

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI DI KELAS VIII SMPN 3 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk
Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan Studi Jenjang
Sarjana (SI) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*



Diajukan oleh :

MEYSTIKA MAHARANI HASAN

2002010013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI DI KELAS VIII SMPN 3 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk
Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan Studi Jenjang
Sarjana (SI) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*



Diajukan oleh :

MEYSTIKA MAHARANI HASAN

2002010013

Dosen Pembimbing :

- 1. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.**
- 2. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Meystika Maharani Hasan
NIM : 2002010013
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil kerja saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 8 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Meystika Maharani Hasan

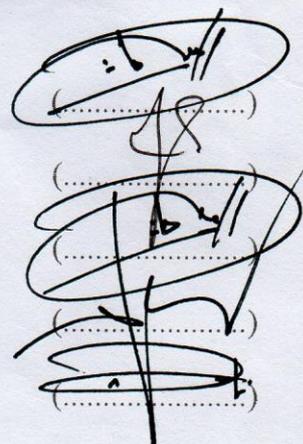
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Digital pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMPN 3 Palopo yang ditulis oleh Meystika Maharani Hasan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010013, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 30 Januari 2025 M bertepatan dengan 30 Rajab 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 05 Februari 2025

TIM PENGUJI

1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. Ketua Sidang
2. Mustafa, S.Pd.I, M.Pd. Penguji I
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. Penguji II
4. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Pembimbing I
5. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II



Mengetahui,

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002



Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Digital pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMPN 3 Palopo”

Salawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw., kepada keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga yaumul akhir. Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Wakil Rektor 1 Bidang Akademik dan Pengembangan Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Rektor II Bidang Administrasi umum Dr. Masruddin M.Hum. dan Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Dr. Mustaming, M.H.I.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Wakil Dekan I Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan II Aliah Lestari, S.S., M.Si., Wakil Dekan III Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Serta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. dan M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Mustafa, S.Pd.I., M.Pd. dan Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku penguji I dan II yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik.
7. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. selaku validator ahli media, Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. selaku validator ahli materi dan Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh Dosen dan Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. selaku kepala Unit Perpustakaan beserta staf dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi.
10. Drs. H. Basri M.,M.Pd. selaku kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Palopo, Bapak Nurhidayat Ahmad S.Pd. selaku guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, beserta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin serta bantuan dalam melakukan penelitian, serta seluruh siswa kelas VIII D SMPN 3 Palopo yang telah ikut berpartisipasi selama penelitian berlangsung.
11. Teristimewa peneliti sampaikan ucapan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta yakni Bapak Udin Hasan dan Ibu Mirnayani, yang telah memberikan dukungan, semangat, perhatian, doa serta telah mendidik dan membesarkan penulis dalam limpahan kasih sayang. Terima kasih atas apa yang telah diberikan kepada penulis yang tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun selamanya. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama, bapak dan ibu harus ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup peneliti.
12. Kepada saudara-saudaraku terkasih, kakak Nurul Safitri Hasan S.Pd dan adik Azhar Ramadhan. Terima kasih selalu membantu serta memberikan dukungan moril dan materil, selalu memotivasi dan medoakan penulis.
13. Kepada sahabatku tersayang, Sri Rizkyah, Puput Kamaruddin, Hasriana, dan Puput Pappang, Terima kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman yang sangat berkesan serta memberikan semangat sampai terselesaikan penulisan skripsi ini. *See you on top, guys!*

14. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2020 (khususnya kelas A), yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.
15. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi peneliti dan pembaca.

Palopo, 8 Januari 2025

Peneliti,

Meystika Maharani Hasan
20 0201 0013

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|------|--------------------|----------------------------|
| ا | Alif | tidak dilambangkan | tidak dilambangkan |
| ب | Ba | b | Be |
| ت | Ta | t | Te |
| ث | ša | š | Es (dengan titik di atas) |
| ج | Jim | j | Je |
| ح | ḥa | ḥ | Ha (dengan titik di bawah) |
| خ | Kha | kh | ka dan ha |
| د | Dal | d | De |
| ذ | žal | ž | zet (dengan titik di atas) |
| ر | Ra | r | Er |
| ز | Zai | z | Zet |
| س | Sin | s | Es |
| ش | Syin | sy | es dan ye |

| | | | |
|----|--------|---|-----------------------------|
| ص | ṣa | ṣ | es (dengan titik di bawah) |
| ض | ḍad | ḍ | de (dengan titik di bawah) |
| ط | ṭa | ṭ | te (dengan titik di bawah) |
| ظ | ẓa | ẓ | zet (dengan titik di bawah) |
| ع | ‘ain | ‘ | Apostrof terbalik |
| غ | Gain | g | Ge |
| ف | Fa | f | Ef |
| ق | Qaf | q | Qi |
| ك | Kaf | k | Ka |
| ل | Lam | l | El |
| م | Mim | m | Em |
| ن | Nun | n | En |
| و | Wau | w | We |
| هـ | Ha | h | Ha |
| ء | Hamzah | ’ | Apostrof |
| ي | Ya | y | Ye |

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun.

Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoflog dan vokal rangkap atau diflog.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

| Tanda | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------|---------------|-------------|------|
| أ | <i>fathah</i> | A | a |
| إ | <i>Kasrah</i> | I | i |
| أ | <i>dammah</i> | U | u |

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

| Tanda | Nama | Huruf latin | Nama |
|-------|-----------------------|-------------|---------|
| أى | <i>fathah dan yā'</i> | Ai | a dan i |
| أو | <i>fathah dan wau</i> | Au | a dan u |

Contoh:

كَيْف : *kaifa*

هَوَّل : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| Harakat dan Huruf | Nama | Huruf dan Tanda | Nama |
|--------------------|--|-----------------|---------------------|
| أ... أ... أ... | <i>fathah dan alif</i> atau <i>yā'</i> | ā | a dan garis di atas |
| إى | <i>kasrah dan yā'</i> | ī | i dan garis di atas |

Contoh:

مات : *māta*

قيل : *qīla*

رمي : *ramī*

يموت : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu : *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah [h].

Kalau pakai kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, ma *tā' marbūṭah* itu transliterasinya dengan ha (h).

Contoh:

روضة الاطفال : *raudah al- atfāl*

المدينة الفاضلة : *al- madīnah al-fāḍilah*

الحكمة : *al- ḥikmah*

5. Syaddah (*tasydid*)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجِّينَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al- ḥaqq*

نَعْم : *nu'ima*

عَدُوّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia ditransliterasikan seperti huruf maddah menjadi *ī*.

Contoh:

علي : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عربي : 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشمس : *al- syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزلاّلة : *al- zalzalah* (bukan *az- zalzalah*)

الفلسفة : *al-falsafah*

البلاد : *al- bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تأمرون : *ta'murūna*

النوع : *al- nau'*

شيء : *syai'un*

أمرت : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarḥ al-Arba 'īn al-Nawāwī

Risalālah fī Ri'āyaah al-Maṣlahah

9. lafz al-Jalālah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دين الله : *dīnillah*

بالله : *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah*di akhir kata yang disandarkan kepadalafz *al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هم في رحمةالله : *hum fi rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD) Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada pemulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dengan teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallazī bi bakkata mubārakan

Syahru ramaḍān al-laẓī unzila fihi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Tūsī

Naṣr Hāmid Abu Zayd

Al-Tūfī

Al-maṣlaḥah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abu al-Wilid Muḥammad Ibnu)

Naṣr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Hāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

| | |
|-------|--|
| Swt. | = <i>Subhānahū wa ta'ālā</i> |
| saw. | = <i>Sallallāhu 'alaihi wa sallam</i> |
| QS | = Qur'an Surah |
| HR | = Hadis Riwayat |
| SMP | = Sekolah Menengah Pertama |
| IAIN | = Institut Agama Islam Negeri |
| ADDIE | = <i>Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation</i> |
| R&D | = <i>Research and Development</i> |
| CP | = Capaian Pembelajaran |
| ATP | = Alur Tujuan Pembelajaran |

DAFTAR ISI

| | |
|---|--------------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| PRAKATA | v |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN | ix |
| DAFTAR ISI | xviii |
| DAFTAR AYAT | xx |
| DAFTAR TABEL | xxi |
| DAFTAR GAMBAR | xxii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xxiii |
| ABSTRAK | xxiv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tujuan Pengembangan | 8 |
| D. Manfaat Pengembangan | 8 |
| E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan | 9 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 10 |
| | |
| BAB II KAJIAN TEORI | 11 |
| A. Penelitian Terdahulu yang Relevan | 11 |
| B. Landasan Teori..... | 17 |
| C. Kerangka Pikir | 33 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | 36 |
| A. Jenis Penelitian..... | 36 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian | 37 |
| C. Subjek dan Objek Penelitian | 37 |
| D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan | 37 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 40 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 43 |

| | |
|--|-----------|
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 46 |
| A. Hasil Penelitian | 46 |
| B. Pembahasan..... | 67 |
| BAB V PENUTUP..... | 76 |
| A. Simpulan | 76 |
| B. Saran..... | 77 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR AYAT

| | |
|---|----|
| Kutipan ayat Q.S At-Taubah/9:122 | 1 |
| Kutipan ayat Q.S An Nahl/16:89 | 17 |
| Kutipan ayat Q.S Al Baqarah/2:2-4 | 33 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan | 15 |
| Tabel 3.1 Kisi-kisi Untuk Validasi Ahli Media | 41 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Untuk Validasi Ahli Materi..... | 42 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Untuk Validasi Ahli Bahasa..... | 42 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Angket Praktikalitas | 43 |
| Tabel 3.5 Kriteria Hasil Uji Validitas | 44 |
| Tabel 3.6 Skala Penilaian Angket Respon | 45 |
| Tabel 3.7 Kategori Skor Angket Respon | 45 |
| Tabel 4.1 Rancangan awal pengembangan media | 51 |
| Tabel 4.2 Hasil Rancangan media..... | 56 |
| Tabel 4.3. Nama-nama Validator | 59 |
| Tabel 4.4 Analisis validasi ahli media | 59 |
| Tabel 4.5 Analisis validasi ahli materi..... | 61 |
| Tabel. 4.6 Analisis validasi ahli Bahasa | 63 |
| Tabel. 4.7 Revisi Media | 65 |
| Tabel 4.8 Data Hasil Angket Praktikalitas Guru..... | 66 |
| Tabel 4.9 Data Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik | 67 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir | 35 |
| Gambar 3.1 Prosedur Model Pengembangan ADDIE | 36 |
| Gambar 4.1 Diagram mudah memahami materi | 47 |
| Gambar 4.2 Diagram media melalui handphone..... | 47 |
| Gambar 4.3 Diagram media berwarna dan bergambar animasi..... | 48 |
| Gambar 4.4 Tampilan sampul depan dan belakang buku petunjuk | 58 |
| Gambar 4.5 Tampilan isi penggunaan media..... | 58 |
| Gambar 4.6 <i>Qr Code</i> untuk petunjuk penggunaan media..... | 58 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Permohonan Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan telah melakukan Penelitian
- Lampiran 4 Hasil Wawancara dengan Guru PAI Kelas VIII di SMPN 3 Kota Palopo
- Lampiran 5 Media Flashcard berbasis digital
- Lampiran 6 Lembar Validasi Instrument
- Lampiran 7 Lembar Validasi Media
- Lampiran 8 Lembar Validasi Materi
- Lampiran 9 Lembar Validasi Bahasa
- Lampiran 10 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik
- Lampiran 11 Angket Praktikalitas Guru
- Lampiran 12 Angket Praktikalitas Peserta Didik
- Lampiran 13 Dokumentasi
- Lampiran 14 Riwayat Hidup

ABSTRAK

Meystika Maharani Hasan, 2025. *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas VIII SMPN 3 Palopo.* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Munir Yusuf dan M. Zuljalal Al Hamdany.

Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media *flashcard* berbasis digital pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Palopo dengan tujuan mengetahui hasil pengembangan media *flashcard* digital guna mengetahui hasil uji validitas dan hasil uji praktikalitas media *flashcard* berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi meyakini kitab-kitab Allah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D), dengan prosedur dan rancangan penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ialah peserta didik kelas VIII yang berjumlah 28 orang. Objek penelitian ini adalah media *flashcard* berbasis digital materi meyakini kitab-kitab Allah di kelas VIII. Adapun instrument yang digunakan yaitu wawancara, dokumentasi dan lembar penilaian (angket).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis digital dinyatakan valid berdasarkan penilaian oleh validator, ahli media memperoleh persentase 89,28% dari ahli materi sebesar 93,18% dan ahli bahasa dengan persentase 89,29%. Hasil uji kepraktisan dari guru memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat praktis dan hasil dari peserta didik memperoleh persentase 85,52% dengan kategori sangat praktis yang dilakukan oleh 28 peserta didik.

Dari hasil tersebut, disimpulkan bahwa pengembangan media *flashcard* berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk peserta didik kelas VIII SMPN 3 Palopo.

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran, *Flashcard* digital, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Meystika Maharani Hasan, 2025. *Development of Digital-Based Flashcard Media in Learning Islamic Religious Education and Character in Class VIII SMPN 3 Palopo.* Thesis of the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Munir Yusuf and M. Zuljalal Al Hamdany.

This research examines the development of digital-based flashcard media in Islamic Religious Education and Character learning in class VIII SMP Negeri 3 Palopo City with the aim of knowing the results of the development of digital flashcard media in order to find out the results of validity tests and practicality test results of digital-based flashcard media in learning. This research uses Research and Development (R&D) research, with procedures and research design using the ADDIE development model. The research subjects were 28 class VIII students. The object of this research is digital-based flashcard media regarding belief in Allah's books in class VIII. The instruments used are interviews, documentation and assessment sheets (questionnaires).

The results of this research show that digital-based flashcard learning media was declared valid based on assessments by validators, media experts obtained a percentage of 89.28% from material experts at 93.18% and language experts with a percentage of 89.29%. The results of the practicality test from the teacher obtained a percentage of 94% in the very practical category and the results from the students obtained a percentage of 85.52% in the very practical category which was carried out by 28 students.

From these results, it was concluded that the development of digital-based flashcard media in Islamic Education and Character learning was declared to be very valid and very practical for class VIII students at SMPN 3 Palopo

Keywords: Learning media development, digital flashcards, Islamic Religious Education

الملخص

ميستيكا مهاراني حسن، ٢٠٢٥. تطوير وسائط البطاقات التعليمية الرقمية في تعلم التربية الدينية الإسلامية وبودي بيكرتي في الصف الثامن SMPN 3 بالوبو. أطروحة برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وعلوم المعلمين، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. بإشراف منير يوسف ومحمد ذو الجلال الحمداني.

