-Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas**

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak secara ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 08/01/2025



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**NUR AFIFA WARDIAH POHAN**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**  
PADANGSIDIMPUAN  
NIM. **2250100013**

## **SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **NUR AFIFA WARDIAH POHAN**  
NIM : **2250100013**  
Program Studi : **S-2/PAI**  
Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*) Untuk Menguatkan Hafalan Surah-Surah Pendek dalam Al-Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas.**

Menyatakan menyusun tesis sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**  
PADANGSIDIMPuan, 04/10 / 2024  
Saya yang menyatakan,



**NUR AFIFA WARDIAH POHAN**  
**NIM. 2250100013**

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **NUR AFIFA WARDIAH POHAN**

NIM : **2250100013**

Program Studi : **S-2/PAI**

Jenis Karya : **Tesis**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Menguatkan Hafalan Surah-Surah Pendek dalam Al-Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Padangsidimpuan  
Pada tanggal : **04/10/2024**  
Yang menyatakan



**NUR AFIFA WARDIAH POHAN**  
**NIM. 2250100013**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**PROGRAM MAGISTER PASCASARJANA**  
Jl.H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang, Padangsidimpuan  
Tel.(0634) 22080 Fax.(0634) 24022 Kode Pos 22733

**PENGESAHAN**

Nomor: 14 /Un.28/AL/PP.00.9/01/2025

**Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*) Untuk Menguatkan Hafalan Surah-Surah Pendek dalam Al-Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas.**

**Nama : NUR AFIFA WARDIAH POHAN**  
**NIM : 2250100013**

Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas  
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar  
**Magister Pendidikan (M.Pd)**  
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

Padangsidimpuan, 08 Januari 2025  
Direktur Pascasarjana,



**Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL**  
NIP 19680704 200003 1 003

## ABSTRAK

**Nama** :Nur Afifa Wardiah Pohan  
**Nim** : 2250100013  
**Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*) untuk Menguatkan Hafalan Surah-Surah Pendek dalam Al-Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Al-Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas

Lemahnya nilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam mengungkapkan hafalan surah-surah pendek dalam Al-Qur'an akibat dari pembelajaran yang kurang menarik baik dari strategi dan terkhusus media pembelajaran serta kurangnya fasilitas yang memadai sehingga peserta didik membutuhkan media yang lebih menarik dan interaktif Dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku dan Juz Amma/ Al-Qur'an Maka diperlukan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) dengan simbol dari gambar sebagai panduan memperkuat daya ingat atau hafalan peserta didik Rumusan masalah yaitu Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) untuk menguatkan hafalan surah surah Pendek dalam Al-Qur'an, Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) untuk menguatkan hafalan Surah- surah Pendek dalam Al-Qur'an dan Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) untuk menguatkan hafalan Surah surah Pendek dalam Al-Qur'an pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas Penelitian bertujuan untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*), dan untuk mengetahui praktikalitas pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) untuk menguatkan hafalan Surah- surah Pendek dalam Al-Qur'an pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Penelitian yang dilakukan ini termasuk kedalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ang mengacu pada model pengembangan 4D Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, validasi angket validasi ahli materi dan validasi ahli media serta dokumentasi Hasil dari penelitian pengembangan menunjukkan bahwa, hasil produk media yang dilakukan oleh validator media memperoleh persentase 90% kategori sangat layak Validasi ahli materi 94% dikategorikan sangat layak Keduanya menunjukkan bahwa media valid dan layak digunakan rata-rata penilaian pendidik 88% dengan kategori sangat layak Penilaian yang diberikan oleh peserta didik sebesar 90% dikategorikan sangat layak Pengembangan media yang dikembangkan peneliti termasuk kedalam kategori valid atau layak digunakan pada saat pembelajaran

**Kata kunci:** *Flash Card* (kartu bergambar), menguatkan hafalan, surah-surah pendek

## ABSTRACT

<b>Name</b>	: Nur Afifa Wardiah Pohan
<b>Student ID Number</b>	: 2250100013
<b>Title</b>	: Development of Visual Learning Media picture cards (Flash cards) to Strengthen the Memorization of Short Surah in the Qur'an on the learning of Islamic Religious Education at SD IT Al-Izzah Sibuhuan, Padang Lawas Regency

*The weakness in students' knowledge and skills in reciting short surahs from the Qur'an is due to unengaging learning methods, both in terms of strategies and especially the use of learning media, as well as the lack of adequate facilities. As a result, students need more engaging and interactive media. In the learning process, conventional media such as books and Juz Amma/Al-Qur'an are still being used. Therefore, there is a need for visual learning media picture cards (Flash cards) with image symbols to serve as a guide in strengthening students' memory or memorization. The problem statements are: How valid is the development of visual learning media using flashcards to strengthen the memorization of short surahs from the Qur'an? how effective is the development of visual Learning media picture cards (Flash cards) to strengthen the memorization of short Surahs in the Qur'an and How practical development of visual Learning media picture cards (Flash cards) to strengthen the memorization of short surahs in the Qur'an on learning Islamic Religious Education at SD it Al-Izzah Sibuhuan Padang Lawas Regency. The research aims to determine the value of the development of visual Learning media picture card (Flash Card), to determine the effectiveness of the development of visual Learning media picture card (Flash Card), to determine the practical development of visual Learning media picture card (Flash Card) and to strengthen the memorization of short Surahs in the Qur'an in Islamic education learning. This research is classified as Research and Development (R&D) and uses the 4D development model as a reference for its development process. Data collection techniques in this research include observation, validation through questionnaires, validation by content experts, validation by media experts, and documentation. The results of the development research indicate that the media product, as evaluated by media validators, received a 90% score. Validation material experts 94% categorized as very feasible. Both show that the medium is valid and worth using. The average rating of educators is 88% with a very decent category. The assessment given by students of 90% is categorized as very feasible. Development of media developed by researchers included in the category of valid or feasible to use at the time of learning.*

**Keywords:** Flashcards, Memorization Strengthening, Short Surah

## خلاصة البحث

الاسم	: نور عفيفة وردية بوهان
رقم التسجيل	: ٢٢٥٠١٠٠٠١٣
عنوان البحث	: تطوير الوسائل التعليمية المرئية باستخدام البطاقات المchorة لتعزيز حفظ السور القصيرة من القرآن الكريم في تعليم الدين الإسلامي في مدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة العزة سيبوهان مقاطعة بادانج لاوس
الكلمات المفتاحية	: بطاقات التعليمية (البطاقات المchorة)، تقوية الحفظ، سور القصيرة

إن ضعف قيمة الكفاءة لمعارف التلاميذ ومهاراتهم في حفظ السور القصيرة من القرآن الكريم هو نتيجة للتعلم الأقل إثارة للاهتمام سواء من الاستراتيجيات أو الوسائل التعليمية بشكل خاص، فضلاً عن عدم وجود المراقب الكافية بحيث يحتاج التلاميذ إلى المزيد وسائل الإعلام المنشورة للاهتمام والتفاعلية. لا تزال تستخدم الوسائل التعليمية التقليدية مثل الكتب وجزوء عم / القرآن، لذلك، هناك حاجة إلى الوسائل التعليمية المرئية مع البطاقات المchorة مع رموز من الصور كدليل لتعزيز التلاميذ الذاكرة أو الحفظ وصياغة المشكلة هي: ما مدى صلاحية تطوير الوسائل التعليمية المرئية لتقوية حفظ السور القصيرة في القرآن الكريم، وما مدى فاعلية تطوير الوسائل التعليمية المرئية باستخدام البطاقات المchorة لتقوية حفظ السور القصيرة في القرآن الكريم وما هي الجوانب العملية لتطوير وسائل الإعلام التعليم البصري للبطاقات المchorة لتقوية حفظ السور القصيرة من القرآن الكريم في تعليم الدين الإسلامي في مدرسة الابتدائية المتكاملة العزة سيبوهان مقاطعة بادانج لاوس. يهدف البحث إلى تحديد مدى صلاحية تطوير الوسائل التعليمية المرئية من بطاقات المchorة لمعرفة مدى فاعلية تطوير الوسائل التعليمية المرئية من خلال بطاقات المchorة ومعرفة الجوانب العملية لتطوير الوسائل التعليمية المرئية باستخدام البطاقات المchorة لتعزيز حفظ السور القصيرة في القرآن الكريم في تعليم الدين الإسلامي. تشمل البحث الذي تم إجراؤه هنا نوع البحث والتطوير. البحث باستخدام نموذج التطوير الذي يشير إلى نموذج التطوير رباعي الأبعاد. تستخدم تقنية جمع البيانات في هذا البحث تقنية الملاحظة والاستبيانات وبيانات الخبراء وتحليل وتوثيق وسائل الإعلام من قبل مدققي الوسائل حصلوا على نسبة ٩٠٪ في الفئة المناسبة جداً لخبراء المواد ٩٤٪ في الفئة المناسبة جداً ويظهر كلاماً أن الوسائل صالحة ومناسبة للاستخدام متوسط تقييم المعلم هو ٨٨٪ في الفئة المناسبة جداً. التقييم الذي قدمه التلاميذ هو ٩٠٪ في الفئة المناسبة جداً. تم تضمين تطوير الوسائل التعليمية التي طورتها الباحثة في الفئة الصالحة أو المناسبة للاستخدام أثناء التعلم

**الكلمات المفتاحية:** بطاقات التعليمية (البطاقات المchorة)، تقوية الحفظ، سور القصيرة

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Rasa syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahrnat dan petunjuk-nya sehingga dapat menyelesaikan Tesis ini. Shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah berusaha payah untuk mengajak ummatnya dan alam kejahilan kepada alam yang terang benderang yang dilandasi oleh keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.

Tesis ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*) Untuk Menguatkan Hafalan Surah-Surah Pendek Dalam Al-Qur'an Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Al-Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Peneliti menyadari bahwa sebagai manusia biasa pasti mempunyai banyak kelemahan dan kekurangan informasi yang sangat terbatas serta jauh dan kata sempurna, sehingga penulis mengalami kendala dan hambatan. Namun berkat dukungan dan doa dan orang tua dan juga petunjuk serta arahan dari dosen pembimbing serta bantuan motivasi dari semua pihak, sehingga Tesis ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penghargaan peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahrnad Addary Padangsidimpuan dan Beserta seluruh civitas akademik.

2. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan Dr. Hj. Zuihimma, M.Ag, Wakil Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan beserta seluruh civitas akademik yang telah memberikan arahan tentang penulisan Tesis ini.
3. Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd. sebagai ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah menyetujui judul penelitian dan penetapan pembimbing
4. Bapak Dr. Erawadi, M.Ag selaku pembimbing I peneliti dalam menyelesaikan penulisan Tesis ini, banyak pikiran dan waktu yang tercurahkan dalam menyelesaikan Tesis ini semoga Allah membalaas kebaikannya.
5. Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan Tesis ini. banyak pikiran dan waktu yang tercurahkan dalam menyelesaikan Tesis ini, semoga Allah membalaas kebaikannya.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen serta staf Administrasi Pascasarjana
7. Bapak kepala Sekolah, Bapak/Ibu guru, Bapak/Ibu kepengurusan tata usaha, dan siswa-siswi SD IT Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.

8. Terima kasih kepada kedua orang tua saya tercinta yaitu Bapak Parmohonan Pohan dan Ibu Derhana Pulungan, terima kasih selalu jadi pendukung dan penyemangat serta doa yang tak henti- hentinya, atas cinta dan kasih sayang yang begitu dalam dan pengorbanan yang begitu banyak sehingga saya sampai ditahap ini. Sebagai wujud jawaban dan tanggung jawab atas kepercayaan yang telah diamanatkan kepada saya serta cinta dan kasih sayang, kesabaran yang tulus ikhlas membesar, merawat dan memberikan dukungan moral dan material serta selalu mendoakan saya selama menempuh pendidikan sehingga saya dapat menyelesaikan studi S2 di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan khususnya Fakultas Tarbiyah. semoga Allah senantiasa memuliakan kalian baik di dunia maupun di akhirat.
9. Terima kasih kepada Abang Khoirul Saleh Pohan dan Wildan Ahmadi Pohan yang selalu memberikan semangat dan teladan, serta kepada kedua aek tersayang yaitu Vicky Rahman Yusuf Pohan dan Akhwanul Akmal Pohan yang selalu rajin belajar.
10. Terima kasih kepada barisan para sahabat baik dan SMA yaitu Tika Adawiyah Hasibuan, dari S1 yaitu Rosmarini Siregar dan Jamilatun Hasanah Harahap yang selalu jadi support sistem, dan S2 yaitu Nesia Rizki, Samia Rambe, Norlan Cahaya, Dewi Purnama, dan seluruh teman-teman PAI C NIM 22.
11. Dan terima kasih kepada orang- orang baik di lingkungan pekerjaan yaitu Neni Mika Triani, Mirna Sari Pasaribu dan seluluh rekan-rekan yang tidak dapat disebutkan sam persatu.

Terakhir pada semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung selama perkuliahan dan penyusunan tesis ini. Semoga segala kebaikan dan keikhlasan mereka semua mendapatkan balasan dan Allah Swt dan mudah-mudahan tesis ini mempunyai manfaat bagi pihak yang memerlukannya. Aamiin.

Padangsidirnpuan,               Juni  
2024  
Penulis,

Nur Afifa Wardiah Pohan  
MM. 2250100013



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

### A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan Latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	żal	ż	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	S (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri dari vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vocal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
—	fathah	A	A
—	Kasrah	I	I
—	ḍommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vocal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
.....ي	fathah dan ya	Ai	a dan i
و .....	fathah dan wau	Au	a dan u

3. *Maddah* adalah vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tanda dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ء.....ء.....	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis atas
ء.....ء.....	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di bawah
ء.....ء.....	ḍommah dan wau	ū	u dan garis di atas

### **C. Ta Marbutah**

Transliterasi untuk *Ta Marbutah* ada dua.

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fatḥah, kasrah dan ḫommah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

### **D. Syaddah (Tasydid)**

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

### **E. Kata Sandang**

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ﴿. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

#### **F. Hamzah**

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila *hamzah* itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

#### **G. Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun huruf ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

#### **H. Huruf Kapital**

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf capital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, namadiri dan permulaan kalimat. Bilanama diri itu dilalu oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan

kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf capital tidak dipergunakan.

## I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu kerasmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab-Latin*. Cetakan Kelima. 2003. Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	
<b>DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH TESIS</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN PLAGIASI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	i
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	iv
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b>	viii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	xiii
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xv
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Batasan Istilah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian .....	14
F. Manfaat Penelitian .....	14
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	16
H. Sistematika Penelitian.....	17
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	18
1. Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar ( <i>Flash Card</i> ) ..	18
a. Pengertian Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar ( <i>Flash Card</i> ).....	18
b. Fungsi Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar ( <i>Flashcard</i> ).....	21
c. Pembuatan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar ( <i>Flashcard</i> ).....	22
d. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	23
e. Pengembangan Media Pembelajaran Visual .....	24
f. Prinsip dan Landasan Penggunaan Media Pembelajaran .....	26
g. Jenis dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	28
h. Langkah-langkah Pemilihan Media Pembelajaran.....	29
i. Langkah- langkah Pengembangan Media Pembelajaran .....	30
2. Penguatan Hafalan Siswa.....	34
a. Pengertian Penguatan Hafalan .....	34

b. Tujuan Penguatan Hafalan Al- Qur'an.....	35
c. Keutamaan Menghafal Al-Qur'an.....	37
d. Strategi Penguatan Hafalan Al-Qur'an .....	38
e. Hambatan Menghafal .....	40
3. Pendidikan Agama Islam .....	41
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam .....	41
b. Landasan Tentang Pendidikan Agama Islam.....	43
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan .....	44
C. Konsep Pengembangan.....	48
D. Kerangka Berfikir .....	49
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	50
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	51
C. Subjek Penelitian .....	51
D. Prosedur Penelitian .....	51
E. Teknik dan Instrumen Penumpulan Data .....	55
F. Teknik Analisis Data .....	59
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Temuan Umum .....	61
1. Latar Belakang Sekolah .....	61
2. Visi dan Misi Sekolah SD IT Al-Izzah Sibuhuan .....	62
B. Temuan Khusus: Pengembangan Media Visual Kartu Bergambar .....	63
1. Pendefinisian ( <i>Definate</i> ) .....	63
2. Perancangan ( <i>Desain</i> ) .....	64
3. Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	78
4. Penyebaran ( <i>Dessiminate</i> ) .....	89
C. Pengujian .....	89
1. Uji Validitas .....	89
2. Uji Praktikalitas .....	95
3. Uji Efektifitas .....	101
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	103
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	105
B. Saran .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi- kisi lembar Observasi Pembelajaran .....	55
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Materi .....	57
Table 3.3 Kisi kisi Angket Ahli Media .....	58
Table 3.4 Angka Presentase .....	59
Tabel 3.5 Kategori Hasil Persentase .....	60
Table 4.1 Angket Validasi Materi .....	91
Table 4.2 Kriteria Uji Validitas.....	92
Tabel 4.3 Angket Validitas Ahli Media .....	93
Table 4.4 Kriteria Menguji Validitas .....	94
Table 4.5 Perolehan Dua Ahli Validator.....	95
Tabel 4.6 Hasil Respon Guru Pendidikan Agama Islam Di SD IT AL-Izzah Sibuhuan Padang Lawas .....	97
Table 4.7 Kriteria Menguji Validitas .....	98
Tabel 4.8 Hasil Respon Peserta Didik Kelas IV Di SD IT Al-Izzah Sibuhuan Padang Lawas.....	99
Tabel 4.9 Hasil <i>Pree-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Hasil Peserta Didik.....	102

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Bagan Pengembangan 4D .....	52
Gambar 4.1 Tampilan Awal Web Canva .....	66
Gambar 4.2 Login ke Canva .....	66
Gambar 4.3 Tampilan Awal Canva.....	67
Gambar 4.4 Tampilan Pilihan Ukuran Canvas .....	67
Gambar 4.5 Tampilan Lembar Kerja Vertikal .....	68
Gambar 4.6 Tampilan Pilihan Tamplet.....	68
Gambar 4.7 Tampilan Pemilihan Elemen dan Teks.....	69
Gambar 4.8 Tampilan Lembar Pertama .....	69
Gambar 4.9 Tampilan Penambahan Lembar Baru.....	70
Gambar 4.10 Tampilan Lembar kedua.....	70
Gambar 4.11-4.35 Tampilan Lembar Ketiga Sampai Terakhir .....	71
Gambar 4.36-4.37 Cara Pengunduhan Lembar yang Sudah selesai .....	78
Gambar 4. 38- 4. 52 Produk Sebelum dan Sesudah Revisi.....	81

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks dimana guru merupakan komponen yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik nya. Ketidak lancaran dalam komunikasi membawa akibat terhadap pesan atau meteri yang disampaikan oleh guru.<sup>1</sup>

Proses komunikasi tersebut selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman dan majunya ilmu pengetahuan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dua unsur penting dalam pembelajaran adalah metode mengajar dan media pengajaran.<sup>2</sup> Kedua aspek ini saling berkaitan dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas, dan respon yang diharapkan peserta didik setelah pengajaran berlangsung

---

<sup>1</sup>Rohmah, Siti, et al. *Penerapan Media visual Untuk Menguatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam*. Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam, , 4, no. 2 (2022), hal: 20.

<sup>2</sup>Novi Ratna Dewi, *Pengembangan Media dan Alat Peraga*, ( Magelang: Pestaka Rumah Cinta, 2020), hal: 13.

dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai salah satu alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Semakin sadarnya guru akan pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan. Metamorfosis dari perpustakaan yang menekankan pada penyediaan media cetak, menjadi permintaan dan pemberian layanan secara multi sensori dari beragamnya kemampuan individu untuk menyerap informasi, menjadikan pelayanan yang diberikan mutlak wajib bervariatif dan secara luas. Selain itu, dengan semakin meluasnya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, serta diketemukannya dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut dan memperoleh media pendidikan yang bervariasi secara luas pula. Karena memang belajar adalah proses internal dalam diri manusia maka guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut orang.<sup>3</sup>

Hadirnya media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar amat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media ini bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tapi merupakan bagian integral dalam pembelajaran. Selain dapat mengantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji

---

<sup>3</sup>Baqi, Ahmad. "Interactive Learning Media Using Articulate Storyline 3 in Minang Kabau Culture Cours in Informastic And Computer Engineering Education IAIN Bukit Tinggi." *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan* 6 no. 4 (Oktober-Desember 2023) hal: 331 <http://dx.doi.org/10.47006/er.v6i4.1331>

materi (penyalur pesan) media juga memiliki potensi-potensi yang unik, yang dapat membantu peserta didik dalam belajar.<sup>4</sup>

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat juga membangkitkan keingintahuan dan minat baru bagi peserta didik, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>5</sup>

Asfiati mengungkap, langkah penerapan pelaksanaan pembelajaran harus di susun oleh guru secara sistematis untuk mengefektifkan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dalam hal ini guru harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik sehingga tidak akan terjadi kejemuhan yang dialami peserta didik ketika pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar sehingga bias menjadikan peserta didik tertarik perhatiannya pada pembelajaran dan peserta didik akan lebih semangat dan giat dalam belajar.<sup>6</sup>

Kehadiran media pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki arti yang cukup penting. Mengingat selama ini para guru kurang memperhatikan komponen-komponen lain yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran, di antaranya metode mengajar yang digunakan masih monoton, atau tanpa menggunakan media yang dapat memberikan gambaran lebih konkret

---

<sup>4</sup>Chaerunisa, F. D. *Membangun Kreatifitas Dan Inovatif Peserta Didik Melalui Internet Sebagai Media Pembelajaran*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2, No. 1, ( May, 2019) hal: 678-687.

<sup>5</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: Raja Grafindo, 2020), hal. 19.

<sup>6</sup>Asfiati, *Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0*.(Jakarta: Prenada Media Group, 2020), hal.58.

tentang materi yang disampaikan. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam Q.S. Al-Nahl: 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالْزُّبُرِ<sup>١</sup> وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Dan firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 125 yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحَسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهَتَّدِينَ

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”.<sup>7</sup>

Penafsiran tertuang dalam Tafsir Alquran Hidayatul Insan yang menyebutkan:

1. Jalan Tuhanmu; Yang lurus; yang di dalamnya mengandung ilmu yang bermanfaat dan amal yang shaleh.
2. Hikmah; artinya tepat sasaran, yakni dengan memposisikan sesuatu pada tempatnya. Termasuk ke dalam hikmah adalah berdakwah dengan ilmu, berdakwah dengan mendahulukan yang terpenting, berdakwah memerhatikan keadaan mad'u (orang yang didakwahi), berbicara sesuai tingkat pemahaman dan kemampuan mereka, berdakwah dengan kata-kata yang mudah dipahami

---

<sup>7</sup>Departemen Agama RI. (2019). *Al Quran dan Terjemahanya*. Bandung: Syamil Cipta Media. hal. 205

mereka, berdakwah dengan membuat permisalan, berdakwah dengan lembut dan halus. Adapula yang menafsirkan hikmah di sini dengan Alquran.

