

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam bidang pendidikan, tentu ada banyak tantangan yang muncul pada setiap tahap dari fenomena pembaruan, modernisasi, dan digitalisasi. Sistem pendidikan dan alat-alatnya dihadapkan pada tuntutan untuk dapat menyesuaikan diri dengan perubahan besar yang terjadi di dunia pendidikan. Pendidikan memegang peranan krusial dalam kehidupan manusia, karena melalui proses pendidikan, individu dapat dibentuk menjadi pribadi yang berilmu serta berakhlak. Untuk alasan ini, setiap warga negara Indonesia memiliki hak atas pendidikan yang berkualitas dan memadai, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dan terbentuklah masyarakat yang memiliki potensi serta intelektualitas.

Berdasarkan isi dari undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan merupakan sebuah upaya yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan direncanakan secara matang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran serta proses pendidikan. Tujuannya adalah agar para peserta didik dapat secara proaktif mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka.

Hal ini bertujuan untuk membentuk kekuatan spiritual yang berhubungan dengan keyakinan, kemampuan mengatur perilaku, pertumbuhan karakter, kecerdasan, moral yang baik, dan keterampilan yang diperlukan untuk individu, komunitas, negara, dan tanah air.<sup>1</sup> Proses pendidikan yang bermanfaat bertujuan untuk meningkatkan perkembangan potensi dan kemampuan peserta didik, menjadikannya individu yang lebih baik serta memberikan manfaat bagi dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya.<sup>2</sup> Pendidikan adalah suatu usaha yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik guna menghasilkan generasi yang mampu memimpin bangsa menuju kemajuan, khususnya di tengah era globalisasi. Kualitas peserta didik dipengaruhi dengan besar oleh pendidikan selama proses belajar. Saat belajar, penting untuk menggunakan media yang menarik agar meningkatkan semangat peserta didik.<sup>3</sup> Di samping ilmu pengetahuan umum, pendidikan agama juga memiliki kedudukan yang sangat penting dan harus dipelajari. Hal ini akan dijelaskan lebih lanjut dalam peraturan perundang-undangan Nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, yang menetapkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu kewajiban dan menempati pada posisi kedua setelah pendidikan kewarganegaraan serta bahasa.<sup>4</sup> Pendidikan Agama Islam

---

<sup>1</sup> Qisthi Nur Fadillah, Lukman Hakim, Noviati . *Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada Materi Perubahan Wujud Zat Peserta didik Sekolah Dasar* , *Journal Of Social Science Research* 2(2023): 8333-8346.

<sup>2</sup> Nur Kholipah, Rr. Forijati, Bayu Surindra. *Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran* 8 (2022): 43 – 52.

<sup>3</sup> Nadia Apriliana, Novanita Whindi Arini. *Pengembangan Media Kartu Berpasangan Untuk Memperkenalkan Makna Ungkapan Pada Peserta didik Kelasii Sekolah Dasar, Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah* 1(2024): 32-38.

<sup>4</sup> Abd. Halim Soebahar. *Kebijakan Pendidikan Islam Dari Ordonansi Guru sampai UU Sisdiknas*, (Jakarta :RajaGrafindo, 2013): 137–138.

adalah upaya dari pengajar dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengimplementasikan ajaran-ajaran Islam dengan tertib. Ini melibatkan cara untuk memahami atau belajar yang teratur supaya bisa sampai pada tujuan yang telah ditentukan.<sup>5</sup> Ketika dianalisis secara menyeluruh, tujuan inti dari ajaran Islam adalah menciptakan masyarakat yang menjadi individu-individu yang bermoral dan berperadaban.<sup>6</sup>

Islam adalah salah satu agama yang hadir di Indonesia dan juga memiliki jumlah pengikut terbanyak. Dalam ajaran Islam, aspek yang paling diperhatikan adalah pembelajaran mengenai akhlak, sebab akhlak dalam agama ini merupakan hal yang paling penting untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Islam merupakan salah satu agama yang ada di Indonesia dan memiliki jumlah penganut terbanyak. Dalam ajaran Islam, fokus utama adalah pengajaran akhlak, Karena moral dalam agama ini dianggap yang paling utama untuk dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Individu dengan kekuatan spiritual yang lemah cenderung cepat merasa putus asa saat menghadapi konflik karena tidak memiliki landasan agama yang menguatkan keyakinan akan kekuasaan Tuhan. Di zaman globalisasi saat ini, pendidikan agama memiliki peran yang sangat penting. Agama berfungsi sebagai pengarah kehidupan yang mengatur segala tindakan kita, serta menetapkan batasan-batasan yang perlu kita taati. Melalui penerapan pendidikan agama di semua sekolah dan dalam komunitas, kita dapat lebih memahami aturan-aturan yang perlu kita ikuti. Semakin

---

<sup>5</sup> Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,2012): 20–30.

