

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang didalamnya terjadi proses yang dapat kita katakana sebagai belajar mengajar antara siswa dengan guru yang terjadi didalam ruangan tertentu yang dapat merubah segala tingkah laku atau potensi yang ada didalam diri siswa tersebut. Dengan demikian, prose belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa.

Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju atau baik dari pada keadaan sebelumnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>1</sup>

Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi

---

<sup>1</sup> Arief S. Sadiman, *et. al. Media Pendidikan*, ( Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2012 )7.

merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Seperti halnya media *flash card*, media ini merupakan salah satu media yang mudah dan efisien untuk digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Menurut Rudi Susilana Dan Cepi Riayana, *flash card* adalah media pembelajaran adalah bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. *Flash card* hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa.<sup>2</sup>

Menurut Arsyad ( 2011:119 ), media flash card adalah suatu kartu kecil yang berisikan gambar, teks atau tanda symbol yang mengingatkan atau menutun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, flash card biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang di hadapinya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah/madrasah pada khususnya.

---

<sup>2</sup> Rudi Susilana , Cepi Riyana. *Media Pembelajaran* (Bandung : Cv Wacana Prima, 2008) 93.

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Biasanya dilambangkan dalam bentuk yang konkrit, yakni setelah adanya tes atau evaluasi dan penilaian yang pada umumnya disekolah penilaian ini mencakup 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik, yang penilaiannya dinyatakan dalam bentuk simbol baik dengan angka maupun huruf yang dicantumkan dalam deretan nilai-nilai berupa raport atau ijazah.

Hasil belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal bisa kita katakan sebagai faktor yang berada didalam jiwa atau diri seseorang tersebut meliputi motivasinya, minat dan lainnya. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi seseorang dari luarnya seperti lingkungan, pola asuh keluarga, pergaulan dan lain-lain.

Dalam pembelajaran Al-Qur'an, kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Karena kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat

disederhanakan dengan bantuan media yang akan digunakan oleh guru dalam menyampaikannya. Media akan mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan atau kalimat tertentu.

Dipihak lain, pembelajaran Al-Qur'an, masih di dominasi oleh pembelajaran tradisional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Meskipun demikian guru lebih suka menggunakan media tersebut yang hanya cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau sumber belajar.

Hal ini masih diberlakukan pada siswa di Mts Darul Huda Pusat Mandalawangi Pandeglang, khususnya pada kelas VII. Dalam proses belajar mengajar guru cenderung hanya menggunakan Media yang biasa saja di dalam pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang dilakukan di kelas kurang bervariasi dan cenderung membuat peserta didik menjadi bosan sehingga mempengaruhi minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik menurun. Selain faktor kegiatan belajar yang kurang asyik dan variasi, pembelajaran Al- Qur'an terkadang diletakkan pada jam pelajaran setelah istirahat yang terkadang siswa masih terbawa

suasana istirahat dengan bermain, sehingga beberapa siswa kurang fokus terhadap materi pembelajaran Al- Qur'an. Hal tersebut sangat berdampak terhadap hasil nilai belajar yang tidak memenuhi standar KKM (Ketuntasan Kriteria Minimal). Dilihat dari nilai harian dan nilai rata-rata Ujian Tengah Semester (UTS) banyak siswa mendapatkan nilai dibawah dari KKM.

Dari masalah yang terungkap di atas peneliti berusaha mencari dan mencoba media baru yang dirasa tepat dan efektif pada mata pelajaran Al-Qur'an, agar peserta didik dapat memahami konsep secara menyeluruh yang akhirnya akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun media yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *flash card* (kartu gambar).

Karena media flash card ini merupakan media yang mempunyai basic visual, maka alat indera yang digunakan adalah indera penglihatan yang kita sebut dengan mata yang banyak berkontribusi dalam membantu siswa menangkap pembelajaran yang telah disampaikan di dalam kelas.

Penggunaan media pembelajaran flash card ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan menyerap pelajaran dengan baik, serta mampu meningkatkan hasil belajar dalam memenuhi standar KKM.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian eksperimen dengan judul: ***Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an.*** ( *Studi Eksperimen Di MTs Darul Huda Pusat. Mandalawangi Pandeglang* )

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga menimbulkan kejenuhan kepada siswa.
2. Masih menggunakan media konvensional.
3. Alat pengajaran yang kurang memadai.
4. Waktu pembelajaran yang kurang tepat

5. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an masih belum mencapai KKM.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari Hasil identifikasi masalah di atas, maka dapat dibatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga menimbulkan kejenuhan kepada siswa
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan batasan masalah di atas, penelitian ini akan difokuskan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar siswa, yang berupa nilai tes kognitif peserta didik kelas VII di MTs Darul Huda Pusat Mandalawangi Pandeglang Tahun pelajaran 2017/2018. Nilai tes diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* dan pokok bahasan dalam penelitian ini adalah materi *hukum tajwid*.



#### **D. Perumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas eksperimen pada kelas VII MTs Darul Huda Pusat Mandalawangi Pandeglang pada mata pelajaran Al-Qur'an?
2. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas kontrol pada kelas VII MTs Darul Huda Pusat Mandalawangi Pandeglang pada mata pelajaran Al-Qur'an?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol di MTs Darul Huda Pusat Mandalawangi Pandeglang pada mata pelajaran Al-Qur'an ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas eksperimen pada kelas VII MTs Darul Huda Pusat Mandalawangi Pandeglang pada mata pelajaran Al-Qur'an.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas kontrol pada kelas VII MTs Darul Huda Pusat Mandalawangi Pandeglang pada mata pelajaran Al-Qur'an.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kelas VII MTs Darul Huda Pusat Mandalawangi Pandeglang pada mata pelajaran Al-Qur'an.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Menjadi bahan informasi dan referensi bagi pendidikan mengenai media pembelajaran *flash card* serta sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

- 1) Peserta didik dapat mengembangkan pemahaman konsep pelajaran yang pada akhirnya memperoleh hasil belajar yang optimal.
- 2) Peserta didik dapat lebih mudah memahami materi hukum tajwid dengan media *flash card*.

### b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Sebagai alternatif bagi guru untuk memilih media pembelajaran variatif, sehingga siswa termotivasi dalam belajar.
- 2) Dengan penggunaan media *flash card*, guru dapat mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik.

### c. Manfaat Bagi Sekolah/Madrasah

Manfaat bagi sekolah, penelitian dengan penerapan media *flash card* dapat meningkatkan

kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran Al-Qur'an.

d. Manfaat Bagi Peneliti

1) Memahami pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an materi *hukum tajwid*.

2) Dapat mengembangkan dan menyebarkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam kegiatan pembelajaran.

e. Manfaat Bagi Perguruan Tinggi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ide dan gagasan tentang bagaimana Efektivitas Penggunaan Media *flash card* terhadap Hasil Belajar siswa. Untuk kemudian dijadikan sumber pengayaan pada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai isi dan sistem pembahasan ini, penulis membagi penulisannya kedalam 5 (lima) bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan meliputi: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Pembahasan.

BAB II Landasan Teori, Kerangka Berpikir dan Hipotesis Penelitian meliputi : Media Pembelajaran, Pengertian Media Pembelajaran, Macam-Macam Media Pembelajaran, Kelebihan Dan Kekurangan Media *Flash Card* , Penerapan Media *Flash Card*, Indikator Penggunaan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran Al-Qur'an. Hasil Belajar, Pengertian Belajar, Pengertian Hasil Belajar, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar. Materi Al-Qur'an, Pengertian Al-Qur'an, Ilmu Tajwid Dan Sifat Huruf Hijaiyah, Pengertian Qalqalah. Indikator Prestasi Al-Qur'an, Kerangka Berpikir dan Hipotesis Penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian meliputi: Tempat Dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Populasi Dan Sampel,

Variable Penelitian, Teknik Pengumpulan Data Dan Teknik Analisis Data.

BAB IV Deskripsi Hasil Penelitian, meliputi: Deskripsi Tentang Media *Flash Card* Dalam Pelajaran Al- Qur'an, Analisis Data Tentang Hasil Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran Al- Qur'an, Analisis Data Tentang Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media *Flash Card* Pada Mata Pelajaran Al- Qur'an.

BAB V Penutup meliputi : Kesimpulan Dan Saran-Saran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Sebelum kita membahas lebih jauh mengenai media pembelajaran, hendaknya kita harus mengetahui terlebih dahulu arti media itu sendiri. Kata “media” berasal dari Bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “ medium “, yang secara harfiah mempunyai arti tengah, perantara atau pengantar.

Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan baik untuk jamak maupun untuk mufrod.<sup>3</sup> sedangkan dalam Bahasa arab, media adalah perantara ( *wasail* ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>4</sup>

Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian

---

<sup>3</sup> Rudi Susilana, Cepi Riyana. *Media Pembelajaran* (Bandung : Cv Wacana Prima, 2008 ), 5.

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* ( Jakarta : PT Raja Grafindo Persada , 2011 ), 3.

yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam hal ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Selain definisi yang telah dikemukakan di atas, ada beberapa para ahli yang memberikan batasan mengenai definisi media pembelajaran antara lain :

- a. Schram ( 1982 ) , media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru itu sendiri.<sup>5</sup>
- b. Menurut Gegne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>6</sup>
- c. Menurut Briggs ( 1970 ), media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Rudi Susilana , Cepi Riyana. *Media Pembelajaran* (Bandung : Cv Wacana Prima, 2008) 5.