3. Pelajaran yang baik; Yakni nasehat yang baik dan perkataan yang menyentuh. Termasuk pula memerintah dan melarang dengan targhib (dorongan) dan tarhib (menakut-nakuti).
4. Bantahlah mereka dengan cara yang baik; Jika orang yang didakwahi menyangka bahwa yang dipegangnya adalah kebenaran atau sebagai penyeru kepada kebathilan, maka dibantah dengan cara yang baik; yakni cara yang dapat membuat orang tersebut mau mengikuti secara akal maupun dalil. Termasuk di antaranya menggunakan dalil yang diyakininya, karena hal itu lebih dapat mencapai kepada maksud, dan jangan sampai perdebatan mengarah kepada pertengkar dan caci-maki yang dapat menghilangkan tujuan serta tidak menghasilkan faedah darinya, bahkan tujuannya adalah untuk menunjukkan manusia kepada kebenaran, bukan untuk mengalahkan atau semisalnya. Ibnu Qayyim rahimahullah berkata, “Allah ‘Azza wa Jalla menjadikan tingkatan (dalam) berdakwah sesuai tingkatan manusia; bagi orang yang menyambut, menerima dan cerdas, di mana dia tidak melawan yang hak (benar) dan menolaknya, maka didakwahi dengan cara hikmah.<sup>8</sup>

Tafsir tersebut menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta

---

<sup>8</sup> Bin Musa, Abu Yahya Marwan, Tafsir Hidayatul Insan, Jilid 2, hal: 360.

didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.

Masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, maka guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses pada anak didiknya

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi pelajaran pada saat itu. Adapun landasan penggunaan media yaitu dasar religius, dasar psikologis, dan dasar teknologis. Sedangkan pemilihan kriteria media adalah tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik , jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan latar belakang, lingkungan peserta didik , situasi kondisi tempat dan luas jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam norma/kriteria keputusan pemilihan.”<sup>9</sup>

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat digunakan untuk peningkatan interaksi belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya. Dan penggunaan media pembelajaran ini juga harus bermanfaat bagi peserta didik khususnya dan pendidik karena keduanya akan mendapat pengetahuan yang baru. Salah satu prinsip penggunaan media

---

<sup>9</sup>Ghozali, Muhammad Yasin Yusuf. "Pelaksanaan Teknik Observasi Dan Kunjungan Kelas Untuk Menguatkan Kreatifitas Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Power Point Interaktif Di MI Muhammadiyah 05 Cakru, Kecamatan Kencong Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020." PESAT 6.no. 3 (2020) hal: 10.

pembelajaran bahwa dalam penggunaan media peserta didik harus dipersiapkan dan diperlakukan sebagai peserta yang aktif serta harus ikut bertanggung jawab selama kegiatan pembelajaran, guna sebagai upaya dalam menimbulkan motivasi dalam bentuk menimbulkan atau menggugah minat peserta didik agar mau belajar serta mampu mengikat perhatian peserta didik agar senantiasa terikat kepada kegiatan belajar mengajar.<sup>10</sup> Hal itupun sesuai dengan UU No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 40 ayat 2 yang menerangkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.<sup>11</sup>

Media sebagai alat bantu mengajar seringkali dibicarakan sebagai bagian yang seharusnya dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Tetapi kenyataannya media sering terabaikan dengan berbagai alasan, misalnya terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, keadaan kelas yang tidak memungkinkan, sulitnya mencari media yang tepat, maupun biaya yang digunakan sering tidak tersedia, dan berbagai alasan lainnya. Hal-hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul, karena ada banyak jenis media yang dapat digunakan, disesuaikan dengan kondisi waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Karna banyak sekali media yang digunakan seperti media garafis, media audio, media visual.

Salah satu jenis media pembelajaran visual yaitu kartu bergambar (*Flash Card*) merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang

---

<sup>10</sup>Ali, Ramsah, and Indra Indra. "Media Pembelajaran Pendidikan Islam." *Ta'dib* 11.no. 2 (2021) hal: 30-42.

<sup>11</sup>Abdul Muhyi dkk. *Etika Pendidikan Islam Perspektif Tafsir Manajemen Pendidikan*. (Surabaya: Cipta Media Nusantara 2021), hal: 188.

mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut.<sup>12</sup> Sehingga dalam penggunaannya nanti guru mendesain dengan beberapa simbol dari gambar untuk dijelaskan sehingga peserta didik dapat langsung menyebutkan arti yang terdapat pada simbol gambar tersebut yang mana kegiatan tersebut dinilai cukup menarik dan mampu mengikat perhatian peserta didik khusunya untuk tingkat Sekolah Dasar sehingga menimbulkan semangat belajar lebih, dan menjadikan peserta didik lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya menghafal.

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan spiritual peserta didik. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pembelajaran Al-Qur'an, khususnya hafalan surah-surah pendek, merupakan salah satu elemen yang sangat penting. Kemampuan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an bukan hanya bertujuan untuk memperkuat daya ingat, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai spiritual dan moral kepada peserta didik.<sup>13</sup> Ketika seorang muslim mampu membaca, menghafal serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari maka ia akan mendapatkan keistimewaan, diantaranya orang yang menghafal Al-Qur'an merupakan orang-orang pilihan Allah dan kelak pada hari kiamat akan memakaikan mahkota kepada kedua orang tuanya dimana cahaya mahkotanya lebih indah dari pada cahaya matahari yang

---

<sup>12</sup>Rosalinda, Rosalinda. "Penggunaan Media Flash Card dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SD Negeri 09 Dewantara." *Serambi Konstruktivis* 2.no. 4 (2020).hal: 105

<sup>13</sup>Santahongki, Tri Silvi. *Manajemen Program Ekstrakurikuler Tahfidz Al-Qur'an Peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 2 Jenangan Ponorogo*. Diss. IAIN Ponorogo, 2021.

masuk ke rumah.<sup>14</sup> Namun, proses menghafal sering kali dianggap sulit oleh sebagian peserta didik, terutama mereka yang masih berada pada tahap pembelajaran dasar.

Media dan metode tradisional dalam pembelajaran hafalan, seperti mendengar dan mengulang seringkali kurang efektif dalam menghadapi beragam gaya belajar peserta didik. Beberapa peserta didik mungkin lebih membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual agar proses hafalan menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami sehingga pembelajaran menjadi berorientasi *student center*.

Berdasarkan studi pendahuluan yang sudah dilakukan peneliti ke Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Izzah Sibuhan Kabupaten Padang Lawas menemukan bahwasanya kelancaran hafalan Q.S Al- Falaq dan Q.S Al-Fiil peserta didik khususnya masih rendah, ini dibuktikan dengan peneliti mengadakan *pree-test*, menemukan banyaknya nilai evaluasi peserta didik dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).<sup>15</sup> Sebagaimana diketahui bahwa KKM bidang studi Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut ialah  $\geq 75$ .<sup>16</sup>

Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran visual berupa kartu bergambar diharapkan mampu menjadi solusi yang lebih kreatif dan inovatif. Media visual dapat merangsang daya ingat peserta didik melalui kombinasi teks dan gambar, sehingga membantu mereka mengaitkan makna surah-surah dengan

---

<sup>14</sup>Maskur, Abu. "Pembelajaran Tahfidz Alquran pada Anak Usia Dini." *IQ (Ilmu Al-Qur'an)*: Jurnal Pendidikan Islam 1.02 (2018), hal: 188-198.

<sup>15</sup>Observasi, Pendidikan Agama Islam kelas III di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhan, Kec. Barumun, Kab. Padang Lawas, tanggal 28 November 2023.

<sup>16</sup>Dokumen Nilai *Pree- test* Peserta Didik pada materi Mari Belajar QS. Al-Falaq dan Q.S. Al-Fil, kelas III di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhan

representasi visual. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar agama, khususnya dalam menghafal surah-surah pendek.

Melalui penelitian ini, pengembangan media pembelajaran visual diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan hafalan surah-surah pendek dalam Al-Qur'an, serta meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara umum. Penggunaan kartu bergambar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu hafalan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap pesan-pesan moral yang terkandung dalam setiap surah.

Oleh karena itu, penting untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran visual kartu bergambar dalam konteks Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi hafalan surah-surah pendek Al-Qur'an. Diharapkan dapat menjadi solusi untuk menguatkan motivasi, kualitas serta menguatkan hafalan surah-surah pendek Al-Qur'an dalam Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan Judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (Flash Card) untuk Menguatkan Hafalan Surah- Surah Pendek dalam Al-Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas.**"

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan mengenai latar yang membelaangi penelitian kali ini, maka ditemukan pengidentifikasi sebagai berikut :

1. Penerapan strategi atau metode yang digunakan pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas terlalu menitik beratkan pada keaktifan pengajar atau pendidik di dalam kelas saja, sehingga menyebabkan keadaan kelas menjadi sepi atau tidak menarik atau bahkan menjadikan peserta didik menjadi lebih mudah mengantuk pada pembelajaran Penndidikan Agama Islam yang itu-itu saja.
2. Kurangnya keterampilan atau keahlian dan penguasaan guru terhadap pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran dan bentuk sosial sebagai bentuk bantuan atau tambahan sebagai sumber/bahan ajar dalam proses pembelajaran Penndidikan Agama Islam dikelas.
3. Ketidak tersedianya alat atau bahan maupun metode kreatif guru yang mampu menunjang kegiatan menghafal peserta didik sebelumnya.

## C. Batasan Istilah

### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan.<sup>17</sup> Pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Dan secara istilah, pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan. Adapun pengembangan yang dimaksud dalam

---

<sup>17</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), hal. 277.

penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar.

## **2. Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*)**

Media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) adalah media pembelajaran yang memanfaatkan indra penglihatan peserta didik yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan peserta didik tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik.<sup>18</sup>

Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) dengan simbol dari gambar per-ayat yang berisi pesan pokok pada Materi Pelajaran “Mari Belajar Q.S Al-Falaq” dan “Mari Belajar Q.S Al-Fil”.

## **3. Menguatkan Hafalan**

Kata menguatkan dan hafalan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata kuat yang berarti tahan, tidak mudah goyah, serta mengukuhkan, sedangkan “hafal” yang berarti “telah masuk dalam ingatan; “dapat mengucapkan diluar kepala tanpa melihat buku atau catatan lain”. Jika diberi akhiran “an” maka berarti yang dihafal, hasil menghafal, dan juga berarti “berusaha menerapkan ke dalam pikiran agar selalu ingat”.<sup>19</sup>

Dari paparan di atas dapat di simpulkan bahwa menguatkan hafalan adalah upaya untuk memperkuat dan mempertahankan ingatan terhadap apa

---

<sup>18</sup>Rosalinda, Rosalinda. "Penggunaan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SD Negeri 09 Dewantara." *Serambi Konstruktivis* 2.no. 4 (2020).hal: 105

<sup>19</sup>Rizky Maulana dan Putri Amelia, *Kamus Pelajar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gita Media Press,tt), 153.

yang telah di hafal, sehingga informasi tersebut dapat dengan mudah diingat dan dipanggil kembali saat diperlukan. Dalam penelitian ini, kemampuan peserta didik dalam kegiatan memahami, melafalkan, menghafalkan, dan mengungkapkan hafalan Surah- surah Pendek dalam Al-Qur'an pada Materi "Mari Belajar Q.S Al-Falaq" dan "Mari Belajar Q.S Al-Fil" pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, pengidentifikasi, dan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan dalam penelitian kali ini yaitu :

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) untuk menguatkan hafalan surah- surah Pendek dalam Al-Qur'an pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas ?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card* ) untuk menguatkan hafalan surah- surah Pendek dalam Al-Qur'an pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) untuk menguatkan hafalan surah- surah Pendek dalam Al-Qur'an pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas ?

## E. Tujuan Penelitian

Setelah menemukan rumusan permasalahan dalam penelitian pengimplementasian nilai dasar pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas, maka yang menjadi tujuannya ialah :

1. Untuk mengetahui kevalitan pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) untuk menguatkan hafalan Surah- surah Pendek dalam Al-Qur'an pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas.
2. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) untuk menguatkan hafalan Surah- surah Pendek dalam Al-Qur'an pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas.
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) untuk menguatkan hafalan Surah- surah Pendek dalam Al-Qur'an pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas.

## F. Manfaat Penelitian

Dengan dikemukakannya berbagai masalah dan tujuan tentang penggunaan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas, maka diharapkan penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat :

1. Manfaat Teoritis. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pengetahuan serta mengembangkannya ke dalam ilmu pendidikan khususnya dalam menguatkan hafalan surah-surah pendek dalam Al-Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Sekolah: Menjadi bahan kajian atau rujukan maupun pertimbangan dalam mengambil keputusan mengenai suatu program kegiatan dalam hal strategi, metode, maupun model dan media pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas guna menguatkan mutu pendidikan yang lebih efektif, agamis, dan proporsionalis dimasa yang akan datang.
  - b. Bagi Guru: Memberikan informasi dan hasil konkrit penelitian sebagai bahan masukan dalam memahami karakter peserta didik dan menerapkannya secara praktis dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas guna menjadikan proses pembelajaran yang lebih baik lagi dimasa mendatang.
  - c. Bagi Peserta didik : Secara sadar dapat dijadikan bahan acuan sebagai fasilitas pendidikan yang dapat menunjang proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam sekaligus dapat mencapai hasil optimal selama pelaksanaan pengajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas.

d. Bagi peneliti: hasil penelitian sebagai salah satu tugas mata kuliah Metodologi Penlitian dengan waktu yang cepat serta dapat menjadi magister yang berkualitas dan professional dibidang pengajaran Pendidikan Agama Islam.

## G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran secara lengkap mengenai karakteristik produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media Kartu Bergambar (*Flash Card*) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Adapun spesifikasi produk dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran diperuntukkan bagi peserta didik tingkat Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Izzah Sibuhuan Padang Lawas.
2. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar tentang materi Q.S Al-Falaq dan Q.S Al-Fiil pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Media kartu bergambar merupakan tulisan dan gamabar mengenai bunyi ayat, terjemahan dan kandungan surah Q.S. Al-Falaq dan Q.S Al-Fiil. Sehingga media ini memudahkan peserta didik dalam belajar.
4. Gambar dan warna yang dimasukkan ke dalam media kartu bergambar dibuat lebih inovatif serta tidak membuat peserta didik mudah jemu.
5. Media kartu bergambar dibuat menarik dan kreatif serta penggunaan media ini dapat dilakukan di dalam kelas maupun luar kelas.

6. Media kartu bergambar yang dikembangkan didalamnya berisi lafaz ayat Q.S Al-Falaq dan Q.S Al-Fiil, terjemahannya, huruf- huruf yang harus sesuai makharijul hurufnya serta kandungan/ makna ayat tersebut untuk menguji kekuatan hafalan peserta didik setelah mempelajari materi.

## **H. Sistematika Penelitian**

Agar penelitian ini terarah dan memudahkan penelitian dalam penyusunan, maka sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah:

Bab I terdapat pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

Bab II terdapat landasan teori yang terdiri dari kerangka teori, dan penelitian yang relevan.

Bab III terdapat metodologi penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrument pengumpulan data, teknik analisis data dan indicator keberhasilan.

Bab IV terdapat hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari latar belakang sekolah, penelitian dan pengumpulan informasi, melakukan perencanaan pembuatan media, revisi produk, uji coba media (validasi media), uji coba media, analisis uji data, pembahasan hasil penelitian.

Bab V terdapat penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran yang perlu disampaikan kepada pihak- pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*)**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*)**

Media dalam bahasa Arab adalah *wasā'il* (وسائل) merupakan jamak dari kata *wasīlah* (وسيلة) yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan dalam bahasa latin berasal dari *medium* yang secara harfiah “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>20</sup>

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.<sup>21</sup>

Zakiah Daradjat menyatakan bahwa media pendidikan atau pembelajaran merupakan suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi)

---

<sup>20</sup>Susilana Rudi, Riyana Cepi, *Media Pembelajaran*, ( Bandung: Wacana Prima, 2019), hal 6.

<sup>21</sup>Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 265.

dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar peserta didik .<sup>22</sup>

Kegiatan belajar dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Dan kegiatan ini akan mengakibatkan peserta didik mempelajari sesuatu dengan cara lebih efektif dan efisien.<sup>23</sup> Adapun pengertian media visual menurut Sanjaya yaitu media yang dapat di lihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan.<sup>24</sup>

Kartu Bergambar atau *Flash Card* berasal dari bahasa Inggris, *Flash* (cepat), *Card* (kartu). Jadi *Flash Card* artinya kartu cepat. *Flash Card* adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu kecil biasanya berupa kertas yang agak tebal, kaku dan berukurannya A4.<sup>25</sup> *Flash Card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata yang menarik untuk mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang

---

<sup>22</sup>Abdullah, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Makassar: Alauddin Unirsity Pres 2018), hal 25.

<sup>23</sup>Muhaimin, dkk. *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: Citra Media, 1996), hal. 157.

<sup>24</sup>Firmadani, Fifit. "Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.no. 1 (2020) hal: 93-97.

<sup>25</sup>Alifah, Siti Nur. *Pengembangan media flash card pada pembelajaran tematik kelas 2 di SD Muhammadiyah 01 paleran umbulsari jember*. Diss. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

berhubungan dengan gambar itu.<sup>26</sup> Gambar atau foto merupakan salah satu media grafis yang umum digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>27</sup>

Media visual kartu bergambar (*Flash Card*) pertama kali ditemukan Glenn Doman, seorang pendiri *The Institute for The Achievement of Human Potential* di *Philadelphia* pada tahun 1955. Glenn merintis bidang perkembangan otak anak dan menemukan metode belajar dengan bermain untuk menstimulasi otak anak agar berkembang lebih baik dengan menggunakan media yang disebut *bits of intelligence* atau lebih dikenal dengan *Flash Card*. *Flash Card* yang digunakan merupakan kartu yang bertuliskan dengan huruf latin berwarna merah.<sup>28</sup>

Aaulia mengatakan gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak. Melalui media visualisasi (gambar), selain anak menangkap bunyi lafal dari suatu huruf atau nama tertentu ia juga akan ingat bentuk dari nama-nama tersebut.<sup>29</sup> Kartu gambar yang memiliki kualitas yang baik, relevan, menarik, sederhana, lengkap dan lain sebagainya. Media kartu bergambar dapat membantu guru mencapai tujuan intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat menguatkan keaktifan peserta didik .

---

<sup>26</sup>Saputra, Domi, and Muhamad Fidri. "Penggunaan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Kosa Kata." *Jurnal As-Said* 2.1 (2022), hal: 127-137.

<sup>27</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), hal: 214

<sup>28</sup>Irhamna, Irhamna. *Efektivitas Metode Bermain Flash Card dalam Menguatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas III Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Bidang studi Ips Di Sd Negeri 86 Kota Bengkulu*. Diss. Uin Fas Bengkulu, 2021.

<sup>29</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), hal: 215

Jadi penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan peserta didik tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik .

### **b. Fungsi Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*)**

Fungsi media pembelajaran visual kartu bergambar (*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. Kartu bergambar (*Flash Card*) ini merupakan terobosan baru dibidang metode pengajaran membaca dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat.<sup>30</sup> Adapun

Fungsi media pembelajaran *Flash Card* antara lain:<sup>31</sup>

- 1) Memperkenalkan dan memantapkan peserta didik tentang konsep yang dipelajari
- 2) Menarik perhatian peserta didik dengan gambar yang menarik
- 3) Memberikan variasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
- 4) Memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik
- 5) Peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar

---

<sup>30</sup>Fitri, Norma Diana, and Indaria Tri Hariyani. "Penggunaan *Flash Card* Untuk Kemampuan Membaca Anak 5 Tahun Dengan Metode Bercerita." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 4.2 (2022): 86-93.

<sup>31</sup>Suarsana, I., and Muhamad Yahya. "Media Pembelajaran." ( Lombok: Yayasan Hamjah Dihā, 2023), hal. 59-60.

- 6) Merangsang peserta didik untuk memberikan respon yang diinginkan, misalnya dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan dalam shalat
- 7) Melatih peserta didik untuk memperkenalkan kosa kata baru dan informasi baru
- 8) Bisa menciptakan *memory games*, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), *guessing games* (tebak-tebakan)

**c. Pembuatan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*)**

Bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) antara lain: kertas, penggaris, gunting, spidol.<sup>32</sup> Kartu bergambar (*Flash Card*) ini biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.<sup>33</sup> Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan kartu bergambar (*Flash Card*), yaitu.<sup>34</sup>

- 1) Ukuran harus memadai dan cukup besar dan jelas terlihat oleh peserta didik seluruh kelas
- 2) Gambar harus dapat menyampaikan pesan dengan jelas, jangan rancu, atau menggambarkan sesuatu yang membingungkan
- 3) Penggunaan *Flash Card* harus tepat, yaitu cara memegang dan cara menggerakkan saat mengganti gambar, gambar harus cukup jelas

---

<sup>32</sup>Ulfa, Noviana Mariatul. "Analisis media pembelajaran Flash Card untuk anak usia dini." *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 1.1 (2020): 34-42.

<sup>33</sup>Suarsana, I., and Muhamad Yahya. "Media Pembelajaran." ( Lombok: Yayasan Hamjah Dihā, 2023), hal. 59-60.

<sup>34</sup>Himmawati, Ihda. *MenguatkanPenguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Media Flash Card.* (Penerbit NEM, 2022).

dipandang peserta didik dan digerakkan secara cepat dari belakang ke depan.

#### **d. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Flash Card***

Adapun kelebihan media pembelajaran *Flash Card*, yaitu:

- 1) Mudah dibawa-bawa: dengan ukurannya yang kecil, kartu bergambar (*Flash Card*) dapat disimpan dalam tas, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja baik di kelas maupun diluar kelas.
- 2) Praktis: dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media kartu bergambar (*Flash Card*) sangat praktis. Dalam penggunaannya guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak membutuhkan energy listrik. Jika kita ingin menggunakannya kita tinggal menyusun gambarnya dengan tepat sesuai dengan posisi gambar.
- 3) Mudah diingat: karakteristik media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dapat menyajikan pesan- pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan.
- 4) Menyenangkan: media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dalam penggunaannya bisa melalui permainan.<sup>35</sup>

Adapun kelemahan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*), yaitu:<sup>36</sup>

- 1) Kadang-kadang terlalu kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar
- 2) Pelajar tidak selalu mengetahui bagaimana saja cara untuk

---

<sup>35</sup>Arman, *Media Flash Card*, ( Jawa Barat: Goresan Pena, 2019), hal 12-14.

<sup>36</sup>Pradana, Rosananda Arnas, and Agus Budi Santosa. "Studi literatur media pembelajaran *Flash Card* dapat menguatkan hasil belajar pada bidang studi perekayasaan sistem radio dan televisi." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9.03 (2020), hal: 575-583.

menginterpretasikan sebuah gambar

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

**e. Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*)**

Pengertian pengembangan menurut kamus besar bahasa Indonesia, berasal dari kata kembang yang berarti menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, fikiran, pengetahuan dan sebagainya).<sup>37</sup> Pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Dan secara istilah, pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan.<sup>38</sup>

Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran. Selain pendapat di atas media pembelajaran juga artikan sebagai perpaduan dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak

---

<sup>37</sup>Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2020), hal. 414.

<sup>38</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), hal. 277.

(*software*). Dengan kata lain media adalah yang telah diisi dengan perangkat lunak software.<sup>39</sup>

Pemakaian media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.<sup>40</sup> Jadi pengembangan media pembelajaran visual adalah suatu proses yang dipakai dalam mengembangkan sebuah produk dengan memberikan stimulus kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dengan jenis media yang memanfaatkan indera penglihatan peserta didik untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran visual anak akan mudah untuk menerima pelajaran yang diberikan guru karena pembelajaran menjadi menarik sehingga anak menjadi aktif, akan timbul motivasi serta untuk mempermudah guru dalam melakukan pemilihan media yang tepat dalam waktu pelaksanaan dan proses nya untuk mencapai tujuan yang di inginkan.

