

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran

Media sebagai bentuk jamak dari kata “*medium*” secara harfiah diartikan sebagai “*perantara atau pengantar*”. Dan media yang dimaksudkan adalah media yang digunakan sebagai alat, bahan, dan sumber dalam kegiatan pembelajaran. Sumber dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, maka media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima pesan.¹

Dengan demikian media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda hasil, bahan cetak, visual, audio-visual, multimedia, dan web.

¹ Hidayatullah, *media pembelajaran pendidikan agama islam*, (jakarta: Thariqi Press, 2008), 29.

Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.²

Media pembelajaran membantu guru menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal serta memberikan pengalaman konkret pada peserta didik. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas dengan menggunakan media pembelajaran.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien sehingga dapat mendorong proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien untuk belajar lebih baik.

a. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik, 4 klasifikasi media pembelajaran, yaitu:³

² Yaumi muhammad, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta : Prenada Media, 2018), 6.

³ Basyaruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat pers, 2002), 29.

- 1) Alat visual yang dilihat, misalnya *filmstrip*, *transparansi*, *micro projection*, papan tulis, bulletin board, gambar-gambar, ilustrasi, chart, grafik, poster peta dan globe.
- 2) Alat-alat yang bersifat *auditif* atau hanya dapat didengar misalnya; *phonograph record*, transkripsi elektrik, radio, rekaman pada tape recorder.
- 3) Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film dan televisi, benda-benda tigadimensi yang biasanya dipertunjukkan, misalnya: model, spicemens, bak pasir, peta elektrik, koleksi diorma dan proyeksi.

Sri Anitah mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 4 yaitu:⁴

- 1) *Media Visual*. Media ini juga bisa disebut media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatannya. Misalnya: karikatur, poster, diagram, grafik peta dan lainnya.
- 2) *Media Audio*. Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan melalui indra pendengaran. Misalnya: radio, tape recorder, CD, mp3 dan lainnya.

⁴ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pessindo, 2009), 7.

- 3) *Media Audio Visual*. Media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan diamati sekaligus dapat mendengarkan sesuatu dari media ini. Misalnya: slide suara dan televise.
- 4) *Multimedia*. Multimedia saat ini sinonim dengan *computer based* yang mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video kedalam satu penyajian digital. Contoh multimedia dalam pendidikan dan pelatihan; slide yang disinkronkan dengan audiotape, videotape, CD-ROM, World Windows Web, dan lain sebagainya.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru (Suryani & Agung S.). Adapun Sanaky, berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan

- a. Menghadirkan obyek sebenarnya
- b. Membuat tiruan dari obyek sebenarnya
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret
- d. Menyamakan persepsi
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten

- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.⁵

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Leshin, dkk, yang dikutip oleh Arsyad, mengelompokkan media ke dalam lima Jenis, yaitu (1) media berbasis manusia, seperti guru, instruktur, tutor, main peran, dan lain-lain. (2) media berbasis cetakan, seperti buku, chart, grafik, peta, figur/gambar, transparansi, film bingkai, slide, dan lain-lain, (4) media berbasis audio visual, seperti video, film, slide bersama tape, televisi, dan lain-lain, dan (5) media berbasis komputer, seperti CAI, CBI, Video interaktif, dan lain-lain.⁶

Jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia yaitu:

a. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan. Secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas kajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Ada beberapa jenis media grafis, antara lain

⁵ Suryani Nunuk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2018), 9-10.

⁶ Hidayatullah, dkk, *Pengembangan media dan sumber belajar*, (Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten, 2014), 10

Gambar/foto, sketsa, Diagram, Bagan/chart, Grafis, Kartun, Poster, Petadan Globe, Papan Flannel/Flannel Board, Papan Buletin.

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang audtif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis audio antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rancangan-rancangan visual. Ada beberapa jenis media proyeksi diam di antara lain fimbingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), overhead, proyektor opaque, *tachitoscope*, *microprojection*, dengan microfilm.⁷

⁷ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: PustekomDikbuddan PT Raja Grafindo, 2012),28-55.

d. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar, media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.

