

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakekat Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut Aunurrahman belajar merupakan proses internal yang kompleks yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental, yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.¹ Dari segi guru proses belajar tersebut dapat diamati secara tidak langsung. Artinya proses belajar yang merupakan proses internal siswa tidak dapat diamati, akan tetapi dapat dipahami oleh guru. Proses belajar tersebut tampak melalui perilaku siswa mempelajari bahan belajar. Perilaku belajar tersebut merupakan respons siswa terhadap tindakan mengajar atau tindakan pembelajaran dari guru. Perilaku belajar tersebut ada hubungannya dengan desain instruksional guru, karena di dalam desain instruksional, guru membuat tujuan instruksional khusus atau sasaran belajar.

Selanjutnya, menurut Slameto belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.² Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sementara itu menurut Gagne dalam Dimayanti dan Mudjiono:

¹Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009), h.15.

²Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.2.

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks sedangkan hasil belajar berupa kapabilitas.³ Hasil belajar juga merupakan perubahan yang relatif menetap tersebut memungkinkan pengamatan terhadap penampilan yang meskipun bervariasi akan dapat diklasifikasi pada ciri-ciri tertentu.

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan di atas, peneliti dapat memaknai bahwa belajar merupakan proses aktif siswa, baik pikiran dan perasaan dalam kegiatan belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku.

2. Definisi Hasil Belajar

Arikunto mengartikan hasil belajar sebagai “indikasi yang menunjukkan upaya penguasaan pengetahuan (kognitif) siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan guru melalui kegiatan pekerjaan rumah dan tes ulangan”.⁴ Hasil belajar dapat diwujudkan dengan beberapa aspek yang pada dasarnya diterapkan bagi siswa atau peserta didik secara sistematis dan terpadu yang menghasilkan suatu perubahan yang khas.

Oemar Hamaliki mengemukakan bahwa:

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan yang biasanya diberikan dalam bentuk angka atau skor setelah pendidik memberi tes pada akhir pembelajaran.⁵

Artinya bahwa hasil belajar merupakan sebagai suatu hasil yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Nana Sudjana yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah

³Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*(Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006), h. 71.

⁴Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Cet. 2; Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.117.

⁵Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 15.

kemampuan sesungguhnya yang dapat diukur langsung dengan alat atau tes tertentu.⁶

Teori ini menekankan hasil belajar pada kemampuan yang sungguh-sungguh dan dapat diukur langsung. Keberhasilan dalam menunaikan pencapaian hasil belajar merupakan rangkaian konsisten dan teratur untuk mencapai hasil yang memuaskan. Hasil yang dicapai tercantum dalam bentuk nilai, angka atau symbol lainnya sesudah adanya pemberian penilaian baik mengenai kecakapan atau keterampilan belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai pencapaian yang diperoleh dari hasil tes siswa setelah mengikuti pembelajaran hasil belajar dan merupakan realisasi pemekaran dari kecakapan atau kapasitas yang dimiliki seseorang.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal ini terdiri dari dua faktor yaitu faktor fisiologi dan psikologis. Adapun pengertian dari kedua faktor tersebut sebagai berikut:

1. Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan

⁶Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar*(Bandung: Sinar Baru, 2010), h. 17.

cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

2. Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembapan dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.
2. Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.⁷

Menurut Muhibbin Syah, menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.⁸

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibagi ke dalam dua faktor yaitu *Pertama*, faktor internal antara lain: kondisi jasmani dan rohani siswa, kecerdasan, minat, latihan dan kebiasaan

⁷Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 124

⁸Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 144

belajar, motivasi pribadi dan konsep diri. *Kedua*, faktor eksternal antara lain: faktor instrumental, pendekatan belajar, guru dan cara mengajarnya, kesempatan yang tersedia, motivasi sosial dan kondisi lingkungan.

4. Ruang Lingkup Hasil Belajar Siswa

Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat ditunjukkan diantaranya dari kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu obyek. Perubahan dari hasil belajar ini dalam Taxonomi Bloom dikelompokkan dalam tiga ranah (domain), yakni: domain kognitif (kemampuan berpikir), domain afektif (sikap) dan domain psikomotorik (keterampilan).