تبحث هذه الدراسة في تطوير وسائط البطاقات التعليمية الرقمية في تعلم التربية الدينية الإسلامية وبودي بيكرتي في الصف الثامن SMP Negeri 3 كوتا بالوبو بهدف معرفة نتائج تطوير وسائط البطاقات التعليمية الرقمية لتحديد نتائج اختبار الصلاحية ونتائج الاختبار العملي لوسائط البطاقات التعليمية الرقمية في تعلم التربية الدينية الإسلامية ومادة بودي بيكرتي في الإيمان بكتب الله. ويستخدم هذا البحث نوع البحث والتطوير (R&D)، بإجراءات وتصميمات بحثية باستخدام نموذج التطوير ADDIE وكان موضوع البحث طلاب الصف الثامن من طلاب الصف الثامن البالغ عددهم ٢٨ شخصًا. موضوع هذا البحث عبارة عن وسائط البطاقات التعليمية الرقمية حول مادة الإيمان بكتب الله في الصف الثامن. الأدوات المستخدمة هي المقابلات والتوثيق وأوراق التقييم (الاستبيانات).

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن وسائط التعلم بالبطاقات التعليمية الرقمية القائمة على البطاقات التعليمية الرقمية صالحة بناءً على تقييم المدققة، وقد حصل خبير الوسائط على نسبة ٨٩,٢٨٪ من خبير المادة بنسبة ٩٣,١٨٪ وخبير اللغة بنسبة ٨٩,٢٩٪. حصلت نتائج اختبار التطبيق العملي من المعلمين على نسبة مئوية

الكلمات المفتاحية تطوير وسائط التعلم، البطاقات التعليمية الرقمية، التربية الدينية الإسلامية

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hakikat pendidikan adalah menciptakan lingkungan yang memungkinkan setiap siswa secara optimal dan utuh mengembangkan bakat, minat dan kemampuannya (termasuk kognitif, afektif dan psikomotorik). Pendidikan sangat penting dalam Islam, karena orang dengan pengetahuan yang luas, terutama tentang agama, sangat dihargai, sebagaimana dijelaskan dalam Q.S At-Taubah ayat 122:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ
وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Terjemahnya:

“Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (kemedan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka. dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya.”(Q.S At-Taubah:122)¹

Kehadiran pendidikan menekankan pada upaya penting untuk memelihara, mempertahankan, dan mengembangkan eksistensi atau potensinya.² Kegiatan dalam belajar mengajar mempunyai lima bagian penting yaitu tujuan, materi, metode, media,serta evaluasi pembelajaran, kelima bagian tersebut sama-sama memberikan pengaruh dalam pembelajaran dan sebuah komponen yang penting

¹ Kementrian Agama RI, *Al-Qurán dan Te`rjemahan*, (Jakarta: Adhi Akshara Abadi Indonesia, 2011), 904.

² Muhammad Zuljalal Al Hamdany, “Utilization of WhatsApp in English for Islamic Education Learning as a Media of Communication between Lecturers and Students,” *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, no. 1 (11 Agustus 2022): 482, <https://doi.org/10.24256/ideas.v10i1.2900>.

dalam sistem pendidikan, dapat menopang keberlangsungannya kegiatan belajar mengajar dengan baik adalah media yang sebagai jembatan dalam memberikan pesan dari pengirim ke penerima pesan dengan lebih khusus.³

Segala sesuatu yang memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk berkomunikasi satu sama lain dalam rangka memajukan pembelajaran dan proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran telah menjadi suatu kebutuhan yang semakin penting dalam dunia pendidikan modern saat ini. Hal ini terjadi karena media pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat yang tidak dapat diberikan oleh metode pembelajaran konvensional.⁴

Media pembelajaran sangat berperan dalam keberhasilan pembelajaran dan proses pembelajaran, namun bukan satu-satunya faktor. Faktor lain meliputi metode, materi, sarana dan prasarana, karakteristik siswa dan lingkungan, kemampuan guru, dan sebagainya. Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran yang tepat dapat memicu minat dan keinginan baru, memotivasi dan membangkitkan semangat kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa. Efektivitas proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran akan sangat meningkat dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar

³ Sulfa Fatima dan Munir Yusuf, "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu Pada Tema 5 Pahlawanku Di Kelas IV MI," *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 1, no. 3 (21 September 2022): 208–17, <https://doi.org/10.55606/inovasi.v1i3.430>.

⁴Hasriadi Hasriadi dkk., "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara," *Madaniya* 4, no. 2 (15 Mei 2023): 531–39, <https://doi.org/10.53696/27214834.426>.

dan pembelajaran, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.⁵

Di era sekarang ini teknologi sangat berkembang pesat. Berkembangnya ilmu pengetahuan pada pembelajaran abad 21 tidak terlepas dari peran teknologi. Pendidikan sangat erat dengan teknologi digital yang semakin modern sehingga peserta didik yang lahir di era serba digital ini memiliki budaya yang sangat berbeda dengan generasi lama. Peserta didik berada pada dunia di mana akses terhadap informasi menjadi lebih mudah. Pada era disruptif ini pula, banyak muncul inovasi-inovasi baru dengan teknologi yang lebih mumpuni karena banyak orang dapat mendapat informasi, mengakses sumber ilmu melalui teknologi informasi.⁶ Adanya teknologi ini akan membuat tenaga pengajar akan lebih mudah dan kompetitif sesuai dengan bidang mereka masing-masing sehingga dalam hal penggunaan media pembelajaran tenaga pengajaran lebih memiliki kapabilitas dalam hal penggunaan teknologi.⁷ Media pembelajaran berbantu digital dirancang dengan menggabungkan unsur-unsur visual, audio, video dan menjadikannya menjadi interaktif.

Mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pendidikan merupakan aspek penting dalam menghadapi tantangan dan mengoptimalkan potensi pembelajaran di era digital. Dalam pendekatan ini, teknologi dianggap sebagai alat

⁵Achmad Nazarudin, "Pengembangan Media Pembelajaran Pai (Nabi & Rasul) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Iii Di Sd Muhammadiyah Manyar Gresik" (masters, Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019), <https://repository.um-surabaya.ac.id/4633/>.

⁶Munir Yusuf, Andi Muhammad Ajigoena, "Paradigma Baru Pendidikan Dasar" edisi 1, (*Aksara Timur*, september 2021) 4.

⁷ Mifta Zulfahmi Muassar, "Tren Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Sebagai Judul Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Matematika FTIK IAIN Palopo" *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, desember 2022, 1(4).
<https://doi.org/10.59004/metta.v1i4.255>.

yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran, memperluas akses ke konten pendidikan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.⁸

Di era serba digital saat ini menuntut guru memanfaatkan teknologi dan internet karena pada umumnya generasi mudah sekarang lebih menyukai hal-hal yang *up-to-date*.⁹ Teknologi digital dapat memudahkan guru untuk memproduksi materi bahan ajar yang dibutuhkan siswa. Selain itu siswa juga mendapat kemudahan mengenai materi yang dipelajari. Teknologi digital mempunyai jasa dalam mengembangkan proses pengetahuan dan keterampilan berpikir siswa. Pembelajaran digital dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas dan lebih bervariasi. Pengguna digital memanfaatkan media *computer*, *smartphone* dengan internetnya dan berbasis web atau digital.¹⁰

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis akan membahas media *flashcard* berbasis digital. *Flashcards* memuat teks, gambar, simbol, grafis dan jawaban uraian yang terletak pada masing masing bagian depan dan belakang. *Flashcards* merupakan kartu belajar yang efektif untuk merangsang minat belajar siswa. Selain berguna sebagai media bermain, *flashcard* ini dapat digunakan sebagai media belajar. Seiring perkembangan teknologi digital, *flashcard* tidak hanya terbuat dari kertas, namun dapat dibuat tanpa kertas atau paperless untuk mengurangi penggunaan kertas, yakni dengan media digital. *Flashcard* memuat teks, gambar,

⁸ Dr Munir Yusuf M.Pd, *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini* (Selat Media, 2023).

⁹ Hasriadi, "Metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 147.

¹⁰ Shofiah Jihni, "Pengembangan media pembelajaran interaktif *Flashcards* berbasis digital pada materi Invertebrata" (other, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2022),

simbol, grafis dan jawaban uraian yang terletak pada masing masing bagian depan dan belakang.¹¹

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 6 Februari 2024 bersama salah satu guru Pendidikan Agama Islam yakni Bapak Nur Hidayat Ahmad, S.Pd diperoleh informasi bahan ajar yang digunakan di sekolah berupa buku paket saja, sehingga bahan ajar yang digunakan guru di sekolah masih perlu ditambah dan diperbarui mengikuti suasana kekinian sesuai dengan perkembangan zaman untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pembelajaran dengan satu sumber belajar saja tentu akan membuat peserta didik kurang tertarik dan proses pembelajaran menjadi monoton dan bahkan merasa bosan dalam belajar Pendidikan Agama Islam. Saat guru menjelaskan materi di depan kelas, adapun masalah yang terjadi seperti, siswa pasif dalam proses pembelajaran. Penyebab dari masalah itu adalah media belajar yang dibuat oleh guru kurang menarik perhatian siswa. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Dilihat dari segi kemajuan teknologi, siswa di SMPN 3 Palopo rata-rata sudah memiliki *handphone* untuk menunjang pembelajaran.

Dapat disimpulkan, siswa sudah mahir untuk mengoperasikan teknologi yang sudah berkembang. Diharapkan dengan berkembangnya media *flashcard* berbasis digital dapat menjadi media pembelajaran yang meningkatkan efisiensi kegiatan kelas dan memberikan alternatif metode peningkatan kreativitas kepada guru sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.¹²

¹¹ Fatma Dewani Harahap, "Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Smp Kelas Viii," *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 3, no. 6 (30 November 2023).

¹²Hasil Observasi di SMPN 3 Palopo 6 Februari 2024.

Cara penggunaan kartu pembelajaran yang efektif dengan gambar, teks, atau simbol untuk mengingatkan atau mengarahkan siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau simbol pada kartu dan untuk merangsang pikiran dikenal dengan penggunaan media *flashcard* dalam pendidikan. Dan keinginan siswa untuk meningkatkan keterampilannya dalam mengenali simbol dalam bahan tulis dan aktivitas sehingga simbol tersebut dapat direduksi menjadi aktivitas siswa yang membantu mereka memahami makna bahan tulis.¹³

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Abdul Chalim Sholeh (2023) "*Pengembangan media flashcard berbasis QR-code pada materi energi dan pengaruhnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III MI Cemorokandang.*". Dalam proses pengembangannya, media ini diuji coba kepada 29 siswa kelas III MI Cemorokandang dalam kelompok besar, uji coba produk dalam kelompok kecil mengambil sampel dari 5 siswa. Analisis data menggunakan uji t berpasangan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa tentang materi energi dan perubahannya, setelah menggunakan media *flashcard* berbasis QR-Code. Hasil persentase validasi ahli materi adalah 88% dan persentase dari ahli media adalah 86%. Sebanyak 76% siswa mencapai nilai KKM. Dalam kesimpulan, pengembangan media *flashcard* berbasis QR-Code pada materi energi dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Cemorokandang. Disarankan bagi guru dan peneliti selanjutnya untuk mengembangkan dan memanfaatkan media ini dalam konteks pembelajaran

¹³ Nadia Iin Fajariyah, "Strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui media Flash Card pada anak penyandang Cerebral Palsy di SLB Putra Mandiri Lebo Sidoarjo," diakses 23 September 2024.

yang lebih luas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis QR-Code ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Cemorokandang.¹⁴

Aktivitas permainan *flashcard* pada proses kegiatan belajar mampu membantu siswa memahami materi yang kompleks dan sulit secara lugas. Kelebihan dari penggunaan media *flashcard* yaitu cara pembuatan dan penggunaannya yang mudah. Namun, media ini hanya cocok untuk diterapkan pada kelas kecil saja. Selain itu, *flashcard* dapat dimanfaatkan untuk berbagai mata pelajaran akademik, khususnya Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam dalam proses pembelajaran tidak hanya sekedar menghafal dan menerjemahkan saja, melainkan dengan bagaimana nilai-nilai ajaran agama yang ada pada tiap materi mampu diserap, dihayati, serta dapat diamalkan oleh peserta didik.¹⁵

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui lebih lanjut bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya tentang materi pokok ajaran Islam menggunakan media *flashcard* berbasis digital. Oleh sebab itu peneliti Menyusun penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMPN 3 Palopo”**

B. Rumusan Masalah

¹⁴ Abdul Chalim Sholeh, “Pengembangan media flashcard berbasis QR-code pada materi energi dan pengaruhnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III MI Cemorokandang” (undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023), <http://etheses.uin-malang.ac.id/62314/>.

¹⁵ Ana Zohratul Muna, “Penggungan Media Pembelajaran *FlashCard* Pada Pembelajaran PAI Siswa Kelas II SD Negeri 6 Jambu Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2017/2018”, (Desember, 6, 2018): 5.

Dengan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti perlu merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tahapan pengembangan media *flashcard* berbasis digital pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII SMPN 3 Palopo?
2. Bagaimanakah validitas pengembangan media *flashcard* berbasis digital pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII SMPN 3 Palopo?
3. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media *flashcard* berbasis digital pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII SMPN 3 Palopo?

C. Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mengetahui tahapan dari pengembangan media *flashcard* berbasis digital pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII SMPN 3 Palopo.
2. Untuk mengetahui validitas dari pengembangan media *flashcard* berbasis digital pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII SMPN 3 Palopo.
3. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan media *flashcard* berbasis digital pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII SMPN 3 Palopo.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dalam penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat dijadikan bahan rujukan oleh pelaksanaan pendidikan dan juga sumber bagi penulis yang lain.
 - b. Dapat dijadikan referensi dalam penilaian media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan memberikan informasi kepada sekolah untuk meningkatkan proses pembelajaran dan kualitas pengajaran sekolah.
- b. Bagi Guru, dapat memberikan gambaran kepada guru tentang variasi media
- c. Bagi Siswa, media pembelajaran *flashcard* yang menyenangkan, kreatif dan dinamis dapat membantu siswa belajar dengan cara yang mudah dan menarik bagi mereka.
- d. Bagi Peneliti, diharapkan mendapatkan pengalaman serta ilmu yang bermanfaat dan berharga.

E. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa *flashcard* berbasis digital. Pengembangan media ini diharapkan dapat menghasilkan jenis produk sebagai berikut:

1. *Flashcard* digital berbentuk digital
2. *Flashcard* digital memiliki ukuran standar yaitu sekitar 7,5 cm kali 12,5 cm
3. *Flashcard* digital berisikan ayat Al-Qur'an dengan tulisan Arab, terjemahan surat, dan perintah.
4. *Flashcard* digital didesain atau dibuat menggunakan aplikasi *canva* dan *pixelLab*.
5. *Flashcard* digital terdapat dua sisi (sisi depan berisikan gambar dan perintah atau soal, sedangkan sisi belakang berupa *QR code* materi).
6. *Flashcard* digital dikembangkan untuk tingkat SMPN 3 Palopo.

