

TUGAS AKHIR MUHAMMAD  
FAHRUL MUTTAQIN,  
202071000088.docx

*anonymous marking enabled*

---

**Submission date:** 08-Aug-2024 08:28AM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2412933999

**File name:** TUGAS\_AKHIR\_MUHAMMAD\_FAHRUL\_MUTTAQIN\_202071000088.docx (1.67M)

**Word count:** 4610

**Character count:** 30158

## The Effect of Flashcard Media in Improving Memorization of Daily Prayers at SDN 2 Wringinanom

### [Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Hafalan Doa Sehari-hari di SDN 2 Wringinanom]

Muhammad Fahrul Muttaqin<sup>1</sup>, Imam Fauji<sup>\*2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [imamuna114@umsida.ac.id](mailto:imamuna114@umsida.ac.id)

**Abstract.** A learning media is needed to facilitate students in carrying out the learning process. So the researcher aims to utilize flashcard learning media to support the learning outcomes of SDN 2 Wringinanom Gresik students. This study used a quantitative method with a quasi-experimental approach with a Nonequivalent Control Group Design design. The research sample consisted of two groups, namely the experimental group (students who received learning with flashcard media for memorizing daily prayers) and the control group (students who received conventional learning). Data were collected through pretest and posttest, and analyzed using independent t-test. The results showed a significant difference in improving the memorization of daily prayers between the experimental group and the control group ( $p < 0.05$ ). Thus, the use of flashcard media to memorize daily prayers in supporting student learning outcomes becomes more enjoyable. Students who carry out learning by using flashcard media show a real increase in memorization of daily prayers. These results have positive implications for the development of more effective and engaging methods of learning religion for students. Further research could deepen the analysis of the long-term impact of this media and identify factors that influence its effectiveness in the context of religious education. Overall, it can be concluded that learning methods that involve elements of game media are effective in improving students' memorization of daily prayers. Thus, the use of flashcard learning media can be an important tool in improving students' religious understanding, making it more interesting, and relevant to today's technological developments.

**Keywords** - learning media, flashcards, Quasi-experiment

**Abstrak.** Dibutuhkan sebuah media pembelajaran guna mempermudah peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Maka peneliti bertujuan untuk memanfaatkan media pembelajaran flashcard guna menunjang hasil belajar siswa SDN 2 Wringinanom Gresik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen kuasi dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (siswa yang mendapat pembelajaran dengan media flashcard Hafalan Doa Sehari-hari) dan kelompok kontrol (siswa yang mendapat pembelajaran konvensional). Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, dan dianalisis menggunakan uji independent t-test. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan hafalan doa sehari-hari antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian, penggunaan media flashcard hafalan doa sehari-hari dalam menunjang hasil belajar siswa menjadi lebih menyenangkan. Siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media flashcard memperlihatkan peningkatan hafalan doa sehari-hari yang nyata. Hasil ini berdampak positif untuk pengembangan metode pembelajaran agama yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Penelitian lanjutan dapat mendalami analisis dampak jangka panjang dari media ini dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya dalam konteks pendidikan agama. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan unsur-unsur media permainan efektif untuk meningkatkan hafalan doa sehari-hari siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran flashcard dapat menjadi salah satu sarana penting dalam meningkatkan pemahaman agama siswa, menjadikannya lebih menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi masa kini.

**Kata Kunci** - media pembelajaran, flashcard, Quasi-experiment

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan Islam mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam proses pengetahuan agama terhadap anak, tidak terlepas dari tuntunan Al-Quran dan hadits. Pembelajaran Agama Islam telah diperkenalkan kepada peserta didik sejak usia dini [1]. Permasalahan dunia pendidikan saat ini masih mempunyai banyak tuntutan, beberapa program untuk meningkatkan kualitas pendidikan masih belum bisa dikatakan maksimal [2]. Bangsa yang dikatakan berkembang dapat dilihat peradabannya, maka pendidikan di sini memiliki peran yang besar [3]. Untuk itu Pendidikan harus bisa mengimbangi perkembangan zaman saat ini agar tercapainya hasil belajar yang maksimal kepada peserta didik. Harus

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

diakui pendidikan mempunyai tantangan besar dalam proses perkembangan zaman yang sangat pesat. Pendidikan merupakan sistem yang bertujuan agar manusia semakin dewasa dan mampu berinteraksi dengan perkembangan zaman[4].

Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pendidikan serta membantu para siswa menginternalisasi pembelajaran dengan lebih baik. Penggunaan media ajar merupakan teknik yang efektif agar memancing semangat peserta didik dalam melangsungkan kegiatan pembelajaran salah satu contoh media interaktif yaitu flashcard media [5]. Media flashcard merupakan sarana yang memiliki gambar serta tulisan yang dibuat dalam model permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik dalam menguasai materi [6], [7], [8]. Media gambar dapat memberi pemahaman yang lebih mendalam tentang makna dan tujuan dalam pembelajaran [9]. Media pembelajaran ini sebagai suatu potensi besar yang berkualitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta membantu dalam memahami konsep-konsep, dan memfasilitasi proses pengajaran yang lebih interaktif dan menarik [10].

Diketahui sebagian besar siswa atau peserta didik sangat menyukai pembelajaran yang inovatif, interaktif yang menyenangkan. Terkadang dilihat dari proses pembelajaran peserta didik saat ini, masih belum mendapatkan hasil pembelajaran yang baik dikarenakan guru masih menggunakan sistem pembelajaran monoton.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN 2 Wringinanom Gresik di dapati bahwa secara keseluruhan, sistem pembelajaran di sekolah masih secara konvensional. Serta masih kekurangan media pembelajaran interaktif dalam membantu para guru untuk melakukan proses belajar mengajar. Sehingga para siswa masih banyak yang belum dapat hasil belajar yang baik. Untuk itu, dalam memenuhi dan meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa terhadap hafalan doa sehari-hari mempunyai kebutuhan yang diperlukan untuk mengeksplorasi media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman saat ini. hal ini dikerjakan untuk dapat memudahkan dan membantu para siswa agar memenuhi standar pemahaman belajar beserta tujuan pembelajarannya. Kriteria pembelajaran pendidikan agama Islam di SDN 2 Wringinanom Gresik dalam memahami pembelajaran khususnya dalam penguasaan doa sehari-hari dikarenakan belum adanya media pembelajaran yang tepat dalam membantu siswa untuk menguasai doa sehari-hari. Menurut penelitian sebelumnya, pemahaman dan penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, termasuk pemanfaatan media pembelajaran yang relevan, juga dapat membantu meningkatkan efektivitas pendidikan Islam [11].

Dunia pendidikan saat ini tengah dihadapkan dengan tantangan besar. Penurunan akhlak atau budi pekerti peserta didik sering kali menjadi perhatian utama, dan hal ini tidak dapat dilepaskan dari hasil proses pendidikan yang dilakukan oleh lembaga pendidikan, baik itu sekolah maupun madrasah. Dalam hal ini, peran guru sebagai pendidik memiliki dampak yang signifikan. Guru mempunyai peran yang besar dalam pembentukan karakter dan moral bagi peserta didik di dalam pendidikan Islam. Guru bukan hanya sebagai penyampai ilmu agama, tetapi juga sebagai teladan dan panutan dalam praktek nilai-nilai agama. Kualitas pengajaran, pendekatan dalam pengajaran, serta metode dari guru di dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam memiliki pengaruh yang mendalam terhadap pemahaman, penghayatan, dan praktik agama kepada peserta didik dalam kehidupannya [12]. Dengan hal ini menyatakan kepada lembaga pendidikan Islam, guru, dan berbagai pihak terkait untuk bekerja sama dalam mengatasi tantangan ini. Pelatihan dan pengembangan guru dalam hal pendidikan moral dan etika Islam dapat menjadi langkah penting untuk memperbaiki hasil pendidikan Islam. Dengan upaya bersama, pendidikan Islam dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi positif dalam membentuk karakter, moral, dan spiritualitas peserta didik, sehingga dapat menjadi individu yang berakhlakul karimah, berbudi pekerti luhur, dan berkontribusi positif dalam masyarakat [13].

Kesuksesan dalam pendidikan saat ini bukan hanya melihat dari metode pengajaran ataupun dalam kurikulumnya, tetapi dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor. Diketahui faktor dari kunci ini adalah dengan adanya sarana dan prasarana yang sangat baik. Sarana dan prasarana yang memadai, seperti fasilitas belajar yang modern, perpustakaan yang lengkap, serta teknologi pembelajaran yang canggih, akan sangat mendukung proses pembelajaran di lembaga Pendidikan [14], [15]. Dengan demikian, pengelolaan dan pengembangan sarana pembelajaran yang sesuai dengan tujuan lembaga pendidikan adalah suatu kebutuhan yang mendesak. Agar dalam tujuan pendidikan dapat bisa tercapai secara baik dan optimal, salah satu langkah yang tepat dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif.