Pemilihian media yang disesuaikan dengan tujuan, karakteristik anak serta kemampuan yang akan menunjang efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah segala sesuatu (baik berbentuk cetak, non cetak maupun bentuk lainnya) yang dapat digunakan untuk melakukan proses transmisi pesan-pesan pembelajaran

---

<sup>39</sup>Siti Mahmuda, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Vol 20, No 1 (2018), hal 131

<sup>40</sup>Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Menguatkan Hasil Belajar Peserta didik* , Vol 3, No 1 (2018), hal 172.

bagi peserta didik yang sedang mempelajari materi Pendidikan Agama Islam agar terjadi proses belajar dalam dirinya secara efektif dan efisien serta menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat tercapai dengan baik. Makna menyenangkan disini dimaksudkan bahwa penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam hendaknya menumbuhkan semangat belajar yang tinggi dan menggairahkan serta tidak membosankan.<sup>41</sup>

#### **f. Prinsip dan Landasan Penggunaan Media Pembelajaran**

Adapun prinsi-prinsip dalam penggunaan media yaitu :

- 1) Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian penting yang harus ada dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu.
- 2) Media pengajaran harus dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar karena dalam proses belajar mengajar guru benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- 3) Dalam penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang mengunkannya, dimana pada saat menggunakan media pembelajaran guru harus benar-benar merancang perencanaan kegiatan dari rumah dan menerapkannya pada saat pembelajaran, anak tinggal mengikuti instruktusi dari guru.
- 4) Guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar-mengajar dan juga dapat merangsang anak aktif dalam belajar jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media pembelajaran.<sup>42</sup>

Dalam proses pembelajaran, Ada empat landasan dalam penggunaan media pembelajaran yaitu:

---

<sup>41</sup>Hidayatullah, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*, hal 31.

<sup>42</sup>Kurnia Dewi, *Pentingnya media Pembelajaran nuntuk Anak Usia Dini*, Vol 1, No 1 (2017), hal 4-5

### 1) Landasan Psikologis

Adanya perbedaan karakteristik yang menentukan perilaku belajar itu sendiri, seperti: gaya belajar (*visual vs auditif*), gaya kognitif (*field independent vs field dependent*), bakat, minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual dan lainnya yang bisa diacukan pada karakteristik individual peserta didik . Perilaku belajar peserta didik yang kompleks dan unik ini menuntut layanan dan perlakuan pembelajaran yang kompleks dan unik pula untuk setiap peserta didik.

### 2) Landasan Teknologis

Merupakan upaya teknologi bekerja mulai dari pengembangan dan pengujian teori-teori tentang berbagai media pembelajaran melalui penelitian ilmiah, dilanjutkan dengan pengembangan desainnya, produksi, evaluasi dan memilih media yang telah diproduksi, pembuatan katalog untuk memudahkan layanan penggunaannya, mengembangkan prosedur penggunaannya dan akhirnya menggunakan baik pada tingkat kelas maupun pada tingkat yang lebih luas lagi (*diseminasi*).

### 3) Landasan Empiris

Menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan hasil belajar peserta didik . Artinya, bahwa peserta didik akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual akan lebih mendapatkan keuntungan dari menggunakan

media visual, seperti film, video, gambar atau diagram. Sedangkan peserta didik yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman suara, radio atau ceramah dari guru/ pengajar

#### 4) Landasan filosofis

Memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik .<sup>43</sup>

#### **g. Jenis dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain:<sup>44</sup>

- 1) Media Grafis, seperti: gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
- 2) Media Tiga Dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain.
- 3) Media Proyeksi, seperti: slide, film strips, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- 4) Media Penggunaan Lingkungan

Dalam pemilihan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup>Ni Luh Putu Ekayani, *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Menguatkan Prestasi Belajar Peserta didik* , Vol 3, No 4 (2017), hal 4-5

<sup>44</sup>Manshur, A., & Rodhi, A. Pengembangan Media Grafis Dalam Pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 2, no. 2, (2022). hal: 1–13. <https://doi.org/10.36840/alaufa.v2i2.313>

<sup>45</sup>Rohani, Rohani. "Media pembelajaran." (2020), hal: 29.

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- 3) Kemudahan dalam memperoleh media
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan media
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakan media
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik

#### **h. Langkah-langkah Pemilihan Media Pembelajaran**

Penggunaan media tidak semata-mata langsung diterapkan akan tetapi dalam penggunaan media ada langkah-langkah dalam pemilihannya. Adapun langkah-langkah dalam pemilihan media pembelajaran yakni:<sup>46</sup>

- 1) Media jadi dan media rancangan.

Media dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan bentuk media yang sudah diperjual belikan di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (media by utilization), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk tujuan pembelajaran tertentu (media by design).

- 2) Dasar pertimbangan pemilihan media

Adapun beberapa pertimbangan dasar orang dalam memilih media antara lain (a) bermaksud mendemonstrasikannya, (b) merasa sudah terbiasa dengan media tersebut, (c) ingin memberikan penjelasan

---

<sup>46</sup> Nur Azizah, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Bidang studi Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi”(Skripsi, Program Sarjana, UIN Maulana Malik Ibrahim-Malang, 2016), hal. 19-21.

yang lebih konkret, (d) merasa bahwa media dapat mengatasi permasalahan yang ada.

### 3) Kriteria pemilihan

Kriteria pemilihan harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mempertimbangkan karakteristik media tersebut serta mempertimbangkan faktor-faktor yang lainnya seperti karakteristik peserta didik , strategi belajar mengajar dan alokasi waktu.

### 4) Model / prosedur pemilihan media

Dilihat dari bentuknya model pemilihan media terdiri atas tiga macam yakni model *flowchart* yang menggunakan system pengguguran dalam pengambilan keputusan pemilihan, model matriks yang menangguhkan proses pengambilan keputusan pemilihan sampai seluruh kriteria pemilihannya diidentifikasi, dan model *checklist* yang juga menangguhkan keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan. Adapun model yang tepat dalam media rancangan yakni menggunakan model matriks.

#### i. Langkah- langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Arif Sadiman, dkk memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut:<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup>Zulkifli Rusby dkk, “Upaya Guru Men gembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih”, Jurnal Al-hikmah Vol. 14, No. 1, (April, 2017), hal.: 28-30.

### 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki peserta didik dengan apa yang diharapkan. Setelah kita menganalisis kebutuhan peserta didik, maka kita juga perlu menganalisis karakteristik peserta didik nya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki peserta didik sebelumnya.

Cara mengetahuinya bisa dengan tes atau dengan yang lainnya. Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara menganalisa topik-topik materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya memerlukan bantuan media. Pada langkah ini sekaligus pula dapat ditentukan mana tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indra mana yang diperlukan (audio, visual, gerak atau diam).

### 2) Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas

Adapun merumuskan tujuan instruksional dengan baik, yaitu: (a) Tujuan instruksional harus berorientasi kepada peserta didik . Artinya tujuan instruksional itu benar-benar harus menyatakan adanya prilaku peserta didik yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan; dan (b) Tujuan harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu prilaku/perbuatan yang dapat diamati atau diukur.

- 3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Penyusunanrumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkret kepada yang abstrak.

- 4) Mengembangkan alat ukur keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan seyogyanya dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah program ditulis. Dan alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist prilaku. Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya. Misalnya instrumen pengukurnya tes, maka peserta didik nanti akan diminta mengerjakan materi tes tersebut.

Kemudian dilihat bagaimana hasilnya. Apakah peserta didik menunjukkan penguasaan materi yang baik atau tidak dari efek media yang digunakannya atau dari materi yang dipelajarinya melalui sajian

media. Jika tidak maka dimanakah letak kekurangannya. Dengan demikian, maka peserta didik dimintai tanggapan tentang media tersebut, baik dari segi kemenarikan maupun efektifitas penyajiannya.

#### 5) Menulis naskah media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media.

#### 6) Mengadakan tes atau uji coba dan revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Suatu program media yang oleh pembuatnya dianggap telah baik, tetapi bila program itu tidak menarik, atau sukar dipahami atau tidak merangsang proses belajar bagi peserta didik yang ditujunya, maka program semacam ini tentu saja tidak dikatakan baik.

Tes atau uji coba tersebut dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah

kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.

Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media tersebut siap untuk tampilan. akan tetapi bisa saja terjadi setelah dilakukan produksi ternyata setalah disebarluaskan atau disajikan ada beberapa kekurangan dari aspek materi atau kualitas sajian medianya (gambar atau suara) maka dalam kasus seperti ini dapat pula dilakukan perbaikan (revisi) terhadap aspek yang dianggap kurang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kesempurnaan dari media yang dibuat, sehingga para penggunanya akan mudah menerima pesan-pesan yang disampaikan melalui media tersebut.

## **2. Penguatan Hafalan Peserta didik**

### **a. Pengertian Penguatan Hafalan**

Kata penguatan dan hafalan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata kuat yang berarti tahan, tidak mudah goyah, serta mengukuhkan, sedangkan hafal yang berarti telah masuk dalam ingatan; dapat mengucapkan diluar kepala tanpa melihat buku atau catatan lain. Jika diberi akhiran “an” maka berarti yang dihafal, hasil menghafal, dan juga berarti “berusaha menerapkan ke dalam pikiran agar selalu ingat”.<sup>48</sup>

Menghafal dalam bahasa Arab menggunakan terminologi al-Hifzh yang artinya menjaga, memelihara atau menghafalkan. Sedang al-Hafizh

---

<sup>48</sup>Rizky Maulana dan Putri Amelia, *Kamus Pelajar Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Gita Media Press,tt), 153.

adalah orang yang menghafal dengan cermat, orang yang selalu berjaga-jaga, dan orang yang selalu menekuni pekerjaannya. Istilah al-Hafizh ini dipergunakan untuk orang yang hafal Al-Qur'an tiga puluh juz tanpa mengetahui isi dan kandungan Al-Qur'an. Sebenarnya istilah al-Hafizh ini adalah predikat bagi sahabat Nabi yang hafal hadits-hadits shahih.<sup>49</sup>

Menghafal merupakan dasar dari pembelajaran Al-Qur'an, karena Al-Qur'an adalah sumber dari pembelajaran bagi semua umat Islam. Ketika setiap muslim mampu membaca, menghafal serta menginterpretasikannya dalam kehidupan sehari-harinya, maka ia akan mendapatkan pahala yang tidak dimiliki oleh amalan lain, Karena Al-Qur'an memiliki keutamaan tersendiri, orang yang mampu menghafal Al-Qur'an itu merupakan golongan orang yang berilmu. Secara singkat memori melewati tiga proses yaitu perekaman, penyimpanan dan pemanggilan.<sup>50</sup>

Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa menguatkan menghafal adalah upaya untuk memperkuat dan mempertahankan ingatan terhadap apa yang telah di hafal, sehingga informasi tersebut dapat dengan mudah diingat dan dipanggil kembali saat diperlukan.

### **b. Tujuan Penguatan Hafalan Al- Qur'an**

Penguatan hafalan Al-Qur'an adalah langkah penting setelah seseorang berhasil menghafal ayat- ayat Al-Qur'an secara keseluruhan. Tujuan utama penguatan hafalan Al-Qur'an adalah agar hafalan tersebut

---

<sup>49</sup>Ulfah, T. T., Muhammad, ) \*, Assingkily, S., & Kamala, I. (2019).*Implementasi Metode Iqro' Dalam Pembelajaran Membaca Al-Qur'an*. TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2, no. 2, hal: 59–69. <https://doi.org/10.30659/JPAI.2.2.44-54>.

<sup>50</sup>Diwyarthi, Ni Desak Made Santi, et al. *Psikologi komunikasi*. ( Padang: Get Press, 2022), hal. 19.

tetap melekat pada ingatan dan tidak mudah dilupakan. Beberapa tujuan mengutkan hafalan Al-Qur'an antara lain:

- 1) Memelihara hafalan dengan penguatan hafalan Al-Qur'an adalah cara untuk menjaga hafalan agar tetap kuat dan tidak hilang dari ingatan. Dengan istiqamah dalam murajaah (mengulangi bacaan), hafalan Al-Qur'an akan terus terjaga dan menjadi bagian yang melekat dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Meningkatkan kualitas hafalan: dengan menguatkan hafalan Al-Qur'an, seseorang dapat meningkatkan kualitas hafalan dalam bacaan, hafalan, pemahaman dan pengamalan Al-Qur'an. Murajaah yang terus menerus akan membantu mencapai hafalan yang lebih kuat.
- 3) Mendapatkan keutamaan: orang yang menghafal Al-Qur'an dengan baik akan bersama malaiakat, sedangkan yang menghafal dengan terbatas-batas juga akan mendapat pahala. Selain itu, menjaga kemurnian Al-Qur'an juga memiliki keutamaan tersendiri.
- 4) Mengamalkan Al-Qur'an: dengan menguatkan hafalan Al-Qur'an, seseorang dapat lebih mudah mengamalkan ajaran-ajaran yang terkandung dalam Al-Qur'an. Hafalan yang kuat akan memudahkan seseorang dalam mengingat dan mengaplikasikan ajaran-ajaran Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari.

Masa yang tepat untuk tahfidz Al-Qur'an yaitu masa kanak-kanak atau remaja, antara umur tujuh tahun sampai lima belas tahun. Pepatah arab mengatakan bahwa: "belajar di waktu kecil bagaikan mengukir di atas batu"

sedangkan belajar pada usia sesudah dewasa bagaikan mengukir di atas air”.<sup>51</sup> Kalimat tersebut berarti bahwa di masa kanak-kanak hafalan lebih mudah ditangkap dan akan lebih tahan lama sampai dewasa dalam memahami isi dan mengamalkan kandungan Al-Qur'an bahkan mudah tertanam di hatinya. Secara kognitif, anak-anak lebih potensial daya serap dan resapnya karena anak-anak masih fitrah dan belum terbebani oleh problema hidup yang memberatkannya. Hafalan tidak akan melekat begitu saja tanpa adanya pengulangan.<sup>52</sup>

### c. Keutamaan Menghafal Al-Qur'an

Ada beberapa keutamaan bagi siapa saja yang mampu untuk menghafal setidaknya ada tiga keutamaan, yaitu:<sup>53</sup>

*Pertama*, orang yang menghafal Al-Quran adalah orang-orang pilihan Allah Swt. karena menerima warisan dari Allah Swt. berupa kitab suci Alquran seperti dalam Qs. Faathir ayat 32

ثُمَّ أَوْرَثْنَا الْكِتَبَ الَّذِينَ أَصْطَفَيْنَا مِنْ عِبَادِنَا فَمِنْهُمْ ظَالِمٌ لِنَفْسِهِ  
وَمِنْهُمْ مُقْتَصِدٌ وَمِنْهُمْ سَابِقٌ بِالْحَيْرَاتِ بِإِذْنِ اللَّهِ ذَلِكَ هُوَ الْفَضْلُ

الْكَبِيرُ

Artinya: “Kemudian Kitab itu Kami wariskan kepada orang-orang yang Kami pilih di antara hamba-hamba Kami, lalu di antara mereka

<sup>51</sup>Asfiyati, Skripsi "Optimalisasi Pembelajaran Card (Kartu Pendek) Dalam Upa Belajar Al-Quran Hadis Pada Siswa Peserta didik Kelas Ii Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Abdussalam Punduhsari Tempuran Magelang ." Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, hal 12.

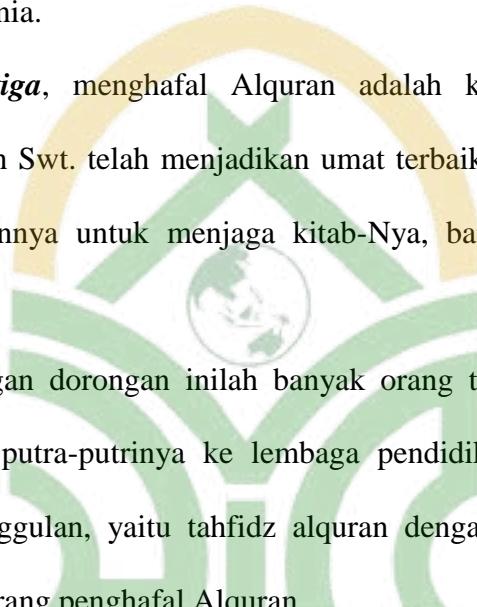
<sup>52</sup>Santahongki, Tri Silvi. *Manajemen Program Ekstrakurikuler Tahfidz Al-Qur'an Peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 2 Jenangan Ponorogo*. Diss. IAIN Ponorogo, 2021.

<sup>53</sup>Maskur, Abu. "Pembelajaran Tahfidz Alquran pada Anak Usia Dini." *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 1.02 (2018), hal: 188-198.

ada yang menzalimi diri sendiri, ada yang pertengahan dan ada (pula) yang lebih dahulu berbuat kebaikan dengan izin Allah. Yang demikian itu adalah karunia yang besar. (QS. Faathir 35/32).<sup>54</sup>

**Kedua**, orang yang menghafal Alquran pada hari kiamat nanti akan memakaikan mahkota kepada kedua orang tuanya di mana cahaya mahkotanya lebih indah daripada cahaya matahari yang masuk ke rumah-rumah di dunia.

**Ketiga**, menghafal Alquran adalah keistimewaan umat Islam karena Allah Swt. telah menjadikan umat terbaik di kalangan manusia dan memudahkannya untuk menjaga kitab-Nya, baik secara tulisan maupun hafalan.



Dengan dorongan inilah banyak orang tua berlomba-lomba untuk menitipkan putra-putrinya ke lembaga pendidikan Islam yang memiliki program unggulan, yaitu tahfidz alquran dengan harapan kelak anaknya menjadi seorang penghafal Alquran.

#### d. Strategi Penguatan Hafalan Al-Qur'an

Ada beberapa strategi yang dapat digunakan untuk menguatkan hafalan Al-Qur'an. Berikut ini beberapa strategi yang disarankan:

- 1) Murajaah yang istiqamah: murajaah yang terus menerus adalah cara untuk menguatkan hafalan Al-Qur'an. Dengan mengulangi bacaan secara rutin, hafalan akan tetap terjaga dan menjadi lebih kuat.
- 2) Memahami arti dan makna Al-Qur'an: memahami makna dan arti ayat-

---

<sup>54</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, ( Bandung: Sygma Examedia Arkanleema), hal: 438.

ayat yang dihafal akan membantu menguatkan hafalan. Dengan memahami konteks dan pesan yang terkandung dalam Al-Qur'an, hafalan akan menjadi lebih bermakna dan terkait dengan kehidupan sehari-hari.

- 3) Tasmi' (mengulang – ulang Al-Qur'an dengan Lantunan yang baik):  
Tasmi' adalah salah satu metode yang paling umum digunakan untuk menguatkan hafalan Al-Qur'an. Dengan mengulang Al-Qur'an dengan lantunan-lantunan yang baik, hafalan akan semakin terkuuh dan daya ingat akan meningkat.
- 4) Memiliki target dan jadwal hafalan: menentukan tujuan dan jadwal hafalan Al-Qur'an akan membantu dalam menguatkan hafalan. Dengan demikian, tujuan yang jelas dan jadwal yang teratur, seseorang akan lebih termotivasi untuk terus menghafal dan mengulang hafalannya.
- 5) Menggunakan teknologi: memanfaatkan teknologi seperti aplikasi Al-Qur'an di ponsel dapat membantu dalam menguatkan hafalan. Dan juga dalam pemanfaat media pembelajaran seperti media visual kartu bergambar yang berfungsi mengingatkan kembali hafalan dengan media yang tidak membosankan.

Menurut Riyadh dalam Tesis Hazumi terdapat empat langkah yang perlu dilakukan dalam menguatkan hafalan Al-Qur'an, antara lain :

- 1) Merefleksi, yakni memperhatikan bahan yang sedang dipelajari, baik dari segi tulisan, tanda bacanya dan syakalnya.
- 2) Mengulang, yaitu membaca dan atau mengikuti berulang-ulang apa yang

diucapkan oleh pengajar.

- 3) Meresitasi, yaitu mengulang secara individual guna menunjukkan perolehan hasil belajar tentang apa yang telah dipelajari.
- 4) Retensi, yaitu ingatan yang telah dimiliki mengenai apa yang telah dipelajari yang bersifat permanen.<sup>55</sup>

Menurut Mustafa dalam tesisnya, terdapat beberapa hal yang dapat membantu dalam memudahkan menguatkan hafalan Al-Qur'an yakni, ikhlas, berteman dengan orang shaleh, meninggalkan maksiat, tulusnya tekad dan kuatnya kehendak serta senantiasa berdoa dan bermunajat kepada Allah.<sup>56</sup>

#### e. Hambatan Menghafal

Jika terdapat hal-hal yang dapat mendorong seseorang dalam menguatkan hafalan, maka sudah pasti terdapat beberapa hal yang dapat menghambat hafalan tersebut ialah:

- 1) Banyak dosa dan maksiat
- 2) Tidak senantiasa memperdengarkan hafalan terutama Ayat Al-Qur'an
- 3) Menghafal banyak, pada waktu yang singkat
- 4) Tidak menguasai hafalan dengan baik, sehingga akan merasa malas untuk menghafal dan meninggalkannya.<sup>57</sup>

---

<sup>55</sup>Hazumi, Natsa Shifa. *Peningkatan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Anak Usia Dini Melalui Murojaah Classical Di Kelas I SD Al-Azhar 17 Bintaro Tangerang Selatan*. Diss. Institut PTIQ Jakarta, 2023.

<sup>56</sup>MUSTAFA, Mustafa. *Pengaruh Metode Menghafal Dan Motivasi Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Menghafal Al-Qur'an SMP It Darul Qur'An Bogor*. 2019. PhD Thesis. Institut PTIQ Jakarta.

<sup>57</sup>Wiwi Alawiyah Wahid, *Panduan Menghafal Al-Qur'an Super Kilat*, (Yogyakarta, Diva Pres, 2015), hal 125-135.

Adapun hal-hal untuk menghindari hambatan tersebut, maka dianjurkan untuk:

- 1) Kembali kepada Allah serta berdo'a dan tunduk kepada-Nya
- 2) Ikhlaskan niat hanya untuk beribadah kepada Nya
- 3) Kuatkan tekad untuk mengamalkan dan melakukan segala perintah Allah
- 4) Senantiasa berhati-hati pada sikap *ujub, riyā, syubhat* dan perbuatan-perbuatan tercela lainnya.<sup>58</sup>

### **3. Pendidikan Agama Islam**

#### **a. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu program pendidikan yang berupaya untuk menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pendidikan dan pembinaan.

Ada beberapa pendapat mengenai pengertian pendidikan agama Islam, Menurut Zuhairini menyatakan bahwa pendidikan Islam adalah usaha yang diarahkan kepada pembentukan kepribadian anak yang sesuai dengan ajaran Islam. Selain itu Pendidikan Agama Islam menurut Zakiyah Daradjat, bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha terhadap anak didik agar kelak dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup.<sup>59</sup> Asfiati juga mendefinisikan Pendidikan agama Islam merupakan mata pelajaran yang dikembangkan

---

<sup>58</sup>Chakim, Luthfil. *Pelaksanaan Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an di MA Al-Muayyad Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023*. Diss. UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023. hal: 37.