<sup>6</sup> Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, ( Jakarta : Kalam Mulia, 2014 ) 293.

<sup>7</sup> Arief S. Sadiman, *et. al*, *Media Pendidikan* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012 ) 6.



Dari beberapa definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau sumber belajar yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik, agar proses belajar mengajar berjalan secara efektif dan efisien serta mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Nampaknya dari beberapa literatur antara alat dan media pembelajaran tidak dibedakan secara jelas, pada umumnya banyak yang mengindikasikan bahwa antara alat dan media itu tidak bisa dipisahkan dan dibedakan secara hitam putih, bahkan kebanyakan cenderung menyamakan kedua term itu. Di satu sisi alat terkadang digolongkan menjadi media dan disisi lain tergolongkan kedalam alat. Sebagaimana firman Allah SWT. Dalam surat An-Nahl ayat 89 :

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ<sup>ط</sup> وَجِئْنَا بِكَ  
 شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ<sup>ج</sup> وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبَيِّنًا لِّكُلِّ شَيْءٍ  
 وَهُدًى وَرَحْمَةً وَدُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾ (النحل ؛ ١٦ : ٨٩)

*Artinya : Dan ingatlah akan hari ketika kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka*

*sendiri dan kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi kepadamu Al-kitab (Al-qur'an) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri. ( QS. An-Nahl; 16 : 89 )<sup>8</sup>*

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, seorang guru harus mampu dan bisa memilah dan memilih media apa yang cocok dan pas saat di gunakan dalam pembelajaran. Agar dengan penggunaan media tersebut, materi atau bahan pelajaran dapat disampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai dengan yang sudah direncanakan.

## **2. Macam – Macam Media Pembelajaran**

### **a. Media grafis / visual**

Media grafis atau dapat dikatakan sebagai media visual, sebagaimana halnya media grafis berfungsi untuk menyalurkan

---

<sup>8</sup> *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Kementerian Agama RI, Direktorat Jendral Bimbingan Masyarakat Islam, Direktorat Jurusan Urusan Agama Dan Pembinaan Syari'ah, (Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia, 2012),

pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam symbol-simbol komunikasi visual, seperti : gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster peta dan globe, papan flannel dan lain-lain.

#### b. Media audio

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambing-lambnag auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa media audio antara lain : radio, alat perekam pita megnetik, piringan hitam, dan laboratorium Bahasa.

#### c. Media audio visual diam

Media ini adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau

sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara lain : sound slide, film strip dan halaman bersuara.<sup>9</sup>

#### d. Media *flash card*

##### 1) Pengertian media *flash card*

Media merupakan suatu alat atau pelantara yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain. Media sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mendisiplinkan serta membantu guru atau pendidik dalam menyampaikan isi materi pembelajaran. Dalam hal ini, ada beberapa para ahli yang memberikan definisi terkait media *flash card* :

- a) Menurut Rudi Susilana Dan Cepi Riayana, *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. gambar-gambarnya dibuat menggunakan tanggan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian

---

<sup>9</sup> Rudi Susilana , Cepi Riyana. *Media Pembelajaran* (Bandung : Cv Wacana Prima, 2008) 19.

- belakangnya. *flash card* hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa.<sup>10</sup>
- b) Disamping itu, *flash card* merupakan kartu kecil yang berisikan gambar, teks atau tanda symbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.<sup>11</sup>
  - c) Sedangkan, menurut Dina Indriana, *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm.<sup>12</sup>

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* adalah suatu alat yang berupa kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks atau tanda symbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban atau uraian yang membantu meningkatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flash card*, biasanya berukuran 8 x 12 cm, 25 x 30 cm atau dapat disesuaikan dengan besar atau kecilnya suatu kelas yang di hadapi.

---

<sup>10</sup> Rudi Susilana , Cepi Riyana. *Media Pembelajaran* (Bandung : Cv Wacana Prima, 2008) 93.

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2011), 119.

<sup>12</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, ( Yogyakarta : Diva Pers, 2011) 68.

## 2) Manfaat media pembelajaran

Dalam hal ini, secara umum media mempunyai beberapa manfaat dalam pembelajaran antara lain :

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga daya indera.
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.<sup>13</sup>

Sedangkan menurut Nana Sudjana Dan Ahmad Rifai, manfaat media pembelajaran ialah :

- a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan meningkatkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi guru mengajar untuk setiap jam pengajaran.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, juga

---

<sup>13</sup> Rudi Susilana , Cepi Riyana. *Media Pembelajaran* (Bandung : Cv Wacana Prima, 2008) 9

aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mengkomunikasikan dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa manfaat media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera manusia. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman dan retensi yang lebih baik terhadap isi pelajaran.

Dengan aneka macam dan bentuk media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Dalam menerangkan suatu benda, guru dapat membawa bendanya secara langsung dihadapan siswa di kelas. Dengan menghadirkan bendanya seiring dengan penjelasan mengenai benda itu dijadikan sebagai sumber belajar. Sebagaimana firman Allah SWT, dalam surat Al-maidah ayat 16 :

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ  
وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى  
صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ ﴿١٦﴾ (الْمَائِدَةُ ٥ : ١٦)

*Artinya : Dengan kitab itulah Allah swt, menunjuki orang-orang yang mengikuti keridhoannya ke jalan keselamatan, dan dengan kitab itu pula Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizinnya dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus. ( QS. Al-Maidah ; 5 :16 )<sup>14</sup>*

Ayat di atas menjelaskan bahwa Al-Qur'an sebagai media dalam memberikan petunjuk atau pemahaman kepada siapapun serta mengeluarkan penganutnya dari kegelapan Akidah Akhlak keterangan ini memiliki bahwa manfaat media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami sesuatu.

Media pembelajaran juga mampu meningkatkan dan membawa siswa kedalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat mereka belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman siswa terhadap bahan atau materi yang telah diajarkan oleh guru di dalam proses pembelajaran.

Jadi, sasaran akhir dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memudahkan belajar, bukan kemudahan mengajar,

---

<sup>14</sup> *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Kementerian Agama RI, Direktorat Jendral Bimbingan Masyarakat Islam, Direktorat Jurusan Urusan Agama Dan Pembinaan Syari'ah, (Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia, 2012),



seperti apa yang sudah dikatakan oleh Gagne bahwasanya media sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Pengelompokan media yang sudah ada pada saat ini, dapat memperjelas perbedaan tujuan penggunaan, fungsi dan kemampuannya, sehingga bisa dijadikan pedoman dalam memilih media yang sesuai untuk suatu pembelajaran tertentu. Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing yang khas, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi, seperti : segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai, menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera dan petunjuk penggunaannya untuk mengatasi kondisi atau permasalahan dalam situasi pembelajaran.

### 3) Fungsi media *flash card*

Adapun fungsi media *flash card* adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. *Flash card* atau

kartu belajar ini merupakan terobosan baru di bidang metode pembelajaran membaca dengan mendayagunakan otak kanan untuk mengingat.<sup>15</sup>

Adapun fungsi media *flash card* ialah sebagai berikut :

- a) Memperkenalkan dan memantapkan siswa tentang konsep yang dipelajari.
- b) Menarik perhatian siswa dengan gambar yang menarik.
- c) Memberikan variasi kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga tidak membosankan.
- d) Memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa.
- e) Siswa akan mudah mengingat karena sambil melihat gambar.
- f) Merangsang siswa untuk memberikan respon yang diinginkan, misalnya dalam latihan memperlancar bacaan dalam shalat.

---

<sup>15</sup> <http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu=flash-cardkartu-belajar.html>.

- g) Melatih siswa untuk memperkenalkan kosa kata baru dan informasi baru.
  - h) Bisa menciptakan memory games, review quizzes ( pengulangan pelajaran sekolah ) guessing games ( tebak-tebakan).
- 4) Karakteristik media *flash card*

*Flash card* adalah media grafis yan praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flash card* diatas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda symbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan *flash card* mempunya ciri-ciri sebagai berikut :

- a) *Flash card* berupa kartu gambar yang efektif

Media *flash card* merupakn media kartu bergambar yang efektif, biasanya seorang guru melaksankan itu untuk membantu serta membuat siswanya lebih baik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

b) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.

c) Sisi depan berisi gambar atau symbol

Biasanya, media *flash card* ini sisi depannya berisikan gambar-gambar atau symbol-simbol yang ditujukan untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran dikelas.

d) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar atau jawaban dan uraian

Biasanya sisi belakang media *flash card* itu berupa keterangan atau definisi bisa juga jawaban atas sisi depan yang dimaksudkan oleh seorang guru. Misalnya sisi depan berisikan gambar gajah dan sisi belakan berisikan urain tentang gajah tersebut.

e) Sederhana dan mudah membuatnya

Dalam pembuatan kartu *flash card* ini, tidak serumit atau sukar dalam pembuatannya. Tidak juga membutuhka banyak biaya, melainkan sederhana dan fleksibel saja dalam pembuatannya. Yang terpenting bagaimana caranya suatu

pembelajaran itu mudah disampaikan kepada para siswa dengan melalui media *flash card* ini.