7. *Flashcard* digital berisikan materi “Meyakini Kitab-Kitab Allah: Menjadi Generasi Pecinta Al-Qur’an yang Toleran” pada pembelajaran pendidikan agama Islam SMPN Kelas VIII semester ganjil.
8. *Flashcard* digital bertujuan untuk membantu dan mempermudah siswa mempelajari materi pendidikan agama Islam dan melatih daya ingat mereka dengan cara yang menyenangkan. Pengembangan media ini berbentuk *flashcard* berbasis digital.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang dilakukan peneliti, khususnya penggunaan *flashcards* digital untuk mendorong siswa kelas VIII SMPN 3 Palopo, dalam Pelajaran pendidikan agama Islam. Materi pembelajaran *flashcards* digital ini dikembangkan khusus untuk materi kelas VIII.

Keterbatasan dalam pengembangan media dan penelitian ini mengarah pada media *flashcard* digital untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga hanya dapat digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk siswa kelas VIII SMPN. Penelitian ini terbatas pada satu sekolah yaitu hanya di SMPN 3 Palopo pada siswa kelas VIII.

Selain itu peneliti juga membatasi materi bahan ajar yang digunakan, pembatasan tersebut hanya menggunakan satu semester khususnya pada materi Meyakini Kitab-Kitab Allah: Menjadi Generasi Pecinta Al-Qur’an yang Toleran”.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Sebelum penelitian ini, terdapat penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian peneliti ialah:

1. Almaz Azwina Anggraeni dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Digital Berbasis Quizlet pada Materi Ikatan Kimia” 13 Juli, 2023.¹⁶ Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, pengembangan media pembelajaran flashcard digital berbasis Quizlet pada materi ikatan kimia dapat dilakukan dengan metode research and development (R&D) model pengembangan ADDIE oleh Lee & Owens yang dibatasi sampai tahap implemmentation (penerapan). Persentase hasil validasi ahli materi adalah 83% dengan kategori sangat layak dan persentase hasil validasi ahli media mencapai 92% yang juga berkategori sangat layak. Hal ini mengindikasikan bahwa media flashcard Quizlet pada materi ikatan kimia layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran ikatan kimia. Untuk tahap penerapan dua guru kimia mengisi angket respon guru, sedangkan 90 siswa mengisi angket respon siswa agar respon guru dan siswa terhadap flashcard Quizlet materi ikatan kimia dapat diketahui. Persentase respon guru sebesar 96% dan persentase respon siswa sebesar 88% sehingga

¹⁶ Almaz Azwina Anggraeni, “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Digital Berbasis Quizlet pada Materi Ikatan Kimia” (bachelorThesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023), <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72738>.

keduanya termasuk kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan media flashcard Quizlet yang telah dikembangkan mendapatkan respon positif dari guru dan siswa.

2. Ni Nyoman Trianaswari Predani dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *Flashcards* Berbasis Digital Pada Materi Kata Kerja Beraturan (Regular Verbs) Dan Kata Kerja Tidak Beraturan (*Irregular Verbs*) Di Kelas V Sd Saraswati 3 Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023”, Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun *flashcards* berbasis digital pada pembelajaran bahasa Inggris, menganalisis hasil kelayakan *flashcards* berbasis digital pada pembelajaran bahasa Inggris, mengetahui efektivitas *flashcards* berbasis digital pada pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu: metode observasi, wawancara, kuesioner, dan tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial (uji-t). Banyak subjek pada penelitian ini adalah 35 orang siswa kelas V di SD Saraswati 3 Denpasar. Hasil penelitian adalah: (1) validasi rancang bangun berdasarkan penilaian ahli rancang bangun sebesar 90%, (2) dalam pengembangannya, validitas media *flashcards* berbasis digital berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran sebesar 100%, ahli desain instruksional sebesar 90,63%, ahli media pembelajaran sebesar 87,50%, uji coba perorangan sebesar 90%, dan uji coba kelompok kecil sebesar 99,16%, (3) diperoleh thitung = 17,64 untuk db = 34 dan taraf signifikan 5% ttabel = 1,69 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima karena nilai post-test lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *flashcards* berbasis digital efektif

digunakan pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas V di SD Saraswati 3 Denpasar.¹⁷

3. Sam Hermansyah, Usman M, Muhamamd Hanafi, dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” Pengembangan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi. Ini diperlukan untuk merangsang minat siswa dalam belajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Dan menganalisa itu memengaruhi dari berbasis digital kartu flash media ke memperbaiki sosial studi sedang belajar hasil untuk kelas empat dasar sekolah siswa. Riset ini menggunakan R&D (Riset Dan Perkembangan) metode Dan beradaptasi itu ADDIE model pengembangan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV. Penelitian ini mengambil sampel secara acak sebanyak 126 orang siswa kelas IV dan dihitung menggunakan rumus Slovin dengan margin of error 5%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi 83,3% dalam kategori layak. Hasil ahli media 93,3% sangat kategori layak, dan hasil keefektifan media pembelajaran diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa pada pretest dan posttest. Penelitian ini menyimpulkan

¹⁷ Ni Nyoman Trianaswari Predani, “Pengembangan Flashcards Berbasis Digital Pada Materi Kata Kerja Beraturan (Regular Verbs) Dan Kata Kerja Tidak Beraturan (Irregular Verbs) Di Kelas V Sd Saraswati 3 Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023” (undergraduate, Universitas Pendidikan Ganesha, 2023), <https://repo.undiksha.ac.id/14575/>.

bahwa media *flashcard* berbasis digital berdampak positif terhadap pembelajaran IPS hasil untuk kelas empat dasar siswa sekolah.¹⁸

4. Rizka Olivia Suryania, dalam penelitiannya yang berjudul, “Pengembangan Media Flashcards Berbasis Qr-Code Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts Of Body Kelas V” Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menghasilkan produk berupa Flashcards berbasis QR-CODE pada mata pelajaran bahasa Inggris materi parts of body kelas V dan mengetahui bagaimana tingkat kelayakan media sehingga menghasilkan media yang valid, efektif dan responsive. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket Penelitian dan pengembangan menghasilkan media Flashcards berbasis QR-CODE yang layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan Respon peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Prosedur pengembangan mengikuti prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: Analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Untuk mengetahui kelayakan produk, Validasi dilakukan oleh para ahli yaitu validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan instrumen tes. Uji coba dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan persentase rata-rata % dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi

¹⁸ Sam Hermansyah, Usman M, dan Muhammad Hanafi, “Penggunaan Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Teknologi Pendidikan, E-ISSN: 3025-5392* 1, No. 1 (5 Juli 2023): 1–10.

ahli materi mendapatkan persentase 93,33% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil respon penilaian pendidik mendapatkan hasil akhir dengan persentase 87,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Kemudian hasil uji coba peserta didik skala kecil mendapatkan persentase rata- rata 93% dengan kriteria “Sangat Layak” dan hasil uji coba peserta didik skala besar mendapatkan hasil persentase 94% dengan kriteria “Sangat Layak”.¹⁹

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

| No | Peneliti | Judul Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|---------------------------|---|--|----------------------------------|
| 1 | Almaz Azwina Anggraeni | Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> Digital Berbasis <i>Quizlet</i> pada Materi Ikatan Kimia | <ul style="list-style-type: none"> •Peneliti sama- sama mengembangkan media <i>flashcard</i> berbasis digital • sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE | Perbedaan pada materi ajar |

¹⁹ Rizka olivia Suryani, “Pengembangan Media Flashcards Berbasis Qr-Code Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts Of Body Kelas V” Undergraduate thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG. 05 Jan 2022

| | | | | |
|---|--|---|---|----------------------------------|
| 2 | Ni Nyoman Trianaswari Predani | Pengembangan <i>Flashcards</i> Berbasis Digital Pada Materi Kata Kerja Beraturan (Regular Verbs) Dan Kata Kerja Tidak Beraturan (Irregular Verbs) Di Kelas V Sd Saraswati 3 Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023”, | Sama-sama mengembangkan media <i>flashcard</i> digital | Perbedaan pada materi ajar |
| 3 | Sam Hermansyah, Usman M, Muhamamd Hanafi | Penggunaan <i>Flashcard</i> Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. | Sama-sama mengembangkan media <i>flashcard</i> digital | Perbedaan pada materi ajar |
| 4 | Rizka Olivia Suryania | Pengembangan Media Flashcards | Peneliti sama-sama mengembangkan | Perbedaan pada materi |

| | | |
|---|---|--------------------------|
| Berbasis <i>Qr-Code</i> | media <i>flashcard</i> | ajar dan |
| Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts Of Body | berbasis digital dan sama-sama menggunakan model pengembangan | perbedaan tingkat kelas. |
| Kelas V | ADDIE | |

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari satu orang ke orang lain. Selain itu juga dapat membantu pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, serta perhatiannya, sehingga pembelajaran dapat berlangsung. Sebagai alat untuk proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran, media pembelajaran juga sangat erat kaitannya dengan kemajuan teknologi.

Jelas bahwa media berfungsi sebagai media yang melaluinya pesan disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pentingnya media yang digunakan sebagai sarana dalam penyampaian informasi juga dapat di telaah dari firman Allah Swt. dalam Surah An Nahl ayat 89, yaitu :

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ ۗ وَجَعَلْنَا بِكُمْ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ ۗ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرًا لِلْمُسْلِمِينَ

Terjemahnya :

(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 atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Qur'an) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.²⁰

Berdasarkan ayat di atas secara tidak langsung mengajarkan bagi manusia untuk menggunakan alat ataupun benda sebagai suatu media saat menyampaikan informasi. Sebagaimana Allah menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad saw. untuk menjelaskan segala sesuatu.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan alat yang dapat berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan para ahli di atas.²¹

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang mempunyai kemampuan menyampaikan pesan dengan berbagai cara, merangsang pikiran, perasaan, dan watak siswa, serta mendorong terciptanya pembelajaran dengan menambahkan informasi baru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

²⁰ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Sinergi Pustaka Indonesia, 2012), hlm. 377.

²¹ Hamdi Muhammad, R. Eka Murtinugraha, dan Sittati Musalamah, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian," *Jurnal PenSil* 9, no. 1 (30 Januari 2020): 54–60, <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Dalam hal mendistribusikan materi pendidikan, media dapat berfungsi sebagai saluran bagi guru, dosen, atau widyaiswara. Penggunaan media pembelajaran secara langsung dapat mempengaruhi keberhasilan penyampaian isi pembelajaran kepada siswa. Tujuan media dalam pengajaran adalah untuk mendorong siswa agar lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. Manfaat media dalam pembelajaran, di antaranya:

- 1) Berkontribusi pada interaksi edukatif antara siswa dan guru. Meskipun tidak semua materi pembelajaran dapat dikomunikasikan secara verbal, diperlukan alat lain untuk membantu siswa memahami konsep atau pesan materi. Peserta dibantu untuk memahami konsep materi yang disampaikan oleh pendidik, dan pendidik dibantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada mereka. Akibatnya, transfer pengetahuan dan nilai yang optimal dapat dicapai.
- 2) Rasa ingin tahu dan semangat siswa tumbuh, keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran meningkat dan interaksi interaktif antara siswa, guru, dan sumber belajar dimungkinkan dapat membantu dalam membuat informasi abstrak menjadi lebih konkret. Beberapa informasi dan konsep materi pembelajaran yang abstrak, rumit, atau kompleks tidak dapat dikomunikasikan secara verbal. Akibatnya, untuk menyampaikan informasi secara efektif, diperlukan alat berupa media pembelajaran.
- 3) Dapat melampaui batas ruang, waktu, tenaga dan panca indera. Menyampaikan materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan banyak waktu dan ruang. Oleh

karena itu, keterbatasan ini dapat diatasi dengan menyesuaikan lingkungan belajar dengan sifat materi. Misalnya *online learning*, *mobile learning*, *online learning* dan media pembelajaran *online* lainnya.²²

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ada tiga ciri media yang dapat digunakan dalam pendidikan :

1) Ciri *Fiksatif*

Ciri ini menggambarkan kemampuan suatu media untuk merekam, merekam, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan objek yang dapat dengan mudah difoto (direkam) dan dibuat kapan saja, suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun ulang.

2) Ciri *Manifulatif*

Ciri *manifulatif*, meliputi kemampuan menyajikan suatu peristiwa yang memakan waktu sehari-hari kepada siswa hanya dalam waktu dua atau tiga menit dengan menggunakan metode *time lapse recording*.

3) Ciri *Disributif*

Ciri *distributif* adalah salah satu di mana objek dapat diubah melalui ruang dan secara bersamaan ditampilkan kepada sejumlah besar siswa dengan sejarah panjang yang relatif lama mengenai kejadian ini²³.

d. Peran Media Dalam Proses Belajar Mengajar

Media pembelajaran memuat dan menyampaikan pesan atau data kepada penerima pesan, khususnya siswa. Beberapa media dapat menangani pesan dan

²²Mustofa Abi Hamid, dkk. "*Media Pembelajaran*", (Yayasan Kita Menulis:2020) hal.7-8.

²³ Rohani, "*Media Pembelajaran*" Februari,2019.

reaksi siswa sehingga media sering disebut media intuisi. Media intuisi yang dimaksud adalah media dengan kemampuan dapat mengetahui sesuatu tanpa logika. Pesan dan data yang disampaikan oleh media dapat berupa pesan dasar atau pesan yang sangat kompleks. Namun, pada dasarnya, media mampu memenuhi kebutuhan dan kemampuan siswa yang semakin maju, dan siswa dapat dengan mudah mengambil bagian dalam pengalaman belajar.²⁴

Tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran merupakan lima aspek penting dalam proses belajar mengajar. Masing-masing dari lima aspek ini mempengaruhi yang lain. Jenis media pembelajaran yang tepat akan ditentukan oleh pemilihan metode pengajaran tertentu, di samping ketiga aspek krusial lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, salah satu tujuan utama media pembelajaran adalah menjadi alat pengajaran yang mempengaruhi motivasi, keadaan dan lingkungan belajar. Media yang harus menjadi bagian dari setiap kegiatan pembelajaran dan mendapat perhatian penuh dari peserta didik tidak dapat ditinggalkan dalam pembahasan sistem pembelajaran karena merupakan salah satu komponen pembelajaran. Namun, karena berbagai alasan, bagian ini masih sering diabaikan. Di antara alasan yang sering terjadi adalah waktu yang terbatas untuk mempersiapkan pengajaran. Kesulitan dalam menemukan media yang tepat, ketiadaan biaya, dll. Ini tidak diperlukan ketika setiap siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan sumber daya pendidikan. Berapa banyak media berbeda yang dapat dipilih, dikembangkan dan

²⁴Hasriadi, St marwiyah, "Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi" *Jurnal Sinestesia*, Vol. 13, No. 1, (April, 04 2023), 226.

digunakan tergantung pada keadaan, waktu, anggaran dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Tanggung jawab dan tugas siswa tidak dapat dipisahkan dari peran siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, agar setiap siswa mengetahui apa yang harus dilakukan, diperlukan pengetahuan yang luas.²⁵

2. *Flash Card* Berbasis Digital

a. Pengertian *Flash Card*

Flashcard adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari *Philadelphia, Pennsylvania*. Ada beberapa rangkaian gambar pada *flashcard* tersebut: buah-buahan, binatang, warna, bentuk, huruf, angka, karir, dan lain-lain. Kartu-kartu tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat untuk masing-masing kartu. Anak-anak lebih menyukai benda, sehingga kartu biasanya ditampilkan dalam berbagai warna yang menarik.