<sup>59</sup>Umar, Mardan. "Buku Ajar Pendidikan Agama Islam: Konsep Dasar Bagi Mahapeserta didik Perguruan Tinggi Umum." (Banyumas: Pena Persada, 2020). hal:3

dari ajaran-ajaran dasar yang terdapat dalam Islam.<sup>60</sup> Serta Pendidikan Agama Islam juga merupakan pembiasaan, keteladanan dan perubahan *mindset* peserta didik tentang pentingnya ajaran Al-Qur'an dan Hadis dalam kehidupan.<sup>61</sup>

Sedangkan Departemen Republik Indonesia mendefenisikan Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam menyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.<sup>62</sup>

Dari uraian di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa yang dimaksud dengan Pendidikan Agama Islam disini adalah, suatu bidang studi yang ada di lembaga-lembaga pendidikan umum (dibawah naungan DIKNAS) yang posisinya berdasarkan UU Sisdiknas sama dengan bidang studi 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

---

<sup>60</sup> Asfiati, *Analisis Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pra dan Pasca Undang-undang RI Multidisipliner: Kajian Keislaman*, 4(1). hal: 1-21..

<sup>61</sup> Asfiati, *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam menuju Revolusi Industri 4.0*. ( Jakarta: Kencana, 2020), hal: 8.

<sup>62</sup> Mangunsong, M. *Efektifitas Pembelajaran Agama Islam Terhadap Pembinaan Akhlakul Karimah Peserta didik Di Sma Perguruan Bandung Jalan Pengabdian Bandar Setia Kecamatan Percu Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang*. Diss. Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sumatera Utara, 2023.

menjadikan ajaran-agaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya.

### **b. Landasan Tentang Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan agama Islam sebagai usaha membentuk insan kamil harus mempunyai landasan yang jelas, landasan tersebut antara lain:<sup>63</sup>

#### 1) Landasan Religius

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

#### 2) 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 lainnya. Adapun yang menjadi landasan Yuridis 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.

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

- a) Negara berdasarkan atas ketuhanan yang Maha Esa

---

<sup>63</sup>Umar, Mardan. *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam: Konsep Dasar Bagi Mahasiswa didik Perguruan Tinggi Umum.,,,hal:11*

- b) Negara menjamin tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu.

Serta Landasan Operasional berdasarkan 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.

### 3) Landasan Psikologis

Dasar psikologis yaitu dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan, kehidupan masyarakat. Dalam hidupnya manusia selalu 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 dengan cara yang berbeda-beda, sesuai dengan agama yang mereka anut.

## B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

1. Miska Arista Awwalia, Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) Untuk Meningkatkan Hafalan Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD IT Al-Qur’aniyyah Pondok Aren.” Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D), hasil dari

pengembangan media *Flash Card* yang telah divalidasi untuk dinilai kelayakannya oleh dua validator ahli yaitu Dosen Ahli Media dan Dosen Ahli Materi dengan hasil perolehan nilai yaitu 86,67 dan 82,10. Hasil penelitian berdasarkan tujuan tersebut pun dapat dilihat dari meningkatnya hasil data tes N Gain Score yang cukup tinggi yaitu sekitar (0,8) atau dapat dikatakan “Sangat Layak” dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas madinah memperoleh 92,3 dan kelas mekkah memperoleh 95,3 pada materi pertama dan pada materi kedua kelas madinah memperoleh 93,1 dan kelas mekkah memperoleh 94,6 hal itupun menjadi acuan untuk pembelajaran berikutnya karna melebihi capaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran PAI yaitu 75 atau mencapai sekitar 75% presentase ketuntasannya.<sup>64</sup>

2. Muhammad Firdansyah Arief. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2023. Judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas V Mi Nurul Huda Krenceng Kabupaten Blitar”. Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D). Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Huda Krenceng Kabupaten Blitar, dengan jumlah 24 peserta didik. Uji kelompok kecil dilaksanakan dengan jumlah 5 orang sedangkan kelompok besar 24 orang. Hasil Penelitian: 1) Pengembangan media belajar flashcards digital pada pelajaran Al-Quran Hadist dimana dilakukan dengan cara

---

<sup>64</sup>Miska Arista Awwalia, Judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) Untuk Meningkatkan Hafalan Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD IT Al-Qur’aniyyah Pondok Aren.”( *Tesis*, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023)

mengumpulkan data dari validator ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media berbasis flashcards digital pada materi Al-Humazah dan Al-Bayyinah. Setelah data validasi diperoleh, peneliti melakukan revisi berdasarkan kritik dan rekomendasi dari validator media dan materi. Persentase validitas ahli media sebesar 81,90 dengan kriteria yang sangat baik dan tidak perlu direvisi, dan persentase validitas ahli materi sebesar 88,89 dengan kriteria yang sangat baik dan tidak perlu direvisi. Selanjutnya hasil uji kelompok besar mendapat persentase 75,26 dengan tingkat kelayakan baik tidak perlu revisi, sedangkan untuk uji kelompok kecil mendapat persentase 78,77 dengan tingkat kelayakan baik tidak perlu revisi. Jadi bisa disimpulkan bahwa hasil yang didapat memiliki peningkatan akan tetapi tingkat keefektifannya rendah. 2) Selanjutnya peningkatan kemampuan membaca AlQur'an pada mata pelajaran Al- Qur'an Hadits terhadap pengembangan media flashcards digital mendapat hasil sebagai berikut, peneliti mengukur hasil belajar siswa dengan nilai pre-test dan post-test. Nilai rata-rata yang didapat dari uji pretest yaitu 9,58 dan post-test 10,88. Dari hasil tersebut terdapat nilai N-gain 0,28 dengan tingkat kelayakan rendah. jika dihitung dengan N-gain (%) nilai yang didapat yaitu 27,90 dengan tafsiran tidak efektif.

3. Nur Amelia. Tesis. Program Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2019. Judul: "Pengembangan Media Kartu Bergambar *Make A Match* Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif berfikir Logis Anak Usia Dini di TK IT Al- Farabi Sunggul Sumatera Utara".

Penelitian dalam tesis ini termasuk penelitian pengembangan, menganalisis kelayakan media kartu bergambar *Make a Match* geometri, dan menganalisis efektivitas media pembelajaran kartu bergambar media kartu bergambar make a Match geometri. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan hasil dari pengembangan media pembelajaran kartu bergambar yang telah divalidasi untuk dinilai kelayakannya oleh dua validator ahli yaitu Dosen Ahli Media dan Dosen Ahli Materi dengan hasil perolehan nilai yaitu 86 dan 92. Hasil penelitian berdasarkan tujuan tersebut pun dapat dilihat dari meningkatnya hasil data tes N Gain Score yang cukup tinggi yaitu sekitar (0,8) atau dapat dikatakan “Sangat Layak” dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatnya hasil rata-rata pada tiap kelas.<sup>65</sup>

Pembeda antara penelitian diatas dengan penelitian yang peneliti lakukan ialah terletak pada metode penilian yang dilakukan yaitu menggunakan R&D dan tujuannya untuk meningkatkan hafalan Surah –Surah Pendek dalam Al-Qur'an pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Izzah Sibuhuan Kab. Padang Lawas. Dengan adanya penelitian tersebut peneliti berharap dapat memperbaiki, meningkatkan, memotivasi, dan menjadi bahan masukan bagi sekolah, guru yang bersangkutan, maupun peserta didik atau peserta didik dalam mempelajari pelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih baik lagi.

---

<sup>65</sup>Nurul Amelia,. Judul: “Pengembangan Media Kartu Bergambar Make A Match Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif berfikir Logis Anak Usia Dini di TK IT Al-Farabi Sunggal Sumatera Utara”” (*Tesis, Program Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2019*).

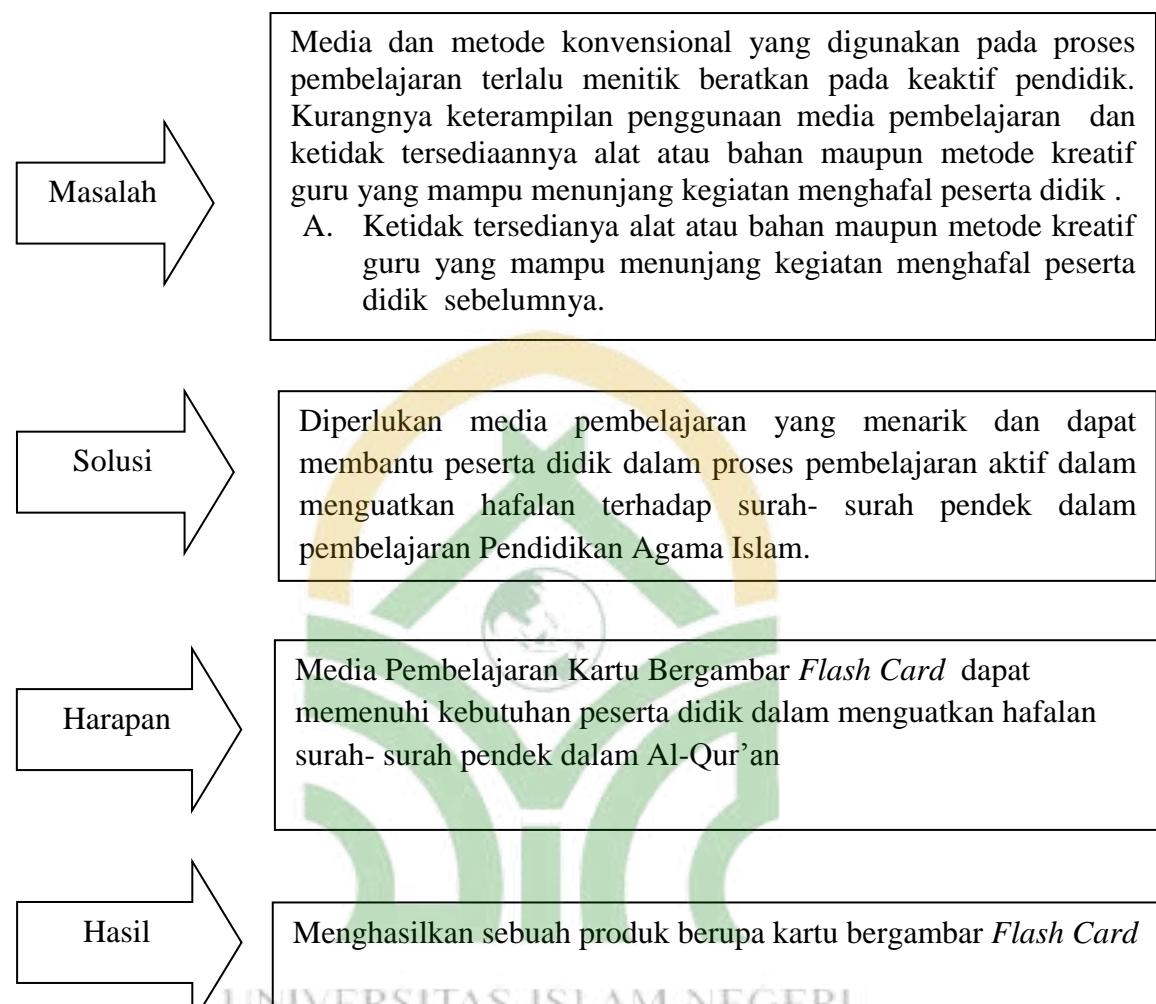
### C. Konsep Pengembangan

Sebagaimana yang sudah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya bahwa media pembelajaran visual berupa gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak. Media kartu bergambar akan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan dapat menguatkan hafalan peserta didik. Maka peneliti akan mengembangkan media kartu bergambar yang berisi gambar, dan tulisan yang bisa mengarahkan peserta didik tentang materi yang dipelajari sehingga mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik.

Pengembangan media kartu bergambar (*Flash Card*) yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah kartu bergambar yang di desain melalui aplikasi Canva yang bertujuan untuk menguatkan hafalan surah-surah pendek dalam Al-Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan



#### D. Kerangka Berfikir



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian kali ini ialah penelitian *Research and Development* (R&D). Secara etimologi *Research* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki asal kata *re* berarti kembali dan *search* berarti mencari. Jadi, dapat didefinisikan penelitian merupakan proses penyelidikan dengan fakta-fakta atau prinsip-prinsip secara sistematis dan kehati-hatian. Sedangkan *Development* atau pengembangan berarti menjadi tambah sempurna<sup>66</sup>.

Pengertian secara terminology, *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>67</sup> Sedangkan menurut Nana Syaodih Sukmadinata *Research and Development* (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>68</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut, maka *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk menyempurnakan produk yang telah ada maupun mengembangkan suatu produk baru melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat di pertanggung jawabkan. Dimana dalam proses penelitiannya peneliti berkolaborasi langsung dengan guru

---

<sup>66</sup>Zef Risal, *Penelitian Pengembangan Research and Development (R&D)*, ( Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022) , hal: 1.

<sup>67</sup>Risa Nur Sa'adah, Wahyu, *Metode Penelitian R&D ( Research and Development)*, (Malang: Literasi Nusantara, 2022), hal. 12.

<sup>68</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 60.

bidang studi Pendidikan Agama Islam untuk melaksanakan pengidentifikasi masalah kurangnya minat anak dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah khususnya menghafal, melakukan suatu tindakan untuk dipecahkannya masalah tersebut, dan mengamati bagaimana keberhasilan usaha peneliti dalam menerapkan penggunaan media visual type *Flash Card* dalam menguatkan hafalan surah-surah pendek dalam Al-Qur'an peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan, Padang Lawas.

### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di sekolah Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas, Kecamatan Barumun, Kabupataen Padang Lawas Sumatera Utara. (Jl. Pejuang 45, Padang Luar, Kecamatan Barumun, Kabupaten Padang Lawas, Sumatera Utara), pada peserta didik kelas III. Waktu Penelitian ini dilaksanakan mulai November 2023- Juni 2024.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pada penelitian pengembangan ini adalah guru Pendidikan Agama Islam di SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU Al- Izzah Sibuhuan, Padang Lawas dan peserta didik kelas III SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU Al- Izzah Sibuhuan, Padang Lawas

### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan desain *Guided Inquiry Design*, dimana dalam desain ini guru membantu atau membimbing peserta didik mengembangkan keterampilan

intelektual dengan cara memberikan pertanyaan dan menemukan jawaban yang berasal dari keingintahuan mereka mengenai materi hafalan Surah- surah Pendek dalam Al-Qur'an pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Q.S. Al-Falaq dan Q.S. Al-Fil dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar (*Flash Card*) sesuai dengan jadwal dan alokasi waktu pembelajaran yang telah ditentukan.

Di antara tahapan-tahapan atau rencana rancangan dari desain *Guided Inquiry* Menurut Sivasailam Thiagarajan, terdiri dari empat tahapan (4-D) yaitu: 1) *Define* (Pendefinisan), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Develop* (Pengembangan), 4) *Disseminate* (Penyebaran).<sup>69</sup>

Dengan demikian, maka dapat dibuat bagan pengembangan pengembangan model 4-D sebagai berikut :



Gambar 3.1

### 1. Tahap Pendefinisan (*Definate*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Bertujuan untuk menentukan permasalahan yang hendak di tanggulangi, sehingga dibutuhkan pengembangan bahan

<sup>69</sup>Zef Risal, *Penelitian Pengembangan Research and Development (R&D)*, ( Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022) , hal: 71.

pembelajaran.<sup>70</sup> Hal yang perlu dipertimbangkan dalam analisis awal adalah karakter peserta didik, gaya belajar, tantangan, dan tuntutan masa depan. Pada tahap ini peneliti menyadari bahwa idealnya pembelajaran dilakukan secara *student center* dan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Tantangan dan tuntutan masa depan adalah kecakapan/ keterampilan. Apabila pembelajaran dilakukan dengan media pembelajaran yang menarik, maka proses belajar atau sikap belajar peserta didik akan meningkat, sehingga secara tidak langsung akan menguatkan kompetensi setiap peserta didik dalam memenuhi tuntutan dimasa depan. Berkenaan dengan media pembelajaran yang sebelumnya hanya media *Flash Card* sederhana berupa kertas putih ukuran HVS yang bertuliskan potongan ayat dari surah Al-Falaq dan Al-Fiil yang kurang menarik bagi peserta didik, maka pengembangan dalam hal inipun dapat dikatakan sangat diperlukan untuk mengembangkan *Flash Card* yang menarik bagi peserta didik.

## **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Dilakukan untuk menghasilkan pengembangan Media visual *Flash Card* yang akan digunakan dalam mengatasi permasalahan yang ada. Media pembelajaran yang sebelumnya berupa *Flash Card* sederhana yang kurang menarik bagi peserta didik kemudian dikembangkan. Selanjutnya melakukan rancangan awal Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) yang di desain melalui aplikasi canva yang telah disusun sedemikian rupa sehingga mampu

---

<sup>70</sup>Zef Risal, *Penelitian Pengembangan Research and Development (R&D)*, ( Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022) , hal: 52.

menguatkan keterampilan proses penguatan hafalan peserta didik pada materi “Q.S. Al-Fiil dan Q.S Al-Falaq”.

### **3. Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan pengembangan media dengan melakukan konsultasi serta di validasi oleh Dosen Ahli terhadap rancangan awal bahan dasar pembelajaran.<sup>71</sup> Pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, menggunakan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*), kemudian direvisi, sehingga menjadi bahan dasar pembelajaran yang layak di uji cobakan. Tahap pengembangan terdiri dari dua langkah, yaitu:<sup>72</sup>

a. Validasi Ahli

Tahap validasi ahli dilakukan oleh Dosen Ahli. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar pembelajaran PAI dengan media *Flash Card* yang dikembangkan terkait dengan isi, konstruksi, teknis, dan komponen penyusunnya.

b. Uji Coba Pengembangan

Uji coba pengembangan dilakukan setelah bahan ajar pembelajaran PAI dengan media *Flash Card* direvisi berdasarkan saran dan masukan dari Guru PAI, Dosen Ahli Media, dan Dosen Ahli Materi. Dalam penelitian ini, uji coba dilakukan pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan. Setelah uji coba pengembangan, bagian yang tidak

---

<sup>71</sup>Risa Nur Sa'adah, Wahyu, *Metode Penelitian R&D ( Research and Development)*, ( Malang: Literasi Nusantara, 2022), hal. 75.

<sup>72</sup>Zef Risal, *Penelitian Pengembangan Research and Development (R&D)*, ( Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022) , hal: 76.

sesuai atau belum valid direvisi sehingga menjadi produk akhir media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

#### **4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)**

Tahap ini merupakan tahap di mana penggunaan produk dilakukan pada skala yang lebih luas. Pada penelitian ini tahap penyebaran hanya dilakukan secara terbatas.<sup>73</sup>

### **E. Teknik dan Instrumen Penumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Observasi adalah kegiatan terjun langsung mengamati kondisi pembelajaran di sekolah tersebut khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam dikelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar Observasi**

<b>Bidang studi</b>	:
<b>Kelas</b>	:
<b>Nama Pengajar</b>	:

#### **1. Kondisi Awal Pengajaran**

- **Aspek yang Dinilai:**
  - Deskripsi metode pengajaran yang digunakan saat ini.
  - Penggunaan media pembelajaran yang ada.

#### **2. Kesiapan Peserta**

- **Aspek yang Dinilai:**
  - Kemampuan awal peserta dalam menghafal surah-surah pendek.
  - Motivasi dan keterlibatan peserta dalam pembelajaran.

#### **3. Evaluasi Media Pembelajaran**

- **Aspek yang Dinilai:**
  - Kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang digunakan.
  - Kelebihan dan kekurangan dari media yang ada.

---

<sup>73</sup>Zef Risal, *Penelitian Pengembangan Research and Development (R&D)*, ( Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022) , hal: 77.

#### 4. Analisis Kebutuhan

- **Aspek yang Dinilai:**

- Kebutuhan peserta akan media pembelajaran visual.
- Potensi media visual dalam meningkatkan hasil belajar.

#### 5. Rekomendasi Awal

- **Aspek yang Dinilai:**

- Rekomendasi untuk pengembangan media pembelajaran.
- Langkah-langkah yang perlu diambil sebelum penerapan media baru.

#### 2. Angket

Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan angket sebagai teknik dalam mengumpulkan data. Angket adalah berisi pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden, dalam hal ini angket tersebut berupa angket penilaian yang akan diberikan kepada validator untuk memvalidasi atau memberikan nilai terhadap media yang dikembangkan peneliti berupa media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) yang ditujukan kepada peserta didik kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas.

##### a. Validasi materi

Validasi materi bertujuan untuk menilai kesesuaian materi yang terdapat dalam kartu bergambar (*Flash Card*) untuk menguatkan hafalan surah-surah pendek dalam Al-Qur'an. Proses validasi materi dapat melibatkan pengujian, verifikasi, dan evaluasi terhadap sumber informasi atau data untuk memastikan kualitas dan keandalan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen validasi materi yang dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Instrumen Validasi Materi

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kualitas Isi</b>					
1	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan				
2	Visualisasi yang mendukung				
3	Bahasa yang sederhana				
4	Tema yang relevan				
5	Mengandung pesan-pesan positif				
6	Menarik perhatian anak				
<b>Kualitas Pembelajaran</b>					
1	Dapat memberikan pembelajaran yang baik terhadap peserta didik				
2	Memotivasi peserta didik dalam pembelajaran				
3	Memberikan dampak bagi guru				
4	Memberikan dampak bagi peserta didik				

Dalam teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil uji validasi materi adalah dengan deskriptif presentase dan kategoris. Skor yang didapatkan dari penjumlahan pengukuran ahli.

### b. Validasi Media

Validasi media adalah proses penilaian dan pengujian terhadap materi pembelajaran. Tujuan validasi media adalah memastikan bahwa materi tersebut sesuai dengan standar pendidikan, akurat, relevan, dan efektif dalam menyampaikan informasi atau konsep kepada peserta didik. Dalam instrument validasi media digunakan untuk mengetahui kevalidan produk media visual kartu bergambar (*Flash Card*) untuk menguatkan hafalan surah – surah pendek dalam Al-Qur'an.

**Table 3.3 Kisi kisi Angket Ahli Media**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
	<b>A. Tampilan</b>				
1	Keseuaian ukuran dengan keterbacaan				
2	Kejelasan gambar				
3	Desain media flash card				
4	Keserasian warna				
5	Ketepatan jenis dan ukuran huruf				
6	Mampu mengungkapkan makna/ arti dari obyek				
	<b>B. Kelengkapan Media</b>				
7	Topik pembahasan lengkap				
8	Kelengkapan gambar sesuai dengan materi				
9	Kelengkapan judul dan keterangan judul				
	<b>C. Kesesuaian Media Dengan Pemahaman</b>				
10	Materi dengan media dapat meningkatkan kecepatan penguasaan belajar peserta didik				
11	Materi dengan media dapat menjadi salah satu strategi dalam proses belajar peserta didik				
12	Materi dengan media dapat mengembangkan kemampuan berfikir logis, sistematis dan kreatif				

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis dan foto yang semuanya itu memberikan informasi untuk proses penelitian.<sup>74</sup> Dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara, sehingga penelitian akan lebih kreabilitas apabila didukung dengan adanya metode dokumentasi.

---

<sup>74</sup>Albi Aggitodan Johan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Suka Bumi: Jejak, 2018). hal 372.

#### 4. Lembar Tes Kemampuan Menguatkan Hafalan Peserta didik

Lembar ini digunakan untuk melihat kemampuan menghafal peserta didik yang diwujudkan melalui soal tes yaitu membacakan Q.S Al-Falaq dan Q.S Al-Fiil sesuai dengan kriteria penilaian.

### F. Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis Data Kevalidan Media Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*)

Analisis data yang dilakukan uji validitas dilakukan guna mengetahui kevalidan produk yang telah dikembangkan. Dalam uji validitas dilakukan dengan menggunakan skala likert dengan skor penilaian mulai dari 1 sampai 5.