Pada intinya, *flash card* merupakan kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flash card* dapat dikatakan sebagai media yang praktis dan efektif yang menyajikan pesan atau isi materi singkat sesuai kebutuhan pengguna, seperti *flash card* membaca, berhitung, binatang dan lain-lain.

#### 5) Cara pembuatan media *flash card*

Dalam hal ini, media *flash card* dapat dibuat dengan langkah-langkah seperti dibawah ini :

- a) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- b) Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris untuk menentukan ukuran 25 x 30.
- c) Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau katek hingga tepat ukuran 25 x 30 cm. buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.
- d) Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan. Maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.
- e) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan computer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.

- f) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang dijual di toko, dipasar, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- g) Pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada didepannya. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia atau inggris.

6) Persiapan penggunaan media *flash card*

Sebelum kita menggunakan media *flash card*, ada beberapa hal yang harus kita siapkan diantaranya adalah :

- a) Memperisapkan diri

Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Kalau perlu untuk memperlancar lakukanlah dengan latihan berulang-ulang meski tidak langsung dihadapan siswa. Siapkan pula bahan dan alat-alat lain yang mungkin diperlukan. Periksa juga

urutan gambarnya kalau ada yang terlewat atau susunanya tidak tepat.

b) Mempersiapkan *flash card*

Sebelum dimulai pembelajaran pastikan bahwa jumlahnya cukup, cek jua urutanya apakah sudah benar dan perlu atau tidaknya media lain untuk membantu.

c) Mempersiapkan tempat

Hal ini berkaitan dengan posisi guru sebagai penyaji pesan pembelajaran apakah sudah tepat berada ditengah-tengan siswa, apakah ruangnya sudah tertata dengan baik, perhatikan juga penerangannya lampu atau intensitas cahaya diruangan tersebut apakah sudah baik, yang terpenting adalah semua siswa bisa dapat melihat isi *flash card* dengan jelas dari semua arah.

d) Mempersiapkan siswa

sebaiknya siswa ditata dengan baik, diantaranya dengan cara duduk melingkar dihadapan guru. Perhatikan siswa untuk memperoleh pandangan secara memadai. Cara duduk secara melingkar dipastikan semua siswa dapat melihat sajian dengan baik, berbeda dengan berjejer kebelakang, mungkin saja ada



siswa yang tidak dapat melihat kedepan karena terhalang teman yang lainya atau terlalu jauh sehingga tidak jelas.

### **3. Kelebihan Dan Kelemahan Media *Flash Card***

Adapun kelebihan dari media *flash card* ialah :

#### a. Mudah dibawa-bawa

Menurut saya dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas. Dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun diluar kelas.

#### b. Praktis

Dalam hal ini, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaanya, media *flash card* sangat praktis dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal simpan kembali

dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

c. Gampang diingat

Salah satu karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, atau tat acara berbudhu dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat diabantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

d. Menyenangkan

Dalam pelaksanaan penggunaan media *flash card* bisa melalui permainan, agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ini bisa menyenangkan . Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak, dengan cara

berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan.

Sedangkan kelemahan dari media *flash card* ini ialah :

- a. Kadang – kadang terlampau kecil untuk di tunjukan kelas yang besar.
- b. Siswa tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar.
- c. Tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi maupun suara.

#### **4. Penerapan Media *Flash Card***

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media *flash card* ialah sebagai berikut :

- a. Kartu-kartu yang sudah disusun di pegang setinggi dada dan menghadap kedepan siswa.
- b. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk didekat guru. Mintalah siswa

untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.

- d. Jika sajian dengan cara permainan, letakan kartu-kartu tersebut didalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari nama binatang kuda, maka siswa akan berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan kuda.

## **5. Indikator Penggunaan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran Al-Qur'an**

Adapun indikator dalam penelitian ini ialah :

- a. Ketuntasan belajar

Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan individual, yakni siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan.

#### b. Aktivitas belajar siswa

Aktivitas belajar siswa adalah proses komunikasi dalam lingkungan kelas, baik proses akibat dari hasil interaksi siswa dan guru atau siswa dengan siswa sehingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku, dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian siswa, kesungguhan siswa, kedisiplinan siswa, keterampilan siswa dalam bertanya/ menjawab.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran bias positif maupun negatif. Aktivitas siswa yang positif misalnya; mengajukan pendapat atau gagasan, mengerjakan tugas atau soal, komunikasi dengan guru secara aktif dalam pembelajaran dan komunikasi dengan sesama siswa sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan yang sedang dihadapi, sedangkan aktivitas siswa yang negatif, misalnya mengganggu sesama siswa pada saat proses belajar mengajar di kelas, melakukan kegiatan lain yang tidak sesuai dengan pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru.

#### c. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil pelaksanaan dari pembelajaran yang telah diterapkan, sebab

guru adalah pengajar di kelas. Untuk keperluan analitis tugas guru adalah sebagai pengajar, maka kemampuan guru yang banyak hubungannya dengan usaha meningkatkan proses pembelajaran dapat di guguskan ke dalam empat kemampuan yaitu:

- 1) Merencanakan program belajar mengajar (membuat RPP)
- 2) Melaksanakan dan memimpin/ mengelola proses belajar mengajar
- 3) Menilai kemajuan proses belajar mengajar
- 4) Menguasai bahan pelajaran dalam pengertian menguasai bidang studi atau mata pelajaran yang dipegangnya.

d. Tes respon siswa

Tes respon siswa adalah pemberian tes (evaluasi) yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran.

## **B. Hasil Belajar Siswa**

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah istilah kunci yang paling vital dalam kehidupan manusia khususnya dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Dari belajar seseorang bisa mengubah tingkah laku yang tidak baik menjadi baik karena adanya rangsangan-rangsangan dan stimulus.<sup>16</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi belajar ialah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih: berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.<sup>17</sup>

Syaiful Bahri Djamarah menjelaskan bahwa belajar pada hakekatnya adalah “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktifitas belajar, walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 59.

<sup>17</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 17

<sup>18</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaim, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 44.

Menurut Slameto “belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”<sup>19</sup>

Menurut Skinner, seperti yang dikutip Barlow ( 1985 ) dalam bukunya *Educational Psychology : The Teaching-Leaching Process*, berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi ( penyesuaian tingkah laku ) yang berlangsung secara prosesis. Dia percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila diberi penguatan.<sup>20</sup>

Sedangkan menurut Chaplin (1972), dalam *Dictionary Of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama berbunyi “*acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience* “ ( belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relative menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman). Rumusan keduanya adalah *process of acquiring responses as a*

---

<sup>19</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 2.

<sup>20</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013).



*result of special practice* ( belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus).<sup>21</sup>

Berbeda halnya dengan pendapat Wittig ( 1981 ) dalam bukunya *psycology of learning* mendefinisikan belajar sebagai : *any relatively permanent change in an organis'mbehavioral repertoire that occurs as a result experience.* ( belajar adalah perubahan yang relative menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman ).<sup>22</sup>

Timbulnya aneka ragam definisi belajar di atas yang telah dikemukakan oleh beberapa para ahli, itu semua merupakan suatu hal yang wajar karena adanya perbedaan sudut pandang. Selain itu, perbedaan situasi belajar dengan situasi belajar yang lainnya yang diamati oleh para ahli juga dapat menimbulkan perbedaan pandangan. Situasi belajar menulis misalnya tentu berbeda dengan situasi belajar matematika. namun demikian, dalam beberapa hal tertentu yang mendasar mereka sepakat seperti dalam penggunaan istilah “berubah: dan “tingkah laku”.

Belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya

---

<sup>21</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 65

<sup>22</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013) 65-66

perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Karena faktor-faktor yang sangat erat hubungannya dengan proses belajar ialah: kematangan, penyesuaian diri atau adaptasi, menghafal atau mengingat, pengertian, berfikir, dan latihan. Namun kita harus dapat membedakan antara faktor-faktor tersebut dengan pengertian belajar itu sendiri.

Dari beberapa definsi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang aktif, ataupun proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman, dan belajar adalah proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang pada intinya apabila kita berbicara tentang belajar maka kita berbicara bagaimana mengubah tingkah laku seseorang. Sebagaimana wahyu yang

diturunkan kepada Rasulullah untuk membaca. Firman Allah SWT. dalam Q.S Al-Alaq ayat 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾  
 أَلَمْ نَكْمَلْكَ بِالْقَلَمِ ﴿٣﴾ أَلَمْ نَكُنْ بِكَ الْأَكْرَمَ ﴿٤﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٥﴾ عَلَّمَ  
 الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٦﴾ ( العلق ؛ ٩٦ : ١-٥ )

*Artinya :Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S Al Alaq:96:1-5)<sup>23</sup>*

Inilah hakikat belajar, sebagai inti proses pengajaran. Dengan perkataan lain bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilalui oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dapat terjadi melalui usaha mendengar, membaca, mengikuti petunjuk, mengamati, memikirkan, menghayati, meniru, melatih atau mencoba sendiri dengan

---

<sup>23</sup> *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Kementerian Agama RI, Direktorat Jendral Bimbingan Masyarakat Islam, Direktorat Jurusan Urusan Agama Dan Pembinaan Syari'ah, (Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia, 2012),

pengajaran atau latihan. Adapun perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar tersebut relatif tetap dan bukan hanya perubahan yang bersifat sementara. Tingkah laku mengalami perubahan menyangkut semua aspek kepribadian, baik perubahan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, kebiasaan, sikap dan aspek perilaku lainnya.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>24</sup> Biasanya dilambangkan dalam bentuk yang konkrit, yakni setelah adanya tes atau evaluasi dan penilaian yang pada umumnya disekolah penilaian ini mencakup 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik, yang penilaiannya dinyatakan dalam bentuk simbol baik dengan angka maupun huruf yang dicantumkan dalam deretan nilai-nilai berupa raport atau ijazah.