Adapun tingkatan ranah atau domain hasil belajar menurut Taxonomy Bloom yaitu

- a. Ranah Kognitif terdiri dari 6 yaitu *Knowledge* (C1), *Comprehension* (C2), *Applicaton* (C3), *Analysis* (C4), *Synthesis* (C5) dan *Evaluation* (C6).
- b. Ranah Afektif terdiri dari 5 yaitu *Receiving* (A1), *Responding* (A2), *Valuing* (A3), *Organization* (A4), dan *Characterizaton* (A5).
- c. Ranah Psikomotorik terdiri dari 7 yaitu *Perception* (P1), *Set* (P2), *Guided response* (P3), *Mechanism* (P4), *Complex overt response* (P5), *Adaption* (P6) dan *Origination* (P7).⁹

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ruang lingkup hasil belajar siswa itu terbagi menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemudian masing-masing setiap tingkatan dalam setiap ranah atau

⁹ Wahidmurni,dkk, *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*, (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010), h. 18

domain menuntut kemampuan atau kecakapan yang berbeda-beda dari setiap siswa untuk memberikan respon terhadapnya. Semakin tinggi tingkatan yang dituntut semakin tinggi pula tingkat kekomplekan jawaban atau respon yang dikehendaki. Untuk kepentingan ini, maka seorang guru harus memahami bahwa semakin rendah tingkatan yang diujikan, maka seharusnya semakin rendah pula bobot skor yang diberikan; demikian sebaliknya bahwa semakin tinggi tingkatan yang diujikan, maka seharusnya semakin tinggi pula bobot skor yang diberikan.

B. Hakekat Media *Flash Card*

1. Pengertian Media *Flash Card*

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan atau alat (*hardware*).

Mengenai batasan media Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Arsyad mengemukakan bahwa,

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk memproses dan menyusun kembali informasi baik yang bersifat visual maupun verbal.¹⁰

Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan suatu pesan. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi

¹⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), h. 3

antara pelajar, pengajar dan bahan ajar. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad bahwa,

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.¹¹

Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Penjelasan tentang media dari sisi keislaman berdasarkan Al Qur'an, surah Al- Alaq ayat 4 -5:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

*Terjemahnya: Yang mengajar dengan pena, mengajar manusia apa yang belum diketahuinya (Q.S. Al-Alaq ayat 4-5).*¹²

Kedua ayat di atas memiliki makna "Dia (Allah) mengajarkan dengan pena (tulisan) (hal-hal yang telah diketahui manusia sebelumnya) dan Dia mengajarkan manusia (tanpa pena) apa yang belum diketahui sebelumnya. Kita dapat menyatakan bahwa kedua ayat di atas menjelaskan dua cara yang ditempuh Allah SWT dalam mengajar manusia. Pertama melalui pena (tulisan) yang harus dibaca oleh manusia dan yang kedua melalui pengajaran secara langsung tanpa alat.¹³ Media dapat pula mencerminkan suatu pengertian bahwa dalam setiap sistem pengajaran, mulai dari guru sampai kepada peralatan yang paling canggih dapat disebut sebagai media. Sebab guru sebagai mediator yang memberikan

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*(Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 5.

¹² Kemenag, *Al-Qur'an* (Bandung: Jamanatul Art, 2004), h. 597.

¹³ M.Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2010), h. 463-464.

pengetahuan kepada peserta didik dalam rangka mentransformasi ilmu pengetahuan sebagai kebutuhan dalam pembelajaran.

Berdasarkan definisi mengenai media seperti tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar (guru) ke pebelajar atau siswa (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pebelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar di dalam dan di luar kelas menjadi lebih efektif.

Menurut EACT yang dikutip oleh Rohani “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”¹⁴. Sedangkan pengertian lain tentang media adalah media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Karena memang gurulah yang menghendaki untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya.