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

AP : Angka Presentase

Skor Aktual : Skor yang didapatkan dari validator ahli

Skor Ideal : Skor maksimal yang didapatkan dari hasil kali jumlah item

Angka Presentase dapat dikategorikan seperti berikut:<sup>75</sup>

Table 3.4 Angka Presentase

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
20-0%	Tidak Valid

<sup>75</sup> Zef Risal, *Penelitian Pengembangan Research and Development (R&D)*, ( Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022) , hal: 77.

## 2. Analisis Data Keefektifan Media Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*)

Analisis data yang dilakukan yaitu dengan menggunakan penilaian *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peserta didik. Skor yang diperoleh dari peserta didik kemudian dipresentase menggunakan rumus berikut ini:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

AP	: Angka Presentase
Skor Aktual	: Skor yang didapatkan dari validator ahli
Skor Ideal	: Skor maksimal yang didapatkan dari hasil kali jumlah item

Media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dapat dikatakan efektif apabila nilai peserta didik tuntas jika mencapai nilai KKM 75. Kriteria ketuntasan presentase secara klasikal dalam penelitian adalah 75%. Dari hasil presentase yang diperoleh, kemudian dikelompokkan menjadi 5 kategori sebagai berikut.<sup>76</sup>

Tabel 3.5 Kategori Hasil Persentase

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Efektif
61-80%	Efektif
41-60%	Cukup Efektif
21-40%	Kurang Efektif
20-0%	Tidak Efektif

<sup>76</sup> Zef Risal, *Penelitian Pengembangan Research and Development (R&D)*, ( Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022) , hal: 77.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Temuan Umum**

##### **1. Latar Belakang Sekolah**

Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan merupakan bentuk satuan pendidikan Sekolah Dasar Islam Terpadu dari Yayasan Insan Cendekia yang dipimpin oleh Ustadz Faozan S.Pd.I., M.A. yang beralamat di Jl. Pejuang 45, Padang Luar, Kec. Barumun, Kab. Padang Lawas, Sumatera Utara. Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah merupakan sebuah yayasan yang memiliki target agar peserta didiknya mengusai hafalan Al-Qur'an minimal 3 juz, mengusai hafalan doa sehari- hari, hadits arba'in, pembentukan karakter, penguasaan konsep dan aplikasi akademis, serta pengembangan keterampilan berfikir, belajar, dan komunikasi.<sup>77</sup>

Sekolah ini berdiri sejak 2017 dengan SK tanggal pendirian sekolah:

2017-11-06. Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas ini berakreditasi *grade B* dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional Sekolah).

Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan merupakan sekolah swasta yang tidak hanya belajar ilmu agama saja tapi belajar umum seperti Matematika, Bahasa Inggris, PJOK dan pelajaran umum lainnya. Meskipun tergolong sekolah yang baru berdiri namun jumlah keseluruhan peserta didik sebanyak 147 orang dengan rincian jumlah peserta didik laki- laki sebanyak 85 orang dan jumlah peserta didik perempuan 62 orang. Dan jumlah guru di

---

<sup>77</sup>Observasi di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan, Kec. Barumun, Kab. Padang Lawas, tanggal 4 Maret 2024.

sekolah ini sebanyak 12 orang. Sedangkan untuk jumlah ruangan sebanyak 7 kelas dengan 6 rombel .

## **2. Visi dan misi Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah**

Adapun visi dan misi Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kab Padang Lawas sebagai berikut :

### **a. Visi Sekolah**

Menjadi sekolah Islam Terpadu yang efektif, bermutu dan berkarakter generasi rabbani yang mampu bersaing dalam kompetensi global dan berwawasan lingkungan

### **b. Misi Sekolah**

Meujudkan administrasi sekolah yang efektif, memiliki kurikulum yang bermutu, menjadikan pendidik dan tenaga kependidikan professional, mengembangkan potensi peserta didik dalam kompetensi global, mewujudkan lulusan berkarakter rabbani, menyediakan sarana dan prasarana sekolah untuk mendukung proses pembelajaran, mewujudkan lingkungan sekolah sehat dan Islam.<sup>78</sup>

Adapun struktur organisasi Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah

Sibuhuan Padang Lawas Tahun Ajaran 2023-2024:

Kepala Sekolah : Faozan, S.Pd.I., MA

Operator : Yarniba Hasibuan, A.Ma

Bidang Kurikulum : Neni Mika, S.Pd.

Bidang Kepeserta didik an : Ummi Kalsum, S.Pd

---

<sup>78</sup> Dokumen Profil Sekolah Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan.

Bidang Saran dan Prasaran : Gustiana, S.Pd

## **B. Temuan Khusus: Pengembangan Media Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*)**

### **1. Pendefinisian (*Definate*)**

Pada tahap awal atau persiapan dalam pengembangan media visual kartu bergambar (*Flash Card*), dilakukan dengan pengumpulan informasi. Dengan tahap ini melibatkan peneliti dalam mencari lokasi atau sumber yang akan menjadi objek penelitian pengembangan media visual kartu bergambar (*Flash Card*). Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas merupakan tempat peneliti melakukan pengembangan media visual kartu bergambar (*Flash Card*).

Hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas melalui observasi di kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas, terungkap bahwa dalam Sekolah Dasar Islam Terpadu ini merupakan sekolah yang tergolong masih baru sehingga kurang memiliki fasilitas yang lengkap, sehingga beberapa guru cenderung hanya mengandalkan media konvensional yang terbatas seperti buku dan papan tulis sehingga proses pembelajaran menitik beratkan pada keatifan pengajar. Terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Q.S Al-Falaq dan Q.S. Al-Fiil media yang digunakan adalah *Flash Card* sederhana yakni kertas ukuran HVS yang bertuliskan fotongan ayat- ayat dari Q.S Al-Falaq dan Q.S Al-Fiil beserta

artinya, media tersebut masih banyak kekurangan sehingga perlu untuk dikembangkan kembali.<sup>79</sup>

Beberapa peserta didik yang diwawancara oleh peneliti menyatakan bahwa dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama dalam materi tentang “Q.S. Al- Falaq dan Q.S. Al-Fiil” dengan menggunakan media yang menarik seperti visual kartu bergambar (*Flash Card*) yang berwarna dan menarik, akan membuat proses belajar mengajar lebih variatif dan menarik dikarnakan dengan adanya warna dan gambar yang menarik perhatian peserta didik.

Hasil peneliti menunjukkan bahwa kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas sehingga mengharuskan untuk menggunakan media visual kartu bergambar yang lebih menarik. Namun, guru bidang studi Pendidikan Agama Islam belum pernah menggunakan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dengan menggunakan aplikasi canva.

## **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Pada tahap perancangan ini media *Flash Card* yang sederhana dengan kekurangan yang terdapat pada media tersebut dikembangkan kembali dengan menggunakan aplikasi canva. Perancangan pengembangan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) maka dapat disusun dengan perencanaan pengembangan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dengan menggunakan aplikasi canva sesuai dengan potensi peserta didik tersebut.

---

<sup>79</sup>Observasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas III di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan, Kec. Barumun, Kab. Padang Lawas, tanggal 4 Maret 2024.

Dalam menggunakan aplikasi canva ini dapat digunakan untuk membuat kartu bergambar dan materi dalam proses belajar mengajar. Langkah-langkah yang dilakukan termasuk membuat visual kartu bergambar ini sebagai panduan dalam aplikasi canva yang sedang dikembangkan, pengumpulan materi pendukung seperti teks dan gambar untuk pengembangan media, serta menyusun pertanyaan sebagai evaluasi. Dalam membuat visual kartu bergambar ini dan dengan menggunakan aplikasi canva menggambarkan urutan program pembuatan media visual kartu bergambar yang dimulai dengan desain media yang sedang dibuat.

Dalam penyusunan instrumen evaluasi keberhasilan dalam media visual kartu bergambar (*Flash Card*) menggunakan alat ukur yang digunakan berupa *pree test*, dalam *pree test* ini sebelum memaparkan media visual kartu bergambar (*Flash Card*), kemudian setelah dipaparkan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dibuat dengan berupa *post test*, setelah memaparkan media visual tersebut ke peserta didik.

Pengembangan produk didasarkan pada aplikasi canva. Berikut adalah alur pembuatan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) sebagai berikut :

a. Buka website **Canva** di browser



b. Kemudian pilih **Masuk** dihalam awal situsnya, atau pilih **Daftar** jika Anda belum memiliki akun canva, atau juga bisa mendaftar melalui akun google, facebook atau alamat email, seperti gambar di bawah ini:



**Gambar 4.2**

- c. Setelah akun canva dibuat, maka akan muncul tampilan sebagai berikut:



Gambar 4.3

- d. Anda akan diarahkan ke halaman menu utama aplikasi canva tersebut, langkah berikutnya adalah klik **Create a Design** dan pilih ukuran canvas yang Anda inginkan



Gambar 4.4

- e. Setelah memilih buat lalu klik Lembar Kerja poster ( Vertikal), slide yang pertama di desain adalah penyampaian tujuan pembelajaran dari Q.S Al-Falaq



- f. Setelah memilih mengklik Lembar Kerja Vertikal, maka kamu pilih template yang sesuai dengan ide yang akan di desain, dengan mengkil icon desain di pojok kiri bawah maka muncul seperti gambar dibawah ini, lalu sesuaikan templet desain yang diinginkan



g. Setelah memilih template, selanjutnya pilih elemen yang akan di masukkan dengan mengkil icon **Elemen** di bawah, lalu atur tata letak setiap elemen sesuai dengan yang di rancanakan, kemudian masukkan teks yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan dingan mengklik icon **Teks** di bawah, lalu pilih jenis huruf maupun warnanya. Seperti yang terlihat dibawah ini.



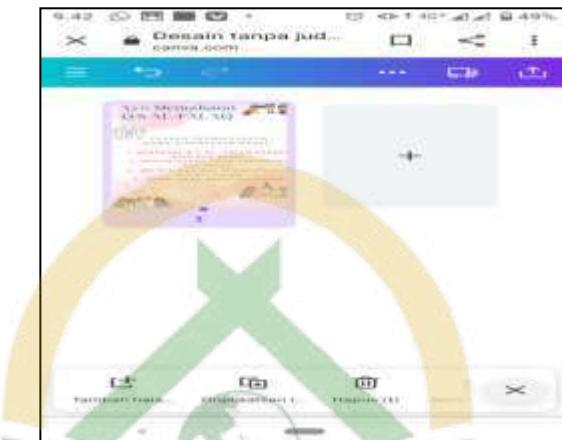
Gambar 4.7

h. Setelah elemen dan teks di masukkan maka menyusun tata letak yang di inginkan maka akan seperti gambar yang terlihat dibawah ini



Gambar 4.8

- i. Selanjutnya yaitu penyusunan materi hal-hal pokok tentang surah Al-Falaq, dengan menambah halaman baru di bagian kiri bawah seperti gambar di bawah ini:



**Gambar 4.9**

- j. Kemudian desain yang ke tiga yaitu berisi tentang ajakan untuk membaca surah seperti gambar dibawah ini, dan untuk tulisan bismillahnya bisa langsung cari dari elemen, dengan menuliskan di pencarian **Bismillah Arabic** maka akan muncul pilihan tulisan bismillah lalu pilih sesuai keinginanmu



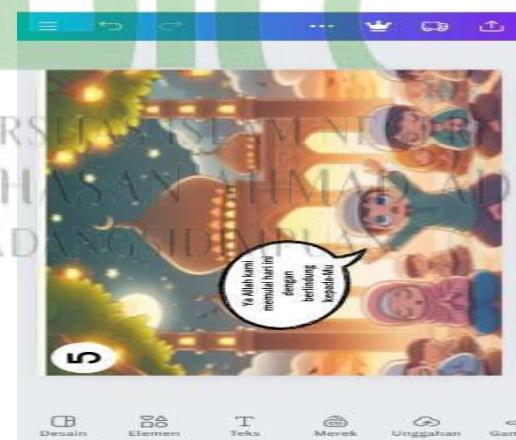
**Gambar 4. 10**

- k. Selanjutnya menyusun desain gambar untuk lafaz ayat pertama sampai terakhir dari surah Al- Falaq dengan langkah yang sama dengan sebelumnya, yaitu memilih elemen dan memasukkan teks yang ingin di sampaikan.



**Gambar 4. 11**

- l. Halaman berikutnya yaitu gambar yang berkaitan dengan makna dari ayat pertama, dan langkah yang sama juga dengan memilih elemen yang sesuai dengan gambar isi kandungan ayat tersebut



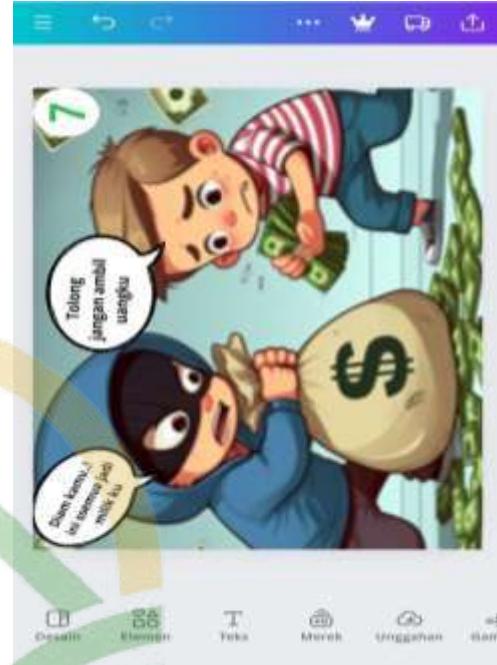
**Gambar 4. 12**

m. Selanjutnya untuk ayat ke dua sampai seterusnya dengan mengikuti langkah

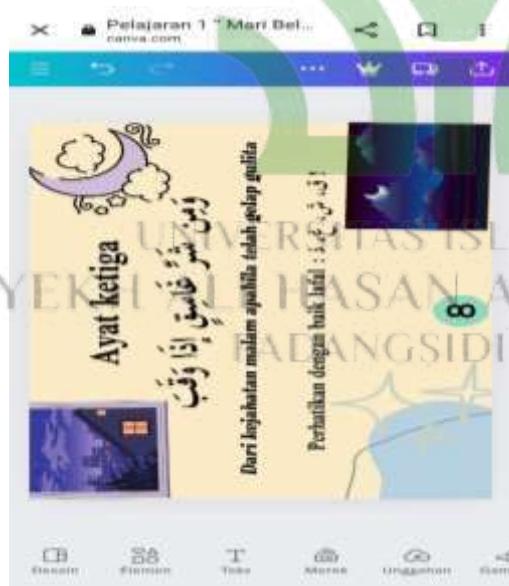
yang sama seperti di bawah ini:



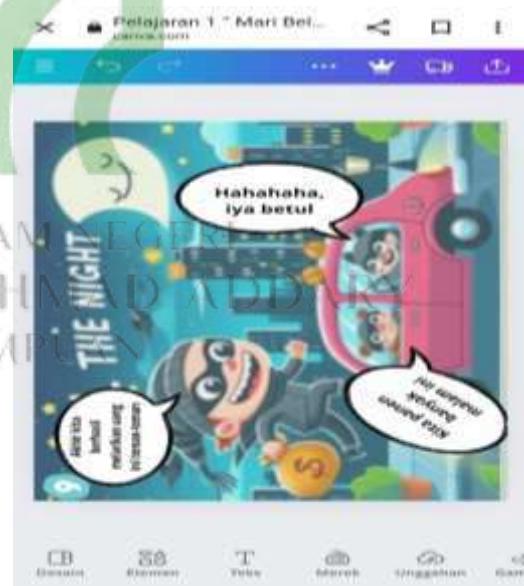
Gambar 4. 13



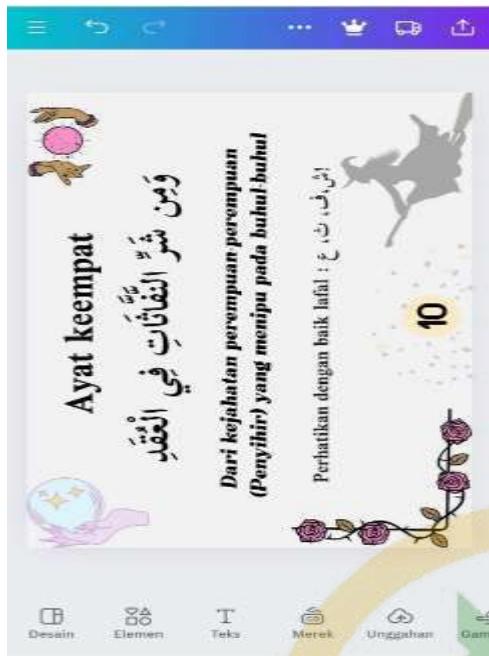
Gambar 4. 14



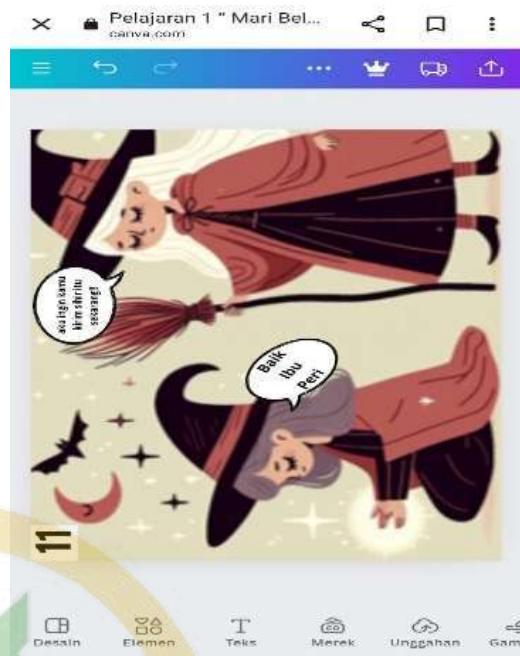
Gambar 4. 15



Gambar 4.16



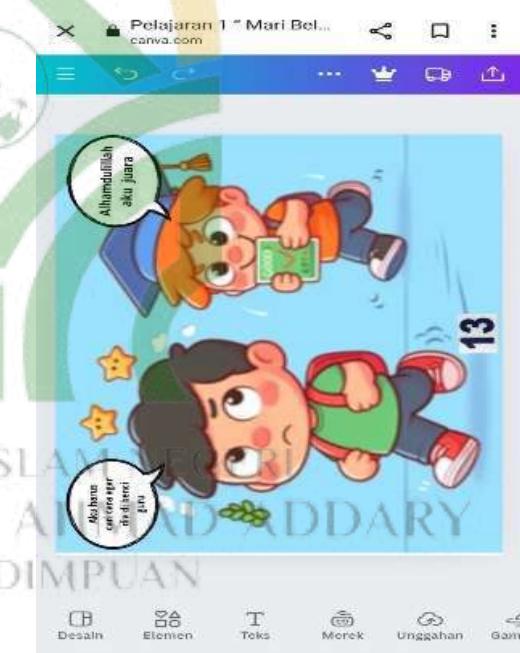
Gambar 4.17



Gambar 4.18



Gambar 4.19



Gambar 4.20



Gambar 4. 21



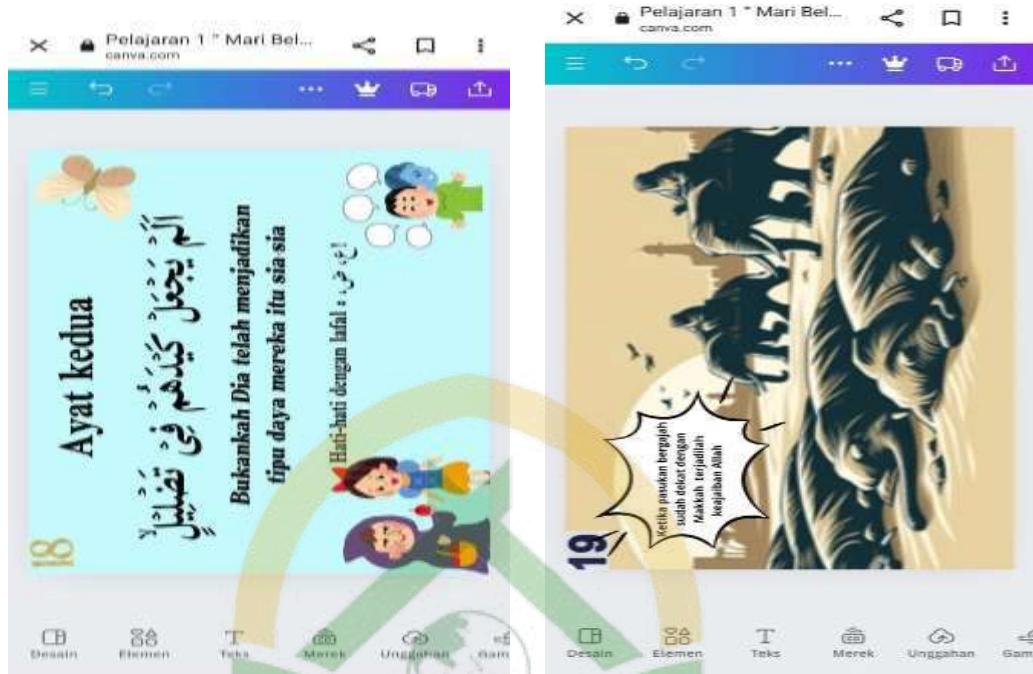
Gambar 4. 22



Gambar 4. 23



Gambar 4. 24



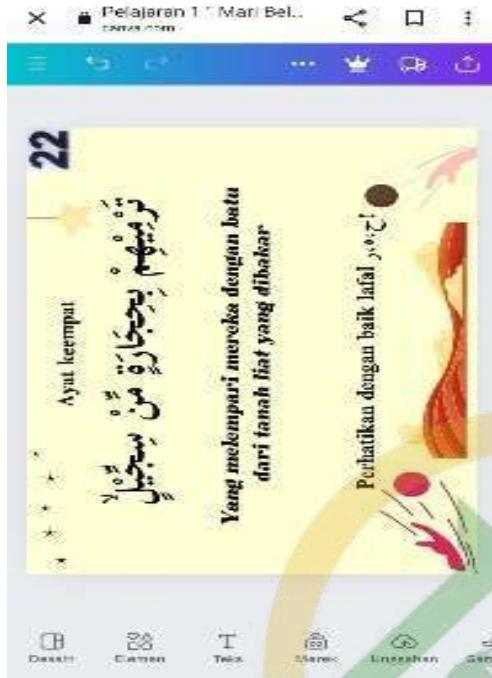
Gambar 4. 25

Gambar 4. 26



Gambar 4. 27

Gambar 4. 28



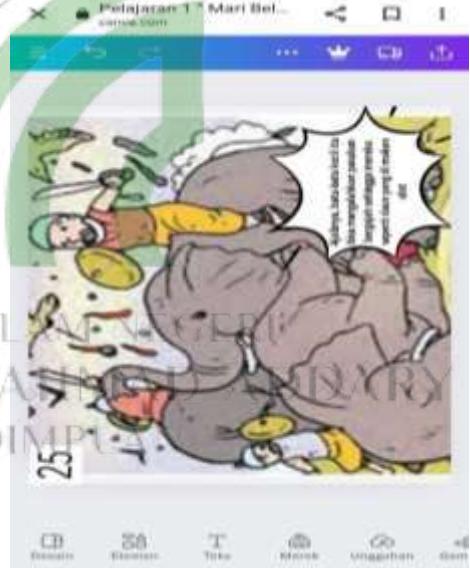
Gambar 4. 29



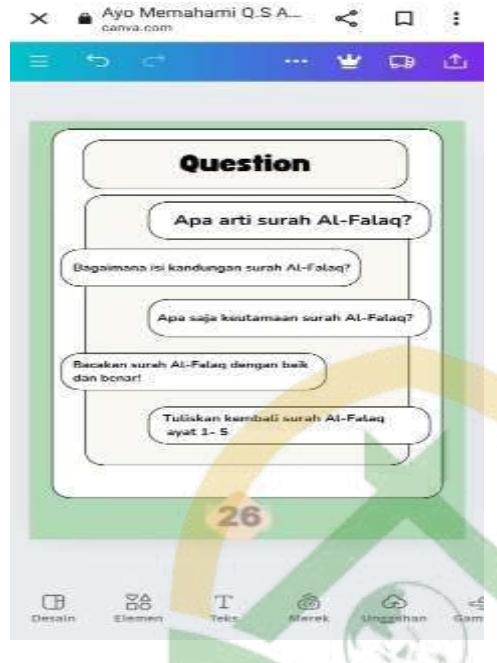
Gambar 4.30



Gambar 4. 31



Gambar 4. 32



Gambar 4.33

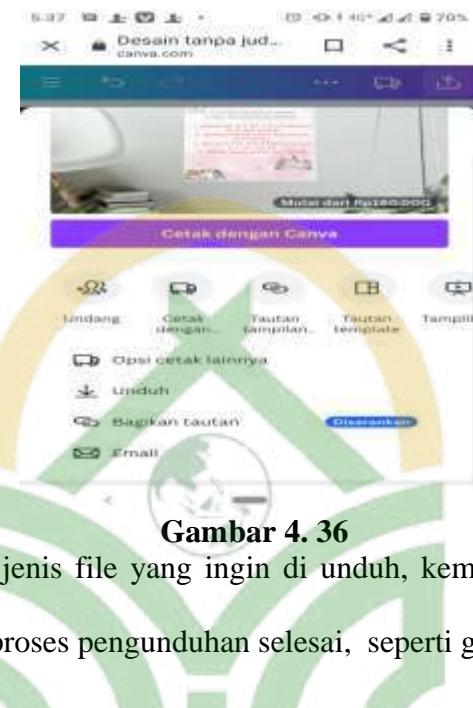


Gambar 4.34



Gambar 4.35

- n. Jika semua desain telah selesai, tahap terakhir adalah menyimpan. Untuk menyimpan desain, klik save bagian kanan diatas seperti tanda panah, kemudian klik unduh seperti dibawah ini.