Prof. Dr. Zakiah Dradjat mengatakan bahwa hasil belajar atau perubahan suatu bentuk tingkah yang diharapkan itu, meliputi tiga aspek yaitu: pertama, aspek kognitif, meliputi

---

<sup>24</sup> Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1999), 22.

perubahan-perubahan segi penguasaan pengetahuan dan pengembangan keterampilan atau kemampuan yang diharapkan untuk menggunakan pengetahuan tersebut. Kedua aspek afektif, meliputi perubahan-perubahan dari segi sikap, mental, perasaan dan kesadaran. Dan ketiga aspek psikomotorik, meliputi pada perubahan-perubahan dalam segi bentuk-bentuk tindakan motorik.<sup>25</sup>

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu, hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dicapainya adalah belajar siswa.

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang-bidang sebagai berikut:

- a. Kognitif yaitu meliputi pengukuran terhadap pengenalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis dan evaluasi siswa.
- b. Afektif yaitu meliputi pengukuran yang berhubungan dengan pandangan atau pendapat, sikap atau nilai yang melibatkan ekspresi, perasaan atau opini pribadi tentang hal-hal yang sederhana.
- c. Psikomotorik yaitu yang berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan gerak tubuh atau bagian-bagiannya yang meliputi keterampilan.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* ( Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 197.

<sup>26</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 6-7.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar dalam bentuk nilai-nilai yang dapat diamati dan diukur dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, ataupun merupakan bukti keberhasilan usaha yang telah dicapai seseorang dari tinggi rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap suatu materi pelajaran.

### **3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto pada garis besarnya meliputi faktor intern dan faktor ekstern:

- a. Faktor internal. Dalam faktor ini dibahas dua faktor yaitu:
  - (a) Faktor Jasmaniah: meliputi kesehatan dan cacat tubuh. Sehat artinya seseorang atau siswa melaksanakan aktivitas fisik tidak merasakan adanya kelelahan yang berarti, sebab kesehatan seseorang akan berpengaruh terhadap belajar. Sedangkan cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan.
  - (b) Faktor psikologis,

sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.

- b. Faktor Eksternal. Faktor eksternal dibagi tiga yaitu: (a) faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga. Keadaan sosial ekonomi keluarga dan suasana rumah tangga, (b) faktor sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan murid, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah dan lain sebagainya, (c) Faktor Masyarakat, pengaruh ini terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.<sup>27</sup>

Sementara menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa) yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yakni kondisi lingkungan di luar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan materi-materi pelajaran.<sup>28</sup>

Dengan demikian siswa yang mengalami proses belajar, supaya berhasil sesuai dengan tujuan yang harus dicapainya,

---

<sup>27</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), 54

<sup>28</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2002), 145.

perlu memperhatikan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya itu seperti faktor yang timbul dari dalam anak itu sendiri (kesehatan, rasa aman, kemampuan, minat dan sebagainya) dan faktor yang datang dari luar diri si-anak (kebersihan rumah, udara yang panas, keluarga, sekolah, lingkungan dan sebagainya).

#### **4. Materi Al-Qur'an**

##### **a. Pengertian Al-Qur'an**

Al-Qur'an menurut bahasa berasal dari kata *qara'a-yaqra'u-qur'an* yang berarti membaca bacaan, Al-Qur'an berarti bacaan yang sempurna. Kesempurnaan Al-Qur'an sebagai bacaan dibandingkan dengan bacaan yang ada di buktikan dengan:

- 1) Dibaca oleh ratusan juta manusia, meskipun mereka tidak tahu artinya dan tidak dapat menulis aksaranya.
- 2) Diatur tata cara membacanya, panjang pendeknya, tebal tipis ucapannya, sampai pada etika membacanya.
- 3) Dipelajari susunan kata dan kosa katanya serta makna yang terkandung didalamnya.



Sedangkan Al-Qur'an menurut istilah ialah wahyu Allah SWT, yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw, secara berangsur-angsur melalui malaikat Jibril dan membacanya bernilai ibadah. Rasulullah Saw, banyak menerima wahyu dari Allah SWT, baik secara langsung maupun melalui perantara malaikat jibril dan dibukukan.

Dari pengertian di atas, kita dapat mengetahui bahwa Al-Qur'an adalah kitab suci yang isinya mengandung firman Allah SWT, diturunkan secara bertahap melalui malaikat Jibril, pembawanya Nabi Muhammad Saw, susunannya dimulai dari surat Al-Fatihah dan diakhiri dengan surat An-Nas, membacanya bernilai ibadah. Salah satu fungsi dari Al-Qur'an ialah sebagai hujjah atau bukti yang kuat atas kerasulan Nabi Muhammad Saw. Keberadaannya hingga kini masih tetap terpelihara dengan baik dan permasalahannya dilakukan secara berantai dari satu generasi ke generasi lain dengan tulisan maupun lisan.

#### b. Ilmu Tajwid Dan Sifat Huruf Hijaiyah

Tajwid menurut bahasa ialah tahsin, yang artinya memperbaiki. Adapun menurut istilah tajwid adalah

membunyikan setiap huruf dari makhrajnya dengan memberikan setiap huruf hak dan mustahaknya.

Mengetahui atau mempelajari ilmu tajwid hukumnya fardhu kifayah, namun mengamalkannya dalam membaca Al-Qur'an hukumnya fardhu 'ain, yang berarti semua qari ( orang yang membaca Al-Qur'an ) wajib menerapkan tajwid saat membaca ayat-ayat al-qur'an.

Dalam ilmu tajwid di kenal istilah sifat-sifat huruf, yang artinya suatu keadaan yang terjadi pada huruf pada saat dibunyikan dalam makhrajnya. Seperti jahr ( keras ) dan lawannya yaitu al-hams ( bisikan) dan lain sebagainya, dan qalqalah termasuk salah satu sifat huruf yang tidak memiliki lawan kata.

#### c. Pengertian Qalqalah

Qalqalah menurut bahasa artinya bergerak dan bergetar, sedangkan menurut istilah ilmu tajwid artinya getaran makhraj pada saat mengucapkan huruf-huruf tertentu yang disukunkan, sehingga terdengar suara tekanan yang kuat. Huruf qalqalah

terdiri dari lima buah yaitu *qof, tha, ba, jim dan dal*. Tingkatan qalqalah ada tiga macam :

- 1) Qalqalah yang paling berat yaitu huruf qalqalah yang di tasydidkan dalam keadaan waqaf.

Contohnya :

تَبَّتْ يَدَا أَبِي لَهَبٍ وَتَبَّ ( اللّٰهَب ؛ ١١١ : ١ )

*Artinya : Binasalah kedua tangan Abu Lahab dan benar-benar binasa ( Qs. Al-Lahab ; 111:1).*

- 2) Qalqalah yang pertengahan yaitu huruf qalqalah yang disukunkan dalam keadaan waqaf.

Contohnya :

مَا أَغْنَىٰ عَنْهُ مَالُهُ وَمَا كَسَبَ ( اللّٰهَب ؛ ١١١ : ٢ )

*Artinya : Tidaklah berguna baginya hartanya dan apa yang dia usahakan ( Qs. Al-Lahab ; 111:2).*

- 3) Qalqalah yang ringan adalah huruf qalqalah yang disukunkan dalam keadaan washal.

Contohnya :

فِي جِيدِهَا حَبْلٌ مِّن مَّسَدٍ ( اللّٰهَب ؛ ١١١ : ٥ )

*Artinya : Dilehernya ada tali dari sabut yang dipintai ( Qs. Al-Lahab ; 111:5).*

Namun pembagian qalqalah yang paling penting masyhur ada 2 macam:

- 1) Qalqalah kubro, yaitu qalqalah berharakat hidup yang dibaca mati karena waqaf.

Contohnya :

قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ (الاعْلَاصُ ؛ ١١٢ : ١)

*Artinya : Katakanlah ( Muhammad ) Dialah Allah yang maha Esa ( Qs. Al-Ikhlâs ; 112:1 ).*

- 2) Qalqalah sughro, yaitu qalqalah yang berharakat sukun di tengah kalimat.