<sup>6</sup> Balya Ziaulhaq Achmadin, Abdul Fattah, Marno. *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Generasi Millennial 5* (2022): 102-129.

sering kita mendengarkan ajaran agama, semakin mudah bagi kita untuk mengingat dan menjalankannya. Oleh karena itu, sebaiknya pendidikan agama diajarkan sejak kecil agar anak-anak terjauhkan dari pengaruh negatif.<sup>7</sup>

Di dalam proses belajar Pendidikan Agama Islam, peranan metode sangat krusial untuk meraih tujuan pembelajaran. Ini karena metode berfungsi sebagai cara yang teratur dalam mengorganisasikan materi pengajaran di dalam suatu program pendidikan. Dengan pengaturan yang baik, materi ini dapat dimengerti dan dicerna oleh peserta didik, sehingga dapat diimplementasikan secara fungsional dalam perilaku mereka.<sup>8</sup> Pengarahan mengenai Pendidikan Agama Islam dan pembentukan karakter di tingkat menengah, terutama bagi murid sekolah menengah atas, masih bergantung pada metode tradisional seperti ceramah. Walaupun metode ini memiliki beberapa keuntungan, di zaman yang terus berkembang saat ini, para peserta didik memerlukan cara baru yang lebih kreatif dan interaktif agar mereka lebih tertarik dalam belajar dan memahami materi yang diajarkan. Salah satu tantangannya adalah murid sering merasa jenuh dengan cara belajar yang sama terus-menerus, yang menyebabkan penurunan motivasi untuk belajar. Cara atau rencana dalam mengajar pendidikan Islam perlu terus diperbarui, terutama untuk menjangkau setiap generasi dalam perkembangannya. Pendekatan ini harus berfokus pada keterampilan hidup dan pembelajaran yang menyenangkan. Ini adalah

---

<sup>7</sup> Ali Hasan Peserta didiknto, Mukaffan. *Urgensi Pendidikan Agama Islam dalam Pembinaan Akhlak di Era Globalisasi*, *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2 (2023): 155-156.

<sup>8</sup> Ahmad Affan Alhammam. *Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yang Efektif Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di SMP Swasta Dharma Utama Desa Sukasari Kabupaten Serdang Bedagai 1* (2022): 241.

metode untuk menyampaikan pengetahuan agama Islam sambil membantu peserta didik untuk memahami dan mengelola diri mereka, baik fisik maupun mental, dalam suasana yang ceria.<sup>9</sup> Menganalisis sifat dan karakter Pendidikan Agama Islam yang kompleks dan mendalam serta ciri-cirinya membutuhkan pendekatan pengajaran yang efisien untuk mendukung peserta didik dalam memahami konsep secara keseluruhan. Di sisi lain, meningkatkan kemampuan berpikir kritis di kalangan peserta didik masih merupakan tantangan dalam pendidikan Islam serta pembelajaran nilai-nilai karakter.

Sumber belajar adalah media dalam jenis apapun yang digunakan untuk menjelaskan tujuan, menyampaikan keinginan kepada audiens, dan bisa melibatkan kemampuan berpikir, Tindakan, emosi, dan sebagainya. Supaya proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan lancar.<sup>10</sup> Media belajar memiliki peranan yang sangat krusial sebagai alat yang mendukung pengajar dalam melaksanakan peran mereka sebagai pendamping. Pilihan media yang diambil oleh pengajar sangat berdampak pada motivasi dan pencapaian belajar peserta didik, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta memicu rasa ingin tahu dan proses berpikir peserta didik. Oleh karena itu, pengajar perlu menyesuaikan pilihan media dengan kebutuhan peserta didik. Hal-hal yang perlu dicermati ketika memilih media untuk proses belajar mengajar adalah tujuan penggunaannya, karakteristik peserta

---

<sup>9</sup> Departemen Agama Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam. *Pedoman Integrasi Life Skills Dalam Pembelajaran*. (Jakarta: Departemen Agama RI, 2005): 2.