Menurut penelitian sebelumnya, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat adalah langkah yang bijak untuk meningkatkan kualitas pendidikan, yang pada akhirnya dapat memajukan sumber daya manusia [16]. Menurut penelitian sebelumnya media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat mempermudah pendidik dalam menyalurkan materi kepada para peserta didik dan sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri [17]. Menurut penelitian sebelumnya media pembelajaran sangat efektif dalam melakukan proses pembelajaran terlebih lagi untuk anak usia dini [18]

Tujuan penelitian ini pemanfaatan media pembelajaran yang efektif sehingga membantu di dalam pembelajaran di dunia pendidikan islam, serta guru pendidikan islam mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman seiring berjalannya waktu. keterbaruan dalam penelitian ini tidak adanya penelitian mengenai pengaruh media flashcard dalam meningkatkan hafalan doa sehari-hari kepada para siswa di SDN 2 wringinanom. Maka peneliti

berkeyakinan untuk mengeksplorasi meningkatkan hafalan doa sehari-hari dengan menggunakan media pembelajaran flashcard. Hasil belajar merupakan cerminan dari keberhasilan seseorang dalam menjalani proses belajar-mengajar. Hasil belajar ini tidak hanya sekedar angka atau nilai, melainkan juga mencerminkan pemahaman, penghayatan, dan kemampuan siswa untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh [19]. Hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam mengimplementasikan ilmu yang didapat dan dikerjakan pada kehidupan sehari-harinya. Guna meningkatkan hasil belajar tersebut, guru atau pendidik harus mampu menyusun strategi pembelajaran yang tepat.

## II. METODE

Penelitian ini merupakan metode penelitian kuantitatif dengan berbasis pendekatan *Quasi Experiment*. Menurut [20], eksperimen kuasi adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menguji pengaruh dari suatu intervensi atau perlakuan tertentu tanpa adanya kontrol eksperimen yang sepenuhnya. Penelitian memiliki beberapa karakteristik mirip eksperimen, tetapi tidak memenuhi syarat eksperimen sejati karena kurangnya randomisasi atau pengendalian variabel yang sepenuhnya. Penelitian menggunakan desain berbentuk "*Nonequivalent Control Group Design*" yang melibatkan satu kelompok kelas penelitian di SDN 2 Wringinanom Gresik, yakni kelompok eksperimen. Sebelum intervensi atau perlakuan diberikan, kedua kelompok subjek akan mengikuti *pretest* untuk mengevaluasi kemampuan awal masing-masing kelompok. Setelah *pretest*, kelompok eksperimen akan menerima *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan media flashcard hafalan doa sehari-hari, sedangkan kelompok kontrol akan menjalani pembelajaran konvensional seperti biasanya. Setelah proses belajar mengajar selesai, dalam grup kelas eksperimen maupun di grup kelas kontrol akan diberikan *posttest* guna mengukur pengaruh dari penggunaan media pembelajaran flashcard hafalan doa sehari-hari untuk menunjang hasil belajar siswa.

Tabel 1. Skema Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: *Pretest* kelas eksperimen sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan

O<sub>2</sub>: *Posttest* kelas eksperimen setelah diberikan *treatment* atau perlakuan

X<sub>1</sub>: Proses pemberian *treatment* atau perlakuan media flashcard hafalan doa sehari-hari pada kelas eksperimen

O<sub>3</sub>: *Pretest* kelas kontrol sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan

O<sub>4</sub>: *Posttest* kelas kontrol tanpa diberikan *treatment* atau perlakuan

Mengingat penelitian ini bertujuan untuk pemanfaatan media flashcard pada hafalan doa sehari-hari antara kelompok siswa yang diberi dan kelompok siswa yang tidak diberi *treatment*, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: Tidak ada perbedaan signifikan dalam pemahaman sholat antara siswa sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran konvensional dan siswa yang menggunakan media flashcard hafalan doa sehari-hari.

H<sub>1</sub>: Terdapat perbedaan signifikan dalam pemahaman sholat antara siswa sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran konvensional dan siswa yang menggunakan media flashcard hafalan doa sehari-hari.