Media *flash card* (kartu bergambar) adalah semacam kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada siswa. Ukurannya fleksibel tergantung dengan besar kecilnya kelas. Jika kelas berukuran sedang biasanya memakai

¹⁴ Rohani, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009 , h. 2

ukuran 8x 12, 25 x30 cm. Kartu-kartu tersebut digambar atau ditulis atau diberi tanda untuk memberi petunjuk dan rangsangan bagi siswa berfikir atau melakukan sesuatu.¹⁵

Biasanya *flash card* dibuat menggunakan kertas yang agak tebal, kaku, dan ukurannya A4. *flash card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata. Biasanya *flash card* terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis dan atau kelasnya. Misalnya, kelompok gambar makanan, buah-buahan, bentuk-bentuk angka, warna, alat rumah tangga, alat transportasi dan lain sebagainya. *Education flash card* tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada siswa dan dibacakan secara cepat, mungkin itu alasan mengapa dinamakan *flash card* adalah suatu media kartu pengingat pesan dari gambar atau kata-kata yang dapat digunakan guru untuk merangsang daya ingat anak didik atau siswa (*Flash* = sekilas, dengan cepat).

Tujuan dari media *flash card* itu adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca siswa bisa dilatih dan ditingkatkan. *Flash card* ini merupakan terobosan baru di bidang *Flash Card Baby Education* membaca dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat. Dasar dari *Flash Card* adalah melihat siswa menghafal asosiasi antara gambar dan kata-kata,

¹⁵Azhar Arsyad, *Media...*, h. 87.

sehingga ketika ia melihat kata-kata itu lagi dikemudian hari maka ia akan mengingat dan dapat mengucapkannya.

Dengan *Flash Card* ini maka pembelajaran dapat diberikan kepada siswa sebagai sebuah permainan mengenal huruf dan kata-kata dengan gambar-gambar yang menyolok akan disukai, sehingga guru dapat mengajak mereka bergembira, bermain dan belajar dengan media yang sederhana.¹⁶

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dimaknai bahwa media *flash card* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengansalah satu sisi berisi gambar, teks atau tanda simbol 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. *Flash card* biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

2. Deskripsi Penggunaan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran

Penggunaan media kartu di dalam kelas dapat dilakukan dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Misalnya keterampilan yang ingin dicapai atau unsur bahasa yang manakah yang ingin dikuasai. Untuk kemahiran berbicara misalnya, kartu yang diperlukan adalah kartu yang berisi dialog yang dibagikan secara berpasangan dengan bentuk kartu yang lebih kecil. Sedangkan untuk kemahiran menulis, kartu dibagi perseorangan sesuai dengan

¹⁶ Widi Astuti, "Pengaruh Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Pembendaharaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas VII A Mts Muhammadiyah 07 Klego Boyolali, Skripsi; (Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012), h 14-15.

model latihan yang diinginkan tujuan pembelajaran. Untuk kemahiran membaca dibutuhkan kartu yang besar dengan tulisan yang jelas dan bergambar agar terbaca oleh semua siswa di kelas.

Dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam, materi beriman kepada malaikat Allah dan mari melaksanakan shalat, sekolah dasar (SD) kelas IV Semester ke 2, memerlukan strategi khusus yang sesuai dengan jiwa dan karakteristik anak yaitu belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan media *flash card*. Media tersebut dapat menarik perhatian anak-anak yang memang suka pada permainan kartu-kartu sebagai aktivitas bersama dengan teman-temannya di dalam bermain. (dalam hal ini berupa kartu kata). Mereka akan belajar dengan senang sehingga tidak merasa bosan atau jenuh dan akan lebih giat dan semangat dalam mengikuti pelajaran yang diberikan.

Pembelajaran menggunakan media *flash card* adalah bentuk/cara belajar sambil bermain dengan teman-temannya mempelajari materi yang diberikan oleh guru, mengkaji, menyusun kata atau kalimat sesuai dengan bacaan yang dipelajari sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, sehingga siswa dapat melihat, merasakan, ataupun mendengarkan sendiri ungkapan yang dapat disampaikan sesuai dengan pengalaman belajarnya.

Saidiman mengemukakan bahwa permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula¹⁷. Selanjutnya Sudjana

¹⁷Saidiman, Media..., h. 17.

menyatakan bahwa permainan (*games*) digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya.¹⁸

Permainan dapat bersifat kompetitif yang ditandai adanya pemain yang menang dan kalah. Permainan dapat menguji kemampuan para pemain dan dapat memperlihatkan masalah kepada para siswa. Peserta didik harus dapat menggambarkan dan menemukan strategi untuk memahami situasi sehingga dapat memecahkan masalah. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu 1) Adanya pemain (pemain-pemain), 2) Adanya sarana, 3) Adanya aturan main, dan 4) Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai¹⁹.