**Gambar 4. 36**

- o. Kemudia pilih jenis file yang ingin di unduh, kemudian klik **Unduh**, dan tunggu sampe proses pengunduhan selesai, seperti gambar di bawah ini



**Gambar 4. 37**

- p. Jika sudah terunduh maka desain siap untuk di cetak.

### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Merupakan sebuah proses perubahan atau penyempurnaan terhadap suatu produk untuk meningkatkan kualitas, kinerja, atau kesesuaian dengan

kebutuhan pengguna. Dalam konteks kalimat yang diberikan, tahapan pengembangan mengacu pada perbaikan atau penyempurnaan beberapa bagian dari media visual kartu bergambar (*Flash Card*) yang telah diujicoba, agar sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator materi, media dan guru bidang studi Pendidikan Agama Islam. Revisi produk ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan efektif bagi pengguna media visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini.

Pada tahap uji coba I, kemudian dilaksanakan FGD ke I dan terdapat beberapa revisi yang perlu dilakukan pada produk yang meliputi :

- a. Perbaikan bahasa: mengoreksi tata bahasa, kesalahan ejaan, penulisan yang kurang jelas, serta memastikan penggunaan bahasa yang singkat dan mudah dipahami peserta didik.
- b. Peningkatan isi: menambahkan soal yang berkaitan dengan materi yang sudah disampaikan melalui kartu bergambar sebagai bentuk evaluasi pembelajaran
- c. Perubahan pemilihan warna: mengganti warna pada gambar yang kelihatan gelap menjadi warna yang lebih terang untuk menarik perhatian peserta didik.
- d. Penyesuaian sesuai dengan saran validator dan guru: memperhatikan masukan yang diberikan oleh validator materi dan guru bidang studi Pendidikan Agama Islam, dan melakukan perubahan yang diperlukan berdasarkan saran mereka, contohnya mengurangi kalimat-kalimat yang memiliki makna yang sama.

e. Pengujian ulang dan evaluasi: melakukan uji coba kembali setelah melakukan revisi untuk memastikan bahwa perubahan yang dilakukan telah memperbaiki efektifitas dan kegunaan media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*). Melakukan evaluasi terhadap respon peserta didik dan memperbaiki produk berdasarkan umpan balik yang diterima.

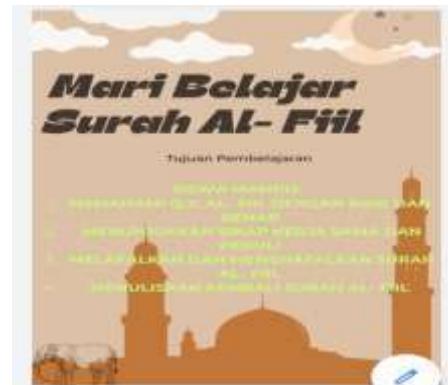
Dengan melakukan revisi produk yang tepat, diharapkan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dapat menjadi lebih efektif dan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa setelah melalui uji coba menggunakan model pengembangan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) terbukti efektif dan valid untuk digunakan. Akan tetapi terdapat beberapa aspek yang perlu direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator materi dan media dan guru bidang studi Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, beberapa bagian para produk perlu dilakukan perbaikan sebagai berikut :

a. Ada beberapa saran dari ahli media yaitu bapak Dr. Hamka, M.hum, di antaranya:

- 1) Saran dosen ahli media menyederhanakan kalimat pada gambar yang ditampilkan, sehingga tidak monoton semua tulisan, supaya peserta didik tidak bosan melihat kartu tersebut.



Gambar 4.38 Sebelum Direvisi



Gambar 4. 39 Sesudah Direvisi



Gambar 4. 40 Sebelum Direvisi



Gambar 4. 41 Sesudah Direvisi

- 2) Teksnya supaya dipersingkat, supaya peserta didik mengingat hal yang penting- pentingnya saja.



Gambar 4. 41 Sebelum Direvisi



Gambar 4. 42 Sudah Direvisi

- 3) Dalam membuat teks jangan sampai ke gambar, mulai awal sampai yang terakhir.



Gambar 4. 43 Sebelum Direvisi



Gambar 4. 44 Sudah Direvisi



Gambar 4. 45 Sebelum Direvisi



Gambar 4. 46 Sudah Direvisi

- 4) Pemilihan warna harus yang lebih terang sehingga menarik perhatian peserta didik



Gambar 4. 47 Sebelum Direvisi



Gambar 4. 48 Sesudah Revisi



#### Gambar 4.49 Sebelum Revisi



**Gambar 4.50 Sesudah Revisi**



#### **Gambar 4. 51 Sebelum Revisi**



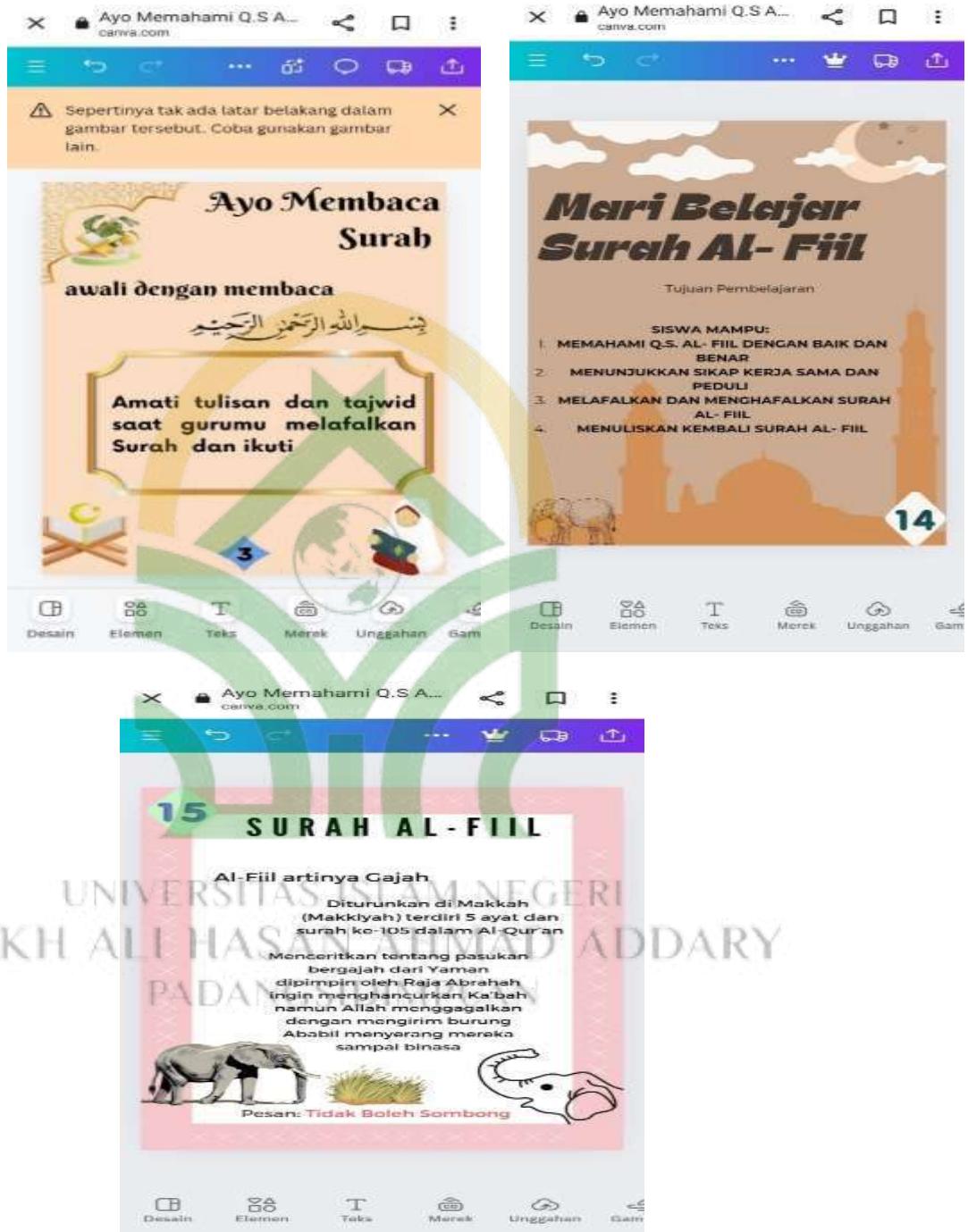
#### **Gambar 4. 52 Sesudah Revisi**

Setelah semua direvisi kembali lagi media visual kartu bergambar (*Flash Card*) tersebut di uji coba yang ke II kalinya, kemudian diadakan kembali FGD ke II dengan beberapa revisi sebagai berikut:

- a. Lembar pertama seharusnya menampilkan identitas ( bidang study, Fase, materi pembelajaran dan guru)

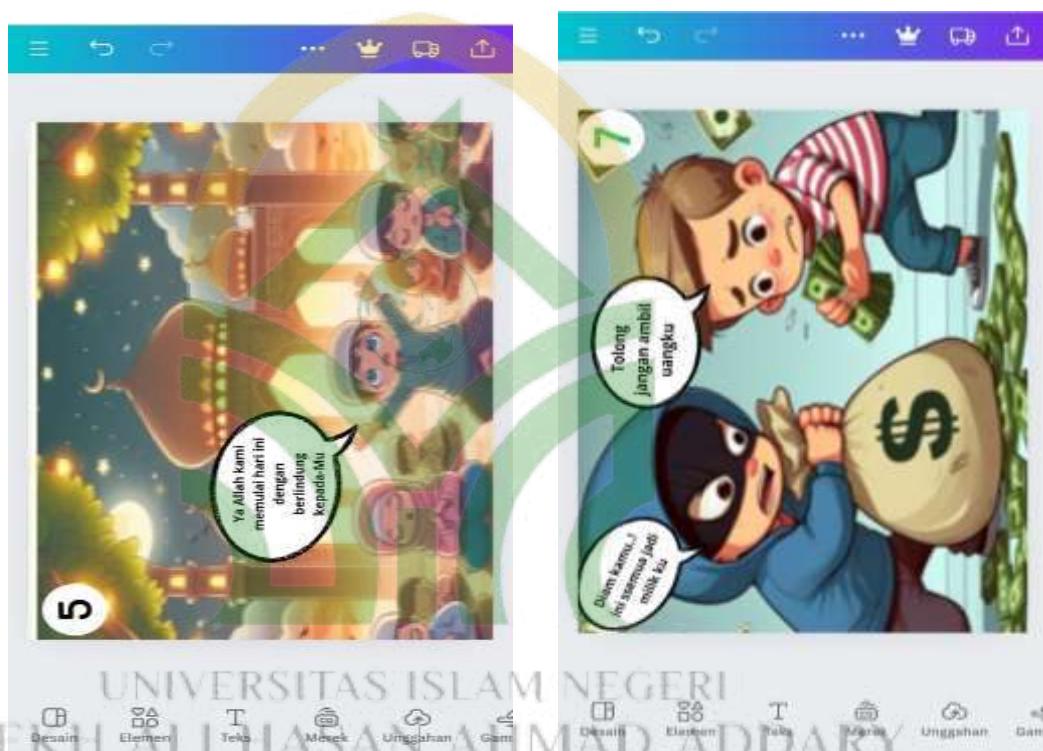


b. Perubahan warna di beberapa slide ke 3 dan slide ke 14

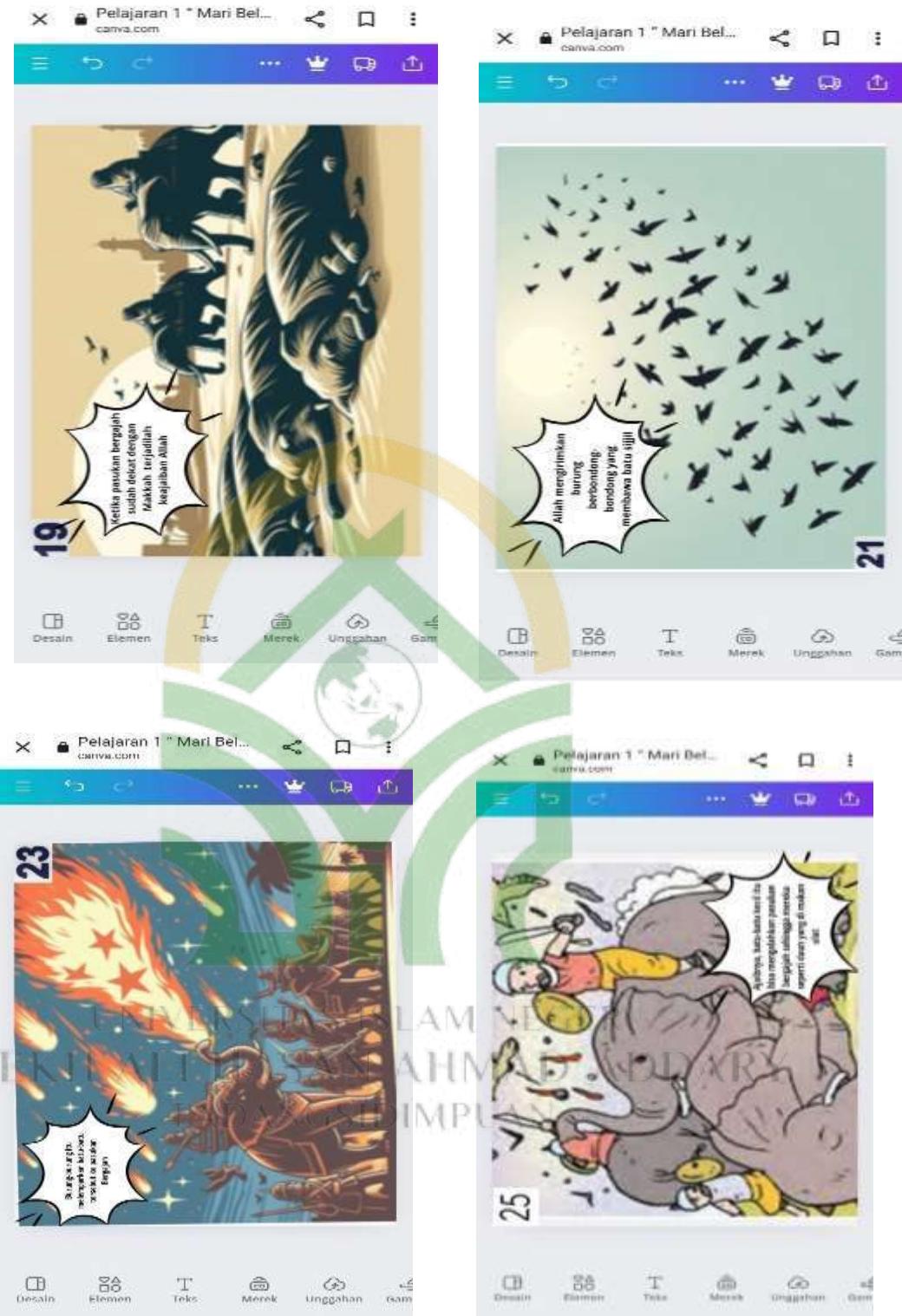


c. Perubahan warna tulisan pada slide ke 15 menjadi warna hitam

- d. Penambahan narasi pada setiap gambar yang menjelaskan makna/kandungan ayat







- e. Penambahan refleksi berupa ringkasan dari materi



Adapun saran dari dosen pembimbing I yaitu pak Dr. Erawadi, M.Ag.

yaitu:

- a. Penulisan Al-Falaq tidak menggunakan spasi antara huruf L dengan garis -



- b. menggunakan tanda baca seru untuk kalimat perintah “ perhatikan dengan baik!” dan penulisan terjemahan ayat tidak menggunakan tanda petik dua(“ ”)



#### **4. Tahap Penyebaran ( *Disseminate* )**

Pada tahap ini merupakan tahap dimana penggunaan produk dilakukan pada skala serupa terbatas yaitu produk hanya disebarluaskan di kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Izzah Sibuhuan Kab. Padang Lawas.

### **C. Pengujian**

#### **1. Uji Validitas**

Setelah produk awal dikembangkan, tahap pengujian atau percobaan awal dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai dengan efektivitas suatu produk, atau sebelum sebarluaskan suatu produk tersebut. Uji coba lapangan awal sering dilakukan pada kelompok kecil atau terbatas dari target pengguna yang mendapat masukan terhadap media visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini, dan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman pengguna, kebutuhan, atau tantangan yang mungkin dihadapi

sebelum produk atau layanan tersebut diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut.

Dengan demikian, diperlukan validasi dari ahli materi untuk memperoleh data yang menunjukkan bahwa produk awal layak di uji coba oleh peserta didik dari segi kevalidan materi. Selain itu, validasi ahli media untuk memperoleh data yang menunjukkan bahwa produk awal yang dikembangkan layak di uji coba untuk peserta didik dari segi desain dan kepraktisan. Hasil uji coba ini sudah direvisi dan sudah layak digunakan untuk uji coba terhadap peserta didik.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag, M.Pd, seorang KA Prodi Jurusan Pendidikan Agama Islam Pascasarjana di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, sebagai validator materi dalam pengembangan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dengan menggunakan aplikasi *canva*. Tujuannya adalah untuk memastikan kesesuaian dan ketetapan materi tentang Q.S Al-Falaq dan Q.S. Al-Fiil.

- 1) Lembar ini diisi oleh validator
- 2) Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrument pengumpulan data dan mengungkapkan komentar atau saran validator jika ada.
- 3) pemberian penilaian dengan memberikan tanda checklist pada kolom yang disediakan.
- 4) Apabila komentara atau saran, mohon di isi pada lembar yang ada.
- 5) Pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat Valid	(SV)	: 5
Valid	(V)	: 4
Cukup Valid	(C)	: 3
Kurang Valid	(K)	: 2
Sangat Kurang Valid	(SK)	: 1

Setiap butir penilaian skor antara 1-5. barikut ini adalah data hasil validasi dari ahli materi.

**Tabel 4. 1**

No	Aspek Yang Dinilai	Keterangan				
		SK	K	C	V	SV
1	Ketepatan materi Mari Belajar Q.S Al- Falaq dan Q.S. Al- Fiil dengan tujuan pembelajaran.					✓
2	Kelengkapan materi yang disajikan.				✓	
3	Pemberian lafaz tentang surah Al- Falaq dan Al- Fiil dalam memperjelas Materi				✓	
4	Konsep yang disajikan sudah benar.					✓
5	Konsep yang disajikan sudah benar.					✓
6	Penyampaian materi sudah beruntun.				✓	
7	Konsep sudah sesuai dengan indikator Media visual kartu bergambar					✓
8	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik.					✓
9	Dapat mempermudah dalam mengingat pelajaran / hafalan Q.S Al- Falaq dan Q.S Al- Fiil					✓
10	Dapat dimanfaatkan untuk belajar manyenangkan.					✓
Jumlah Skor		<b>47</b>				

Berdasarkan data tersebut, kemudian dapat dilakukan penghitungan persentase kevalitan sesudah direvisi dengan menggunakan rumus berikut:<sup>80</sup>

$$v - a = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

<sup>80</sup>Aqib, Zaunal, *Penelitian Tindakan Kelas*, Yrama Widya, 2020, hal 41

Keterangan :

$v - a$  : Validasi Ahli

$Tse$  : Total skor hasil validasi media

$Tsh$  : Total skor yang diharapkan

Sehingga diperoleh hasil :

$$v - ah = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$v - a = 94 \%$$

Dalam tabel dibawah ini, terdapat kriteria yang digunakan untuk menguji validitas media visual, Kriteria Uji Validitas.<sup>81</sup>

**Tabel 4.2**

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Baik Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
20-0%	Tidak Valid

Berdasarkan dengan hasil perhitungan tersebut, didapatkan dan persentase dan validitas media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dalam validasi ahli materi sebesar 94 %. Maka disimpulkan bahwa media visual kartu bergambar memiliki tingkat validasi yang sangat valid setelah direvisi

#### b. Validasi Ahli Media

Bapak Dr. Hamka, M.Hum, merupakan seorang dosen Pascasarjana di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, sebagai validator

---

<sup>81</sup>Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017, hal 41.

media visual kartu bergambar (*Flash Card*) yang dikembangkan untuk menilai keakuratan dan daya tarik penyajian media tersebut.