Hipotesis yang telah dibuat di atas akan diuji menggunakan analisis statistik. Mengingat sampel penelitian berasal dari dua kelompok siswa berbeda, maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t tidak berpasangan atau *independent t-test* dengan taraf signifikansi 5%. Hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai signifikansi yang diperoleh dari pengujian  $< 0,05$ , sebaliknya hipotesis dinyatakan ditolak apabila nilai signifikansi yang diperoleh  $> 0,05$  [21].

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian eksperimen ini adalah analisis data uji-t atau t-test. Data yang dianalisis melalui uji-t terwujud dalam bentuk angka. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan aktualisasi nilai karakter antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right) + \left(\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right)}}$$

Keterangan:

X1: mean pada distribusi sample 1

X2: mean pada distribusi sample 2

N1: jumlah individu pada sample 1

N2: jumlah individu pada sample 2

SD1: nilai varian pada distribusi sample 1

SD2: nilai varian pada distribusi sample 2

Dalam taraf signifikasi 5% hasil perhitungan dengan rumus uji-t tersebut dikonsultasikan dengan harga t-tabel. Apabila t-hitung lebih besar daripada tabel maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis diterima.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan media flashcard diharapkan agar peserta didik mudah dalam menghafal doa sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, sehingga siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian metode quasi experiment yang melibatkan dua grup kelas atau kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran flashcard, sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional tanpa perlakuan tambahan. Jumlah sampel dalam setiap kelompok adalah sebanyak 18 peserta didik dalam kelas eksperimen, dan 17 peserta didik dalam kelas kontrol, sehingga total sampel yang diteliti adalah 35 siswa. Data yang dikumpulkan adalah data primer yang berasal dari hasil tes, dan data ini dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik SPSS versi 26.



Gambar. Model tampilan media flashcard

Guna mengetahui pemahaman sholat siswa SDN 2 Wringinanom, maka dilakukan pretest maupun posttest. Adapun hasil pretest maupun posttest yang diperoleh dari grup kelas eksperimen dan grup kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Tes Siswa

Tes	Nilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Pretest	Minimum	77	75
	Maksimum	86	84
	Rata-rata	80,77	78,64
Posttest	Minimum	86	80
	Maksimum	96	88
	Rata-rata	88,66	82,47

Berdasarkan hasil pretest yang diperoleh, diketahui bahwa besar nilai rata-rata dalam grup kelas eksperimen dan grup kelas kontrol cukup bermacam-macam. Secara deskriptif, nilai rata-rata pretest peserta didik pada grup kelas eksperimen adalah 80,77 dengan nilai yang paling tinggi sebesar 86, dan paling rendah sebesar 77. Sementara itu, nilai rata-rata pretest peserta didik pada grup kelas kontrol adalah 78,64 dengan nilai yang paling tinggi sebesar 84, dan paling rendah sebesar 75. Diketahui dalam hasil nilai rata-rata pretest yang didapatkan dari kedua kelompok kelas mengindikasikan bahwa sebelum diberikan perlakuan atau treatment, hafalan doa sehari-hari kedua kelompok siswa SDN 2 wringinom cenderung tidak jauh berbeda. Selain itu, apabila mengacu pada hasil dari nilai rata-rata yang didapatkan dari hasil pretest, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen menunjukkan tingkat kemampuan hapalan doa sehari-hari yang tergolong masih kurang. Sebab itu, diperlukan adanya treatment khusus yang dapat meningkatkan hafalan doa sehari-hari pada siswa SDN 2 wringinom, yaitu melalui media pembelajaran flashcard. Tak sampai disitu, setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media flashcard di grup kelas eksperimen, dan proses pembelajaran yang konvensional pada grup kelas kontrol, peserta didik akan kembali diberikan tes terakhir yang bertujuan untuk dapat mengetahui dari hasil hafalan doa sehari-hari. Berdasarkan hasil data yang di uji, peserta didik pada grup kelas eksperimen memperoleh rata-rata posttest sebesar 88,66 dengan nilai terendah berjumlah 86 dan tertinggi 96. Sementara itu, pada peserta didik pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82,47 dengan nilai yang paling rendah berjumlah 80 dan yang paling tinggi berjumlah 88. Dalam hasil nilai rata-rata baik digrup kelas eksperimen dan grup kelas kontrol cenderung meningkat dibanding pada kondisi sebelum diberikan treatment. Meski begitu, dapat diketahui bahwa kelompok siswa pada kelas eksperimen memperoleh hasil posttest yang lebih baik dibanding dengan kelompok siswa pada kelas kontrol. Hal ini mencerminkan bahwa terdapat peningkatan nilai atau peningkatan hafalan doa sehari-hari pada siswa setelah diberikan treatment atau perlakuan.