Permainan *flash card* adalah suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan, terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan informasi berupa materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Permainan kartu digunakan sebagai media penyampai pesan pada mata pelajaran membaca. Dalam media permainan kartu terdapat soal-soal berupa kata-kata untuk dirangkaikan atau disusun sehingga menjadi sebuah bacaan kalimat yang lengkap, sehingga pemain harus bersungguh-sungguh mempelajarinya. Setelah mendapatkan hasil dari kerjasama dengan teman-temannya, maka pemain mengamati dari sisi mana ia dapat melanjutkan permainan. Apabila pemain tidak kompak dalam merangkai kata maka pemain akan ketinggalan dalam menjawab soal-soal bacaan yang diperlombakan.

¹⁸Sudjana, Nana, dkk. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001), h.138.

¹⁹Saidiman, media....h. 76.

Flash card sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, karena media permainan kartu memiliki dampak yang positif terhadap siswa pada proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam, di antaranya yaitu; a) siswa lebih mudah untuk memahami konsep membaca, b) siswa lebih termotivasi untuk belajar merangkai kata, c) memberikan motif kartu agar menarik perhatian untuk belajar, d) dapat merangkai ide-ide dan metode yang baru dalam menguasai rangkaian kata, dan e) dapat menumbuhkan minat untuk belajar merangkai kata menjadi sebuah kalimat/bacaan yang benar.

Dengan adanya dampak yang positif dari kartu belajar dapat tercipta proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan bagi siswa, sehingga juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Supaya media permainan kartu dapat digunakan secara efektif dan efisien, maka ada beberapa tahap-tahap pelaksanaan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam beberapa tahapan, yaitu :

a. Tahap Persiapan,

Pemanfaatan media permainan kartu dapat berjalan dengan baik, apabila dilakukan persiapan sebelum memanfaatkan media. Persiapan tidak hanya dilakukan oleh guru tetapi siswa juga perlu melakukan persiapan dalam memanfaatkan media.

b. Tahap Pelaksanaan

Setelah tahap persiapan dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan pemanfaatan media permainan kartu.

c. Tahap Tindak Lanjut

Tahap yang terakhir adalah tindak lanjut. Pada tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kajian tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa sebagai media pendidikan, *flash card* mempunyai beberapa kelebihan yaitu *flash card* sebagai permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, bermain dapat memberikan umpan balik langsung, permainan bersifat luwes, permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peran yang sebenarnya di masyarakat, permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Selanjutnya menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad, ciri media pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Fiksatif (*fixative property*) yaitu Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.
- b. Manipulatif (*manipulatif property*) yaitu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.
- c. Distributif (*distributive property*) yaitu memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegrasi dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu²⁰.

Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran, siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran, mengaktifkan dan merangsang otak kanan dan

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Op.Cit*, h. 11

seluruh indra siswa dan lain sebagainya. Oleh karena itu, guru harus mampu mendesain dan menggunakan media *flash card* dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan guru dalam melukiskan media pembelajaran sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dengan demikian pembaca atau siswa dapat melihat, merasakan, ataupun mendengarkan sendiri ungkapan yang disampaikan guru. Bentuk kreatifitas guru dalam membuat media *flash card* misalnya menggunakan kartu kata yang bergambar, berwarna dan atau menggunakan media kartu kata yang tidak berwarna, menggunakan kartu kata yang terdiri dari tulisan berupa kata-kata, yang akan disusun menjadi sebuah kalimat atau bacaan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit kepada siswa, dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa akan mudah menyerap ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru, dengan demikian siswa dapat dengan mudah mencapai hasil belajar yang memuaskan.

3. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flash Card*

Sebelum melakukan tindakan peneliti menyiapkan berbagai hal agar siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran media *flash card* diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.

langkah-langkah media *flash card* sebagai berikut:

- a. Memberikan bahan bacaan dan meminta peserta untuk membaca bacaan tersebut
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok

- c. Kartu yang berisi potongan-potongan kata/ gambar diacak.
- d. Anggota kelompok bersama-sama mencermati potongan-potongan kata/ gambar dengan benar
- e. Setelah dicermati dengan benar siswa diharapkan dapat menceritakan potongan-potongan kata/gambar yang ada dan membedakannya dengan melihat kartu sebagai media penguat
- f. Masing-masing kelompok berlomba maju kedepan menempel potongan-potongan kata/gambar .
- g. Mintalah salah satu penanggung jawab kelompok untuk menjelaskan hasil menyusunnya dan sekaligus membacanya.
- h. Kemudian mintalah komentar dari kelompok lainnya.
- i. Kelompok yang paling cepat dan benar akan mendapatkan point tertinggi.
- j. Berikan apresiasi setiap hasil kerja murid.
- k. Lakukan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut.

Dina Indriana juga menjelaskan mengenai langkah-langkah media *flash card* adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

- a. Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- b. Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru.

- d. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.
- e. Jika sajian menggunakan cara permainan:
 - (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa,
 - (b) siapkan siswa yang akan berlomba,
 - (c) guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah,
 - (d) setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali tempat semula/start,
 - (e) siswa menjelaskan isi kartu tersebut.²¹

Selain cara yang telah di paparkan di atas, media *flash card* dapat pula dipadukan dengan buku catatan, yakni sebagai berikut.²²

- a. Wajib membaca sumber asli yakni buku pelajaran yang dipelajari terlebih dahulu kemudian menggunakan *Flash Card*.
- b. Kemudian siswa membaca *flash card* bagian depan terlebih dahulu, kemudian siswa harus dapat menjawab apa yang ditanyakan sesuai yang ada pada bagian belakangnya.
- c. Siswa dapat menjawab atau menjelaskan lebih banyak dari apa yang tertera di halaman belakang *flash card* tersebut.

²¹Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu M, edia Pengajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h.. 138.

²²*Ibid*, h.16-18.

- d. Jika merasa kurang lengkap menjelaskannya, anak dapat melihat kembali buku catatan atau buku pelajaran sekolah untuk melengkapinya.
- e. Setelah menjawab atau menerangkan, anak dapat melihat halaman belakang untuk mencocokkan atau mengetahui apakah jawabannya benar atau salah.
- f. Sesekali beri siswa jeda baik dengan istirahat atau berganti dengan *flash card* subjek lain.
- g. Jika terdapat informasi penting di buku catatan atau pelajaran sekolah yang belum dibuat *Flash Card*-nya, maka dapat segera ditambah dengan *flash card* yang baru.
- h. Setelah menggunakan *flash card*, siswa wajib menutupnya dengan latihan soal yang ada di buku catatan atau cetak.
- i. Melakukan pengulangan untuk mendapatkan efek ingatan jangka panjang dan permanen.

Pembelajaran media *flash card* merupakan sebuah media yang mudah dan efektif dapat diberikan kepada siswa sebagai permainan mengenal huruf dan kata/gambar yang menyolok akan disukai oleh siswa, sehingga guru dapat mengajak mereka bergembira, bermain dan belajar dengan media yang sederhana

4. Karakteristik Media Kartu dalam Pembelajaran

Media kartu cukup banyak jenis atau karakteristiknya yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran. Tiap-tiap media akan memiliki

kelebihan dan keterbatasan atau kelemahan tertentu yang berbeda antara jenis yang satu dengan jenis yang lainnya.

Menurut Hadi Machmud menjelaskan bahwa ada beberapa karakteristik media kartu bergambar yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, yaitu seperti; a) stick figura, b) sketsa, c) gambar bentuk, d) ilustrasi, e) foto, f) poster, g) *flash card*, g) folder atau brosur, i) kartun dan karikatur.²³

5. Kelebihan Media *Flash Card*

Mengemukakan beberapa kelebihan *flash card*, antara lain:²⁴

1. Mudah dibawa-bawa, dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di dalam atau di luar ruangan.
2. Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sanga praktis. Dalam penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga media ini tidak perlu menggunakan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambar tepat dan tidak terbalik.
3. Gampang diingat, karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan-pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali suatu konsep.