<sup>10</sup> Tafonao, T. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2018): 103.

didik yang akan menggunakan media, fitur media itu sendiri, efektivitas waktu, biaya, serta ketersediaan media.<sup>11</sup>

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran dan perasaan peserta didik selama pembelajaran. Selain itu, media ini dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dengan cara terbaik yang memungkinkan interaksi antara pengajar dan murid, sehingga membuat komunikasi dalam proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.<sup>12</sup> Memanfaatkan kelebihan media dalam proses belajar, yakni media sebagai alat penjelasan yang disediakan oleh pengajar untuk mempermudah aktivitas Belajar peserta didik, Meningkatkan minat dan perhatian peserta didik melalui cara pengajaran yang ditunjukkan oleh guru agar peserta didik bersedia menerima, membalas, dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar atau mencapai tujuan yang telah ditentukan oleh guru. Dengan adanya media, guru dapat mengatasi batasan ruang, penjelasan, dan waktu dalam penyampaian materi yang telah direncanakan.<sup>13</sup>

Dengan diciptakannya media pendidikan yang menggunakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, diharapkan masalah ini bisa teratasi. Kartu pertanyaan & Jawaban dibuat dengan cara menyusun soal-soal ujian yang harus dijawab secara pribadi atau dalam kelompok, yang memungkinkan peserta didik untuk membandingkan isi soal dengan

---

<sup>11</sup> Peza Septaria, Palmizal A, Adhe Saputra. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Soal PS18 Pada Materi Sepakbola SMA Kelas XI, Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan* 2(2022): 67.

<sup>12</sup> Suryadi, A. *Teknologi Dan Media Pembelajaran* (Jilid I. Google Buku. 119, 2020): 23-24.

<sup>13</sup> Akbar, R. R. A., & Komarudin, K. *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. Desimal: Jurnal Matematika*,1(2018): 209.

jawaban mereka sendiri atau kelompok.<sup>14</sup> *Question & Answer* adalah cara belajar yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik, di mana mereka dapat belajar sambil bermain. Pembelajaran yang aktif dan interaktif adalah sebuah lingkungan yang dibuat oleh guru di mana peserta didik dapat mengajukan pertanyaan, memberi jawaban, menyampaikan pendapat mereka, dan menjawab pertanyaan yang ditujukan kepada individu tertentu.<sup>15</sup> Dengan menggunakan kartu pertanyaan, peserta didik didorong untuk lebih terlibat dengan materi yang diajarkan. Ini bertujuan untuk memperbaiki pemahaman konsep, kemampuan untuk berpikir dengan analitis, dan semangat dalam belajar. Selain itu, kartu pertanyaan memiliki keunggulan lain yang membuatnya menjadi pilihan yang sangat bagus, karena memberikan banyak fitur yang tidak ada di media lain. Kartu pertanyaan mudah digunakan dalam kelas karena ukurannya yang ringkas, desainnya yang bisa disesuaikan dengan tujuan pengajaran, dan harganya yang terjangkau. Kemampuan kartu pertanyaan untuk menjelaskan konsep yang sulit dengan cara yang jelas dan menarik perhatian pada hal-hal penting juga menjadi keuntungan tersendiri. Selain hubungan dengan peserta didik bisa jadi lebih baik dengan menggunakan kartu pertanyaan, sehingga informasi yang ingin disampaikan oleh guru dapat diterima dengan jelas. Kartu pertanyaan adalah pilihan yang baik untuk dipakai dalam kegiatan pembelajaran di ruangan kelas, sebagai media untuk mendorong keterlibatan aktif dan mengembangkan

---

<sup>14</sup> Rahmatia, M., Monawati, M., & Darnius, S. *Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas Iv Sdn 20 Banda Aceh* Maya Rahmatia, Monawati, Said Darnius. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fkip Unsyiah*, 2(2017): 212–227.