Pengujian dilanjutkan dengan menganalisis signifikan tidaknya perbedaan kedua rata-rata kelompok melakukan dengan uji independent t-test. Tetapi, sebelum dilakukannya pengujian asumsi terlebih awal untuk mengetahui distribusi data yang digunakan. Uji asumsi ini dilakukan sebagai persyaratan sebelum melakukan dalam uji beda. Uji asumsi yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan pengujian yang dilakukan, data yang dilakukan atau digunakan dalam penelitian merupakan data yang berdistribusi normal dikarenakan nilai signifikansi yang didapatkan  $> 0,05$ . Selain dalam hal itu, data hasil penelitian juga yang bersifat homogen karena dalam nilai signifikansinya yang didapatkan  $> 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut, maka hal ini dalam pengujian dengan menggunakan independent t-test dapat dilakukan. Hasil uji independent t-test dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Beda

5 Nilai Siswa	Signifikansi	Keterangan	Hipotesis
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,006	Berbeda Signifikan	Diterima

## Pembahasan

Hasil dari analisis data yang diatas memperlihatkan bahwa didalam kelas grup eksperimen dan grup kelas kontrol memiliki nilai signifikansinya  $0,000 < 0,05$  sehingga bisa disimpulkan bahwa dalam hal terdapat perbedaan hafalan doa sehari-hari yang nyata dan signifikan sebelum dan setelah diberi perlakuan. Temuan ini memberikan dukungan kuat terhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian, yaitu perlakuan dengan media pembelajaran flashcard memiliki dampak positif pada hafalan doa sehari-hari siswa SDN2 Wringinanom. Hal ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan unsur-unsur visual dalam media flashcard mampu meningkatkan hafalan siswa terhadap hafalan doa sehari-hari atau dengan kata lain hipotesis diterima. Berikut merupakan penilaian siswa atas media pembelajaran yang dibuat

Memahami doa sehari-hari adalah kunci untuk mengembangkan praktik ibadah yang benar dan bermakna. kendala dalam menjaga ketertarikan dan konsentrasi siswa, yang mudah sekali merasakan bosan saat diajari secara konvensional. Hal ini menyebabkan siswa cenderung cepat bosan dalam pembelajaran yang kurang menarik, terutama jika itu berkaitan dengan aspek keagamaan seperti doa sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menggunakan media flashcard muncul sebagai solusi yang menarik dan efektif. Selain itu, adanya media pembelajaran yang bisa menarik perhatian para peserta didik dapat meningkatkan kualitas belajar dan memotivasi belajar peserta didik, mempertahankan minat belajar, dan pada saat yang sama, memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang doa sehari-hari. Sesuai dengan pandangan [22] Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memastikan pesan atau informasi yang disampaikan dapat diterima dengan maksimal kepada siswa sebagai hal dalam

menginformasi. Hal ini mempunyai tujuan agar bisa mempercepat pemahaman serta memudahkan peserta didik dalam mendapatkan informasi, tanpa menunggu waktu yang lama dan panjang sehingga dapat menyebabkan kejenuhan [23]. Adalah suatu kenyataan bahwa dalam pembelajaran agama, yang seringkali memerlukan latihan yang berkelanjutan untuk mencapai pemahaman yang seharusnya, peserta didik dapat merasa bosan dan kehilangan semangat untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut, dalam penerapan media pembelajaran menjadi sarana dan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk mendapatkan kualitas pembelajaran berlangsung.