Bentuk visual bisa berupa (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda, (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi, (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi, (d) grafik seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.⁸

Media lainnya yang cukup unik untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan adalah kartun. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang di

⁸ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, Rajawali Pers, 2011), 91-92.

desain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Walaupun terdapat sejumlah kartun yang berfungsi untuk membuat orang tersenyum, seperti halnya kartun-kartun yang dimuat dalam surat kabar. Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam satu urutan logis atau mengundang makna.⁹

1. Hakikat Media Papan Kantong

a. Pengertian Media Papan Kantong

Papan kantong adalah alat bantu yang sangat mudah dibuat oleh setiap guru. Papan kantong dapat dibuat dari tripleks (kayu lapis) atau karton tebal jika tidak ada.

Ukuran tripleks/karton tebal sekitar 90x40 cm. Pada tripleks/karton tebal ini ditempelkan beberapa kantong kecil yang terbuat dari kertas karton atau manila setinggi sekitar 3 cm atau disesuaikan dengan kebutuhan. Supaya melekat erat, penempelannya bisa menggunakan lem atau steples. Kantong-kantong ini harus ditempel dengan jarak yang sama dan tersusun rapi, misalnya berjaran 1 cm ke samping. Fungsi

⁹ Sudjana nana, *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*, (Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2002), 58.

kantong-kantong ini untuk menyimpan potongan kertas karton kecil yang bertuliskan kata-kata. Kertas karton itu harus disusun sesuai dengan komposisi kalimat yang benar. Tentu saja kata-kata yang tersimpan dikantong tersebut dapat dipindah-pindah sesuai dengan kebutuhan, terutama jika susunan kalimat itu salah.¹⁰

Media kantong doraemon merupakan media yang dibuat mirip dengan kantong ajaib doraemon yang merupakan tokoh jepang kesukaan anak-anak yang menempel, kantong doraemon merupakan alat sederhana yang bertujuan mempermudah pembelajaran.¹¹ Dengan media permainan yang diciptakan ini, anak-anak akan mampu menguasai dan memahami materi yang disampaikan dengan metode belajar sambil bermain. Tampilan yang menarik membuat anak menjadi mudah diarahkan.

¹⁰ Anggota Ikapi, *Metodologi Pembelajaran bahasa Arab*, (Bandung, PT REMAJA ROSDAKARYA, 2011), 20.

¹¹ Farida Diyan, *Pendidikan Bahasa Indonesia*, (Malang : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, Vol 3, No 2, 2017), 11

b. Komponen

- a) Triplek
- b) Karton warna (biru, putih, dan merah)
- c) Kain flanel
- d) Gunting
- e) Lem
- f) Pensil
- g) Spidol
- h) Penggaris
- i) Kardus
- j) Origami

c. Langkah-langkah Penggunaan

- a) Siapkan papan triplek berukuran sedang, kemudian lapisi dengan menggunakan karton.
- b) Potong karton warna biru dan putih membentuk doraemon.
- c) Buat kantong doraemon dengan kain flanel.
- d) Masukkan beberapa materi pembelajaran ke dalam kantong doraemon.
- e) Guru meminta beberapa siswa untuk mengambil benda dalam kantong.
- f) Kemudian siswa menjelaskan benda yang telah diambil oleh siswa.

d. Kelebihan dan kelemahan

a) Kelebihan

- 1) Memudahkan guru menyampaikan informasi
- 2) Memotivasi siswa untuk memperhatikan dalam proses pembelajaran
- 3) Dapat menimbulkan interaksi antara guru dan siswa ataupun siswa dengan siswa

b) Kelemahan

- 1) Memerlukan kreatifitas dan kemampuan yang memadai untuk mendesain media pembelajaran
- 2) Guru sebagai fasilitator dan komunitator harus memahami siswanya.¹²

¹² Farida Diyan, *Pendidikan Bahasa Indonesia*, (Malang : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian, Vol 3, No 2, 2017), 120

2. Hasil Belajar Qur'an Hadist

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar menurut Nawawi dalam K. Brahim, yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar seringkali dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "Hasil" dan "Belajar". Pengertian hasil (*Product*) menunjukkan suatu perolehan akibat dilakukannya aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya individu secara fungsional. Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada

individu yang belajar.¹³ Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dengan melibatkan seluruh potensi yang dimilikinya setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pencapaian hasil belajar tersebut dapat diketahui melalui penilaian (evaluasi). Evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan peserta didik. Selain itu untuk mengetahui penguasaan peserta didik setelah mengikuti pelajaran yang diberikan oleh pendidik.¹⁴

¹³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 44-45

¹⁴ Susanto ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah dasar*, (Jakarta: Kencana Pernada Media Group, 2014), 5

b. Tipe-tipe hasil belajar

Tipe-tipe hasil belajar mengacu kepada pendapat Benyamin Bloom mengenai tujuan belajar meliputi: kognitif, afektif, dan psikomotor.