Ada beberapa petunjuk dalam pengisian angket untuk validator ahli media sebagai berikut :

- 1) Lembar ini diisi oleh validator
- 2) Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrument pengumpulan data dan mengungkapkan komentar atau saran validator jika ada.
- 3) pemberian penilaian dengan memberikan tanda checklist pada kolom yang disediakan.
- 4) Apabila komentara atau saran, mohon di isi pada lembar yang ada.
- 5) Pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat Valid	(SV)	: 5
Valid	(V)	: 4
Cukup Valid	(C)	: 3
Kurang Valid	(K)	: 2
Sangat Kurang Valid	(SK)	: 1

**Tabel 4.3**

No	Aspek Yang Dinilai	Keterangan				
		SK	K	C	B	SB
1	Media yang disajikan sudah menarik Secara visual.				✓	
2	Kartu bergambar ( Flash card) yang disajikan tidak pecah.					✓
3	Jenis tulisan yang digunakan sudah tepat.					✓
4	Kalimat dan gambar yang digunakan mudah dipahami.					✓
5	Harmonisasi penggunaan warna sudah sesuai.					✓
6	Gambar yang disajikan sesuai					✓

	dengan materi.				
7	Penataan <i>layout</i> sudah benar.				✓
8	Media dapat digunakan dalam setiap situasi.				✓
9	Media dapat digunakan untuk belajar mandiri.			✓	
10	Media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik.			✓	
				✓	

Berdasarkan data tersebut, kemudian dapat dilakukan penghitungan persentase kevalitan sesudah direvisi dengan menggunakan rumus berikut :

$$v - a = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

$v - a$

: Validasi Ahli

$Tse$

: Total skor hasil validasi media

$Tsh$

: Total skor yang diharapkan

Sehingga diperoleh hasil :

$$v - ah = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$v - a = 92 \%$$

Dalam tabel dibawah ini, terdapat kriteria yang digunakan untuk menguji validitas media visual kartu bergambar (*Flash Card*).

**Tabel 4.4**

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Baik Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
20-0%	Tidak Valid

Berdasarkan dengan hasil perhitungan tersebut, didapatkan dan persentase dan validitas media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dalam validasi ahli media sebesar 92 %. Maka disimpulkan bahwa media visual kartu bergambar (*Flash Card*) memiliki tingkat sangat valida setelah direvisi.

Setelah menerima hasil analisi dari setiap validator, data tersebut diproses dan dirangkum hasil lebih lanjut mengevaluasi media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dari kedua validator tersebut. Hasil media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dapat ditemukan dengan tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Perolehan Dua Ahli Validator**

No	Vlidator	Perolehan skor	Persentasi	Rata-rata	Keterangan
1.	Materi	47	94 %	93 %	Sangat Valid
2.	Media	46	92 %		

Berdasarkan hasil rekapitulasi diatas menunjukkan bahwa rata-rata validasi produk dari dua validator adalah 93 %. Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan penilaian rata-rata dari kedua validator ahli, media visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini sangat valid setelah direvisi, dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran kepada peserta didik.

## 2. Uji Praktikalitas

Uji coba media merupakan sebuah proses diaman suatu produk, sistem, atau konsep diuji secara langsung di lapangan dan di lingkungan sekolah tersebut. Dalam konteks media pada saat proses pemebelajaran, uji coba lapangan dapat dilakukan dengan menghadirkan media visual

kartu bergambar (*Flash Card*) kepada peserta didik. Mereka menggunakan media tersebut pada saat situasi proses pembelajaran berlangsung, dan selama uji coba akan dikumpulkan umpan balik, observasi, dan evaluasi terkait penggunaan media visual kartu bergambar (*Flash Card*), efektifitas pemebelajaran, serta kepuasan dan masukan dari pengguna. Hasil uji coba media visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini dapat digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada media pembelajaran sebelumnya dan akhirnya digunakan luas untuk mencapai prosee pembelajaran terhadap peserta didik.

Uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan, keefektifitasan, dan tanggapan pengguna terhadap produk yang rancang oleh peneliti. Setelah melalui tahap tersebut dengan meminta validasi ahli meteri, dan ahli media, maka selanjutnya yaitu uji coba lapangan atau di sekolah yang dilaksanakan dan melibatkan oleh pendidik dan peserta didik, produk yang sudah direvisi kemudian diarahkan dan bagaimana respon peserta didik terhadap media visual kartu bergambar (*Flash Card*), dalam uji coba ini sampel sebanyak 20 peserta didik dan guru Pendidikan Agama Islam.

#### a. Hasil Respon Guru Bidang studi Pendidikan Agama Islam

Guru bidang studi Pendidikan Agama Islam kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas yaitu ummi Mirna Sari, S.Pd. Peneliti meminta guru bidang studi Pendidikan Agama Islam ummi Mirna Sari, S.Pd.I sebagai uji coba terhadap media peneliti. Angket diberikan kepada guru bidang studi Pendidikan Agama Islam ketika uji

lapangan, kenudia guru menandai *checklist* pada setiap baris dan kolom yang mengukur aspek sesuai dengan kriteria.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Respon Guru Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas**

No	Aspek yang dipertanyakan	Skor				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Penampilan media visual kartu bergambar ( <i>Flash Card</i> ) secara keseluruhan menarik					✓
2.	Materi media visual kartu bergambar ( <i>Flash Card</i> ) disajikan dengan tata susunan yang terstruktur				✓	
3.	Peserta didik dapat dengan mudah memahami bahasa yang digunakan dalam media visual kartu bergambar ( <i>Flash Card</i> )				✓	
4.	Media visual kartu bergambar ( <i>Flash Card</i> ) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik					✓
5.	Penggunaan media visual kartu bergambar ( <i>Flash Card</i> ) dapat memperluas pemahaman tentang Pendidikan Agama Islam dengan materi Q.S Al- Falaq dan Q.S Al- Fiil				✓	
6.	Melalui latihan soal yang tersedia, peserta didik mengembangkan kemampuan berfikirnya			✓		
7.	Media visual kartu bergambar ( <i>Flash Card</i> ) sebagai media pembelajaran berhasil memikat minat peserta didik dalam proses belajar					✓
8.	Media visual kartu bergambar ( <i>Flash Card</i> ) sebagai media pembelajaran telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
9.	Media visual kartu bergambar ( <i>Flash Card</i> ) dapat memicu peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam					✓
10.	Peserta didik dapat mempelajari media visual kartu bergambar ( <i>Flash Card</i> ) secara individu maupun dalam kelompok					✓
Jumlah skor		44				

Berdasarkan data tersebut, kemudian dapat dilakukan penghitungan persentase dengan respon guru bidang studi Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan rumus berikut :

$$v - a = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

$v - a$  : Validasi Ahli

$Tse$  : Total skor hasil validasi media

$Tsh$  : Total skor yang diharapkan

Sehingga diperoleh hasil :

$$v - ah = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$v - a = 88 \%$$

Ummi Mirna Sari, S.Pd., selaku guru bidang studi Pendidikan Agama Islam mengapresiasi terhadap pengembangan media visual kartu bergambar (*Flash Card*). Dengan begitu, secara langsung akan mendorong pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada.

Dalam tabel dibawah ini, terdapat kriteria yang digunakan untuk menguji validitas media visual kartu bergambar (*Flash Card*).

**Tabel 4.7**

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Baik Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
20-0%	Tidak Praktis

Berdasarkan dengan hasil perhitungan tersebut, di dapatkan dan persentase dan respon guru bidang studi Pendidikan Agama Islam terhadap media visual kartu bergambar (*Flash Card*) sebesar 88 %. Maka disimpulkan bahwa media visual kartu bergambar (*Flash Card*) memiliki tingkat sangat praktis.

### **b. Hasil Respon Peserta Didik**

Media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini di uji cobakan kepada 20 sampel peserta didik kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas. Data yang dihasilkan adalah data hasil pengelolaan respon peserta didik sebagai berikut :

**Tabel 4.8**

#### **Hasil Respon Peserta Didik Kelas III Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas**

No	Nama Peserta Didik	Skor
1.	A'shifah Nauswa Rmb	46
2.	Airin Kiana Rahma	46
3.	Akhbar Al Fatih Afrizal	46
4.	Andhini Putri Nasution	46
5.	Atha Aulia Efendi	46
6.	Aulia Puteri Harahap	46
7.	Calanra Jamil	44
8.	Raihan	46
9.	Fadlan Hanafi	44
10.	Faiza Azzahra Hasibuan	46
11.	Farel Alfaro	46
12.	Hikmah Raihani Hasibuan	45
13.	Latifah Cahaya Nasution	46
14.	Olivia Anjani	45
15.	Raidul hadil Ulya	46
16.	Rifki Adha	45
17.	Ryihana Husaini	45
18.	Yumna Fakhira Nasution	46
19.	Zahran Lutfhi Nasution	44
20.	Zannira Humairah Hasibuan	45
<b>Jumlah Total</b>		<b>909</b>

Rata-Rata	45,45%
-----------	--------

Berdasarkan data tersebut, kemudian dapat dilakukan penghitungan persentase dengan respon peserta didik pada bidang studi Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan rumus berikut :

$$v - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

$v - a$  : Respon Pengguna

$Tse$  : Total skor hasil validasi media

$Tsh$  : Total skor yang diharapkan<sup>82</sup>

Dalam tabel dibawah ini, terdapat kriteria yang digunakan untuk menguji respon peserta didik terhadap media visual kartu bergambar (*Flash Card*), Kriteria Uji Praktikalitas.

Sehingga diperoleh hasil :

$$v - ah = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$v - a = 90\%$$

Aspek implementasi media pembelajaran kartu bergambar (*Flash Card*) diperoleh berdasarkan angket respon peserta didik diatas. Hasil data dari skor respon peserta didik terhadap implementasi kebutuhan media pembelajaran kartu bergambar (*Flash Card*) di sekolah Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Izzah Sibuhuan memperoleh persentasi rata- rata 90% dengan kategori sangat praktis.

---

<sup>82</sup>Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017, hal 83.

### 3. Uji Efektifitas

Analisis uji produk dilakukan untuk mengevaluasi kecocokan penggunaan produk yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran. Uji coba produk tahap penting dalam proses ini, karena melalui uji coba empiris, kualitas produk yang dikembangkan dapat diujii dan keberlanjutannya dapat dipertanggung jawabkan.

Produk akan melewati tiga tahapan yaitu tahap awal di lapangan, tahap pengujian lanjutan di lapangan, dan tahapan penuh di lapangan. Uji coba lapangan awal dilakukan dengan validasi dari ahli materi, dan ahli media. Uji coba lapangan peneliti mengambil 20 sampel kelas III dan guru bidang studi Pendidikan Agama Islam. Terakhir pada uji pelaksanaan lapangan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) di ujicobakan terhadap peserta didik kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas yang berjumlah 20 orang.

Dalam penelitian ini, uji coba dilakukan dengan menguji hafalan dan pemahaman peserta didik terkait materi Q.S Al-Falaq dan Q.S Al-Fiil sesuai dengan kriteria penilaian yang ada pada lampiran penilaian *pree-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini peserta didik yang berjumlah 20 orang kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas mendapat dua perlakuan, yakni sebelum dan sesudah menggunakan media visual kartu bergambar (*Flash Card*), kemudian diberi dengan alat ukur berupa tes untuk mengukur hasil belajar. Tes hasil belajar diberikan dalam bentuk *pree-test* dan

*post-test.* Tes yang digunakan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) pada bidang studi Pendidikan Agama Islam tentang Q.S Al- Falaq dan Q.S Al- Fiil.

Berikut ini hasil *pree-test* dan *post-test* sebelum dan susudah menggunakan produk pengembangan media visual.

**Tabel 4.9 Hasil Pree-Test Dan Post-Test Hasil Peserta Didik**

No	Nama Peserta Didik	Pree-Test	Post Test
1.	A'shifah Nauswa Rmb	70	95
2.	Airin Kiana Rahma	60	90
3.	Akhbar Al Fatih Afrizal	60	95
4.	Andhini Putri Nasution	65	90
5.	Atha Aulia Efendi	70	95
6.	Aulia Puteri Harahap	60	95
7.	Calanra Jamil	70	95
8.	Raihan	60	90
9.	Fadlan Hanafi	60	90
10.	Faiza Azzahra Hasibuan	60	95
11.	Farel Alfaro	70	85
12.	Hikmah Raihani Hasibuan	60	95
13.	Latifah Cahaya Nasution	60	95
14.	Olivia Anjani	60	90
15.	Raidul Hadil Ulya	65	95
16.	Rifki Adha	60	90
17.	Ryihana Husaini	65	95
18.	Yumna Fakhira Nasution	60	85
19.	Zahran Lutfhi Nasution	60	95
20.	Zannira Humairah Hasibuan	60	85
<b>Jumlah Total</b>		<b>1255</b>	<b>1840</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>62,75%</b>	<b>92%</b>

Dari hasil tabel diatas sebelum menggunakan media kartu bergambar, nilai *pree-test* 62,75%, sedangkan setelah digunakan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) nilai *post-test* 92 %, Jadi dalam menggunakan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini terjadi peningkatan nilai yang dari *pree-test* ke *post-test* sebanyak 29,25 %.

## D. Pembahasan Hasil Penelitian

Media visual kartu bergambar (*Flash Card*) yang telah selesai dibuat kemudian dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media, untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Setelah media divalidasi kemudian media diuji cobakan kepada guru dan peserta didik dalam bentuk uji coba dilapangan. Untuk mengetahui keefektifitasan produk media maka dilakukan uji coba media pembelajaran. berikut ini pembahasan dari masing hasil pengujian media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*):

1. Ahli Materi, Dalam hasil validasi Ahli Materi memperoleh nilai rata-rata 94%, sehingga tingkat validasi tampilan pada media visual kartu bergambar (*Flash Card*) pada bidang studi Pendidikan Agama Islam “ Sangat Valid “ digunakan atau sangat bagus digunakan.
2. Ahli Media, Dalam hasil validasi Ahli Media memperoleh nilai rata-rata 92%, sehingga tingkat validasi tampilan pada media visual kartu bergambar pada bidang studi Pendidikan Agama Islam “ Sangat Valid “ digunakan atau sangat bagus digunakan.
3. Guru Bidang studi Pendidikan Agama Islam, Dalam hasil uji coba produk memperoleh nilai rata-rata 88%, sehingga tingkat praktikalitas tampilan pada media visual kartu bergambar (*Flash Card*) pada bidang studi Pendidikan Agama Islam “ Sangat Praktis “ digunakan atau sangat bagus digunakan. Dan hasil respon peserta didik sebesar 90% sehingga tingkat praktikalitas tampilan pada media visual kartu bergambar (*Flash Card*) “Sangat Praktis” digunakan atau sangat bagus digunakan.

4. Pengujian validasi hafalan, maka peserta didik diujikan hafalan sesuai dengan kriteria penilaian yang ada dalam lampiran penilaian digunakan untuk uji coba penerapan media pembelajaran untuk kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas.
5. Penerapan media visual kartu bergambar (*Flash Card*), media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) untuk bidang studi Pendidikan Agama Islam diterapkan dalam pembelajaran pada kelas III, sebelum menggunakan nilai *pree-test* 62,75%, sedangkan setelah digunakan media visual nilai *post-test* 92%, Jadi dalam menggunakan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini terjadi peningkatan nilai yang dari *pree-test* ke post-test sebanyak 29,25%. Dapat ditarik kesimpulan kelas tersebut layak untuk kevalitan media visual kartu bergambar (*Flash Card*), sehingga dapat disimpulkan bahwa media visual kartu bergambar (*Flash Card*) untuk mata pelajara Pendidikan Agama Islam layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dikembangkan berdasarkan analisis dibutuhkan yang diharapkan oleh Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas kebutuhan yang dimaksud merupakan adanya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, dan penguasaan bidang studi Pendidikan Agama Islam yang dapat meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Q.S Al- Falaq dan Q.S Al- Fiil. Adapun kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Tingkat kevalitan pengembangan media visual kartu bergambar dapat disimpulkan bahwa pada saat proses media visual kartu bergambar (*Flash Card*) yang dilakukan dua ahli media, pertama ahli materi, kedua ahli media. Untuk hasil persentase ahli materi yaitu 94%. Sedangkan hasil persentase Validasi media ini yaitu 92%. Hasil rata-rata dari kedua validasi atau validator dengan persentase sebesar 93% termasuk dalam kategori sangat valid.
2. Adapun tingkat praktikalitas pengembangan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dengan menggunakan angket, bahwa hasil persentase respon guru bidang studi memperoleh sebesar 88% yang mana ini termasuk dalam skala sangat praktis, produk ini dapat dikategorikan sangat praktis yang artinya dapat dimanfaatkan namun ada sedikit perbaikan dalam media visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini. Hasil analisis angket respon peserta didik sebesar 90% merupakan termasuk dalam kategori sangat praktis.

3. Adapun tingkat efektifitas pengembangan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) merupakan uji coba media ini, peneliti melakukan *pree-test* sebelum memulai media visual dengan menguji hafalan Q.S Al- Falaq dan Q.S Al-Fiil peserta didik dengan persentase sebesar 62,75%, kemudian setelah di terapkan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini peneliti juga melakukan *post-test* setelah diterapkan media ini dengan persentasi 92%. Dengan demikian peningkatan proses pembelajaran dengan menggunakan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) sebesar 29,25%.

Setelah melalui seluruh proses uji coba dalam media visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini maka dapat disimpulkan bahwa medai visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini layak untuk digunakan pada bidang studi Pendidikan Agama Islam materi tentang Q.S. Al- Falaq dan Q.S Al- Fiil.

## B. Saran

1. Pada penelitian ini disarankan oleh pihak pascasarjana supaya produknya dipakai dalam proses pembelajaran pada materi tentang Q.S Al- Falaq dan Q.S Al- Fiil di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas.
2. Pihak sekolah perlu mengupayakan kemampuan guru dalam pengembangan media pada saat proses pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran dan menyampaikan materi dapat berlangsung dengan baik dan peserta didik mudah paham dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Dengan media dan materi ini dapat dikembangkan lebih luas maupun pada bidang studi yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Muhyi dkk. *Etika Pendidikan Islam Perspektif Tafsir Manajemen Pendidikan.* (Surabaya: Cipta Media Nusantara 2021)
- Abdullah, *Ilmu Pendidikan Islam,* (Makassar: Alauddin Unirsity Pres 2018)
- Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017).
- Albi Aggitodan Johan, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* (Suka Bumi: Jejak, 2018).
- Ali, Ramsah, and Indra Indra. "Media Pembelajaran Pendidikan Islam." *Ta'dib* 11.no. 2 (2021)
- Alifah, Siti Nur. *Pengembangan media flash card pada pembelajaran tematik kelas 2 di SD Muhammadiyah 01 paleran umbulsari jember.* Diss. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.
- Aqib, Zaunal, *Penelitian Tindakan Kelas,* Yrama Widya, 2020.
- Arman, *Media Flash Card,* ( Jawa Barat: Goresan Pena, 2019)
- Asfiati, *Analisis Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pra dan Pasca Undang-undang RI.Multidisipliner: Kajian Keislaman,* 4(1).
- Asfiati, *Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0.*(Jakarta: Prenada Media Group, 2020).
- Asfiati, *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam menuju Revolusi Industri 4.0,* ( Jakarta: Kencana, 2020).
- Asfiyati, Skripsi "Optimalisasi Pembelajaran Card (Kartu Pendek) Dalam Upa Belajar Al-Quran Hadis Pada SAda Peserta didik Kelas Ii Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Abdussalam Punduhsari Tempuran Magelang ." Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Depok: Raja Grafindo, 2020)
- Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008).
- Baqi, Ahmad. "Interactive Learning Media Using Articulate Storyline 3 in Minang Kabau Culture Cours in Informastic And Computer Engineering

*Education IAIN Bukit Tinggi." EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan* 6 no. 4 (Oktober-Desember 2023) hal: 331  
<http://dx.doi.org/10.47006/er.v6i4.13311>

Bin Musa, Abu Yahya Marwan, Tafsir Hidayatul Insan, Jilid 2.

Chaerunisa, F. D. *Membangun Kreatifitas Dan Inovatif Peserta Didik Melalui Internet Sebagai Media Pembelajaran.* In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2, No. 1, ( May, 2019).

Chakim, Luthfil. *Pelaksanaan Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an di MA Al-Muayyad Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023.* Diss. UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023.

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, ( Bandung: Sygma Examedia Arkanleema).

Departemen Agama RI. (2019). *Al Quran dan Terjemahanya.* Bandung: Syamil Cipta Media.

Diwyarthi, Ni Desak Made Santi, et al. *Psikologi komunikasi.* ( Padang: Get Press, 2022).

Dokumen Nilai *Pree- test* Peserta Didik pada materi Mari Belajar QS. Al-Falaq dan Q.S. Al-Fil, kelas III di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan

Dokumen Profil Sekolah Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan.

Firmadani, Fifit. "Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.no. 1 (2020) .

Fitri, Norma Diana, and Indaria Tri Hariyani. "*Penggunaan Flash Card Untuk Kemampuan Membaca Anak 5 Tahun Dengan Metode Bercerita.*" *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 4.2 (2022)

Ghozali, Muhammad Yasin Yusuf. "*Pelaksanaan Teknik Observasi Dan Kunjungan Kelas Untuk MenguatkanKreatifitas Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Power Point Interaktif Di MI Muhammadiyah 05 Cakru, Kecamatan Kencong Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.*" *PESAT* 6.no. 3 (2020).

Hazumi, Natsa Shifa. *Peningkatan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Anak Usia Dini Melalui Murojaah Classical Di Kelas 1 SD Al-Azhar 17 Bintaro Tangerang Selatan.* Diss. Institut PTIQ Jakarta, 2023.

Hidayatullah, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*.

Himmawati, Ihda. *MenguatkanPenguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Media Flash Card*. (Penerbit NEM, 2022).

Irhamna, Irhamna. *Efektivitas Metode Bermain Flash Card dalam Menguatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas III Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Bidang studi Ips Di Sd Negeri 86 Kota Bengkulu*. Diss. Uin Fas Bengkulu, 2021.

Kurnia Dewi, *Pentingnya media Pembelajaran nuntuk Anak Usia Dini*, Vol 1, No 1 (2017).

Mangunsong, M. *Efektifitas Pembelajaran Agama Islam Terhadap Pembinaan Akhlakul Karimah Peserta didik Di Sma Perguruan Bandung Jalan Pengabdian Bandar Setia Kecamatan Percu Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang*. Diss. Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sumatera Utara, 2023.

Manshur, A., & Rodhi, A. Pengembangan Media Grafis Dalam Pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 2, no. 2, (2022). hal: 1–13. <https://doi.org/10.36840/alaufa.v2i2.313>

Maskur, Abu. "Pembelajaran Tahfidz Alquran pada Anak Usia Dini." *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 1.02 (2018).

Miska Arista Awwalia, Judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Hafalan Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD IT Al-Qur'aniyah Pondok Aren."( *Tesis*, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023)

Muhaimin, dkk. *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: Citra Media, 1996).

MUSTAFA, Mustafa. *Pengaruh Metode Menghafal Dan Motivasi Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Menghafal Al-Qur'an SMP It Darul Qur'An Bogor*. 2019. PhD Thesis. Institut PTIQ Jakarta.

Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009).

Ni Luh Putu Ekayani, *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Menguatkan Prestasi Belajar Peserta didik* , Vol 3, No 4 (2017).

Novi Ratna Dewi, *Pengembangan Media dan Alat Peraga*, ( Magelang: Pestaka Rumah Cinta, 2020).

Nur Azizah, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Bidang studi Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi”(Skripsi, Program Sarjana, UIN Maulana Malik Ibrahim-Malang, 2016).

Nurul Amelia,. Judul: “Pengembangan Media Kartu Bergambar Make A Match Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif berfikir Logis Anak Usia Dini di TK IT Al- Farabi Sunggal Sumatera Utara”” (Tesis, Program Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2019).

Observasi, Pendidikan Agama Islam kelas III di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Izzah Sibuhuan, Kec. Barumun, Kab. Padang Lawas, tanggal 28 November 2023.

Pradana, Rosananda Arnas, and Agus Budi Santosa. "Studi literatur media pembelajaran *Flash Card* dapat menguatkan hasil belajar pada bidang studi perekayaan sistem radio dan televisi." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9.03 (2020).

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Prenamedia Group, 2013)

Risa Nur Sa'adah, Wahyu, *Metode Penelitian R&D ( Research and Development)*, (Malang: Literasi Nusantara, 2022).