Contohnya :

وَالْفَجْرِ (الْفَجْرِ ؛ ٨٩ : ١)

*Artinya : Demi fajar ( Qs. Al-Fajr ; 89 : 1 ).*

## 5. Indikator Prestasi Al-Qur'an

Adapun indikator prestasi dalam pembelajaran Al-Qur'an sebagai berikut :

Tabel 2.1

<b>Aspek</b>	<b>Indikator pencapaian</b>
<b>Kognitif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ siswa mampu menjelaskan pengertian hukum tajwid</li> <li>✓ siswa mampu menjelaskan pengertian hukum qalqolah</li> <li>✓ siswa mampu menyebutkan huruf-huruf qalqolah</li> <li>✓ siswa mampu menjelaskan macam-macam qalqolah</li> <li>✓ siswa mampu menjelaskan ciri-ciri hukum bacaan qalqolah</li> <li>✓ siswa mampu membedakan bacaan hukum qalqolah</li> </ul>
<b>Afektif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ siswa terbiasa menerapkan hukum bacaan qalqolah</li> </ul>
<b>Psikomotor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ siswa mampu menyimpulkan cara membaca bacaan qalqolah</li> <li>✓ siswa mampu menerapkan hukum bacaan qalqolah dalam surat-surat pendek pilihan</li> </ul>

### **C. Kerangka Berpikir**

Salah satu komponen yang paling menentukan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media

pembelajaran sangat berperan penting sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran dan belajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau pelantara yang digunakan guru untuk menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran makin tepat media yang digunakan maka makin efektif dan efisien kegiatan belajar pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa pada akhirnya akan menunjang dan mengantarkan keberhasilan belajar siswa dan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Menurut Rudi Susilana Dan Cepi Riyana, *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. gambar-gambarnya dibuat menggunakan tanggan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. *Flash card* hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa.<sup>29</sup>

Media *flash card* adalah suatu alat yang berupa kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi

---

<sup>29</sup> Rudi Susilana , Cepi Riyana. *Media Pembelajaran* (Bandung : Cv Wacana Prima, 2008) 93.

berisi gambar, teks atau tanda symbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban atau uraian yang membantu meningkatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flash card*, biasanya berukuran 8 x 12 cm, 25 x 30 cm atau dapat disesuaikan dengan besar atau kecilnya suau kelas yang di hadapi.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media *flash card* ialah sebagai berikut :

1. Kartu-kartu yang sudah disusun di pegang setinggi dada dan menghadap kedepan siswa.
2. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
3. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk didekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
4. Jika sajian dengan cara permainan, letakan kartu-kartu tersebut didalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga

orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari nama binatang kuda, maka siswa akan berlari menhampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan kuda.

Sedangkan Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang-bidang sebagai berikut:

1. Kognitif yaitu meliputi pengukuran terhadap pengenalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis dan evaluasi siswa.
2. Afektif yaitu meliputi pengukuran yang berhubungan dengan pandangan atau pendapat, sikap atau nilai yang melibatkan ekspresi, perasaan atau opini pribadi tentang hal-hal yang sederhana.
3. Psikomotorik yaitu yang berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan gerak tubuh atau bagian-bagiannya yang meliputi keterampilan.<sup>30</sup>

Untuk melaksanakan proses pembelajaran suatu materi pembelajaran perlu dipikirkan media pembelajaran yang tepat. Ketepatan (Efektivitas) penggunaan media pembelajaran tergantung pada kesesuaian media pembelajaran dengan beberapa faktor, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran,

---

<sup>30</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 6-7.



kemampuan guru, kondisi siswa, sumber atau fasilitas, situasi kondisi dan waktu.

Penggunaan media yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam pencapaian tujuan yang telah dirumuskan. Cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang dengan percuma hanya karena penggunaan media semata-mata berdasarkan kehendak guru dan bukan atas dasar kebutuhan siswa, atau karakter situasi kelas. Karena itu, efektivitas penggunaan media dapat terjadi bila ada keseuaian antara media dengan semua komponen pengajaran yang telah diprogramkan dalam satuan pelajaran sebagai persiapan tertulis.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Dalam penelitian ini ditujukan untuk menyoroti dampak dari menggunakan media *flash card* pada kinerja dalam belajar Al-Qur'an. Hasil yang diperoleh pada kelompok dianalisis menunjukkan bahwa pemahaman dan penguasaan materi dalam pembelajaran Al-qur'an dapat berhasil dikembangkan pada siswa.

Perhatian khusus harus diberikan untuk bagaimana efektivitas program ini terbukti dapat diterapkan dalam mengajar.

Dalam Upaya membantu memecahkan masalah pada siswa kelas VII MTs Darul Huda Pusat. Mandalawangi - Pandeglang, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an penulis mencoba menggunakan media *flash card* sebagai alat belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan dengan media pembelajaran ini siswa diharapkan dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa dapat mudah memahami dan mudah mengingat kembali materi yang telah diajarkan oleh guru.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>31</sup> Berdasarkan kerangka berfikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat disimpulkan “terdapat pengaruh yang signifikan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada

---

<sup>31</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 96.

mata pelajaran Al-Qur'an kelas VII MTs Darul Huda Pusat Pandeglang.

#### 1. Hipotesis dalam bentuk uraian

Untuk mengetahui dan memahami permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka harus ada perbedaan dari dua variabel penelitian yaitu:

- a. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### 2. Hipotesis dalam bentuk statistik

Hipotesis statistik merupakan rangkaian dua atau lebih variabel yang menjadi interes dan hendak diuji oleh peneliti. Hipotesis statistik ini biasa digunakan jika peneliti ingin melakukan uji analisis dengan hanya menggunakan sebagian dari keseluruhan data yang ada.

Hipotesis ini biasanya dinyatakan dengan jelas dan menggunakan simbol statistika yang sesuai. Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MTs Darul Huda Pusat. Tepatnya berada di Jalan Raya Mandalawangi Km. 07 Kampung Gima Desa Pari, Kecamatan Mandalawangi, Kabupaten Pandeglang-Banten, Kode Pos 42261. Dasar pertimbangannya yaitu karena di MTs Darul Huda Pusat Pandeglang terdapat permasalahan mengenai hasil belajar siswa. Selain itu juga tempatnya strategis dan mudah dijangkau serta adanya izin penelitian dari MTs Darul Huda Pusat Mandalawangi Pandeglang

##### **2. Waktu Penelitian**

Untuk memperoleh data yang relevan dengan masalah yang di teliti, maka dalam hal ini penelitian yang terhitung mulai persiapan sebelum kelapangan sampai selesai penelitian yaitu selama 3 bulan dari bulan April 2018 sampai dengan bulan Juni 2018. Adapun mengenai lama penelitian eksperimennya yaitu

sebelum dan sesudah diberi perlakuan dilakukan selama 5 minggu terhitung dari 16 April - 18 Mei 2018, Lebih rinci mengenai waktu penelitian dapat di lihat sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Kegiatan Penelitian</b>	<b>Waktu Pelaksanaan Penelitian</b>
<b>Al-Quran</b>	Memberikan Soal pre-test di kelas kontrol	16 April 2018
	Memberikan soal pre-test di kelas eksperimen	19 April 2018
	(Observer) Pembelajaran di kelas kontrol menggunakan media konvensional	23 April 2018
	Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media <i>flash card</i>	3 Mei 2018
	Memberikan soal posttest di kelas kontrol	14 Mei 2018
	Memberikan soal posttest di kelas eksperimen	17 Mei 2018

## B. Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai *cara ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan *tujuan* dan *kegunaan* tertentu.<sup>32</sup> Metode Penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data.<sup>33</sup>

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan metode penelitian eksperimen. Metode Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik.<sup>34</sup>

Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan.

---

<sup>32</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 3.

<sup>33</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*: (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 151.

<sup>34</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 207.

Secara umum di dalam pembicaraan penelitian dikenal adanya dua jenis penelitian eksperimen yaitu: eksperimen betul (true experiment) dan eksperimen tidak betul-betul tetapi hanya mirip eksperimen. Itulah sebabnya maka penelitian yang kedua ini dikenal sebagai “penelitian pura-pura” atau quasi experiment.

35

Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimen* (eksperimen kuasi) yaitu eksperimen yang membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan media *flash card*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>36</sup>

Dalam desain ini sebelum dimulai perlakuan kedua kelompok diberi tes awal atau pre test untuk mengukur kondisi

---

<sup>35</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 207.

<sup>36</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 144.



awal ( $Y_1$ ). Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan ( $X_1$ ) yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* sedangkan kelas kontrol ( $X_2$ ) dengan pembelajaran konvensional (dengan media lain). Kemudian setelah diberikan perlakuan kedua kelompok diberi tes lagi sebagai post-test ( $Y_2$ ). Berikut desain nonequivalent control group design :

Tabel 3.2 Nonequivalent Control Group Design

<b>Kelompok</b>	<b>Pretest</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Posttest</b>
E	$Y_1$	$X_1$	$Y_2$
K	$Y_1$	$X_2$	$Y_2$

Keterangan:

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

$Y_1$ : Soal Pre-test (tingkat kemampuan siswa sebelum adanya perlakuan)

$Y_2$  : Soal Post-test (tingkat kemampuan setelah adanya perlakuan)

$X_1$  : Pembelajaran menggunakan media *flash card*)

$X_2$  : Pembelajaran menggunakan media konvensional)

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>37</sup>

Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek / subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimilikinya. Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dinamakan sebagai populasi adalah keseluruhan onjek/subjek yang akan diteliti oleh seorang peneliti yang nantinya akan digeneralisasikan untuk ditarik kesimpulannya berdasarkan data yang diperoleh.