1) Tipe Hasil Belajar Kognitif

a) Hasil belajar pengeahuan akan terlihat dari kemampuan: (mengetahui tentang hal-hal khusus, peristilahan, faktat-fakta khusus, prinsip-prinsip, kaidah-kaidah)

b) Hasil belajar pemahaman akan terlihat dari kemampuan (mampu menterjemahkan, menafsirkan, menentukan, memperkirakan, mengartikan)

c) Hasil belajar penerapan akan terlihat dari kemampuan: (mampu memecahkan masalah, membuat bagan/grafik, menggunakan istilah atau konsep-konsep)

d) Hasil belajar analisis akan nampak pada siswa dalam bentuk kemampuan: (mampu menegenali kesalahan, membedakan,

menganalisis unsur-unsur, hubungan-hubungan, dan prinsip-prinsip organisasi)

- e) Hasil belajar sintesis akan terlihat pada diri siswa berupa kemampuan-kemampuan: (mampu menghasilkan, menyusun kembali, merumuskan)
- f) Hasil belajar evaluasi dapat dilihat pada diri siswa sejumlah kemampuan: (mampu menilai berdasarkan norma tertentu, mempertimbangkan, memilih alternatif)

2) Tipe Hasil Belajar Psikomotor

- a) Hasil belajar persepsi akan terlihat dan perbuatan: (mampu menafsirkan rangsangan, mendiskriminasikan)
- b) Hasil belajar kesiapan akan terlihat dari perbuatan: mampu berkonsentrasi, menyiapkan diri (fisik dan mental)
- c) Hasil belajar gerakan ternimbang akan terlihat dari kemampuan: (mampu meniru contoh)

- d) Hasil belajar gerakan terbiasa akan terlihat dari penguasaan: (mampu berketerampilan, berpegang pada pola)
 - e) Hasil belajar gerakan kompleks akan terlihat dari kemampuan siswa yang meliputi: (berketerampilan secara lancar, luwes, supel, gesit, lincah)
 - f) Hasil belajar penyesuaian pola gerakan akan terlihat dalam bentuk perbuatan: (mampu menyesuaikan diri, bervariasi)
 - g) Hasil belajar kreatifitas akan terlihat dari aktivitas-aktivitas: (mampu menciptakan yang baru, berinisiatif)
- 3) Tipe Hasil Belajar Afektif
- a) Hasil belajar penerimaan akan terlihat dari sikap dan perilaku: (mampu menunjukkan, mengakui, mendengarkan, dengan sungguh-sungguh)

- b) Hasil belajar dalam bentuk partisipasi akan terlihat dalam sikap dan perilaku: (mematuhi, ikut serta aktif)
- c) Hasil belajar penilaian/penentuan sikap akan terlihat dari sikap: (mampu menerima sesuatu nilai, menyukai, menyepakati, menghargai, bersikap (positif atau negatif), mengakui)
- d) Hasil belajar mengorganisasikan akan terlihat dalam bentuk (mampu membentuk sistem nilai, menangkap relasi antar nilai, bertanggung jawab, menyatukan nilai)
- e) Hasil belajar pembentukan pola hidup akan terlihat dalam bentuk sikap dan perilaku: (mampu menunjukkan, mempertimbangkan, melibatkan diri).¹⁵

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang

¹⁵ Muslihah Eneng, *Metode Dan Strategi Pembelajaran*, (Ciputat: Haja Mandiri, 2014), 71-73

mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal, sebagai berikut:¹⁶

- 1) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar ketekunan sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga disekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga yang morat marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya. Itu sama berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Dalam proses belajar mengajar guru sebaiknya mencari cara-cara baru untuk menyesuaikan pengajarannya dengan situasi yang dihadapi.

¹⁶ Susanto ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, 5

Kegiatan pembelajaran guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pengajaran tidak membosankan, tetapi menarik perhatian peserta didik pun bersemangat untuk belajar, sehingga memungkinkan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik.¹⁷

d. Indikator Keberhasilan Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djarmah untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa.