Rizky Maulana dan Putri Amelia, *Kamus Pelajar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gita Media Press,tt).

Rohani, Rohani. "Media pembelajaran." (2020).

Rohmah, Siti, et al. *Penerapan Media visual Untuk Menguatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam. Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, , 4, no. 2 (2022).

Rosalinda, Rosalinda. "Penggunaan Media Flash Card dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SD Negeri 09 Dewantara." *Serambi Konstruktivis* 2.no. 4 (2020).

Santahongki, Tri Silvi. *Manajemen Program Ekstrakurikuler Tahfidz Al-Qur'an Peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 2 Jenangan Ponorogo*. Diss. IAIN Ponorogo, 2021.

Saputra, Domi, and Muhamad Fidri. "Penggunaan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Kosa Kata." *Jurnal As-Said* 2.1 (2022).

Siti Mahmuda, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Vol 20, No 1 (2018)

Suarsana, I., and Muhamad Yahya. "Media Pembelajaran." ( Lombok: Yayasan Hamjah Diha, 2023).

Susilana Rudi, Riyana Cepi, *Media Pembelajaran*, ( Bandung: Wacana Prima, 2019).

Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Menguatkan Hasil Belajar Peserta didik*, Vol 3, No 1 (2018).

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2020)'

Ulfa, Noviana Mariatul. "Analisis media pembelajaran Flash Card untuk anak usia dini." *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 1.1 (2020).

Ulfah, T. T., Muhammad, ) \*, Assingkily, S., & Kamala, I. (2019).*Implementasi Metode Iqro' Dalam Pembelajaran Membaca Al-Qur'an.* TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2, no. 2, hal: 59–69.  
<https://doi.org/10.30659/JPAI.2.2>.

Umar, Mardan. "Buku Ajar Pendidikan Agama Islam: Konsep Dasar Bagi Mahapeserta didik Perguruan Tinggi Umum." (Banyumas: Pena Persada, 2020).

Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008).

Wiwi Alawiyah Wahid, *Panduan Menghafal Al-Qur'an Super Kilat*, (Yogyakarta, Diva Pres, 2015).

Zef Risal, *Penelitian Pengembangan Research and Development (R&D)*, ( Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022)

Zulkifli Rusby dkk, "Upaya Guru Men gembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih", *Jurnal Al-hikmah* Vol. 14, No. 1, (April, 2017).

## LAMPIRAN

Gambar Proses Pembelajaran Menggunakan Media Kartu Bergambar (*Flashcard*)



Gambar melakukan validasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI MUSHA'WATUL HUDA  
PALEMBANG SUMATERA SELATAN

Gambar saat FGD dengan dosen validator dan Pembimbing



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## Lampiran

### Revisi FGD

Ada beberapa saran dari dosen Validasi ahli Media yaitu Pak Dr. Hamka, M.hum. diantaranya:

- a. Lembar pertama seharusnya menampilkan identitas ( bidang study, Fase, materi pembelajaran dan guru)



- b. Perubahan warna di beberapa slide ke 3 dan slide ke 14

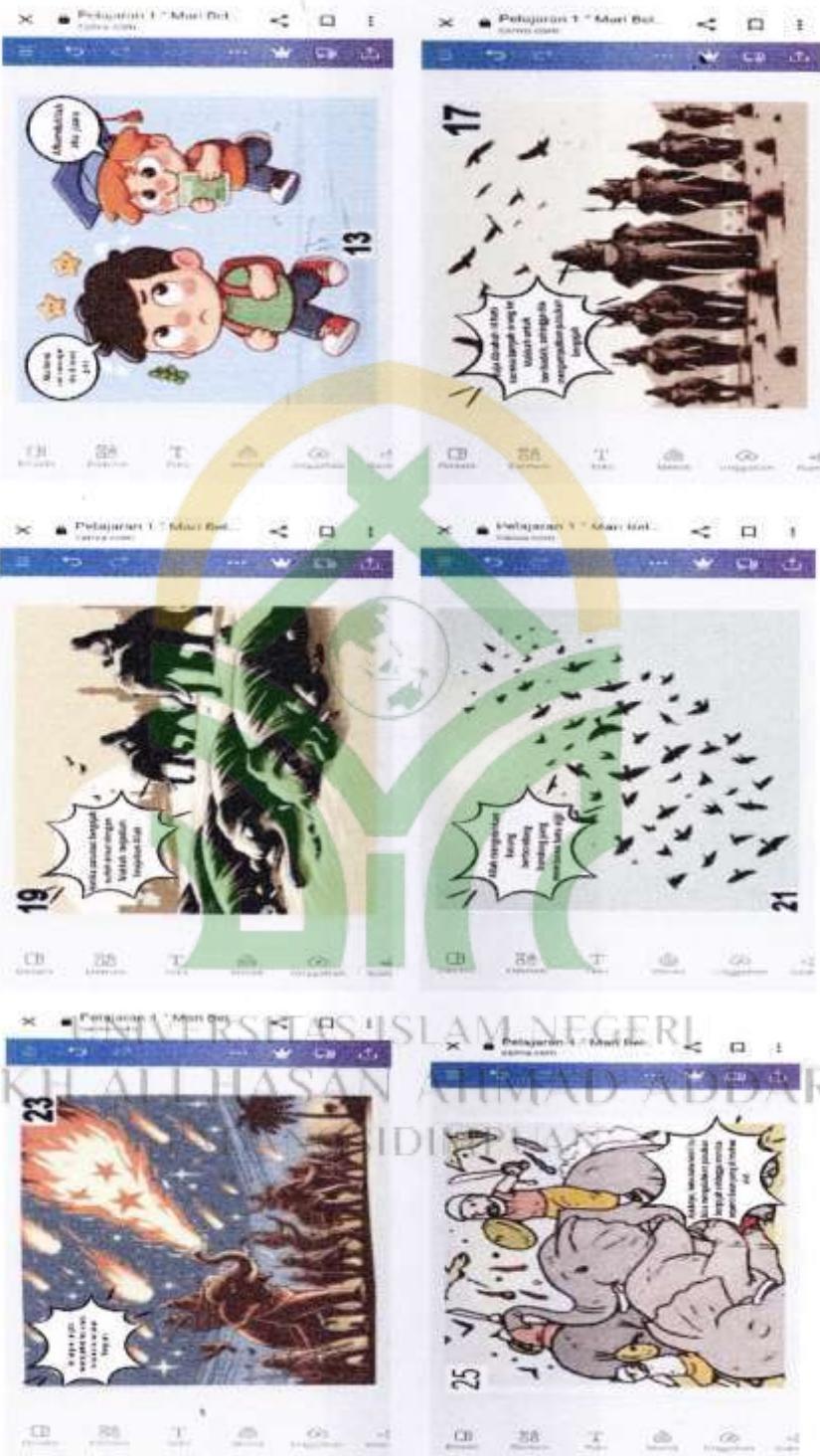


- c. Perubahan warna tulisan pada slide ke 15 menjadi warna hitam



- d. Penambahan narasi pada setiap gambar yang menjelaskan makna/ kandungan ayat





f. Penambahan refleksi berupa ringkasan dari materi



Adapun saran dari dosen pembimbing I yaitu pak Dr. Erawadi, M.Ag. yaitu:

a. Penulisan Al-Falaq tidak menggunakan spasi antara huruf L dengan garis -



b. menggunakan tanda baca seru untuk kalimat perintah “ perhatikan dengan baik!” dan penulisan terjemahan ayat tidak menggunakan tanda petik dua(“ ”)



## Lampiran

### Lembar Pre- Test Dan Post Test Menghafal Q.S Al- Falaq Dan Q.S Al-Fiil

Nama : ...

Kelas : ...

Hari/ tanggal : ...

Hafalan: : Q.S Al-Falaq/ Q.S Al-Fiil

Aspek yang dinilai:

#### A. KELANCARAN HAFALAN

- Kriteria: mampu membaca surah secara hafalan tanpa ada kesalahan atau jeda yang lama  
90-100: Hafalan lengkap, lancar, tanpa kesalahan.  
70-89: Hafalan hampir lengkap, dengan beberapa kesalahan minor.  
50-69: Hafalan dengan beberapa kesalahan signifikan yang mempengaruhi makna.  
30-49: Banyak kesalahan, mempengaruhi pemahaman.  
0-29: Hafalan banyak kesalahan, sulit dikenali.

#### B. KETEPATAN BACAAN ( TAJWID)

- Kriteria: menggunakan hukum tajwid yang tepat saat membaca, seperti mad, idgham, ikhfa, dll  
90-100: membaca seluruh ayat dengan tajwid yang benar dan sempurna  
70-89: membaca dengan sebagian besar tajwid yang benar, ada 1-2 kesalahan tajwid kecil  
50-69: beberapa kesalahan tajwid (3-4 kesalahan)  
30-49: Banyak kesalahan dalam penggunaan tajwid ( lebih dari 4 kesalahan)  
0-29:tidak menerapkan tajwid sama sekali

#### C. TARTIL ( KETERATURAN MEMBACA)

- Kriteria: membaca surah dengan tempo yang sesuai, tidak terlalu cepat atau lambat  
90-100: membaca dengan tartil yang baik, ritme yang sesuai, tidak terburu- buru atau terlalu lambat  
70-89: tartil baik namun ada sedikit ketidak seimbangan dengan tempo  
50-69: tempo kurang teratur, terlalu cepat atau terlambat pada beberapa bagian  
30-49: membaca dengan tempo yang tidak teratur, terburu- buru atau sangat lambat  
0-29:membaca dengan tempo yang sangat tidak sesuai

#### D. KEFASIHAN PENGUÇAPAN

Kriteria: pengucapan huruf hijaiyah dan makhraj yang tepat sesuai aturan bahasa Arab  
90-100: semua huruf hijaiyah dan makhraj diucapkan benar  
70-89: ada 1-2 kesalahan kecil dalam pengucapan huruf atau makhraj  
50-69: ada 3-4 kesalahan pengucapan huruf atau makhraj  
30-49: Banyak kesalahan, pengucapan ( lebih dari 4 kesalahan  
0-29:pengucapan huruf dan makhraj sangat buruk tidak sesuai

#### E. PENGHAYATAN DAN MAKNA

Kriteria: membaca dengan penghayatan yang baik, memahami makna setiap ayat yang diucapkan  
90-100: membaca dengan penghayatan penuh, intonasi yang tepat serta pemahaman yang jelas terhadap makna ayat  
70-89: membaca dengan penghayatan cukup baik namun kurang dalam beberapa bagian  
50-69: membaca dengan sedikit penghayatan atau intonasi yang kurang tepat  
30-49: membaca tanpa penghayatan atau intonasi yang sesuai  
0-29:tidak menunjukkan penghayatan sama sekali

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Tidak Ada
Kelancaran hafalan	Hafalan lancar	Ada 1-2 kesalahan	3-4 kesalahan	Banyak kesalahan	Tidak hafal sama sekali
Ketepatan bacaan ( tajwid)	Tajwid sempurna	Ada 1-2 kesalahan	3-4 kesalahan	Banyak kesalahan	Tidak menerapkan tajwid
Tartil keteraturan membaca)	Tartil baik	Sedikit tidak teratur	Tempo kurang baik	Tempo buruk	Sangat tidak teratur
Kefasihan pengucapan	Makhraj benar	Ada 1-2 kesalahan	3-4 kesalahan	Banyak kesalahan	Salah pengucapan semua
Penghayatan dan makna	Penghayatan sempurna	Cukup baik	Sedikit penghayatan	Tanpa penghayatan	Tidak ada penghayatan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

- Kelebihan dan kekurangan dari media yang ada.
- **Pengisian:**
  - **Kualitas dan Efektivitas Media:**
    - "Media yang ada saat ini dianggap kurang efektif dalam mendukung proses hafalan. Buku teks/ Al-Qur'an/Juz Amma seringkali dianggap membosankan oleh peserta."
  - **Kelebihan dan Kekurangan Media:**
    - "Kelebihan: Media yang ada mudah diakses. Kekurangan: Kurangnya elemen visual dan interaktif membuat peserta cepat bosan."

#### 4. Analisis Kebutuhan

- **Aspek yang Dinilai:**
  - Kebutuhan peserta akan media pembelajaran visual.
  - Potensi media visual dalam meningkatkan hasil belajar.
- **Pengisian:**
  - **Kebutuhan Peserta:**
    - : "Peserta membutuhkan media yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka."
  - **Potensi Media Visual:**
    - "Media visual seperti kartu bergambar memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman dan hafalan peserta, berdasarkan umpan balik awal dan observasi."

#### 5. Rekomendasi Awal

- **Aspek yang Dinilai:**
  - Rekomendasi untuk pengembangan media pembelajaran.
  - Langkah-langkah yang perlu diambil sebelum penerapan media baru.
- **Pengisian:**
  - **Rekomendasi Pengembangan Media:**
    - "Disarankan untuk mengembangkan media kartu bergambar dengan desain yang menarik dan interaktif, untuk mendukung proses hafalan surah-surah pendek."
  - **Langkah-langkah Sebelum Penerapan:**
    - "Lakukan uji coba media pada kelompok kecil terlebih dahulu, evaluasi umpan balik peserta, dan sesuaikan desain media berdasarkan hasil uji coba."

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

Angket Uji Praktikalitas

Nama : Ermina Sari, S.Pd.

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (Flash card) untuk Menguatkan Hafalan Surah-surah Pendek dalam Al-Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Al-Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas

Petunjuk:

1. Isilah nama anda pada kolom yang telah tersedia
2. Penilaian ini diberikan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian anda

Pedoman Penilaian:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

A. Aspek Penilaian

No	Aspek yang dipertanyakan	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Media berbasis visual kartu bergambar ini membuat saya mengetahui tujuan dari mempelajari materi tentang Q.S Al-Falaq dan Al-Fiil				✓	
2.	Media berbasis visual kartu bergambar ini membuat saya dapat memahami materi tentang Q.S Al-Falaq dan Al-Fiil				✓	
3.	Tampilan-tampilan yang digunakan dalam media ini membantu saya untuk memahami tentang Q.S. Al-Falaq dan Al-Fiil				✓	
4.	Materi yang terdapat dalam media ini sudah Sesuai dengan					✓

	indikator Q.S. Al- Falaq dan Q.S Al-Fiil				
5.	Media berbasis visual kartu bergambar ini memuat kemahiran pelafazan Q.S Al-Falaq dan Q.S. Al- Fiil			✓	
6.	Setelah menggunakan media visual kartu bergambar ini saya mampu mengingat kembali hafalan surah Al- Falaq dan Al-Fiil dengan baik			✓	
7.	Setelah pembelajaran dengan kartu bergambar ini saya mampu menghafalkan dan menjelaskan isi kandungan dari surah Al-Falaq dan Surah Al- Fiil				✓
8.	Media berbasis visual kartu bergambar ini memiliki tampilan yang menarik			✓	
9.	Komposisi warna dalam media ini sesuai				✓
10.	Ukuran huruf, dan gambar, dalam media ini sesuai				✓
11.	Saya mudah membaca tulisan dan ayat disajikan dalam gambar ini				
12.	Media visual kartu bergambar ( <i>Flashcard</i> ) ini membuat saya lebih aktif belajar tentang Q.S. Al- Falaq dan Q.S Al- Fiil				
13.	Media visual kartu bergambar ( <i>Flashcard</i> ) dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam				
14.	Media visual kartu bergambar ( <i>Flashcard</i> ) sebagai media pembelajaran berhasil memikat minat peserta didik dalam proses belajar				
15.	Materi media visual kartu bergambar ( <i>Flash card</i> ) disajikan dengan tata susunan yang terstruktur				

SYEKH AHMAD ADDARY  
ISLAM NEGERI  
AHMAD ADDARY  
IMPULAN

### Lembar Validasi

#### Format Penilaian Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar ( Flash card) untuk Menguatkan Hafalan Surah-surah Pendek dalam Al- Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas

Peneliti : Nur Afifa Wardiah Pohan

Validator : Dr. Hamka, M.Hum

#### Petunjuk Pengisian Angket

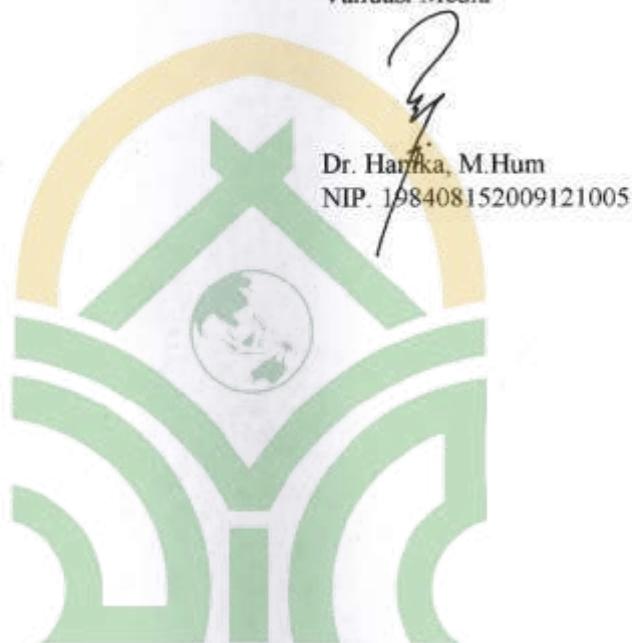
1. Lembar ini diisi oleh Validator.
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrument pengumpulan data dan mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang disediakan.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon untuk dituliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Sangat Baik	(SB)	:	5
Baik	(B)	:	4
Cukup	(C)	:	3
Kurang	(K)	:	2
Sangat Kurang	(SK)	:	1

No	Aspek yang Dinilai	Keterangan				
		SK	K	C	B	SB
1	Media yang disajikan sudah menarik Secara visual				✓	
2	Kartu bergambar ( Flash card) yang disajikan tidak pecah				✓	
3	Jenis tulisan yang digunakan sudah tepat				✓	
4	Kalimat dan gambar yang digunakan mudah dipahami				✓	
5	Harmonisasi penggunaan warna sudah sesuai				✓	
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
7	Penataan <i>layout</i> sudah benar				✓	
8	Media dapat digunakan dalam setiap situasi				✓	

<b>9</b>	Mediadapatdigunakan untuk belajar mandiri.					<input checked="" type="checkbox"/>
<b>10</b>	Media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi pesertadidik.					<input checked="" type="checkbox"/>

Padangsidimpuan, Maret 2024  
Validasi Media



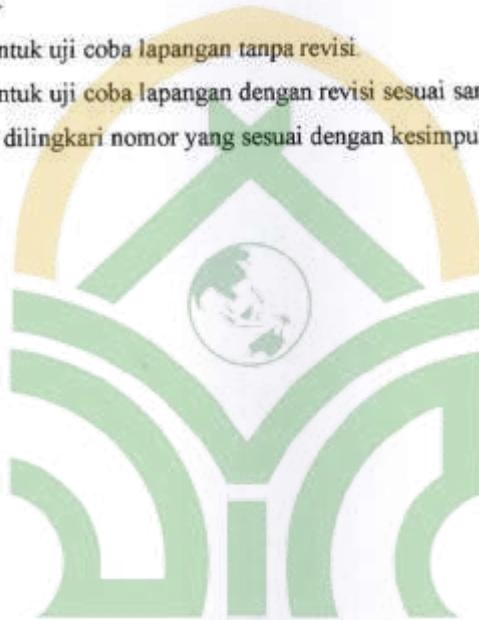
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPuan

**Komentar Saran:**

1. Mohon juga disampaikan dalam bentuk softcopy agar dapat digunakan dengan fasilitas elektronik yang mendukung di dalam kelas.

**Kesimpulan:**

- ① Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran  
(Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## Lembar Validasi

### Format Penilaian Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar ( Flash card) untuk Menguatkan Hafalan Surah-surah Pendek dalam Al- Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas

Peneliti : Nur Afifa Wardiah Pohan

Validator : Dr. Zulhammi, M.Ag, MPd

#### Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi oleh Validator.
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data dan mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang disediakan.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon untuk dituliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Sangat Baik	(SB)	:	5
Baik	(B)	:	4
Cukup	(C)	:	3
Kurang	(K)	:	2
Sangat Kurang	(SK)	:	1

No.	Aspek yang Dinilai	Keterangan				
		SK	K	C	B	SB
1	Ketepatan materi Mari Belajar Q.S Al-Falaq dan Q.S. Al- Fiil dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Kelengkapan materi yang disajikan				✓	
3	Pemberian lafaz tentang surah Al-Falaq dan Al- Fiil dalam memperjelas Materi			✓		
4	Konsep yang disajikan sudah benar.					✓
5	Penyampaian materi sudah beruntun.					✓
6	Konsep sudah sesuai dengan indikator Media visual kartu bergambar			✓		
7	Kesesuaian dengan perkembangan pesertadidik.					✓

<b>8</b>	Dapat mempermudah dalam mengingat pelajaran / hafalan Q.S Al- Falaq dan Q.S Al- Fiil					✓
<b>9</b>	Dapat dimanfaatkan untuk belajar mandiri.					✓
<b>10</b>	Dapat meningkatkan motivasi belajar.					✓

Padangsidimpuan, 20 Maret 2024

Ahli Materi  
  
Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd  
Nip: 19720702 199803 2003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

**Komentar Saran:**

1. Perbaiki jenis huruf Arab & harus jelas penulisan huruf (ada kelebihan)
2. Perhatikan baris dan Tasydid huruf
3. Perbaiki gambar yang ts.dak Islam:

**Kesimpulan:**

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran  
(Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPuan  
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER  
Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Silitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022  
Website: <https://pesta.uinsyahada.ac.id>

Nomor : B- 49 /Un.28/AL/TL.00/01/2024  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Mohon Izin Pra Riset

19 Januari 2024

Kepada Yth.  
Kepala SD IT Al-Izzah Sibuhuan  
Kabupaten Padang Lawas

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan menerangkan:

Nama : Nur Afifa Wardiah Pohan  
NIM : 2250100013  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar ( Flash Card) untuk Meningkatkan Hafalan Ayat-Ayat Pendek dalam Al-Qur'an Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD IT Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas

adalah benar sedang menyelesaikan Tesis, maka dimohon kepada Bapak/Ibu kiranya dapat memberikan data sesuai dengan judul Tesis tersebut.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPuan

Direktur



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL  
NIP 196807042000031003



**YAYASAN INSAN CENDIKIA AL – IZZAH SIBUHUAN  
SD IT AL – IZZAH**

Sekretariat :Jln. Pejuang 45 Link. VI Pasar Sibuhuan Kec. Barumun Kab. Padang Lawas 22763  
Email :yayasaninsancendikiaalizzah@gmail.com-wabsite

Nomor : B - /SD.II.IZ/PP.001/03/2024

Lamp :-

Hal : Izin dan Riset

Kepada Yth :

Bapak/Ibu Direktur

Pascasarjana Program Magister

Di,

Padang sidimpuan

Sehubungan dengan surat Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Nomor B-49/Un.28/AL/TL.00.01/2024, Tanggal 19 Januari 2024 tentang Mohon Izin Riset di SD IT Al-Izzah Sibuhuan, sepenuhnya kami bersedia menerima dan member Izin dan Riset, Kepada:

Nama : Nur Afifa Wardiah Pohan

NIM : 2250100013

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar ( Flash Card) Untuk Meningkatkan Hafalan Ayat- Ayat Pendek dalam Al- Qur'an Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD IT Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas

Demikian di sampaikan untuk dipergunakan seperlunya.

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPANUAN



FAOZAN, S.Pd.I., MA.