²³ Hadi Machmud, *Media Pembelajaran*, (Kendari: Istana Professional, 2006), h. 66

²⁴ Azhar Arsyad. *Media...* h. 119.

4. Menyenangkan, media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak.

6. Kekurangan Media *Flash Card*

Kekurangan media *flash card* menurut Srief S. Sadiman, dkk. yaitu:

- a. Hanya menekankan persepsi indera penglihatan.
- b. Kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks.
- c. Ukurannya terbatas untuk kelompok besar.²⁵

Dengan melihat adanya berbagai kekurangan media pembelajaran kartu gambar *flash card*, maka dalam penggunaannya dalam pembelajaran di kelas harus memperhatikan berbagai hal, antara lain:

- 1) Sesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa baik isi, ukuran dan warna.
- 2) Gambar harus bagus, menarik, jelas dan mudah dimengerti.
- 3) Gambar harus benar, artinya dapat menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat pada keadaan yang sebenarnya.

Pada kesimpulannya, kelemahan ini sebenarnya dapat diminimalisir dengan pengembangan dari guru. Media *flash card* yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya difokuskan pada indera penglihatan saja, tetapi juga melibatkan indera pendengaran, sehingga pembelajaran diharapkan dapat lebih diterima anak.

²⁵Srief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2006), h.31.

7. Teknik Pemilihan dan Penggunaan Media *Flash card*

Beberapa pokok penyebab pemilihan media *flash card* atau kartu bergambar antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Bermaksud membuat untuk mendemonstrasikannya.
- b. Merasa sudah akrab dengan menggunakan media tersebut (*familiar*)
- c. Merasa menerapkan media dapat mempermudah pembelajaran
- d. Ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih kongkrit, (*klaritas*)
- e. Merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya (belajar aktif)
- f. Bermaksud dapat meningkatkan kreatifitas siswa²⁶.

Berdasarkan pokok pemilihan media *flash card* tersebut maka penggunaannya dapat meningkatkan kebermaknaan (*meaningful learning*) terhadap hasil belajar. Dengan demikian pemilihan media menjadi penting karena dalam proses pembelajaran guru harus mempunyai kemampuan dalam menjelaskan apa yang menjadi isi dan makna media tersebut. Jadi, dasar pertimbangan untuk pemilihan suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran atau tidak. Hal inisejalan pengertian yang diungkapkan oleh Mc. Connel dalam Nurseha Gazali, Aliwar, dkk mengatakan bahwa "*If he medium fits use it* artinya jika media sesuai maka gunakanlah".²⁷

Pernyataan tersebut di atas cukup sederhana, namun dalam aplikasinya tidak semudah itu, diperlukan suatu penelaahan yang komprehensif untuk mencapai ketetapan dalam memilih media. Di antara faktor yang perlu diperhatikan di antaranya; tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, modalitas

²⁶Arief S. Sadiman, Rahardjo, *Media Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), h. 84.

²⁷Nurseha Gazali, Aliwar, dkk, *Media Pembelajaran*, (Makassar: Membumi Publishing, 2009), h. 87.

belajar siswa, (*auditif, fisual, dan kinestetik*), lingkungan, ketersediaan fasilitas pendukung, dan lain-lain. Guru dalam pembelajaran harus memahami apa yang menjadi kriteri pemilihan media, sebab kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya atau karakteristik media yang bersangkutan.

Terdapat beberapa kriteria umum yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, namun demikian secara teoritik bahwa setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh kepada efektifitas program pembelajaran. Pendekatan yang dilakukan adalah mengkaji media kartu sebagai bagian integral dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi beberapa kriteria umum sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*).
- 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*).
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa.
- 4) Kesesuaian dengan teori.
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.
- 6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan.²⁸

Sejalan dengan kriteria pemilihan media di atas, Asnawir dan Basyiruddin Usman menjelaskan kriteria yang dikemukakan Dick dan Carey, dimana ada empat kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan:

- a. Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media tersebut tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- b. Apakah untuk membeli dan fasilitasnya.
- c. Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan dimana saja dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawah.

²⁸Nurseha Gazali, Aliwar, dkk, *Media...*, h. 88-91.