<sup>15</sup> Nurhasanah, D., & Amini, F. A. *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Media Gambar (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok A Raudhatul Athfal Daarul Hasanah. Tarbiyat Al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam* (2018): 113.

kemampuan berbicara para peserta didik. Diharapkan bahwa kartu pertanyaan dapat mendukung pengajar agar dapat mengajar dengan lebih efisien dan membantu peserta didik dalam memahami pelajaran yang diajarkan. Selain itu, penggunaan kartu pertanyaan diharapkan dapat menambah semangat belajar para peserta didik.<sup>16</sup>

SMAN 6 Pandeglang adalah tempat di mana penulis mendapatkan pengalaman mengajar melalui program PLP Integratif. Ada beberapa alasan yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media di SMAN 6 Pandeglang. Selain menjadi sumber ide dan pemikiran, kondisi belajar di beberapa kelas di SMAN 6 Pandeglang membuat peneliti percaya bahwa media yang peneliti buat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Ini juga berkaitan dengan signifikansi latar belakang yang penulis sebutkan sebelumnya. Dari sifat dan karakter Pendidikan, alat, media, materi, metode, dan semua unsur yang berkontribusi kepada pencapaian tujuan pendidikan.

Situasi belajar saat melakukan pengajaran di SMAN 6 Pandeglang sebagai guru magang, peneliti menemukan berbagai fenomena dari ekspresi peserta didik saat mereka belajar, reaksi mereka, serta dampak dari pengajaran terhadap mereka. Penulis juga melihat bahwa sebagian pengajar masih menerapkan metode lama seperti ceramah saat mengajar. Peserta didik di SMAN 6 Pandeglang cenderung merasa bosan, bahkan ada yang kehilangan perhatian terhadap materi, dan

---

<sup>16</sup> Sinta Nauli Situngkir, Faisal, Irsan, Wildansyah Lubis, Laurensia Masri Perangin-angin. Pengembangan *Media Question Card Berbasis Model Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta didik Sekolah Dasar*, *Jurnal Pendidikan Tambusa* Halaman 7 (2023): 21415-21426.

beberapa dari mereka mengantuk. Ada pula yang bermain game di sudut ruangan, mengobrol, dan asyik dengan ponsel mereka, sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang interaktif dan penyampaian materi tidak maksimal. Peneliti berpikir bahwa situasi ini terjadi karena peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk aktif, sehingga mereka tidak berpartisipasi dan kurang tertarik pada cara penyampaian materi.

Dalam penilaian penulis terhadap fenomena ini dan dengan memikirkan solusi secara mendetail, penulis meneliti beberapa referensi serta mencari sumber-sumber yang relevan. Akhirnya, muncul gagasan untuk menciptakan lingkungan yang interaktif dengan cara yang mudah diterapkan dan bahan pendukung, sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan nilai-nilai moral dapat disampaikan dengan cara yang baik kepada peserta didik di SMAN 6 Pandeglang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dengan demikian maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah dari hasil analisa latar belakang diantara-Nya :

1. Metode penyampaian tradisional menyebabkan pembelajaran peserta didik tidak interaktif
2. Materi yang kurang dipahami akibat metode pengajaran yang monoton
3. Kurangnya motivasi belajar sehingga peserta didik merasa jenuh

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan pernyataan yang terdapat dalam latar belakang, penulis menentukan lingkup batasan masalah agar fokus pembahasan tidak meluas. Batasan masalah yang penulis tetapkan ialah penelitian ini dikhususkan untuk menjawab masalah metode penyampaian tradisional yang menyebabkan pembelajaran peserta didik tidak interaktif.

### **D. Rumusan Masalah**

Meninjau latar belakang diatas maka penulis merumuskan beberapa pertanyaan sebagai landasan fokus penelitian agar dapat disusun secara deskriptif. Rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran *Question & Answer Card* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 6 Pandeglang?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Question & Answer Card* terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 6 Pandeglang?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Question & Answer Card* terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah SMAN 6 Pandeglang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian terbentuk dari poin rumusan masalah yang tersusun. Penulis merumuskan beberapa tujuan penelitian diantaranya:

1. Untuk mengetahui karakteristik media pembelajaran *Question & Answer Card* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 6 Pandeglang.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Question & Answer Card* terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 6 Pandeglang.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Question & Answer Card* terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah SMAN 6 Pandeglang.