Dari penelitian ini, yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas VII yang mendapat mata pelajaran Al-Qur'an yang berada di MTs Daarul Huda Pusat Mandalawangi Pandeglang, yang berjumlah 92 siswa.

---

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (bandung : ALFABETA, 2014), 80

Tabel 3.3

<b>No.</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>
1	VII-A	30
2	VII-B	32
3	VII-C	30
<b>Total siswa</b>		<b>92</b>

Tiga kelas ini dipandang perlu sebagai satu kesatuan populasi, karena adanya kesamaan-kesamaan sebagai berikut :

- a. Siswa yang terdapat dalam populasi tersebut adalah siswa yang berada pada kelas dan semester yang sama yaitu kelas VII semester genap.
- b. Seluruh siswa tersebut memperoleh materi pelajaran Al-Qur'an dengan silabus yang sama.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada

pada populasi, maka peneliti peneliti cukup menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.<sup>38</sup>

Sampel yang baik adalah sampel yang memiliki populasi atau representative, artinya sampel yang menggambarkan kepada populasi. Tujuan dari penetapan sampel tersebut adalah untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi.

Sampel yang diambil dari penelitian ini sebesar 50% atau setengah dari jumlah populasi. Adapun teknik sampling atau penarikan sampel pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Jumlah elements dari masing-masing kelas atau kelompok jumlahnya bisa sama maupun berbeda. Kelompok-kelompok tersebut dapat dipilih baik dengan menggunakan metode acak sederhana maupun acak sistematis dengan pengacakan pada kelompok pertamanya saja.

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (bandung : ALFABETA, 2014), 81

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas (VII – A) sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 30 dan kelas (VII – C) sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa. Jadi total jumlah sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 60 siswa.

Alasan peneliti memilih kelas VII – A sebagai kelas kontrol karena sebagian besar bisa mengikuti pelajaran Al-Qur'an. Sedangkan peneliti memilih kelas VII – C sebagai kelas eksperimen karena berdasarkan hasil observasi dengan dewan guru mata pelajaran Al-Qur'an dikatakan bahwa hasil belajar dari kelas VII – C relative kurang ( masih dibawah rata-rata KKM)

#### **D. Variable penelitian**

Istilah variabel merupakan istilah yang tidak pernah ketinggalan dalam sebuah penelitian. Variabel penelitian pada dasarnya ialah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, ( Bandung : ALFABETA, 2014), 38

Variabel juga dapat merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. Tinggi, berat badan, sikap, motivasi, kepemimpinan, disiplin kerja, merupakan atribut-atribut dari setiap orang. Berat, ukuran, bentuk dan warna merupakan atribut-atribut dari obyek. Struktur organisasi, model pendelegasian, kepemimpinan, pengawasan, koordinasi, prosedur dan mekanisme kerja, deskripsi pekerjaan, kebijakan adalah contoh variabel dari kegiatan administrasi.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua variabel penelitian yaitu penggunaan media *flash card* ( sebagai variabel X ) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an ( sebagai variabel Y). sesuai dengan judul, dua variabel penelitian ini mempunyai beberapa definisi masing-masing, yakni sebagai berikut :

1. Media *flash card* (Variabel X)

- a. Definisi Konseptual

Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau

memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*.

b. Definisi Operasional

Media *flash card* merupakan skor total dari keaktifan, kekompakan dan keefektifan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar (Variabel Y)

a. Definisi Konseptual

Hasil belajar adalah tingkat kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain hasil belajar merupakan sebuah proses perubahan dari apa yang dimengerti dan dipahami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat diukur dengan nilai ataupun angka setelah mengikuti proses pembelajaran.

b. Definisi Operasional

Hasil belajar siswa adalah skor yang didapat dari nilai tes siswa, yang dapat diukur dari hasil pemahaman dan kecerdasan siswa dalam menerima materi pembelajaran Al-Qur'an.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain observasi, dokumentasi dan tes. Mengenai hal tersebut akan dikemukakan di bawah ini:

### 1. Observasi

Observasi ialah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Jadi, mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap.<sup>40</sup> Tujuan diadakannya observasi adalah untuk memperoleh berbagai data konkret secara langsung dilapangan, dari hal tersebut maka akan memperoleh gambaran yang jelas tentang masalahnya dan petunjuk-petunjuk tentang cara pemecahannya.

Dalam hal ini peneliti langsung datang ke tempat penelitian dengan tujuan ingin mengobservasi keadaan sekolah/madrasah, tindakan guru Al-Qur'an di kelas dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Darul Huda pusat Mandalawangi Pandeglang.

---

<sup>40</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 199-200



## 2. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto, “Metode dokumentasi berasal dari kata dokumen, yaitu informasi tertulis. Di dalam metode dokumentasi peneliti menyelidiki barang atau benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen peraturan, dan lain sebagainya.<sup>41</sup>

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen yang ada atau catatan yang tersimpan, baik itu berupa catatan transkrip, buku, majalah, peraturan dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi yang digunakan berupa foto, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

## 3. Tes

Tes merupakan prosedur sistemik dimana individual yang di tes direpresentasikan dengan suatu set stimulus jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka. Subjek dalam

---

<sup>41</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 201.

hal ini, harus bersedia mengisi item-item dalam tes yang sudah direncanakan sesuai dengan pilihan hati dan pikiran guna menggambarkan respons subjek terhadap item yang diberikan.<sup>42</sup>

Instrument berupa tes ini digunakan untuk memperoleh nilai akhir peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diadakan secara terpisah terhadap masing-masing kelas dalam bentuk tes yang sama dan sudah diuji cobakan. Hasil dari data ini digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan dua gambaran test yang akan dilaksanakan dalam penelitiannya, yakni *pre test dan post test*.

- a. *Pre test* merupakan test awal yang dilaksanakan oleh pendidik terhadap peserta didik, yang berfungsi sebagai alat ukur perkembangan atau kemajuan belajar peserta didik. Biasanya *pre test* diberikan sebelum pengajaran dimulai. Selain itu, *pre test* juga bermanfaat karena mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Kemudian, dengan *pre test* ini, siswa menjadi tahu materi-

---

<sup>42</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003), 138.

materi dan informasi penting nantinya akan diujikan oleh guru.

- b. *Post test* merupakan test yang diberikan pada setiap akhir pengajaran. Tujuan dari *post test* ini ialah untuk mengetahui sejauh mana pencapaian siswa terhadap materi atau bahan pengajaran yang telah disampaikan.

Jadi, peneliti menggunakan instrument test yang membagi kedalam dua bagian yaitu *pre test* dan *post test*. *Pre test* adalah test yang dilaksanakan di awal atau sebelum pembelajaran. Sedangkan *post test* ialah test yang dilaksanakan di akhir pembelajaran. Kemajuan atau perkembangan hasil belajar peserta didik dapat diketahui dengan membandingkan nilai dari keduanya.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Test

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal		Jumlah
		PG	Esai	
1. Menjelaskan kaidah ilmu tajwid dan sifat huruf hijaiyah	– Menjelaskan pengertian tajwid menurut bahasa	1,2		2
	– Menjelaskan pengertian tajwid menurut istilah	3	41	2
	– Menjelaskan hukum mempelajari ilmu			

	tajwid	4,5	42	2
	– Menjelaskan hukum mengamalkan ilmu tajwid	6,7		2
	– Menjelaskan sifat-sifat huruf	8,9		2
	– Menjelaskan arti sifat “jahr”	10		1
	– Menjelaskan arti sifat huruf “hams”	11		1
2.	Menentukan hukum bacaan qalqolah	– Menjelaskan pengertian qalqolah menurut bahasa	12	1
		– Menjelaskan pengertian qalqolah menurut istilah	13	1
		– Menentukan jumlah huruf qalqolah	14	1
		– Menentukan huruf-huruf qalqolah	15,	3
		– Menentukan macam-macam bacaan qalqolah	16, 17	5
		– Menjelaskan ciri-ciri hukum bacaan qalqolah sughro	18, 19, 20, 21	3
		– Menjelaskan ciri-ciri hukum bacaan qalqolah kubro	22, 23, 24	3

		25, 26, 27		
3. Menerapkan hukum bacaan qalqolah dalam bacaan surat-surat Al-qur'an	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menentukan contoh bacaan qalqolah sughro dengan benar</li> <li>- Menentukan contoh bacaan qalqolah kubro dengan benar</li> <li>- Disajikan Qs. Al-Falaq ayat 2, peserta didik menentukan hukum bacaan qalqolah pada ayat tersebut</li> <li>- Disajikan Qs. Al-Falaq ayat 1-5, peserta didik dapat menentukan jumlah contoh bacaan qalqolah pada ayat tersebut.</li> <li>- Disajikan surat Al-Lahab ayat 5, peserta didik dapat menentukan hukum bacaan qalqolah pada ayat tersebut.</li> <li>- Disajikan surat Al-Lahab ayat 1-5, peserta didik dapat menentukan jumlah hukum bacaan qalqolah pada ayat tersebut.</li> <li>- Disajikan potongan</li> </ul>	28, 29, 30  31, 32, 33  34  35, 36  37		3  3  1  2  1  2

	surat Al-Ikhlâs, peserta didik dapat menentukan hukum bacaan qalqolah pada potongan ayat tersebut.	38, 39		1
		40		
4. Menuliskan contoh-contoh hukum bacaan qalqolah sughro dan kubro	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Peserta didik dapat menuliskan minimal 1 contoh bacaan qalqolah sughro</li> <li>– Peserta didik dapat menuliskan minimal 1 contoh bacaan qalqolah kubro</li> </ul>		44	1
			45	1
<b>Jumlah</b>				<b>45</b>