- d. Efektifitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal namun mungkin lebih murah dibandingkan media lainnya yang hanya dapat digunakan sekali pakai.²⁹

Seorang guru dapat berhasil jika kreatif dalam memilih serta menggunakan media dalam proses belajar mengajar, sebab Hasil belajar seseorang siswa diperoleh mulai dari pengalaman belajar yang langsung (kongkret) berdasarkan kenyataan yang ada di lingkungan hidupnya atau di sekolahnya, kemudian melalui benda-benda tiruan, dan selanjutnya sampai kepada lambang-lambang verbal (abstrak). Untuk kondisi seperti inilah kehadiran media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam posisinya yang sedemikian rupa, media kartu akan dapat merangsang keterlibatan beberapa alat indera. Di samping itu, memberikan solusi untuk memecahkan persoalan berdasarkan tingkat keabstrakan pengalaman yang dihadapi pebelajar (siswa).

C. Hakekat Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan edaran Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama Republik Indonesia, sebagaimana dikutip oleh Sabri mengartikan bahwa,

Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Bila disingkat, pendidikan Islam ialah bimbingan terhadap seseorang agar menjadi muslim semaksimal mungkin.³⁰

Selanjutnya, Zakiyah Darajat menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan Pendidikan Agama Islam adalah:

²⁹Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Ciputat Pers, 2002), h. 126

³⁰Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, (Cet. ke. 9; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h.32.

Suatu usaha bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung di dalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkannya serta menjadikan ajaran-ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat kelak.³¹

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis dapat memaknai bahwa, bidang studi Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang diberikan untuk mengarahkan anak didik mencapai kedewasaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan ajaran agama Islam dan pada akhirnya dapat menjadikan ajaran Agama Islam sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan.

D. Kajian Relevan

1. Rudhayani, *“Penggunaan media flash card dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam kelas IV B SD Negeri 08 Poasia kota Kendari”*. Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam pada pokok bahasan zikir dan do'a setelah shalat pada siswa Kelas IV B SDN 08 Poasia Kota Kendari. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan presentase jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar, dimana pada skor awal sebelum tindakan diperoleh data bahwa dari 23 orang siswa yang diteliti terdapat 11 orang yang memperoleh nilai ketuntasan belajar 48% dengan nilai rata-rata 48. Selanjutnya dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media *flash*

³¹Zakiah Darajat dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 38.

card siswa yang mengalami peningkatan menjadi 74% pada siklus I, selanjutnya setelah dilakukan siklus II meningkat menjadi 91% dan telah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu 90% siswa telah mendapat nilai minimal 70,00.³²

2. Ahmad Ghifari Tetambe, “*Meningkatkan kemampuan membaca al-qur’an dengan menggunakan media flash card dalam mata pelajaran Qur’an hadits pada siswa kelas VII.3 Di MTsN 1 Konawe*”. Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan membaca Al-Qur’an tersebut dilihat dari pelaksanaan tes pada Pada siklus I yang menggunakan media *flash card* diperoleh hasil peningkatan secara klasikal sebesar 50% dengan persentase peningkatan dari observasi awal ke siklus I sebesar 2,91 %. Pada siklus II diperoleh hasil peningkatan secara klasikal sebesar 81,57% sehingga terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase sebesar 16,39 %.³³
3. Miftakhul Falah Islami “*Peningkatan Prestasi Bahasa Arab Setelah Diterapkannya Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas V B Sd Muhammadiyah Pakel Program Plus Umbulharjo Yogyakarta*”. Dari hasil analisis data ulangan harian yang dilakukan, diperoleh nilai rata-rata kelas pada ulangan harian pra tindakan yaitu 61, nilai rata-rata kelas pada ulangan harian siklus I yaitu 79,75, dan siklus II

³²Rudhayani, “*Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam kelas IV B SD Negeri 08 Poasia kota Kendari*. (Skripsi; IAIN Kendari 2013), h. 74.