Hasil data penelitian yang didapatkan dengan adanya media pembelajaran ini yang memberikan pengaruh yang signifikan dalam peningkatan kualitas hafalan doa sehari-hari peserta didik di SDN 2 Wringinanom. Siswa yang diberikan pembelajaran dengan media flashcard memiliki pemahaman yang lebih baik dibanding siswa yang diberikan proses belajar mengajar yang konvensional. Temuan ini menggaris bawahi bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya flashcard, memiliki peran yang signifikan dalam memudahkan peserta didik menggali dan peningkatan pemahaman yang lebih optimal dan mendalam terhadap doa sehari-hari. Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa menggambarkan bagaimana pendekatan yang inovatif dapat memberikan dorongan tambahan dalam proses pembelajaran. Membuat dan menghasilkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang efektif serta menyenangkan [24]. Dengan pendekatan yang lebih menarik perhatian kepada peserta didik dan juga yang interaktif, peserta didik bisa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, mempercepat pemrosesan informasi, dan memungkinkannya untuk mengaitkan konsep dengan pengalaman pribadi. Media pembelajaran flashcard menunjukkan bahwa metode yang relevan dengan dunia modern dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap ajaran agama. Hasil penelitian eyler dan giles mengatakan media pembelajaran sangat efektif dan mempengaruhi dari setiap yang digunakan oleh pengajar [25]. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menegaskan perlunya integrasi metode pembelajaran berbasis media dalam proses pendidikan, terutama dalam konteks hafalan doa sehari-hari pada siswa sekolah dasar. Dengan pendekatan yang sesuai, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, memotivasi siswa, dan membantu dalam membangun pemahaman agama yang kuat dan relevan dengan zaman.

Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh [26] yang menyatakan bahwa adanya media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hafalan doa sehari-hari serta dapat membantu guru dalam penyampaian materi. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan memudahkannya dalam menjelaskan konsep-konsep yang cenderung sulit dipahami oleh siswa. Hal ini menciptakan sinergi positif antara metode pembelajaran berbasis media dan peran pendidik dalam membentuk pemahaman agama siswa. Penelitian lainnya oleh [27] juga menjelaskan bahwa media pembelajaran PAI melalui tampilan flashcard dapat meningkatkan nilai-nilai pendidikan Islam. Nilai-nilai keagamaan yang didasarkan pada ajaran Islam yang terdapat dalam permainan kartu peran 3

penting dalam memberikan pemahaman agama kepada siswa. flashcard bukan hanya alat hiburan, tetapi juga merupakan sumber pembelajaran yang mencerminkan gambaran aktivitas sehari-hari yang dilakukan sesuai dengan ajaran Islam. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi praktik-praktik agama dalam konteks kehidupan sehari-hari melalui media yang dilihat dan dinikmati. Hasil penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan budaya dan ajaran agama. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dalam bentuk yang menarik dan dapat diakses oleh siswa melalui teknologi, pendidikan agama dapat menjadi lebih relevan dan menarik bagi generasi muda. Media pembelajaran seperti flashcard memiliki potensi besar untuk memberikan pemahaman agama yang mendalam kepada siswa, memadukan pendidikan dan hiburan dalam satu paket yang menarik. Secara keseluruhan, beberapa penelitian menemukan bahwa adanya di media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dapat menjadi peningkatan pemahaman peserta didik yang baik ([28]; [29]; [30] [31]; [32]).

## VII. SIMPULAN

Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian ini melakukan penyimpulan bahwasannya penggunaan media flashcard secara signifikan mampu meningkatkan hafalan siswa terhadap doa sehari-hari. Terdapat perbedaan dalam kualitas hafalan doa sehari-hari yang nyata dan signifikan antara grup kelas peserta didik yang mendapatkan atau menerima pembelajaran dengan media flashcard dan kelompok siswa yang menjalani proses belajar mengajar yang bersifat konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan media flashcard mampu meningkatkan kualitas hafalan siswa terhadap doa sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran media flashcard ini memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik serta membantu peserta didik dalam meningkatkan hafalan doa sehari-hari yang lebih optimal. Hal ini mencerminkan bahwa interaksi media dalam proses pembelajaran agama dapat memicu minat belajar siswa dan meningkatkan daya serap terhadap materi ajar. Hasil penelitian ini menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran agama, terutama dalam konteks hafalan doa sehari-hari.