Dari segi produksi dan aplikasinya, media *FlashCard* dapat disimpulkan sebagai media yang bermanfaat. Preferensi siswa untuk melibatkan gambar media tercermin dalam desain kartu *flash*. Media seperti *flashcard* dapat membangkitkan minat siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.²⁶

²⁵ Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar | Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan," *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* Vol. 3, No. 1, April 2019 (30 Juni 2019), <https://ejournal.kompetif.com/index.php/diklatreview/article/view/349>.

²⁶ Nisa Sulistya Artika, "Pengaruh Metode Lihat Ucapkan Berbantu Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN) (Penelitian pada kelas II SDN Purwosari Secang, Kabupaten Magelang)" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2021), <http://repository.unimma.ac.id/3297/>.

Dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* adalah media pembelajaran berbasis *visual* (penglihatan), baik yang berupa gambar, tulisan, atau gambar dan tulisan. *Flashcard* dapat diartikan atau didefinisikan sebagai kartu atau media pembelajaran yang digunakan untuk mengingat, mengenal, mengetahui, dan mengajarkan informasi tertentu yang terdapat di atasnya. Informasi yang disajikan pada *flashcard* biasanya saling berkaitan antara satu kartu dengan kartu lainnya.

b. Fungsi Media Pembelajaran *FlashCard*

Adapun fungsi media pembelajaran *flashcard* adalah kosa kata dan kemampuan siswa dapat dilatih dan ditingkatkan sejak usia muda melalui penggunaan materi pembelajaran *flashcard*, yang melatih otak kanan untuk mengingat gambar dan kata. Bahan pembelajaran *flashcard* melayani tujuan berikut:

- 1) Mendorong siswa untuk mempelajari lebih lanjut tentang mata pelajaran yang dipelajarinya.
- 2) Menggunakan gambar yang menawan untuk membangkitkan minat siswa.
- 3) Memberikan kesempatan belajar yang bervariasi kepada siswa untuk mencegah kebosanan.
- 4) Memudahkan guru untuk membantu siswa memahami.
- 5) Dengan melihat gambar, siswa akan lebih cenderung mengingat informasi.
- 6) Bisa membuat permainan tebak-tebakan, permainan *memory*, dan kuis ulasan untuk pelajaran sekolah.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *FlashCard*

1) Kelebihan

a) Portabilitas: Karena ukurannya yang kecil, *flashcard* dapat dibawa dalam tas atau bahkan saku, sehingga dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas.

b) Realistis: Berdasarkan cara pembuatan dan penggunaan, media *flashcard* sangat bermanfaat. Untuk menggunakannya, guru tidak perlu keahlian khusus, juga tidak perlu listrik. Jika akan menggunakannya, yang perlu dilakukan adalah mengatur gambar sesuai urutan yang diinginkan, pastikan tidak terbalik, dan simpan kembali dengan mengikatnya atau menggunakan kotak khusus untuk mencegahnya tidak tercecer.

c) Mudah diingat: Penyajian pesan singkat pada setiap kartu merupakan ciri khas dari media *flashcard*. Berkaitan dengan, misalnya, huruf, angka, nama hewan, kosa kata, tata cara wudu, dan lain sebagainya. Siswa akan lebih mudah mengingat pesan jika pesan singkat ini disajikan. Siswa mampu mengenali ide tentang sesuatu dengan lebih mudah ketika gambar dan teks digabungkan. Gambar dapat membantu mereka mengidentifikasi nama objek, dan huruf atau teks.

d) Permainan adalah cara yang menyenangkan untuk menggunakan media *flashcard*. Dengan berlari, siswa berlomba mencari secara berurutan, misalnya dengan mencari satu objek atau nama tertentu pada kartu *flash* yang disimpan secara acak.

2) Kekurangan

Kekurangan media *flashcard*, yaitu:

a) Terlalu kecil untuk mewakili kelas besar.

- b) Gambar hanya berfokus pada persepsi sensorik mata.
- c) Untuk kegiatan pembelajaran, gambar objek yang terlalu kompleks kurang efektif.²⁷
- d. *Flash Card* Sebagai Media Pembelajaran

Flashcard dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk mengajarkan empat keterampilan bahasa berikut: berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan. Aritmatika, konsep dasar, rumus, senyawa kimia, dan nama satuan (berat, jarak, waktu, dll.) juga dapat dipelajari dengan bantuan *flashcard*.²⁸

- e. *Flashcard* Digital

Era digital dan globalisasi telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, serta mempersiapkan peserta didik untuk beradaptasi dengan perubahan yang terus-menerus terjadi dalam masyarakat.²⁹

Ruang lingkup literasi digital dalam pendidikan memiliki cakupan yang cukup luas tidak hanya tentang sejauh mana kompetensi siswa maupun pendidik dalam menggunakan, mengelola serta memanfaatkan teknologi sebagai media maupun sumber belajar namun lebih dari itu seorang guru harus mampu

²⁷ Hikmawati Hikmawati, "Penerapan Media Flash Card Dalam Memotivasi Peserta Didik Menghafal Mufradat (Kosa Kata) Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di MI Alkhairaat Lumbutarombo Kecamatan Banawa Selatan Kab. Donggala" (other, IAIN Palu, 2020), <http://repository.iainpalu.ac.id/id/eprint/714/>.

²⁸ Muh. Rijalul Akbar, *Flash Card Sebagai media pembelajaran dan penelitian* (Sukabumi: CV Haura Utama, 2022),.

²⁹ Dr Munir Yusuf M.Pd, *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini* (Yogyakarta: Selat Media, 2023).

membimbing serta mengarahkan Siswanya untuk bijak dalam menghadapi arus kemajuan teknologi.³⁰

Teknologi digital sudah masuk sangat jauh ke dalam seluruh aspek kehidupan manusia termasuk ke dalam aspek pendidikan, yaitu dengan pemanfaatan media digital sebagai alat untuk membantu guru atau orang tua dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pengenalan media digital diawali dengan penggunaan media digital pada proses pembelajaran atau dalam dunia pendidikan disebut dengan media pembelajaran (berbasis digital).³¹

Salah satu media digital dalam proses pembelajaran adalah *flashcard* digital atau disebut juga *flashcard* elektronik (*E-Flashcard*), yaitu media pembelajaran berbasis teknologi yang berisi sekumpulan kartu digital yang setiap kartunya berisi gambar, suara, maupun informasi atau sejumlah pengetahuan yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya.³²

Flashcard digital adalah perangkat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi terkomputerisasi untuk menampilkan data instruktif sebagai kartu elektronik. Sebagian besar kartu *flashcards* digital memiliki fitur interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan materi pembelajaran dan menguji pemahaman mereka melalui tantangan pilihan ganda, berbasis permainan, atau pengulangan. *Flashcards* digital dapat digunakan sebagai alat belajar di sekolah, di

³⁰ Muh Yamin dan Nur Fakhrunnisaa, "Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru IAIN Palopo," SAP (Susunan Artikel Pendidikan) 7, no. 1 (5 Agustus 2022): 2.

³¹ Dinny Eka Fauziah, Pengembangan Media Flash Card Berbasis Digital Pada Tema Binatang Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Dan Pengembangan/ R&D Di Kb Nurul Huda, Ra Bani Maftuh Dan Taam Al-Khudloriyah). *thesis*, Universitas Pendidikan Indonesia (2023), 2.

³² Almaz Azwina Anggraeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Digital Berbasis Quizlet pada Materi Ikatan Kimia" (bachelorThesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023), <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72738>.

rumah, atau di tempat kerja, antara lain. Kartu *flash* digital juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan setiap orang, yang dapat membantu siswa belajar lebih cepat dan menyimpan lebih banyak informasi.

Pengguna dapat belajar menggunakan teknologi digital dengan bantuan kartu *flash* digital interaktif. *Flashcard* digital biasanya terdiri dari kartu digital yang menampilkan informasi yang harus dipelajari, seperti kata kunci, fakta, atau konsep. Dalam kebanyakan kasus, pengguna dapat melihat kartu dan memutuskan apakah akan menyimpan informasi di dalamnya atau tidak. Kartu akan muncul kembali pada waktu yang ditentukan jika pengguna membuat pilihan yang tidak diingatkannya. *Flashcard* digital dirancang untuk membantu pengguna dalam mempelajari dan mengingat informasi dengan lebih efisien.³³

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media digital adalah alat yang dapat mengakses, memproduksi, dan bekerja dengan data digital. Media digital memengaruhi aspek pendidikan, contohnya adalah adanya media pembelajaran *flashcard* digital, yaitu kartu digital berisi informasi atau pengetahuan untuk siswa. Pembelajaran dengan media digital pun memiliki kelebihan, yaitu siswa dapat mengakses konten pembelajaran dengan cepat dan mudah karena tidak terbatas ruang dan waktu.

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

. Pendidikan agama Islam merupakan usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak agar kelak selesai pendidikannya dapat

³³ Muhammad Firdansyah Arief, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas V MI Nurul Huda Kreceng Kabupaten Blitar" (undergraduate, IAIN KEDIRI, 2023)

memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam, serta menjadikannya sebagai jalan kehidupan, baik pribadi maupun kehidupan Masyarakat.³⁴

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah mata pelajaran wajib di sekolah-sekolah yang berfokus pada pengajaran siswa menjadi saleh, berakhlak mulia, dan mengikuti ajaran Islam dari Al-Qur'an dan Hadis, kitab suci utama Islam. Akidah Islam yang menyatakan bahwa Allah Swt, itu esa menjadi landasan bagi pendidikan agama Islam. Pendidikan Islam bertujuan menyadarkan manusia untuk menjadi hamba yang saleh, teguh dalam imannya, taat beribadah dan memiliki pikiran terpuji selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan potensinya semaksimal mungkin.³⁵ Oleh karena itu, pendidikan agama dan akhlak Islam merupakan jenis pendidikan yang bertujuan untuk mencapai keselarasan dan keseimbangan antara iman, Islam dan ihsan. Disebut juga dengan pendidikan karakter. Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari baik di sekolah umum maupun sekolah luar biasa. Ini memiliki karakteristik khas berikut:³⁶

1) Secara umum, Pendidikan Agama Islam merupakan pelajaran yang berlandaskan pada ajaran pokok Al-Qur'an dan hadis. Para ulama lebih banyak menciptakan materi Pendidikan Agama Islam untuk kepentingan pendidikan melalui ijtihad.

³⁴ Fikardi, "Upaya guru Pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter gemar membaca bagi peserta didik di unit pelaksana teknis SMPN 3 Satap Rongkong kabupaten Luwu Utara" (IAIN Palopo, 2023)

³⁵ St Marwiyah, "Countering Student Delinquency Through Islamic Religious Education in Senior High School," t.t., 116.

³⁶ Ersya Fitriani, "Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (Stad) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas Ix E Smp Negeri 1 Ulaweng" (IAIN Bone, 2021), <http://repositori.iain-bone.ac.id/692/>.

- 2) Prinsip-prinsip dasar Pendidikan Agama Islam tertuang dalam tiga kerangka besar ajaran Islam, yaitu akidah, syariah, dan akhlak.
- 3) Pelajaran dalam pendidikan agama Islam tidak hanya mengajarkan siswa tentang berbagai ajaran Islam, tetapi juga mengajarkan bagaimana mengamalkan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Pengajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk peserta didik yang berakhlak mulia, memiliki pemahaman Islam yang menyeluruh, serta beriman dan bertakwa kepada Allah Swt.
- 5) Terbentuknya peserta didik yang berakhlak mulia merupakan tujuan akhir dari pelajaran Pendidikan Agama Islam. Misi utama Nabi Muhammad saw, adalah untuk mencapai tujuan tersebut. Oleh karena itu, jantung Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan akhlak. Tujuan sebenarnya dari penelitian adalah untuk mempromosikan moralitas.³⁷

4. Meyakini Kitab-kitab Allah: Menjadi Generasi Pecinta Al-Qur'an yang Toleran

a. Iman Kepada Kitab Allah

Iman secara bahasa berarti pengakuan (*al-iqrār*) yang melahirkan sikap menerima (*al-qabūl*) dan tunduk (*al-iẓẓī'ān*). Sedangkan secara istilah iman berarti membenarkan dengan hati, mengikrarkan dengan lisan, dan membuktikan dengan perbuatan. Seseorang dikatakan beriman apabila hatinya menerima dan meyakini keberadaan Allah Swt, mengikrarkannya dengan membaca dua kalimah syahadat, dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun yang dimaksud dengan

³⁷Muh.Rusydi, "Implementasi Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 3 Bantaeng Kabupaten Bantaeng" 2017.

iman kepada kitab Allah Swt adalah membenarkan bahwa Allah Swt mempunyai kitab-kitab yang diturunkan kepada para rasul-Nya. Kitab-kitab itu merupakan kalam Allah Swt yang berfungsi sebagai cahaya dan petunjuk bagi manusia. Semua kandungannya merupakan kebenaran yang wajib diikuti dan dilaksanakan.

Setiap muslim wajib beriman kepada semua kitab yang diturunkan oleh Allah Swt kepada para rasul-Nya, baik secara *ijmali* (global) maupun *tafsili* (terperinci). Iman secara *ijmali* artinya meyakini bahwa Allah Swt telah menurunkan kitab-kitab kepada para rasul-Nya tanpa harus mengetahui nama kitab dan rasul penerimanya. Sedangkan iman secara *tafsili* adalah mengimani penjelasan al-Qur'an dan hadis yang menyebutkan kitab-kitab Allah Swt secara terperinci seperti namanya, nama rasul penerima, dan lain sebagainya.