³³Ahmad Ghifari Tetambe, “*Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur’an Dengan Menggunakan Media Flash Card Dalam Mata Pelajaran Qur’an Hadits Pada Siswa Kelas VII.3 Di MTsN 1 Konawe*. Skripsi (IAIN Kendari, 2016), h. 71.

yaitu 91. Dari data tersebut dapat dilihat adanya peningkatan nilai rata-rata kelas antara ulangan harian pra tindakan dengan siklus I sebesar 18,75 dan peningkatan nilai rata-rata ulangan harian antara siklus I dengan siklus II sebesar 10,25. Sedangkan peningkatan nilai rata-rata kelas antara ulangan harian pra tindakan dengan siklus II yaitu 29.³⁴

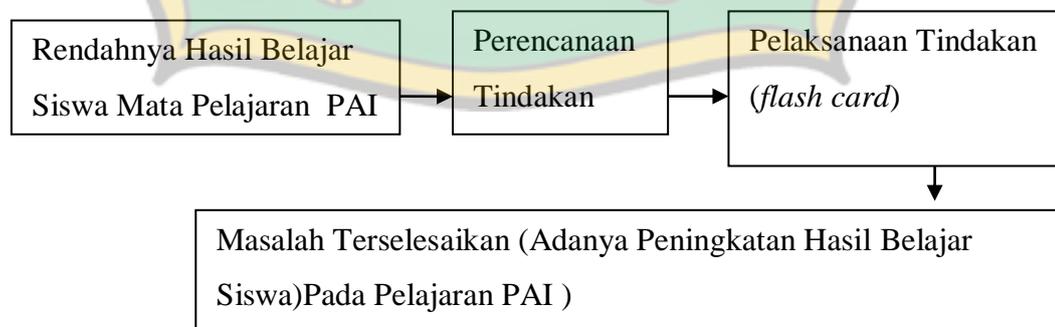
Ketiga peneliti diatas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Peneliti Rudhayani, Ahmad Ghifari Tetambe dan Miftakhul Falah Islami dan penelitian oleh peneliti sekarang sama dalam menggunakan media flash card dalam penelitian. Perbedaannya adalah peniliti Rudhayani pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang Sekolah Dasar. Sedangkan peniliti Ahmad Ghifari Tetambe pada mata pelajaran *membaca Al Quran* pada jenjang MTs Dan peneliti Miftakhul Falah Islami pada mata pelajaran *Bahasa Arab* pada jenjang Sekolah Dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Rudhyani, Miftakhul Falah adalah pada lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian. Pada penelitian Ahmad Ghifari difokuskan upaya meningkatkan kemampuan membaca pada mata pelajaran Fiqih, sedangkan penelitian ini difokuskan upaya meningkatkan kemampuan membaca pada mata pelajaran Fiqih Pendidikan Agama Islam. Adapun posisi penelitian ini dari ketiga penelitian yang telah dipaparkan adalah untuk membuktikan teori bahwa penerapan penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di SDN 92 Baruga.

³⁴Miftakhul Falah Islami "Peningkatan Prestasi Bahasa Arab Setelah Diterapkannya Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas V B Sd Muhammadiyah Paket Program Plus Umbulharjo Yogyakarta" Skripsi; Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2013), h. 97.

E. Kerangka Berfikir

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran yang ada di SD/MI. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam dipengaruhi oleh kemampuan, keaktifan dan kualitas antar komponen pendidikan. Sebagai sarana penunjang, suatu model pembelajaran adalah strategi yang digunakan dalam belajar mengajar. Semakin baik pengajar menguasai dan menggunakan strateginya, maka makin efektif pula pencapaian tujuan belajar. Guru dalam proses pembelajaran selalu bertujuan agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa dengan sebaik-baiknya. Akan tetapi harapan itu belum dapat diwujudkan sepenuhnya, karena pembelajaran yang masih berlangsung selama ini hanya mementingkan hasilnya saja, tidak mementingkan prosesnya. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan materi siswa secara penuh adalah dengan menggunakan media *flash card*. Dalam penerapan media ini siswa diharapkan dapat menguasai setiap unit bahan pelajaran baik secara perseorangan maupun kelompok atau dengan kata lain penguasaan penuh, sehingga media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas, secara skematis dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2.1

Kerangka Pikir Penelitian

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pada kerangka teori yang telah diungkapkan, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Melalui Penggunaan Media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa SDN 92 Kendari”.