## REFERENSI

- [1] U. H. Salsabila *Et Al.*, "Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Pendidikan Islam," *Journal On Education*, Vol. 05, No. 02, Pp. 3268–3275, 2023.
- [2] A. Pronika, "Peranan Pendidikan Islam Di Era Millennial," *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 73–79, 2022.
- [3] N. Sembiring, "Pendidikan Seumur Hidup Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Mudabbir : Journal Research And Education Studies*, Vol. 2, No. 2, Pp. 23–34, 2022.
- [4] M. Yasir, "Peran Penting Inovasi Pendidikan Dan Menejemen Pendidikan Dalam Perkembangan Zaman," *Tugas Mata Kuliah*, Vol. 1, No. 1, Pp. 133–142, 2022.
- [5] K. I. Parawansa, S. Haryanto, And P. S. Mulyani, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Klesman," *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Pp. 72–78, Dec. 2022, Doi: 10.25008/Jitp.V2i2.18.
- [6] I. Marisa And L. Dharjati, "Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Huruf Hijaiyah," *Jurnal Murabbi*, Vol. 1, No. 1, Pp. 14–23, 2022, [Online]. Available: [Http://Jurnal.Staisabili.Net/Index.Php/Murabbi/Index](http://Jurnal.Staisabili.Net/Index.Php/Murabbi/Index)
- [7] K. I. Parawansa, S. Haryanto, And P. S. Mulyani, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Klesman," *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Pp. 72–78, Dec. 2022, Doi: 10.25008/Jitp.V2i2.18.
- [8] A. I. Afrilia And I. Siagian, "Peningkatan Kemampuan Belajar Membuat Paragraf Deskriptif Siswa-Siswi Dengan Menggunakan Metode Flash Card Di Smp Islam Hidayatul Ihsan," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 7, No. 1, Pp. 677–681, 2023.
- [9] R. R. Satriya And E. F. Fahyuni, "Media Cerita Bergambar Berbasis Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar," *Journal Of Education Technology*, Vol. 6, No. 1, Pp. 319–325, 2022, Doi: 10.23887/Paud.V1.
- [10] E. Melati, A. Dara Fayola, I. Putu Agus Dharma Hita, A. Muh Akbar Saputra, And A. Ninasari, "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Journal On Education*, Vol. 06, No. 01, Pp. 732–741, 2023, Accessed: Oct. 18, 2023. [Online]. Available: [Http://Jonedu.Org/Index.Php/Joe](http://Jonedu.Org/Index.Php/Joe)
- [11] Adiyono, Julaiha, And S. Jumrah, "Perubahan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendikia Paser," *Iqro: Journal Of Islamic Education*, Vol. 6, No. 1, Pp. 33–60, 2023, Accessed: Oct. 18, 2023. [Online]. Available: [Http://Ejournal.Iainpalopo.Ac.Id/Index.Php/Iqro](http://Ejournal.Iainpalopo.Ac.Id/Index.Php/Iqro)
- [12] Hasbullah, Juhji, And A. Maksun, "Strategi Belajar Mengajar Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam," *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3, No. 1, Pp. 17–24, 2019, Accessed: Oct. 18, 2023. [Online]. Available: [Https://Ejournal.Unuja.Ac.Id/Index.Php/Edureligia](https://Ejournal.Unuja.Ac.Id/Index.Php/Edureligia)
- [13] A. Cahyani And S. Masyithoh, "Kontribusi Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 17, No. 01, Pp. 61–72, 2023, [Online]. Available: [Https://Jurnal.Staiskutim.Ac.Id/Index.Php/AI-Rabwah](https://Jurnal.Staiskutim.Ac.Id/Index.Php/AI-Rabwah)
- [14] A. Bagas And H. N. Hariyati, "Pentingnya Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, Vol. 08, No. 04, Pp. 558–569, 2020.
- [15] A. Budi, S. Tambak, And Y. Lubis, "Potensi Pendidikan Dan Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Di Desa Ulumahuam," *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol. 3, No. 2, Pp. 20–30, 2002.
- [16] Sudrajatullah And F. Rahmadani, "Manajemen Teknologi Pendidikan: Pengelolaan Sumber Daya Manusia," *Journal Of Information And Multimedia*, Vol. 1, No. 1, Pp. 19–38, 2023, [Online]. Available: [Https://Journal.Arpernta.Org/Index.Php/Jatim/Indexl19](https://Journal.Arpernta.Org/Index.Php/Jatim/Indexl19)
- [17] F. Daryanes, D. Darmadi, K. Fikri, I. Sayuti, M. A. Rusandi, And D. D. B. Situmorang, "The Development Of Articulate Storyline Interactive Learning Media Based On Case Methods To Train Student's Problem-Solving Ability," *Heliyon*, Vol. 9, No. 4, P. E15082, Apr. 2023, Doi: 10.1016/J.Heliyon.2023.E15082.
- [18] N. Nursarofah, "Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Kontekstual Dengan Pendekatan Merdeka Belajar," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 1, Pp. 38–51, 2022, Doi: 10.33367/Piaud.V1i1.2492.
- [19] R. Mulya And S. Sulaiman, "Pengaruh Nilai Religiusitas Terhadap Hasil Belajar Sisiwa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 10 Lubuk Alung," *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, Vol. 13, No. 2, Pp. 171–185, Jan. 2022, Doi: 10.47498/Tadib.V13i2.695.
- [20] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Edisi Kedua. Alfabeta, 2019.
- [21] I. Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss 25 25 (9th Ed.)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.