Dengan demikian, seorang muslim wajib beriman kepada semua kitab yang diturunkan oleh Allah Swt, baik kitab al-Qur'an yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw, maupun kitab-kitab yang diturunkan kepada nabi dan rasul terdahulu. Beriman kepada kitab al-Qur'an berarti meyakini bahwa al-Qur'an adalah kalam Allah Swt yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw melalui perantara Malaikat Jibril yang disampaikan secara *mutawatir* (bersambung) dan berpahala bagi orang yang membacanya. Sedangkan beriman kepada kitab terdahulu berarti meyakini kebenaran semua kitab yang telah diwahyukan oleh Allah Swt kepada para rasul terdahulu.

b. Nama Kitab-Kitab Allah

Kitab Allah yang disebutkan dalam al Qur'an dan hadis adalah Taurat, Zabur, Injil, dan al-Qur'an. Sementara suhuf yang disebutkan adalah suhuf Ibrahim dan Musa, di antaranya:

1) Kitab Taurat

Kitab taurat adalah kitab yang diturunkan oleh Allah Swt. Kitab Taurat diturunkan sebagai pedoman bagi Bani Israil, yang kemudian disebut sebagai bangsa Yahudi. Kitab Taurat hanya digunakan untuk memutuskan perkara orang-orang dari Bani Israil saja, karena kitab ini memang hanya diturunkan bagi mereka.

2) Kitab Zabur

Kitab Zabur adalah kitab yang diturunkan oleh Allah Swt. Kepada Nabi Daud a.s. Nabi Daud a.s. merupakan salah satu nabi dari Bani Israil. Sebagai nabi dari Bani Israil, Nabi Daud menggunakan kitab Taurat untuk memutus berbagai perkara orang-orang Yahudi.

3) Kitab Injil

Kitab injil adalah kitab yang diturunkan oleh Allah Swt. kepada Nabi Isa a.s. Seperti halnya Nabi Musa a.s. dan Nabi Daud a.s., Nabi Isa juga merupakan nabi dari Bani Israil (Yahudi). Dalam hal ini kitab Injil berfungsi untuk membenarkan kitab Taurat yang mengandung nilai-nilai yang dapat menyelamatkan umatnya dari kesesatan dalam akidah dan amal perbuatan, Kitab Injil seperti tauhid, yakni memberantas syirik dan berhala yang menjadi sumber khurafat dan kebatilan.

4) Al-Qur'an

Kitab al-Qur'an merupakan wahyu Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. Al-Qur'an merupakan wahyu Allah terakhir yang membawa kebenaran, mencakup isi dan membenarkan kitab sebelumnya, yakni Taurat, Zabur, dan Injil. Meskipun demikian al-Qur'an memiliki syariat tersendiri yang berbeda dengan kitab-kitab sebelumnya. Syariat yang terdapat di dalam al-Qur'an berfungsi menggantikan syariat yang terdapat dalam kitab-kitab sebelumnya. Namun walaupun masing-masing kitab Allah memiliki syariat yang berbeda, tetapi dasar dan landasan dasarnya sama, yaitu ajaran tentang tauhid atau mengesakan Allah Swt.

5) Suhuf Musa dan Ibrahim Suhuf

Suhuf adalah lembaran-lembaran yang diturunkan oleh Allah Swt. kepada Nabi Musa dan Ibrahim. Lembaran-lembaran ini sudah hilang dan tidak diketahui isinya. Namun sebagian isi suhuf-suhuf itu ada yang diberitakan di dalam al-Qur'an dan hadis.

c. Menjadi Generasi Pecinta Al-Qur'an

Bukti keimanan terhadap al-Qur'an dapat dilihat dari kecintaan seseorang terhadap al-Qur'an. Pada masa nabi Muhammad saw, sahabat-sahabat nabi adalah orang yang sangat mencintai al-Qur'an. Setiap mendapatkan ayat dari Nabi Muhammad saw, banyak sahabat yang meluangkan waktu untuk menghafal, memahami dan merenungi serta mengamalkan isi kandungannya. Mengamalkan al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari merupakan tangga cinta tertinggi. Capaian kecintaan dan keimanan seseorang terhadap al-Qur'an dilihat dari perilakunya sehari-hari. Apakah perilakunya itu mencerminkan isi kandungan al-Qur'an

ataukah bertentangan dengannya. Seseorang yang mencintai al-Qur'an pasti memiliki akhlak terpuji. Karena akhlak terpuji adalah buah kecintaan dan keimanan terhadap al-Qur'an.

Hubungan antara iman kepada al-Qur'an, akhlak mulia, dan ketakwaan ini dapat dibaca pada Q.S. al-Baqarah: 2-4 sebagai berikut.

ذٰلِكَ الْكِتٰبُ لَا رَيْبَ فِيْهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِيْنَ ﴿٢﴾ الَّذِيْنَ يُؤْمِنُوْنَ بِالْغَيْبِ وَيُقِيْمُوْنَ الصَّلٰوةَ
وَمِمَّا رَزَقْنٰهُمْ يُنْفِقُوْنَ ﴿٣﴾ وَالَّذِيْنَ يُؤْمِنُوْنَ بِمَا اُنزِلَ اِلَيْكَ وَمَا اُنزِلَ مِنْ قَبْلِكَ وَبِالْآخِرَةِ هُمْ
يُوقِنُوْنَ ﴿٤﴾

Terjemahnya:

Kitab (Al-Qur'an) ini tidak ada keraguan padanya; petunjuk bagi mereka yang bertakwa, (yaitu) mereka yang beriman kepada yang gaib, melaksanakan salat, dan menginfakkan sebagian rezeki yang Kami berikan kepada mereka, dan mereka yang beriman kepada (Al-Qur'an) yang diturunkan kepadamu (Muhammad) dan (kitab-kitab) yang telah diturunkan sebelum engkau, dan mereka yakin akan adanya akhirat. (Q.S Al Baqarah/2:2-4)

Dengan demikian, seorang muslim yang beriman kepada al-Qur'an dengan benar akan menampilkan akhlak yang mulia dalam kehidupan sehari-hari, seperti berkata jujur, bertanggung jawab, dapat dipercaya, menghargai perbedaan, mengormati orang tua, dan lain sebagainya. Sebaliknya ia akan terhindar dari perilaku buruk, seperti menyebarkan berita bohong, merusak lingkungan dan alam, berlaku anarkis dan vandalisme, menyebarkan kebencian, korupsi, dan lain sebagainya.³⁸

C. Kerangka Pikir

³⁸ Tatik Pudjiani dan Bagus Mustakim, "Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti" *Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek*. Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan <https://buku.kemdikbud.go.id>. 2021

Proses pembelajaran memerlukan media yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pembelajaran menjadi efektif. Penelitian dan pengembangan ini berawal dari permasalahan yang terjadi di sekolah yang dilakukan peneliti karena masih kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah sebagai penunjang pembelajaran pendidikan agama Islam. Sehingga perlu adanya pengembangan pada media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman peserta didik, menarik minat belajar peserta didik dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta keterbatasan kemampuan dan pengetahuan guru dalam penggunaan media pembelajaran.

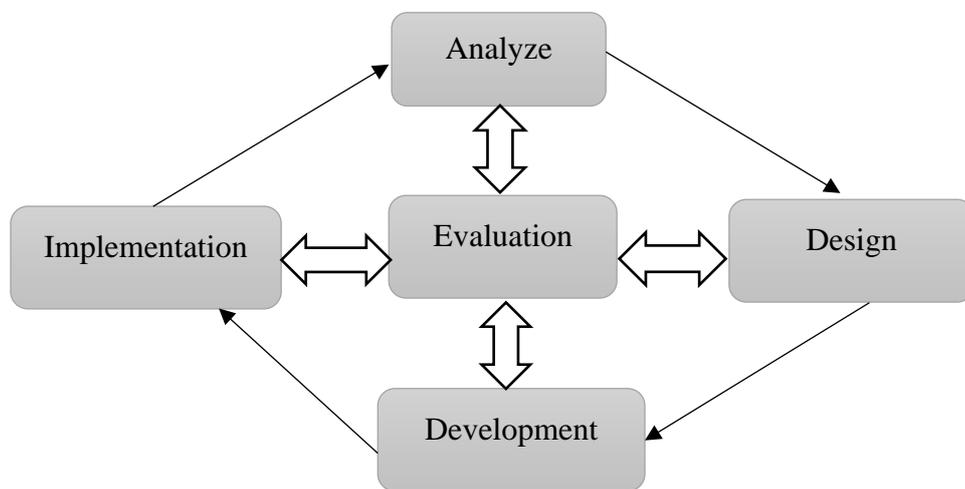
Peneliti pertama kali mengenali potensi dan masalah yang didapat, lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data yang mendukung untuk dijadikan sebagai data awal, kemudian dilanjutkan dengan mendesain produk, lalu validasi desain dengan beberapa ahli yaitu media dan materi, untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran, lalu dilanjutkan dengan perbaikan desain produk yang telah di validasi dan setelah itu produk di uji cobakan di lapangan. Agar lebih jelasnya, kerangka pikir penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) atau penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, model ini terdiri dari lima tahap pengembangan diantaranya adalah *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Model ini dipakai karena lebih mudah dipahami dan sering digunakan dalam suatu penelitian pengembangan.³⁹



Gambar 3.1 Prosedur Model Pengembangan ADDIE

³⁹Himmatul Jannah, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Hots Pada Materi Zakat Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Madrasah Aliyah", *Skripsi* Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar (2022), 39-40.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di SMPN 3 Palopo yang beralamatkan di Jl. Andi Kambo Palopo, Salekoe, Kec. Wara Timur, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun waktu penelitian yang akan dilakukan pada bulan November 2024.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 3 Palopo tahun ajaran 2024/2025. Adapun objek penelitian ini merujuk pada kevalidan serta kepraktisan media pembelajaran *flashcard* berbasis digital pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo.

D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam prosedur pengembangan media *flashcard* ada beberapa tahapan-tahapan yang perlu diperhatikan, di mana tahapan-tahapan ini berkaitan dengan pengembangan model ADDIE. Adapun penjelasan yang lebih rinci dari tahap-tahap tersebut ialah sebagai berikut:

1. Analyze (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan dan memperoleh data serta informasi yang berkaitan dengan pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan kegiatan meliputi:

a. Analisis kebutuhan peserta didik

Pengembangan media *flash card* berbasis digital ini membutuhkan analisis kebutuhan berfungsi untuk mengetahui masalah-masalah di sekolah. Adapun media

yang digunakan ialah *flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berbasis digital.

b. Analisa Kurikulum

Analisis kurikulum dilaksanakan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut. Hasil analisis ini kemudian dijadikan acuan dalam mengembangkan *flashcard* berbasis digital, seperti kesesuaian materi dengan tuntutan kurikulum yang diterapkan.

2. *Design* (perancangan)

Setelah dianalisis langkah selanjutnya adalah peneliti merancang konsep produk berupa *flash card* yang akan dikembangkan dengan menyusun rencana pembuatan *flash card* yang nantinya digunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pada perancangan *flash card* hal yang pertama dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Rancangan produk

Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk yang akan dikembangkan yaitu *flash card* berbasis digital. Peneliti menentukan unsur-unsur yang diperlukan seperti mengumpulkan referensi-referensi terkait dengan produk yang akan dikembangkan, menyiapkan aplikasi dalam proses mendesain, menyusun isi materi, serta pembentukan desain produk secara menyeluruh.

b. Menyusun Instrumen

Menyusun instrumen yang dilakukan untuk menilai produk *flashcard* berbasis digital yang dikembangkan oleh peneliti. Penyusunan instrumen ini berupa lembar validasi yang akan diberikan kepada tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli

materi dan ahli bahasa. Kemudian lembar instrumen angket praktikalitas yang diberikan kepada peserta didik dan pendidik untuk menilai apakah produk *flashcard* berbasis digital yang dikembangkan oleh peneliti praktis atau tidak digunakan dalam pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Langkah ketiga adalah tahap pengembangan. Tahap ini merupakan tahap penyempurnaan produk yang dikembangkan melalui uji validitas dan saran atau masukan dari beberapa validator. Saran dan masukan dari para validator menjadi tolak ukur kelemahan dari media pembelajaran *flashcard*, sehingga peneliti melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan. Setelah direvisi dan media ini dinyatakan valid oleh validator maka media pembelajaran akan diterapkan atau diimplementasikan di sekolah.

Adapun ketiga validasi ahli terbagi menjadi tiga yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media:

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan agar mengetahui kelayakan materi dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi yang terdapat di dalam bahan ajar yang dikembangkan.

b. Validasi ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mendapatkan data berupa penilaian, pendapat dan saran terkait ketepatan dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media ajar yang dikembangkan.

c. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan untuk memberikan masukan informasi, mengevaluasi, kemenarikan atau kelayakan media yang dikembangkan yaitu Media *Flashcard* berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ialah tahap uji coba produk, tahap dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan dengan memberikan lembar angket praktikalitas kepada guru mata pelajaran pendidikan agama Islam serta peserta didik kelas VIII.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap akhir adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi diperoleh dari saran dan penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli praktis (guru), dan uji coba peserta didik kelas VIII. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk dan meningkatkan kualitas produk.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada tahap penelitian dan pengumpulan data. Teknik pengumpulan data berupa wawancara ini digunakan untuk memperoleh data kualitatif yaitu berupa informasi tentang alat evaluasi pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas VIII, kendala-kendala yang dialami

oleh guru pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran, serta permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

2. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan, saran dan masukan dari subjek uji coba, yang akan dianalisis dan digunakan sebagai revisi. Adapun lembar validasi yang dibutuhkan ialah:

a. Lembar validasi penilaian ahli media

Validasi media ini bertujuan untuk melakukan uji kelayakan bahan ajar yang dilihat dari aspek tampilan dan daya tariknya. Validasi yang dilakukan menggunakan lembar validasi berupa pernyataan, ahli media memberikan saran dan komentar, serta rekomendasi untuk perbaikan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Untuk Validasi Ahli Media

| No. | Aspek Penilaian | Nomor Butir Soal | Jumlah Butir |
|------------------|-----------------|-------------------------|--------------|
| 1. | Ilustrasi | 1,2,3 | 3 |
| 2. | Tampilan Media | 4,5,6,7,8,9,10 | 7 |
| 3. | Daya Tarik | 11,12,13,14,15,16,17,18 | 8 |
| 4. | Kualitas Media | 19, 20, 21 | 3 |
| Jumlah 21 | | | |

b. Lembar validasi penilaian ahli materi

Tujuan validasi ahli materi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi produk ajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti meyakini kitab-kitab Allah menjadi generasi pecinta al-Qur'an.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Untuk Validasi Ahli Materi

| No. | Aspek Penilaian | Nomor Butir Soal | Jumlah Soal |
|------------------|--|------------------|-------------|
| 1. | Kesesuaian dengan kurikulum | 1,2,3 | 3 |
| 2. | Materi | 4,5,6,7 | 4 |
| 3. | Kesesuaian dengan karakter peserta didik | 8,9,10,11 | 4 |
| Jumlah 11 | | | |

c. Lembar validasi penilaian ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan untuk menilai ketepatan bahasa yang digunakan pada bahan ajar yang telah dirancang.