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

Penulis ingin agar temuan dari penelitian ini bermanfaat baik secara teori maupun praktik untuk semua pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penulis menginginkan bahwa penelitian pengembangan ini memberikan wawasan secara teoritis mengenai media belajar *Question & Answer Card* dari hasil penelitian dan proses pengembangannya, sehingga bisa menjadi referensi atau media belajar bagi berbagai kelompok khususnya bagi mata kuliah PAI, dan dapat dilanjutkan oleh peneliti di masa depan. Selain itu, penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai petunjuk bagi para guru untuk mengembangkan media yang lebih inovatif, agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang jelas dan benar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Penulis

Bagi penulis, penelitian pengembangan media pembelajaran *Question & Answer Card* diharapkan bahwa ini

dapat memberikan manfaat karena bisa membuka setiap sudut pemikiran serta meningkatkan pengetahuan penulis. Selain itu, dari segi emosional, setelah melakukan penelitian, peneliti merasa lebih lega dan memiliki lebih banyak kebijaksanaan dalam menghadapi berbagai jenis media pembelajaran. Ini juga menjadi pedoman bagi penulis untuk lebih penasaran dan bertanya, karena hal tersebut dapat menghasilkan banyak manfaat dan inovasi.

b. Bagi Sekolah

Untuk sekolah SMAN 6 Pandeglang, pengembangan media *Question & Answer Card* ini bisa menjadi tambahan sumber untuk metode dan media pengajaran. Aturan dan bahan yang digunakan bersifat efisien. Peneliti merasa ini akan sangat bermanfaat dan dapat diterapkan terutama oleh guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta secara umum oleh para pengajar dalam bidang materi lainnya karena media *Question & Answer Card* ini gampang digunakan dan juga fleksibel.

c. Bagi Pembaca

Peneliti berharap Hasil dari penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran kartu tanya & jawab ini bisa memberikan keuntungan bagi para pembaca. Dengan ini, diharapkan para pembaca akan memahami teori baru atau teori tentang pengembangan media pembelajaran *Question & Answer Card*. Selain itu, diharapkan juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mengatasi masalah kebosanan. Ini bisa menjadi landasan untuk mengembangkan

pengetahuan di bidang sosial bagi pembaca, sehingga dapat membawa banyak manfaat bagi negara.

d. Bagi Kalangan Mahasiswa

Penelitian ini bisa menjadi sumber informasi tambahan untuk mahasiswa serta membantu dalam pengembangan metode pengajaran yang berbeda dan meningkatkan semangat belajar PAI, sehingga dapat diperbaiki pada setiap ujiannya. Ini juga dapat memberikan informasi lebih dan menjawab tantangan dalam pendidikan bangsa yang perlu diperjuangkan oleh mahasiswa sebagai pemikir serta pelaksana untuk praktik pendidikan yang tidak berkualitas.

e. Bagi Program Studi PAI

Manfaat Program studi Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menciptakan media belajar *Question & Answer Card* yang bisa menjadi media belajar yang lebih kreatif dan bisa ditingkatkan dalam studi yang lebih tinggi. Selain itu, media ini juga dapat mengatasi masalah kurangnya kreativitas. Media ini juga dapat memberikan semangat dan motivasi bagi persaingan pendidikan antar institusi untuk mencapai peringkat atau posisi terbaik di tingkat nasional.

f. Bagi Masyarakat Luas

Manfaat bagi masyarakat adalah pengembangan media belajar *Question & Answer Card* sebagai suatu teori yang bisa diterapkan dalam mengajar anak-anak dengan menggunakan media yang inovatif. Ini juga berfungsi untuk mengembangkan teknik dan pendekatan dalam pengajaran agar anak-anak tidak merasa tertekan dan kehilangan minat. Pengembangan media

belajar *Question & Answer Card* ini dapat menciptakan suasana yang interaktif, harmonis, kolaboratif, serta kerja sama dalam setiap bentuk pendidikan, baik di rumah maupun di sekolah.

## G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan terbagi ke dalam lima bab. Kelima bab tersebut terdiri dari:

**Bab Kesatu** Pendahuluan yang meliputi: Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Pembahasan.

**Bab Kedua** Kajian Teori yang meliputi: Landasan Teori, Penelitian Terdahulu Yang Relevan, Kerangka Berpikir.

**Bab Ketiga** Metodologi Penelitian yang meliputi: Metode Penelitian, Tempat Dan Waktu Penelitian, Analisis Uji Efektivitas Media, Tahap Pengembangan.

**Bab Keempat** Hasil Penelitian dan Pembahasan yang meliputi: Karakteristik Media *Qustion & Answer Card*, Proses Pengembangan Media *Qustion & Answer Card*, Efektivitas Media *Qustion & Answer Card*.

**Bab Kelima** Penutup terdiri Kesimpulan, Rekomendasi dan Saran