## F. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul sesuai dengan tujuan penulisan, data yang diperoleh melalui pre-test dan post-test dari kelas eksperimen dan kelas control kemudian diolah. Secara lebih spesifik, langkah-langkah yang ditempuh dalam menganalisa data berupa test ialah sebagai berikut :<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Anas . Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, ( Raja Garfindo Persada, 2012), 315

1. Mencari mean variable X, dengan rumus ;

$$M_x = \frac{\Sigma X}{N}$$

2. Mencari mean variable Y, dengan rumus ;

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

3. Mencari deviasi standar skor variable X, dengan rumus ;

$$SD_x = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N}}$$

4. Mencari deviasi standar skor variable Y, dengan rumus ;

$$SD_y = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N}}$$

5. Mencari *standar error* mean variable X, dengan rumus ;

$$SE_{M1} = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

6. Mencari *standar error* mean variable X, dengan rumus ;

$$SE_{M2} = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

7. Mencari *standar error* perbedaan antara mean variable X dan mean varuabel Y, dengan rumus ;

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2}$$

8. Mencari  $t_0$  dengan rumus yang telah disebutkan di bawah ini ;

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M1-M2}}$$

9. Mencari *degree of freedom*, dengan rumus ;

$$df = (N_1 + N_2) - 2$$



## **BAB IV**

### **DESKRIPSI HASIL PENELITIAN**

Bab ini merupakan pokok bahasan mengenai pengelolaan data dari hasil skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini difokuskan untuk membandingkan hasil pencapaian nilai *pre-test* dan *post-test* dan menguji penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an . Selanjutnya data hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh dari nilai kognitif siswa kelas VII di MTs Darul Huda Pusat. Mandalawangi Tahun pelajaran 2017/2018. Adapun pokok bahasan dalam penelitian ini ialah mengenai hukum qalqalah. Tes yang diberikan kepada kelas eksperimen sama dengan tes yang diberikan kepada kelas kontrol.

#### **A. Deskripsi Tentang Media *Flash Card* Dalam Pelajaran Al-Qur'an**

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran Al-Qur'an materi hukum qalqalah

dengan menggunakan media *flash card* untuk kelas eksperimen dan media tradisional untuk kelas kontrol.

Penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an di MTs Darul Huda Pusat Mandalawangi, menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Guru mempersiapkan diri

Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Kalau perlu untuk memperlancar lakukanlah dengan latihan berulang-ulang meski tidak langsung dihadapan siswa. Siapkan pula bahan dan alat-alat lain yang mungkin diperlukan. Periksa juga urutan gambarnya kalau ada yang terlewat atau susunanya tidak tepat.

2. Guru mempersiapkan media *flash card*

Sebelum dimulai pembelajaran pastikan bahwa jumlahnya cukup, cek juga urutanya apakah sudah benar dan perlu atau tidaknya media lain untuk membantu.

### 3. Guru mempersiapkan tempat

Hal ini berkaitan dengan posisi guru sebagai penyaji pesan pembelajaran apakah sudah tepat berada ditengah-tengan siswa, apakah ruangnya sudah tertata dengan baik, perhatikan juga penerangannya lampu atau intensitas cahaya diruangan tersebut apakah sudah baik, yang terpenting adalah semua siswa bisa dapat melihat isi *flash card* dengan jelas dari semua arah.

### 4. Guru mempersiapkan siswa

sebaiknya siswa ditata dengan baik, diantaranya dengan cara duduk melingkar dihadapan guru. Perhatikan siswa untuk memperoleh pandangan secara memadai. Cara duduk secara melingkar dipastikan semua siswa dapat melihat sajian dengan baik, berbeda dengan berjejer kebelakang, mungkin saja ada siswa yang tida dapat melihat kedepan karena terhalang teman yang lainnya atau terlalu jauh sehingga tidak jelas.

Dalam pelaksanaan media pembelajaran *flash card* pada mata pelajaran Al-Qur'an, peneliti dapat mendeskripsikan bahwa adanya antusias dari siswa dalam mengikuti pembelajaran Al-

Qur'an , selain itu proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

### **B. Analisis Data Tentang Hasil Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an**

Guna mengetahui hasil belajar siswa, dengan ini peneliti memberikan *pre-tes* kepada siswa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Skor yang peneliti dapatkan dari hasil pembelajaran Al-Qur'an dari penggunaan media *flash card* diperoleh dari skor tes awal ( *pre-test* ) dan skor tes akhir ( *post-test* ) siswa MTs Darul Huda Pusat Mandalawangi yang akan peneliti bahas dalam bentuk tabel serta membandingkan hasil dari kedua skor tersebut guna mengetahui dampak dari penelitian ini. Untuk memudahkan analisa hasil belajar Al-Qur'an, peneliti membuat tabel hasil belajar dari soal *pre-test* dan *post-test* Al-Qur'an kelas VII MTs Darul Huda Pusat Mandalawangi.

Tabel 4.1

Nilai *pre-test* hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol

<b>Data</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
Nilai Maksimum	75	75
Nilai Minimum	50	50
Nilai Rata-Rata	61,6	60,8
<b>Jumlah</b>	<b>1850</b>	<b>1825</b>

Berdasarkan data hasil *pre-test* di atas, diketahui bahwa skor terendah kelas eksperimen adalah 50 dan skor tertinggi 75 dengan nilai rata-rata 61.6. sedangkan skor terendah kelas kontrol adalah 50 dan skor tertinggi 75 dengan nilai rata-rata 60,8. Kemudian untuk jumlah nilai keseluruhan kelas eksperimen didapatkan nilai sebesar 1850 dan jumlah nilai keseluruhan kelas kontrol yaitu 1825.

Diketahui nilai KKM untuk mata pelajaran al-qur'an hadits sebesar 7.5. jadi dapat disimpulkan dari data diatas bahwa nilai hasil mata pelajaran Al-Qur'an masih terbilang rendah.

Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang masih dibawah nilai KKM.

### **C. Analisis Data Tentang Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media *Flash Card***

Setelah siswa belajar Al-Qur'an materi tentang hukum qalqalah dengan menggunakan media *flash card*, peneliti memberikan soal *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Nilai-nilai yang di dapat adalah sebagai berikut :

Table 4.2

Daftar nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

<b>Data</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
Nilai maksimum	90	80
Nilai minimum	60	65
Nilai rata-rata	76	71,5
<b>Jumlah</b>	<b>2280</b>	<b>2145</b>

Berdasarkan data hasil *post-test* di atas, diketahui bahwa skor terendah kelas eksperimen adalah 60 dan skor tertinggi 90 dengan nilai rata-rata 76. Sedangkan skor terendah kelas kontrol

adalah 65 dan skor tertinggi 80 dengan nilai rata-rata 71,5. Kemudian untuk jumlah nilai keseluruhan kelas eksperimen didapatkan sebesar 2280 dan jumlah nilai keseluruhan kelas kontrol yaitu 2145.

Berikut perbandingan skor nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel 4.3

<i>Pre-test</i>			<i>Post test</i>		
No	Eksperimen	Kontrol	No	Eksperimen	Kontrol
1	60	50	1	75	70
2	50	50	2	75	70
3	60	55	3	75	70
4	60	70	4	75	75
5	75	60	5	85	70
6	60	65	6	75	70
7	65	60	7	75	70
8	60	60	8	75	70
9	60	55	9	75	70
10	55	65	10	75	75
11	75	60	11	90	70
12	60	65	12	75	70
13	75	50	13	85	70
14	60	65	14	75	75

15	55	60
16	55	55
17	65	60
18	60	50
19	60	60
20	70	65
21	60	75
22	55	55
23	75	75
24	60	60
25	60	75
26	60	60
27	55	55
28	60	60
29	60	70
30	65	60
<b>Jum</b>	<b>1850</b>	<b>1825</b>
<b>Rata2</b>	<b>61,6</b>	<b>60,8</b>

15	75	65
16	75	65
17	75	75
18	75	70
19	75	70
20	85	75
21	75	75
22	60	70
23	85	80
24	75	75
25	75	80
26	75	70
27	70	65
28	75	70
29	70	75
30	75	70
<b>Jum</b>	<b>2280</b>	<b>2145</b>
<b>Rata2</b>	<b>76</b>	<b>71,5</b>

Tabel 4.4

Daftar nilai materi hukum tajwid tentang qalqalah dalam pembelajaran Al-Qur'an pada kelas VII MTs Darul Huda Pusat Mandalawangi di kelas eksperimen dengan menggunakan media