3.3 Kisi-kisi Untuk Validasi Ahli Bahasa

| No. | Aspek Penilaian | Nomor Butir Soal | Jumlah Soal |
|-----------------|-------------------|------------------|-------------|
| 1. | Kesesuaian Bahasa | 1,2,3,4,5,6,7 | 7 |
| Jumlah 7 | | | |

3. Lembar Angket Praktikalitas

Angket bertujuan untuk mengetahui kepraktisan terhadap media *Flashcard* berbasis Digital sebagai produk yang dikembangkan. Angket merupakan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Metode ini digunakan untuk memperoleh data-data yang lebih lengkap tentang penilaian dan tanggapan yang berupa isi media.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Angket Praktikalitas

| No. | Aspek Penilaian | Nomor Butir Soal | Jumlah Butir |
|------------------|-----------------|------------------|--------------|
| 1. | Materi | 1,2,3,4 | 4 |
| 2. | Ketertarikan | 5,6,7 | 3 |
| 3. | Kreatif | 8,9,10 | 3 |
| 4. | Efisiensi | 11,12 | 2 |
| 5. | Interaktif | 13,14 | 2 |
| Jumlah 14 | | | |

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Data tersebut berupa buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, serta data yang relevan dengan penelitian. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya seseorang.⁴⁰

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini telah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif yang digunakan untuk mengukur aspek validitas dan praktikalitas.

1. Analisis Angket Validasi Ahli

Kevalidan suatu bahan ajar tergantung skor yang diberikan oleh validator. Skor merupakan nilai yang diperoleh berdasarkan penilaian instrumen. Peneliti akan melakukan perhitungan skor kevalidan produk yang dikembangkan yang

⁴⁰Witriani, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Vii Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Palopo" *Skripsi IAIN Palopo* (2019), 74-75.

mana peneliti disini mengembangkan media pembelajaran flashcard berbasis digital. Menurut Sugiyono rumus untuk mengolah data berkelompok dari keseluruhan item yaitu sebagai berikut.⁴¹

$$Presentasi = \frac{\text{skor yang diberikan validator}}{\text{skor tertinggi} \times \text{banyaknya pertanyaan}} \times 100\%$$

Para ahli yang terpilih kemudian diberikan lembar validasi dari setiap instrument. Pemberian keputusan mengenai kualitas produk yang dikembangkan terdapat pada tabel tentang kriteria tingkat validasi sebagai berikut

Tabel 3.5 Kriteria Hasil Uji Validitas Flashcard Digital⁴²

| No | Interval | Tingkat kevalidan |
|----|------------|-------------------|
| 1. | 81% - 100% | Sangat Valid |
| 2. | 61% - 80% | Valid |
| 3. | 41% - 60% | Cukup valid |
| 4. | 21% - 40% | Kurang Valid |
| 5. | 0% - 20% | Tidak valid |

Flashcard dinyatakan valid tanpa revisi ketika mencapai kriteria valid dengan interval 61 % - 80%.

2. Analisis Angket Praktikalitas

Teknik analisis data angket praktikalitas ini hasil dari respon guru dan peserta didik. Angket tersebut terdiri dari lima pilihan jawaban pada kategori penilaian. Dapat dilihat pada tabel berikut:

⁴¹ Sugiyono, "Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development" (Yogyakarta: Alfabet, 2009).30.

⁴²Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (*Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*), (Bandung: Alfabet, 2012), 297.

Tabel 3.6 Skala Penilaian Angket Respon

| Kategori | Skor |
|--------------------|------|
| Sangat Setuju (SS) | 4 |
| Setuju (S) | 3 |
| Kurang Setuju (KS) | 2 |
| Tidak Setuju (TS) | 1 |

Produk yang dikembangkan kemudian dilihat persentasinya menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikelompokkan yang sesuai dengan kategori praktikalitas instrument *flashcard* digital pembelajaran sesuai tabel berikut:

Tabel 3.7 Kategori Skor Angket Respon Peserta didik dan Guru⁴³

| Interval | Kriteria |
|------------|----------------|
| 81% - 100% | Sangat Praktis |
| 61% - 80% | Praktis |
| 41% - 60% | Cukup Praktis |
| 21% - 40% | Kurang Praktis |
| 0% - 20% | Tidak Praktis |

Flashcard dinyatakan praktis tanpa revisi ketika mencapai kriteria praktis dengan pencapaian interval 61 % - 80%.

⁴³Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, dan Nurul Aswar, „Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo“, *Jurnal Konsepsi*, 12.4 (2023), 53–61

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

1. Tahap Analisis (*analyze*)

a. Analisis kebutuhan peserta didik

Peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik di sekolah. Peneliti menganalisis perlunya pengembangan media ajar dan menganalisis syarat serta kebutuhan kelayakan pengembangan media ajar. Peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi dilapangan khususnya pada penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital masih kurang variatif.

Kemudian peneliti mencari solusi terkait permasalahan yang ada lalu peneliti menyimpulkan bahwa dengan membuat media pembelajaran *flashcard* digital mampu menjadi solusi terkait permasalahan yang ada karena media pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu tuntutan pembelajaran abad 21.

Peneliti memberikan instrument berupa angket kepada peserta didik yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan untuk mengetahui seberapa minat peserta didik terhadap media *flashcard* digital. Berikut hasil dari angket peserta didik:



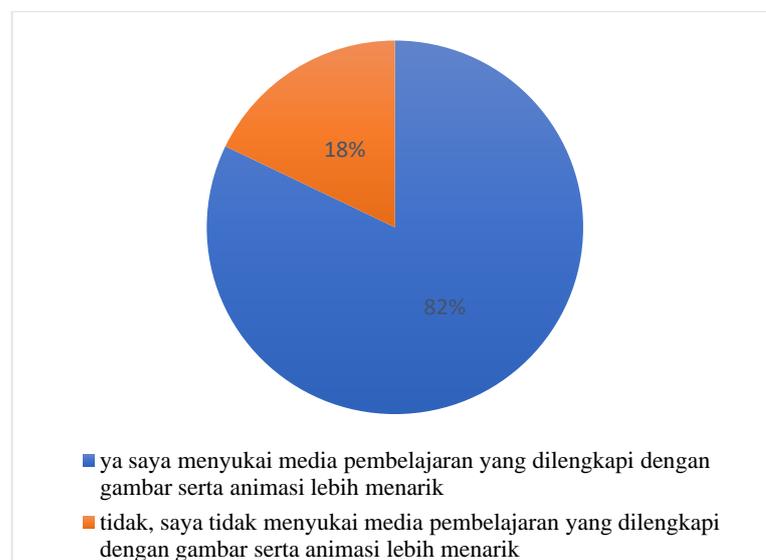
Gambar. 4.1 Mudah memahami materi menggunakan media digital

Berdasarkan gambar diagram tersebut bahwa mayoritas responden lebih mudah memahami materi menggunakan media digital. Hal ini ditunjukkan oleh diagram lingkaran yang menggambarkan preferensi responden. Sebanyak 89% dari 25 responden menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi menggunakan media digital, sementara hanya 11% dari 3 responden yang tidak menyukai menggunakan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman di kalangan audiens.



Gambar 4.2 Menyukai media pembelajaran melalui handphone

Berdasarkan diagram tersebut mengungkapkan preferensi responden terhadap media pembelajaran melalui handphone. Dari hasil yang ditunjukkan oleh diagram lingkaran, sebanyak 89% dari 25 responden menyatakan bahwa mereka menyukai media pembelajaran yang disampaikan melalui *handphone*. Sebaliknya, hanya 11% dari 3 responden yang tidak menyukai media tersebut. Data menunjukkan bahwa mayoritas besar responden lebih memilih metode pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital seperti handpshone dan komputer. Hal mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan kenyamanan belajar bagi banyak orang.



Gambar 4.3 Menyukai media yang berwarna dan bergambar animasi

Berdasarkan gambar diagram tersebut bahwa mayoritas responden lebih menyukai media yang berwarna dan bergambar animasi. Hal ini ditunjukkan oleh diagram lingkaran yang menggambarkan preferensi responden. Sebanyak 82% dari 23 responden menyatakan bahwa mereka menyukai media yang berwarna dan

bergambar animasi, sementara hanya 18% dari 5 responden yang tidak menyukai media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan warna dan animasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan penerimaan di kalangan audiens.

b. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum ini peneliti melihat kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut. Hasil dari analisis kurikulum akan menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan *flashcard* berbasis digital. Peneliti mencocokkan materi sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Adapun kurikulum yang diterapkan dikelas VIII yakni Kurikulum Merdeka dan data yang diperoleh yakni ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) yang di dalamnya memuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang bisa dilihat sebagai berikut:

1) Capaian Pembelajaran

Peserta didik mendalami enam rukun Iman. Pada bab ini, dibahas mengenai penghayatan Rukun Iman yang ketiga yaitu beriman kepada kitab-kitab yang diturunkan Allah Swt. kepada para rasul-Nya.

2) Tujuan pembelajaran

- a) Menjelaskan makna iman kepada kitab-kitab Allah Swt.
- b) Memaparkan kandungan kitab Taurat beserta dalilnya
- c) Memaparkan kandungan kitab Zabur beserta dalilnya
- d) Memaparkan kandungan kitab Injil beserta dalilnya.
- e) Memaparkan kandungan kitab Al-Qur'an beserta dalilnya
- f) Menjelaskan keutamaan Al-Qur'an

- g) Menyebutkan perilaku yang mencerminkan iman kepada kitab-kitab Allah Swt.

2. Tahap perancangan (*design*)

Rancangan awal *flashcard* berbasis digital dihasilkan dalam tahap perancangan, berdasarkan hasil analisis sebelumnya yang telah dilakukan, sebagai berikut:

a. Pemilihan Media

Pemilihan media adalah hal yang penting untuk dilakukan dalam mengoptimalkan proses pengembangan bahan ajar di kelas. Media yang dipilih oleh peneliti ialah media *flashcard* berbasis digital. Media yang dikembangkan menggunakan kertas *sticker glossy paper* untuk tampilan depan sedangkan untuk tampilan belakang menggunakan kertas linen, diperlukan juga kertas laminating agar tampilan *flashcard* lebih menarik dan anti air.

b. Pengumpulan data

Peneliti mengumpulkan materi meyakini kitab-kitab Allah pada sumber berupa buku ajar peserta didik yang digunakan oleh guru dan juga ditemukan pada modul ajar yang sudah ada. Peneliti juga mengumpulkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi dari buku, internet, dan sumber lainnya. Langkah selanjutnya ialah membuat rangkuman materi yang sudah didapat dari beberapa sumber lalu dirancang dan diedit dalam aplikasi *canva*. Kemudian membuat *QR Code* yang berisikan materi meyakini kitab-kitab Allah. Materi yang telah dibuat kemudian diunggah ke situs flip HTML5. Setelah itu, link materi yang telah terunggah disalin.

Kemudian membuat *QR Code* melalui situs *QR Code* generator, link yang telah disalin tersebut lalu ditempel pada sisi belakang *flashcard*.

c. Membuat Rancangan Awal

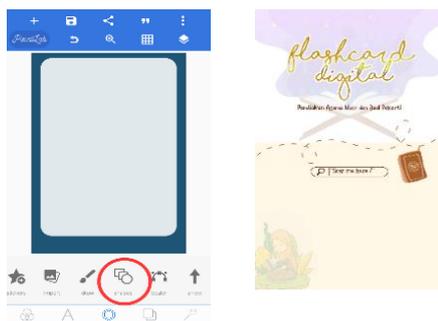
Pada tahap ini dimulai dari mendesain tampilan buku petunjuk penggunaan media *flashcard*. Kemudian mendesain tampilan visual *flashcard* menggunakan aplikasi *pixellab*. Dalam rancangan media ini mempunyai komponen yaitu, komponen gambar dan soal ditampilkan pada sisi depan *flashcard*. Untuk sisi belakang *flashcard* terdapat *QR code* yang berisi tampilan materi dan jawaban. Rancangan pengembangan *flashcard* berbasis digital dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Rancangan awal pengembangan media *flashcard* berbasis digital

| Tampilan rancangan | Keterangan |
|---|-------------------------------|
|  | Buka aplikasi <i>pixellab</i> |



Ketik kata *flashcard* di konten aplikasi *pixellab* dan pilihlah format yang sesuai



Format yang akan digunakan



Memasukkan gambar yang tersimpan di galeri dengan ikon *import*. Kemudian gambar bisa diatur ukuran dan penempatannya



Memasukkan teks dengan ikon text.

Kemudian bisa memilih pilihan jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf. Sesuaikan penempatan huruf dan kerapian huruf.



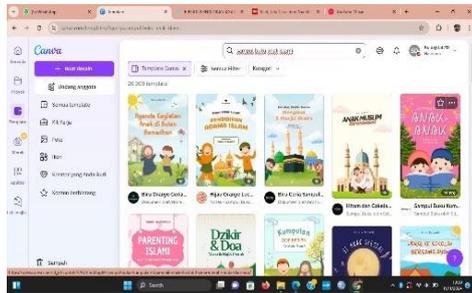
Menambahkan informasi yang dibutuhkan pada kartu. Bisa tambahan gambar, bentuk, atau pun teks. Sesuaikan warna pada teks agar mudah terbaca dan selaras.



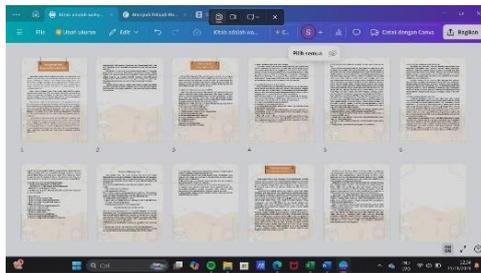
Menyimpan desain dengan ikon *save*. Semua desain yang disimpan ada di ikon *my project*. Sewaktu-waktu bisa diedit kembali jika desain perlu direvisi



Selanjutnya, buka situs *web canva* untuk mengedit materi



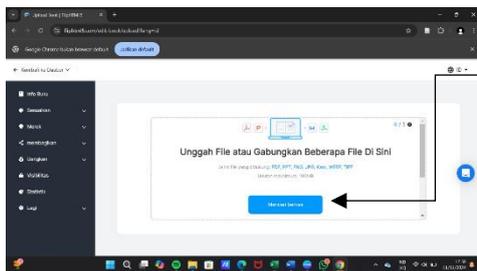
Mencari format yang dianggap sesuai untuk membuat desain latar belakang (*background*) materi. Peneliti menggunakan format berbentuk *vertikal* (*portrait*).



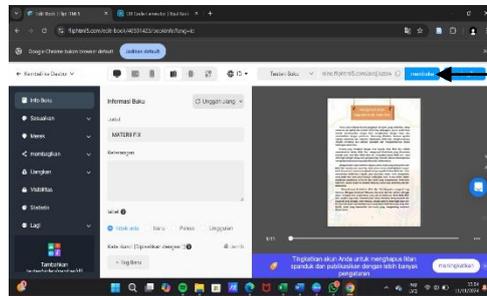
Tampilan desain keseluruhan penyusunan produk dengan menggunakan situs *web canva*. Sebelum di ubah ke PDF.