- [22] S. N. Alim, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash Dalam Fiqih Islam Materi Pokok Sholat Dan Zakat," *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 1, Pp. 38–59, 2021, [Online]. Available: [https://Dx.Doi.Org](https://dx.doi.org)
- [23] A. N. Aeni, J. S. Nurlatifah, A. P. Setiowati, And L. Ubaidiah, "Pengembangan Aplikasi Belajar Tata Cara Salat (Bts) Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Pembelajaran Pai Di Sd," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 7, No. 2, P. 704, Jun. 2023, Doi: 10.35931/Am.V7i2.2086.
- [24] A. Permadi And N. Novrianti, "Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Fotografi Departemen Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fip Unp," *Jurnal Family Education*, Vol. 3, No. 1, Feb. 2023, Doi: 10.24036/Jfe.V3i1.79.
- [25] Zakiah And Wardana, "Information Technology-Based Learning (Media Development Applications Quizlet On Students In Mi Ddi Seppange Bone)," *Al-Iltizam, Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 1, Pp. 37–52, 2019.
- [26] S. Rohaeni, P. Putriani, A. M. Syaefulloh, M. F. Suryanto, And A. N. Aeni, "Pengembangan Aplikasi Shofun (Salat Is Fun) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Ii Sekolah Dasar," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 7, No. 2, P. 851, Jun. 2023, Doi: 10.35931/Am.V7i2.2100.
- [27] I. Syahrizar, U. Supriadi, And A. Fakhruddin, "Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pai Melalui Pembelajaran Berbasis Digital (Studi Eksploratif Di Sma Negeri 15 Dan Sma Alfa Centauri Kota Bandung)," *Journal On Education*, Vol.05, No.04, Pp. 13766–23782, 2023, Accessed: Oct. 18, 2023. [Online]. Available: [Http://Jonedu.Org/Index.Php/Joe](http://jonedu.org/index.php/joe)
- [28] A. Zabidi, "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Sd Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang," *Jurnal Inspirasi*, Vol. 3, No. 2, P. 2019, 2019.
- [29] A. A. Rahma, P. Pebriyani, R. Syahas Wibusana, And A. N. Aeni, "Pengembangan Media Audio-Visual Kisana (Kisah Sahabat Nabi) Bagi Siswa Kelas V Sd," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 7, No. 1, Pp. 4263–4271, 2023, Accessed: Oct. 18, 2023. [Online]. Available: [https://Doi.Org/10.31004/Jptam.V7i1.5917](https://doi.org/10.31004/jptam.V7i1.5917)
- [30] R. Dartiara, Y. Suprihain, And Yerni, "Pengembangan Media Animasi Bahasa Inggris Berbasis Islamic Content Di Tk Nu Maarif 2 Metro," *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2, Pp. 161–174, 2021.
- [31] S. Novalia And Z. H. Ramadan, "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Riau Pada Materi Persatuan Dan Kesatuan Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 08, No. 01, Pp. 6060–6072, 2023.
- [32] N. Fadilla, I. Yunita Sari, F. Arafah, And N. Nur Azmi, "Peranan Media Animasi Interaktif Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Keagamaan Di Sekolah Dasar," *Jurnal Al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 3, No. 1, Pp. 1–17, Feb. 2023, Doi: 10.51700/Almutaliyah.V3i1.402.

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

# TUGAS AKHIR MUHAMMAD FAHRUL MUTTAQIN, 202071000088.docx

## ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

15%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	10%
2	text-id.123dok.com Internet Source	3%
3	id.scribd.com Internet Source	3%
4	archive.umsida.ac.id Internet Source	2%
5	zombiedoc.com Internet Source	1%

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 1%

# TUGAS AKHIR MUHAMMAD FAHRUL MUTTAQIN, 202071000088.docx

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---