*flash card* dan di kelas kontrol tanpa menggunakan media *flash card*

No.	Jumlah		E1	K1	E1 <sup>2</sup>	K1 <sup>2</sup>
	Eksperimen	Kontrol				
1	75	70	-1	-1,5	1	2,25
2	75	70	-1	-1,5	1	2,25
3	75	70	-1	-1,5	1	2,25
4	75	75	-1	3,5	1	12,25
5	85	70	9	-1,5	81	2,25
6	75	70	-1	-1,5	1	2,25
7	75	70	-1	-1,5	1	2,25
8	75	70	-1	-1,5	1	2,25
9	75	70	-1	-1,5	1	2,25
10	75	75	-1	3,5	1	12,25
11	90	70	14	-1,5	196	2,25
12	75	70	-1	-1,5	1	2,25
13	85	70	8	-1,5	64	2,25
14	75	75	-1	3,5	1	12,25
15	75	65	-1	-6,5	1	42,25
16	75	65	-1	-6,5	1	42,25
17	75	75	-1	3,5	1	12,25
18	75	70	-1	-1,5	1	2,25
19	75	70	-1	-1,5	1	2,25
20	85	75	8	3,5	64	12,25

21	75	75	-1	3,5	1	12,25
22	60	70	-16	-1,5	256	2,25
23	85	80	8	8,5	64	72,25
24	75	75	-1	3,5	1	12,25
25	75	80	-1	8,5	1	72,25
26	75	70	-1	-1,5	1	2,25
27	70	65	-6	-6,5	36	42,25
28	75	70	-1	-1,5	1	2,25
29	70	75	-6	-3,5	36	12,25
30	75	70	-1	-1,5	1	2,25
<b>Jumlah</b>	<b>2280</b>	<b>2145</b>	-	-	<b>819</b>	<b>407,5</b>
<b>Rata2</b>	<b>76</b>	<b>71,5</b>	-	-	<b>27,3</b>	<b>13,58</b>

Untuk menguji hipotesis yang ada, peneliti menggunakan rumus dalam buku Anas Sudijono yang berjudul pengantar statistik pendidikan. Adapun rumusnya sebagai berikut :

1. Mencari mean variable X, dengan rumus ;

$$\begin{aligned}
 M_x &= \frac{\Sigma X}{N} \\
 &= \frac{2280}{30} \\
 &= 76
 \end{aligned}$$

2. Mencari mean variable Y, dengan rumus ;

$$\begin{aligned}M_y &= \frac{\Sigma y}{N} \\ &= \frac{2145}{30} \\ &= 71,5\end{aligned}$$

3. Mencari deviasi standar skor variable X, dengan rumus ;

$$\begin{aligned}SD_x &= \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N}} \\ &= \sqrt{\frac{819}{30}} \\ &= \sqrt{27,3} \\ &= 5,22\end{aligned}$$

4. Mencari deviasi standar skor variable Y, dengan rumus ;

$$\begin{aligned}SD_y &= \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N}} \\ &= \sqrt{\frac{407,5}{30}} \\ &= \sqrt{13,58} \\ &= 3,68\end{aligned}$$

5. Mencari *standar error* mean variable X, dengan rumus ;

$$\begin{aligned}
 SE_{M1} &= \frac{SD}{\sqrt{N-1}} \\
 &= \frac{5,22}{\sqrt{30-1}} \\
 &= \frac{5,22}{5,38} \\
 &= 0,97
 \end{aligned}$$

6. Mencari *standar error* mean variable X, dengan rumus ;

$$\begin{aligned}
 SE_{M2} &= \frac{SD}{\sqrt{N-1}} \\
 &= \frac{3,68}{\sqrt{30-1}} \\
 &= \frac{3,68}{5,38} \\
 &= 0,68
 \end{aligned}$$

7. Mencari *standar error* perbedaan antara mean variable X dan mean varuabel Y, dengan rumus ;

$$\begin{aligned}
 SE_{M1-M2} &= \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2} \\
 &= \sqrt{0,97^2 + 0,68^2}
 \end{aligned}$$

$$= \sqrt{0,94 + 0,46}$$

$$= \sqrt{1,4}$$

$$= 1,18$$

8. Mencari  $t_0$  dengan rumus yang telah disebutkan di bawah ini ;

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

$$= \frac{76 - 71,5}{1,18}$$

$$= \frac{4,5}{1,18}$$

$$= 3,81$$

Jadi,  $t_0 = 3,81$

9. Mencari *degree of freedom*, dengan rumus ;

$$df = (N_1 + N_2) - 2$$

$$= (30 + 30) - 2$$

$$= (60) - 2$$

$$= 58$$

Jadi,  $df = 58$

Dari perhitungan di atas maka diketahui  $df$ -nya yaitu 58, penulis dapat menyimpulkan nilai  $t$  ( hitung ) dengan  $t$  ( tabel ) yaitu sebagai berikut :

1. Dalam presentase 1%  $t$  tabelnya yaitu sebesar 2,660
2. Dalam presentase 5%  $t$  tabelnya yaitu sebesar 2,000

Maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Jika “  $t$  “ hitung lebih besar dari “  $t$  “ tabel, maka  $H_0$  ( hipotesis nol ) di tolak dan  $H_a$  ( hipotesis alternative ) itu diterima, artinya bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran Al-Qur’an.
2. Jika “  $t$  “ hitung lebih kecil dari “  $t$  “ tabel, maka  $H_0$  ( hipotesis nol ) diterima dan  $H_a$  ( hipotesis alternative ) di tolak, artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran Al-Qur’an.

Dari perhitungan di atas, kita dapat mengetahui bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel, yaitu  $t$  hitung sebesar 3.81 sedangkan  $t$  tabel sebesar 2,660 dan 2,000. Oleh sebab itu  $H_0$  (

hipotesis nol ) ditolak dan  $H_a$  ( hipotesis alternative ) diterima, ini menunjukkan bahwa dalam penggunaan media *flash card* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa didalam pembelajaran Al-Qur'an .

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pengolahan data dan hasil analisis serta pembahasan maka , dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran *flash card* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu kelas VII – C MTs Darul Huda Pusat Mandalawangi Pandeglang. Hasil belajar siswa pada kelas ini sudah cukup untuk memenuhi KKM madrasah, hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* di kelas eksperimen dengan nilai *pre-test* bahwa nilai terendah 50 dan nilai tertinggi mencapai 75, dengan nilai rata-rata mencapai 61,6 kemudian jumlah keseluruhan mencapai 1850. Sedangkan nilai *post-test* kelas eksperimen ini nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90, dengan nilai rata-rata mencapai 76 dan jumlah nilai keseluruhan ialah 2280.



2. Hasil belajar pada kelas kontrol dengan menggunakan media tradisional yaitu pada kelas VII – A MTs Darul Huda Pusat Mandalawangi Pandeglang, dapat memberikan kesimpulan mengenai hasil belajar siswa dengan nilai *pre-test* bahwa nilai terendah 50 dan nilai tertinggi mencapai 75, dengan nilai rata-rata mencapai 60,8 kemudian jumlah keseluruhan mencapai 1825. Sedangkan nilai *post-test* kelas kontrol ini nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 80, dengan nilai rata-rata mencapai 76 dan jumlah nilai keseluruhan ialah 2145.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media *flash card* yaitu kelas VII – C dengan kelas yang menggunakan media tradisional yaitu kelas VII – A. Dari hasil penelitian tersebut kita dapat menarik kesimpulan bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel, yaitu  $t$  hitung sebesar 3.81 sedangkan  $t$  tabel sebesar 2,660 dan 2,000. Oleh sebab itu  $H_0$  ( hipotesis nol ) ditolak dan  $H_a$  ( hipotesis alternative ) diterima, ini menunjukkan bahwa dalam penggunaan media *flash card* terdapat pengaruh

terhadap hasil belajar siswa didalam pembelajaran Al-Qur'an.

## **B. Saran – saran**

Penelitian efektivitas penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an . walaupun mendapatkan hasil yang cukup memuaskan, namun pada dasarnya masih mempunyai keterbatasan penelitian , untuk memperoleh hasil yang lebih sempurna maka dipandang perlu untuk dilakukan penelitian-penelitian sejenis dimasa yang akan datang dengan memperhatikan hal-hal berikut ini :

### 1. Bagi siswa

Media pembelajaran *flash card* dapat diterapkan untuk menarik perhatian siswa, serta memotivasi siswa untuk belajar semakin dikembangkan dan siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas dalam pembelajaran Al-Qur'an.

### 2. Bagi Guru

Media pembelajaran *flash card* dapat diterapkan sebagai alternatif untuk memberikan variasi dalam proses pembelajaran Al-Qur'an.

### 3. Bagi Sekolah/Madrasah

Sekolah/madrasah yang menerapkan media pembelajaran *flash card*, sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan inovasi media pembelajaran yang aktif yang tepat khususnya dalam meningkatkan proses pembelajaran Al-Qur'an.

### 4. Bagi peneliti Lanjutan

Peneliti yang ingin menggunakan media pembelajaran *flash card* dapat ditindak lanjuti pada penelitian berikutnya, dengan memperhatikan alokasi waktu, fasilitas termasuk pengelolaan kelas dan karakteristik siswa yang ada pada sekolah/madrasah.