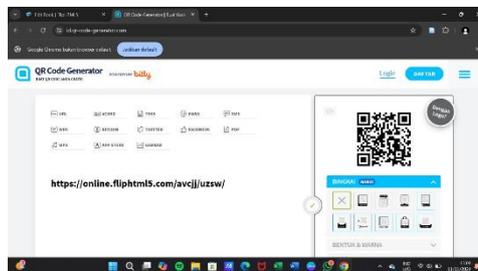
Tampilan desain penyusunan produk dengan bantuan canva setelah di ubah ke PDF.



Langkah selanjutnya membuka situs flip HTML5. Lalu klik mencari berkas untuk memilih berkas yang akan di *import*.



Tampilan ketika file sudah di *import*, setelah itu pranala (link) materi yang sudah terunggah disalin.



Kemudian membuat *QR Code* melalui situs *QR Code Generator*, *QR Code* yang telah disalin tersebut ditempel pada sisi belakang *flashcard*.

d. Lembar Instrumen Penilaian

Setelah spesifikasi media dibuat, selanjutnya peneliti membuat instrumen penilain terhadap media *flashcard* berbasis digital. Instrumen penilaian diperlukan sebagai alat ukur untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Pada tahapan ini instrumen penilaian dibuat dengan menyusun kisi-kisi angket yang akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru, dan peserta didik.

3. Tahap pengembangan (*development*)

Pada tahap selanjutnya pada model pengembangan ADDIE ialah tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap pengembangan ini dilakukan dengan mencetak hasil desain media pembelajaran *flashcard* menggunakan jenis kertas dan ukuran yang telah ditentukan pada tahap *design*. Setelah itu media divalidasi oleh para ahli terhadap produk pengembangan *flashcard* digital pada materi meyakini kitab-kitab Allah. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah:

a. Tahap perencanaan atau pembuatan produk

Hasil pengembangan media *flashcard* yang sudah dibuat menggunakan aplikasi *pixellab* dan *canva* pada materi meyakini kitab-kitab Allah dapat digunakan oleh peserta didik sebagai salah satu bahan ajar, terkhusus peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo. Hasil dari rancangan media *flashcard* berbasis digital bisa dilihat pada tabel dan gambar berikut:

Tabel 4.2 Hasil Rancangan media *flashcard* berbasis digital

| Sisi Depan Media | Sisi Belakang Media |
|---|--|
|  |  |



Meyakini keberadaan kitab-kitab Allah Swt. merupakan perkara yang sangat penting bagi umat Islam. Sebagai orang yang beriman kepada kitab Allah Swt. berarti kita harus....

- Mempercaya dan mengamalkan semua isi kitab Allah Swt.
- Percaya bahwa kitab-kitab itu betul-betul dari Allah Swt.
- Percaya dan mengamalkan semua kitab-kitab yang ada
- Menganggap bahwa Al-Qur'an saja yang perlu dipercayai

Flashcard Digital
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas VII

flashcard digital

Fundakih Agama Islam dan Budi Pekerti!

SCAN ME





Nabi Musa a.s mendapat kitab Injil, yang diturunkan di sebuah bukit bernama Bukit Tursina.

Benar Salah

Flashcard Digital
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas VII

flashcard digital

Fundakih Agama Islam dan Budi Pekerti!

SCAN ME






Gambar 4.4 Tampilan sampul depan dan belakang buku petunjuk



Gambar 4.5 Tampilan isi penggunaan media



Gambar 4.6 Qr Code untuk petunjuk penggunaan media

b. Hasil Validasi

Validasi merupakan tahap penilaian untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Terdapat tiga aspek yang divalidasi yaitu dari media, materi dan bahasa. Sehingga pada tahap validasi melibatkan tiga orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi dan ahli bahasa sebagai validator.

Adapun nama-nama validator pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis digital yang dikembangkan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3. Nama-nama Validator

| No. | Nama | Validasi ahli | Jabatan |
|-----|-----------------------------------|---------------|-------------------|
| 1. | Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. | Media | Dosen IAIN Palopo |
| 2. | Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. | Materi | Dosen IAIN Palopo |
| 3. | Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Bahasa | Dosen IAIN Palopo |

Adapun hasil dari validator disajikan pada data sebagai berikut ini:

1) Validasi ahli media

Hasil analisis validasi ahli media terhadap media pembelajaran *flashcard* berbasis digital dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Analisis validasi ahli media

| No. | Aspek penilaian | Ahli media |
|----------------|---|------------|
| Ilustrasi | | |
| 1. | Gambar yang digunakan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya | 3 |
| 2. | Kesesuaian ilustrasi (gambar) dengan materi yang disajikan | 3 |
| 3. | Kesesuaian desain visualisasi (pemilihan warna, gambar, tema, sesuai dengan tingkat usia penggunaanya). | 4 |
| Tampilan media | | |

| | | |
|----------------|--|--------------|
| 4 | Kesesuaian ukuran <i>flashcard</i> permainan dengan standar permainan kartu. | 4 |
| 5. | Ketepatan komposisi letak teks dan gambar | 4 |
| 6. | Kesesuaian penggunaan jenis huruf | 4 |
| 7. | Kejelasan ukuran huruf dalam media <i>flashcard</i> digital. | 3 |
| 8. | Kesesuaian gambar pada media <i>flashcard</i> dengan materi | 3 |
| 9. | Kemenarikan tampilan isi <i>QR Code</i> pada media <i>flashcard</i> digital. | 4 |
| 10. | Ketebalan kartu pada kertas <i>flashcard</i> . | 3 |
| Daya tarik | | |
| 11. | Kemenarikan visualisasi media <i>flashcard</i> digital | 4 |
| 12. | Petunjuk dan arahan penggunaan media <i>flashcard</i> digital mudah dipahami | 4 |
| 13. | Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi. | 3 |
| 14. | Kepraktisan dalam membawa media kemanapun. | 3 |
| 15. | Keunikan media menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik | 4 |
| 16. | Media menarik perhatian peserta didik dengan pemberian gambar animasi serta <i>QR code</i> pada <i>flashcard</i> | 4 |
| 17. | Kemenarikan tampilan isi <i>QR code</i> | 4 |
| 18. | Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu atau lamanya pembelajaran | 4 |
| Kualitas media | | |
| 19. | Ketebalan (gsm) pada kertas <i>flashcard</i> . | 3 |
| 20. | Bahan yang digunakan kuat dan tahan lama. | 3 |
| 21. | Cetakan dan bentuk media rapi. | 4 |
| Jumlah | | 75 |
| Skor maksimum | | 84 |
| % | | 89,28% |
| Kriteria | | Sangat valid |

Sumber: Data Olahan

Tahapan validasi produk oleh ahli media dilakukan satu kali dengan cara menganalisis data yang didapatkan. Persentase data hasil validasi dihitung

berdasarkan skor setiap jawaban dari ahli media. Terdapat 21 pernyataan pada angket yang telah diberikan dengan 4 skala penilaian, sehingga jumlah skor maksimumnya yaitu 84 (21 pernyataan \times 4). Maka didapatkan hasil validasi ahli media dengan perhitungan persentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor responden}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{75}{84} \times 100\% \\ &= 89,28\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.4 dan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa jumlah skor responden yaitu 75, jumlah skor maksimumnya 84 sehingga nilai persentasenya memperoleh sebesar 89 % dan termasuk kategori “sangat valid”. Dilihat dari hasil penilaian produk yang dikembangkan, media pembelajaran flashcard berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi pekerti kelas VIII SMPN 3 Palopo telah layak digunakan dengan memperbaiki media pembelajaran *flashcard* sesuai saran dari validator.

2) Analisis data validasi ahli materi

Hasil analisis validasi ahli materi terhadap media pembelajaran flashcard berbasis digital dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Analisis validasi ahli materi

| No. | Aspek penilaian | Ahli materi |
|-----------------------------|---|-------------|
| Kesesuaian dengan kurikulum | | |
| 1. | Materi sesuai dengan kurikulum di Sekolah SMPN 3 Palopo yaitu Kurikulum Merdeka | 4 |
| 2. | Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran | 3 |
| 3. | Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran | 4 |

| Materi | | |
|--|---|--------------|
| 4. | Kejelasan materi yang terdapat pada media flashcard digital. | 4 |
| 5. | Materi disajikan secara runtut | 3 |
| 6. | Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau kontekstual | 4 |
| 7. | Materi yang disajikan mudah dipahami | 4 |
| Kesesuaian dengan Karakter Peserta Didik | | |
| 8. | Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik di kelas VIII SMP. | 4 |
| 9. | Materi yang disajikan dapat menambah wawasan atau pengetahuan peserta didik. | 4 |
| 10. | Penyajian materi dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik. | 3 |
| 11. | Penyajian materi dapat menumbuhkan berfikir kreatif peserta didik. | 4 |
| Jumlah | | 41 |
| Skor maksimum | | 44 |
| % | | 93,18 |
| Kriteria | | Sangat valid |

Sumber: Data Olahan

Tahapan validasi produk oleh ahli materi dilakukan satu kali dengan cara menganalisis data yang didapatkan. Persentase data hasil validasi dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari ahli materi. Terdapat 11 pernyataan pada angket yang telah diberikan dengan 4 skala penilaian, sehingga jumlah skor maksimumnya yaitu 44 (11 pernyataan \times 4). Maka didapatkan hasil validasi ahli materi dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor responden}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{41}{44} \times 100\% \\
 &= 93,18 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.5 dan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa jumlah skor responden yaitu 41, jumlah skor maksimumnya 44 sehingga nilai persentasenya memperoleh sebesar 93,18 % dan termasuk kategori “sangat valid”. Dilihat dari hasil penilaian produk yang dikembangkan, media pembelajaran flashcard berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi pekerti kelas VIII SMPN 3 Palopo telah layak digunakan dengan memperbaiki media pembelajaran *flashcard* sesuai saran dari validator.

3) Analisis data validasi ahli bahasa

Hasil analisis validasi ahli Bahasa terhadap media pembelajaran flashcard berbasis digital dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel. 4.6 Analisis validasi ahli Bahasa

| No. | Aspek penilaian | Ahli bahasa |
|--------------------------|---|--------------|
| Kesesuaian Bahasa | | |
| 1. | Menggunakan kaidah Bahasa yang baik. | 3 |
| 2. | Menggunakan Bahasa yang komunikatif. | 3 |
| 3. | Menggunakan tulisan, ejaan, tanda baca sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). | 3 |
| 4. | Menggunakan struktur kalimat yang sederhana. | 4 |
| 5. | Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik. | 4 |
| 6. | Menggunakan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan persepsi ganda | 4 |
| 7. | Menggunakan arahan yang jelas. | 4 |
| Jumlah | | 25 |
| Skor maksimum | | 28 |
| % | | 89,29 |
| Kriteria | | Sangat valid |

Sumber: Data Olahan

Tahapan validasi produk oleh ahli bahasa dilakukan satu kali dengan cara menganalisis data yang didapatkan. Persentase data hasil validasi dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari ahli bahasa. Terdapat 7 pernyataan pada angket yang telah diberikan dengan 4 skala penilaian, sehingga jumlah skor maksimumnya yaitu 28 ($7 \text{ pernyataan} \times 4$). Maka didapatkan hasil validasi ahli materi dengan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Nilai persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor responden}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{25}{28} \times 100\% \\ &= 89,29\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.6 dan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa jumlah skor responden yaitu 25, jumlah skor maksimumnya 28 sehingga nilai persentasenya memperoleh sebesar 89,29 % dan termasuk kategori “sangat valid”. Dilihat dari hasil penilaian produk yang dikembangkan, media pembelajaran flashcard berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi pekerti kelas VIII SMPN 3 Palopo telah layak digunakan dengan memperbaiki media pembelajaran *flashcard* sesuai saran dari validator.

c. Revisi produk

Beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh beberapa validator saat validasi digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk media pembelajaran *flashcard* berbasis digital. Kegiatan revisi dilakukan untuk mengubah dan menyempurnakan media *flashcard* berbasis digital. Revisi dari ketiga validator dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel. 4.7 Revisi Media Pembelajaran *Flashcard* Digital

| Revisi | Sebelum | Sesudah |
|--|---|--|
| Kertas dilaminating supaya tidak mudah rusak |  |  |
| Tambahkan <i>QR Code</i> untuk buku petunjuk penggunaan <i>flashcard</i> digital | Tanpa <i>QR Code</i> |  |
| Penulisan disesuaikan dengan PUEBI | - SWT - Saw - Fikiran - Ramadhan - Shalat | - Swt. - saw. - Pikiran - Ramadan - Salat |

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ialah tahap uji coba produk. Setelah produk direvisi, maka peneliti melakukan uji coba untuk menguji kepraktisan dari produk media pembelajaran *flashcard* berbasis digital melalui angket respon. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media *flashcard* digital. Sebelum diberikan kepada peserta didik terlebih dahulu diberikan pada guru pendidikan agama Islam untuk menilai kepraktisan dari media *flashcard* yang telah dibuat. Hal ini dilakukan untuk melihat kepraktisan dari sudut pandang

guru pendidikan agama Islam. Adapun untuk melihat kepraktisan media *flashcard* berbasis digital dapat dilihat dari tabel hasil respon guru dan peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.8 Data Hasil Angket Praktikalitas Guru Pendidikan Agama Islam

| No. | Nama Guru | Aspek | | | | |
|-----|----------------------------|--------------------|--------------|---------|-----------|------------|
| | | Materi | Ketertarikan | Kreatif | Efisiensi | Interaktif |
| 1. | Nurhidayat Ahmad, S.Pd. | 15 | 12 | 11 | 7 | 8 |
| | Jumlah | 15 | 12 | 11 | 7 | 8 |
| | Skor Maksimum | 16 | 12 | 12 | 8 | 8 |
| | % | 93 | 100 | 91 | 87 | 100 |
| | Rata-rata | 94% Sangat Praktis | | | | |

Berdasarkan tabel 4.8, dapat diketahui bahwa hasil respons guru kelas VIII pada tahap uji coba memperoleh hasil persentase 94 % yang termasuk pada kategori “sangat praktis”. Maka tahap selanjutnya yaitu produk di uji cobakan pada peserta didik yang terdiri dari dua puluh delapan orang peserta didik kelas VIII D SMPN 3 Palopo. Tahap uji coba peserta didik dilakukan secara langsung dan diawali dengan pengenalan media yang dikembangkan, penjelasan cara penggunaannya, dan diakhiri dengan pengisian angket oleh peserta didik. Dua puluh delapan orang peserta didik kelas VIII D yang mengisi angket. Adapun hasil angket respons siswa terhadap media yang dikembangkan dijelaskan pada tabel 4.9 berikut ini.