- 1) Daya serap yaitu tingkat penguasaan bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dikuasai oleh siswa baik secara individual atau kelompok
- 2) Perubahan dan pencapaian tingkah laku sesuai yang digariskan dalam kompetensi dasar atau indikator pembelajaran dari tidak tahu menjadi

¹⁷ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), 178.

tahu, dari tidak bias menjadi bisa, dari tidak kompeten menjadi kompeten.

Sedangkan indikator lain yang dapat digunakan mengukur keberhasilan belajar:

1) Hasil belajar yang dicapai siswa

Hasil belajar yang dimaksudkan di sini adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria atau nilai yang telah ditetapkan baik menggunakan penilaian acuan patokan maupun penilaian acuan norma.

2) Proses pembelajaran

Hasil belajar yang dimaksudkan di sini adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dibandingkan antara sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran atau diberikan pengalaman belajar.¹⁸

¹⁸ Muslihah Eneng, *Metode Dan Strategi Pembelajaran*, 74-75.

3. Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, adapun yang relevan dengan judul ini adalah:

- 1) Hasil penelitian yang dilakukan oleh handayu widiyanti dengan judul “Penggunaan media kantong doraemon untuk meningkatkan kompetensi kognitif siswa kelas III dalam pembelajaran Ips Sd N 97 Rejang Lebong” dengan menggunakan jenis penelitian ptk (penelitian tindakan kelas), penelitian yang digunakan oleh handayu ini walapun variabel X sama yaitu menggunakan kantong doraemon, akan tetapi dalam variable Y berbeda, dan juga dalam jenis penelitian yang digunakan pun berbeda, adapun mata pelajaran yang digunakan peneliti yaitu materi qur’an hadist.
- 2) Hasil penelitian Agustina, fika dengan judul pengembangan media pekan pindo (papan kantong pintar doraemon) pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 pembelajaran 5 kelas Iii Sd N Punten 01 Batu, penelitian dan pengembangan dengan menggunakan

model ADDIE. Penelitian yang digunakan oleh Agustina ini walaupun variabel X sama yaitu menggunakan media papan kantong, akan tetapi dalam variabel Y nya berbeda, adapun pelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran tematik.

4. Kerangka Berfikir Produk Yang Akan Dikembangkan

Dalam penelitian ini penulis mengambil judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kantong untuk meningkatkan Hasil Belajar Qur’an Hadist Materi Kunikmati Keindahan Al-Qur’an dengan Tajwid di kelas VII Mts Negri 2 Pandeglang”*.

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam peneafsiran judul dan agar mudah dimengerti, maka penulis akan mendefinisikan beberapa istilah dalam judul tersebut.

Media secara umum memiliki manfaat dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena rasa tertariknya pada media tersebut. Media juga dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya dapat membantu guru dan peserta didik untuk berinteraksi dan menciptakan suasana belajar

yang lebih berkualitas. Oleh karena itu, kehadiran media sangat penting, dalam proses pembelajaran, tak terkecuali pembelajaran Qur'an Hadist.

Pembelajaran Al-Qur'an Hadist pada materi kunikmati keindahan Al-qur'an dengan tajwid dikelas VII Mts Negri 2 pandeglang dilakukan dengan media buku teks, sementara penyajian dengan buku teks saja kurang memadai.

Media papan kantong salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Media papan kantong memiliki kelebihan memudahkan guru untuk menyampaikan informasi dan menimulkan interaksi antara guru dengan siswa, mudah dan sederhana dalam penggunaanya. Mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan media papan kantong sebagai media pembelajaran yang didukung oleh karakteristik dasar peserta didik pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik.

Menurut S. Nasution : Hasil belajar adalah suatu perbuahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga

pengetahuan untuk memebentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.

5. Pengajuan Hipotesis

Secara umum, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris. Hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban yang aling mungkin diberikan dan memiliki tingkat kebenaran lebih tinggi daripada opini (yang tidak mungkin dilakukan dalam penelitian), Hipotesis itu diajukan sebagai saran pemecahan masalah, artinya hasil penelitianlah yang membenarkan diterima atau ditolaknya.¹⁹

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis penelitian ini adalah media papan kantong efektif untuk meningkatkan hasil belajar Qur'an Hadist materi kunikmati keindahan Al-qur'an dengan tajwid.

¹⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2010), 123.