Tabel 4.9 Data Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik

| No. | Aspek penilaian | Jumlah skor peserta | Skor Maksimum | % | Kategori |
|--------|-----------------|---------------------|---------------|-------|----------------|
| 1. | Materi | 375 | 448 | 83,71 | |
| 2. | Ketertarikan | 296 | 336 | 88,10 | |
| 3. | Kreatif | 273 | 336 | 81,25 | |
| 4. | Efisiensi | 194 | 224 | 86,61 | |
| 5. | Interaktif | 197 | 224 | 87,95 | |
| Jumlah | | 1335 | 1568 | 85,52 | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel 4.9, dapat diketahui bahwa hasil respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 85,52 % yang termasuk pada kategori “sangat praktis”. Dari hasil uji coba tersebut, media pembelajaran *flashcard* berbasis digital pada materi meyakini kitab-kitab Allah menarik, informasi yang disajikan dapat terbaca dengan jelas, dan mudah dipahami. Setelah itu, media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi guru dan peserta didik kelas VIII.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir adalah tahap evaluasi, karena dalam penelitian ini hanya sampai penilaian respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Maka hasil penilaian yang didapat oleh peneliti tentang media *flashcard* berbasis digital sangat layak digunakan sesuai hasil implementasi penilaian respon guru dengan persentase 94% dan hasil penilaian respon peserta didik dengan persentase 85, 52%.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan terkait pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi

Pekerti kelas VIII SMPN 3 Palopo. Peneliti mendapat poin-poin yang menjadi tujuan dari pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo sebagai berikut:

1. Tahap Pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo.

Tahapan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran *flashcard* berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo. ADDIE termasuk model pengembangan yang menggunakan pendekatan produk dengan langkah-langkah yang sistematis dan interaktif. Proses pengembangannya berurutan namun interaktif, yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat digunakan untuk pengembangan ke tahap selanjutnya.⁴⁴

Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap meliputi:

Pertama, tahap analisis (*analyze*), terbagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Peneliti melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII, diketahui bahwa selama ini guru belum pernah menggunakan media atau bahan ajar tambahan selain buku cetak, terutama pada materi meyakini kitab-kitab Allah. Padahal menurut Sukiman penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses

⁴⁴ Amir hamzah, Metode penelitian dan pengembangan (Research & Development) (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2020), 33.

pembelajaran berlangsung, bahkan memberikan peranan yang positif pada psikologi peserta didik.⁴⁵

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa peserta didik membutuhkan pengembangan media pembelajaran digital yang memuat gambar, keterangan yang ringkas namun jelas berupa media cetak. Peneliti juga melakukan analisis kurikulum. Diperoleh informasi bahwa kurikulum yang diterapkan untuk kelas VIII adalah Kurikulum Merdeka. Materi meyakini kitab-kitab Allah yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka, dengan tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat memahami dan meyakini pengertian kitab-kitab Allah serta menerapkannya dalam berbagai kondisi.

Kedua, tahap desain (*Design*), pada tahap ini peneliti akan merancang produk yang dikembangkan dengan menyusun rancangan pembuatan *flashcard* berbasis digital yang nantinya digunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Tahap desain dimulai dengan memilih tema, setelah merancang konsep, peneliti menggunakan aplikasi *pixellab* dan aplikasi *canva*. Selanjutnya memuat gambar dan pertanyaan sesuai materi yang akan ditampilkan pada sisi depan media *flashcard* dan untuk tampilan sisi belakang media *flashcard* terdapat *QR Code* yang memuat materi meyakini kitab-kitab Allah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sri Wahyuni bahwa media pembelajaran *flashcard* memiliki dua sisi yaitu depan yang berisi gambar dan sisi lainnya berisi informasi dari gambar tersebut.⁴⁶ Sebelum

⁴⁵ Sukiman, Pengembangan Media Pembelajaran, 39

⁴⁶ Sri Wahyuni, "Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegiatanku," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (27 Februari 2020):

membuat desain produk, peneliti terlebih dahulu menentukan jenis kertas yang akan digunakan yaitu kertas *art paper* dan kertas linen dengan ukuran yaitu lebar 8 cm dan tinggi 11,5 cm. Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau disesuaikan dengan kebutuhan sesuai besar kecilnya kelompok belajar.⁴⁷

Ketiga, tahap pengembangan (*Development*), Pada tahap pengembangan, produk *flashcard* berbasis digital yang telah dirancang divalidasi oleh beberapa ahli untuk mengetahui kelayakan produk. Proses validasi ini melibatkan pemberian saran dan masukan dari para validator, yang kemudian digunakan oleh peneliti untuk merevisi dan menyempurnakan produk pembelajaran *flashcard* digital. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Keempat, Tahap Implementasi (*Implementation*) Pada tahapan implementasi, media pembelajaran *flashcard* yang telah dikembangkan kemudian diujicobakan kepada peserta didik kelas VIII D SMPN 3 Palopo. Pada tahapan ini peneliti secara langsung memperkenalkan produk *flashcard* yang dikembangkan kepada guru kelas VIII dan 28 orang peserta didik kelas VIII D. Kemudian peneliti memberikan angket respon kepada guru kelas VIII dan peserta didik tersebut untuk mengetahui respons pengguna terhadap kepraktisan media yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari angket respon digunakan untuk mengevaluasi dan memperbaiki produk sebelum dipublikasikan secara luas.

⁴⁷ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, Jakarta: Rajagrafindo persada, 2013 115

Kelima Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kepraktisan sekaligus meningkatkan mutu media *flashcard* yang dikembangkan. Saran dan masukan dari ketiga validator menjadi bahan yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Saran dan masukan yang ditemukan pada tahap uji coba juga merupakan bahan evaluasi sebelum produk digunakan untuk skala besar pada proses pembelajaran.

Sejalan dengan teori karakteristik media *flashcard* menurut Mega krisdiana dan Ujang jamaludin disimpulkan bahwa media flashcard terbukti menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena media berupa kartu yang sudah dimodifikasi dengan design semenarik mungkin. Selain itu, dengan menggunakan media flashcard peserta didik juga akan diajak untuk lebih aktif bertanya, bergerak, tertawa dan lebih banyak megaktifkan syaraf-syaraf otak peserta didik sehingga peserta didik memberikan respon yang baik terhadap proses pembelajaran⁴⁸

2. Validitas media pembelajaran *flashcard* berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flashcard berbasis digital pada materi: “Meyakini Kitab-kitab Allah: Menjadi Generasi Pecinta Al-Qur’an” untuk kelas VIII di SMP Negeri 3 Palopo menggunakan model pengembangan ADDIE. Salah satu tahap penting dalam

⁴⁸ Mega krisdiana, ujang jamaludin, “Pengaruh media flashcard untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar”, *Jurnal Ilmiah pendidikan citra bakti* 2023

model ini adalah validasi, yang bertujuan untuk menilai kelayakan dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.⁴⁹

Validasi dilakukan dengan tiga pakar validator ahli, yang masing-masing memiliki fokus berbeda. Ahli media menilai aspek ilustrasi dan estetika dari flashcard digital, ahli materi menilai kesesuaian konten dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, sedangkan ahli bahasa menilai kejelasan dan kebenaran penggunaan bahasa dalam media *flashcard* berbasis digital. Setelah proses validasi, data yang berupa skor penilaian dari masing-masing validator diolah dan dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan *flashcard* berbasis digital.

Ahli media memberikan persentase skor sebesar 89%. Meskipun terdapat beberapa revisi dan perbaikan kecil yang perlu dilakukan, media *flashcard* ini dinilai sangat valid dan layak digunakan.

Ahli materi memberikan persentase skor sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dibuat sangat sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Hanya terdapat sedikit revisi yang diperlukan untuk lebih menyempurnakan isi materi.

⁴⁹ Muhammad Fakhri Ramadhan dkk, "Validitas and Reliabilitas" *Journal on Education*, 02, Januari-Februari (2024).

Ahli bahasa memberikan persentase skor sebesar 89%. *Flashcard* berbasis digital dinilai sangat valid dari segi penggunaan bahasa, dengan sedikit revisi yang diperlukan untuk memperbaiki kesalahan kecil dan meningkatkan kejelasan penyampaian.

Dari hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi pekerti kelas VIII di SMP Negeri 3 Palopo dinyatakan sangat valid dan layak digunakan.

3. Praktikalitas media pembelajaran *flashcard* berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo.

Hasil uji coba bertujuan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran *flashcard* berbasis digital dengan melibatkan guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 3 Palopo. Menilai kepraktisan, lembar angket respon dibagikan kepada guru dan peserta didik.

Hasil respon dari guru menunjukkan skor persentase sebagai berikut: aspek materi 93%, aspek ketertarikan 100%, aspek kreatif 91%, aspek efisiensi 87%, dan aspek interaktif 100%. Rata-rata persentase yang diperoleh adalah 94%, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Hasil ini mengindikasikan bahwa guru menilai materi yang disajikan sudah sangat baik, dengan ketertarikan, kreativitas, dan interaktivitas yang mencapai nilai sempurna. Namun, aspek efisiensi mendapat skor lebih rendah, yaitu 87%, yang menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran dianggap efektif, masih ada ruang untuk peningkatan dalam hal waktu dan penyajian yang lebih efisien.

Sementara itu, hasil angket respon dari 28 peserta didik kelas VIII D menunjukkan persentase sebagai berikut: aspek materi 83%, aspek ketertarikan 88%, aspek kreatif 81%, aspek efisiensi 86%, dan aspek interaktif 87%. Rata-rata persentase yang diperoleh dari respon peserta didik adalah 85%, yang juga dikategorikan sebagai sangat praktis.

Temuan dari penelitian sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang juga mengembangkan media *flashcard* berbasis digital. Penelitian oleh Almaz Azwina Anggraeni mengembangkan Media Pembelajaran *Flashcard* Digital Berbasis *Quizlet* pada Materi Ikatan Kimia. Persentase hasil validasi ahli materi adalah 83% dengan kategori sangat layak dan persentase hasil validasi ahli media mencapai 92% yang juga berkategori sangat layak. Hal ini mengindikasikan bahwa media *flashcard Quizlet* pada materi ikatan kimia layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran ikatan kimia. Persentase respon guru sebesar 96% dan persentase respon siswa sebesar 88% sehingga keduanya termasuk kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan media *flashcard Quizlet* yang telah dikembangkan mendapatkan respon positif dari guru dan siswa.⁵⁰

Penelitian oleh Rizka Olivia Suryania, mengembangkan media *flashcards* berbasis *qr-code*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan persentase rata-rata % dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 93,33% dengan kriteria Sangat

⁵⁰ Almaz Azwina Anggraeni, “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Digital Berbasis *Quizlet* pada Materi Ikatan Kimia” (bachelorThesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023)

Layak. Hasil respon penilaian pendidik mendapatkan hasil akhir dengan persentase 87,5% dengan kriteria Sangat Layak. Kemudian hasil uji coba peserta didik skala kecil mendapatkan persentase rata-rata 93% dengan kriteria Sangat Layak dan hasil uji coba peserta didik skala besar mendapatkan hasil persentase 94% dengan kriteria Sangat Layak.⁵¹

⁵¹ Rizka olivia Suryani, “Pengembangan Media Flashcards Berbasis Qr-Code Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts Of Body Kelas V” skripsi FTIK UIN Raden Intan Lampung, 2021

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *flashcard* berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMPN 3 Palopo menggunakan model pengembangan ADDIE yang memuat 5 tahap yaitu, tahap analisis (*analyze*) Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).
2. Kevalidan *flashcard* berbasis digital yaitu validasi ahli media diperoleh persentase 89% dengan kategori sangat valid/layak, ahli materi persentase 93% dengan kategori sangat valid/layak, serta ahli bahasa diperoleh persentase 89% dengan kategori sangat layak. Sehingga media pembelajaran *flashcard* berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Praktikalitas media *flashcard* berbasis digital, diperoleh rata-rata persentase 94% dengan kategori sangat praktis dari hasil respon guru. Adapun hasil respon yang diperoleh dari peserta didik di peroleh dengan rata-rata persentase 85% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan dengan uji kevalidan dan kepraktisan dari produk. Oleh karena itu, disarankan untuk peneliti selanjutnya bisa mengambil penelitian ini dengan menambahkan uji coba keefektifan untuk melihat hasil belajar peserta didik menggunakan *flashcard* berbasis digital.
2. Pengembangan media *flashcard* berbasis digital ini hanya difokuskan pada materi Meyakini Kitab-kitab Allah. Oleh karena itu, diharapkan agar peneliti di bidang pengembangan selanjutnya dapat memperluas cakupan pengembangan *flashcard* berbasis digital untuk materi lainnya.
3. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian sejenis, khususnya penelitian pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Muh. Rijalul Flash Card Sebagai media pembelajaran dan penelitian, *Sukabumi: CV Haura Utama*, (2022).
- Al Hamdany, Muhammad Zuljalal “Utilization of WhatsApp in English for Islamic Education Learning as a Media of Communication between Lecturers and Students,” *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 1 (2022)
- Anggraeni, Almaz Azwina, “Pengembangan Media Pembelajaran Flash card Digital Berbasis Quizlet pada Materi Ikatan Kimia” (*bachelor Thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (2023).
- Arief, Muhammad Firdansyah “Pengembangan Media Pembelajaran Flash card Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur’an Siswa Kelas V MI Nurul Huda Kreceng Kabupaten Blitar” *undergraduate, IAIN KEDIRI*, (2023).
- Arsyad, Azhar Media pembelajaran, *Jakarta: Rajagrafindo persada*, (2013)
- Artika, Nisa Sulistyia “Pengaruh Metode Lihat Ucapkan Berbantu Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN) (Penelitian pada kelas II SDN Purwosari Secang, Kabupaten Magelang)” *Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang*, (2021).
- Fatima, Sulfa dan Munir Yusuf, “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu Pada Tema 5 Pahlawanku Di Kelas IV MI,” *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 1, 3 (2022).
- Fajariyah, Nadia Iin “Strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui media Flash Card pada anak penyandang Cerebral Palsy di SLB Putra Mandiri Lebo Sidoarjo,” 2024.
- Fauziah, Dinny Eka “Pengembangan Media Flash Card Berbasis Digital Pada Tema Binatang Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Dan Pengembangan/ R&D Di Kb Nurul Huda, Ra Bani Maftuh Dan Taam Al-Khudloriyah)”. *thesis, Universitas Pendidikan Indonesia* (2023).
- Fitriani, Ersya “Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (Stad) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas Ix E Smp Negeri 1 Ulaweng” *IAIN Bone*, (2021).

- Fikardi, "Upaya guru Pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter gemar membaca bagi peserta didik di unit pelaksana teknis SMPN 3 Satap Rongkong kabupaten Luwu Utara" IAIN Palopo, (2023).
- Hasriadi Hasriadi dkk., "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara," *Madaniya* 4, 2 (2023).
- Hasriadi, "Metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, 1 (2022)
- Hasriadi, St marwiyah, "Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi" *Jurnal Sinestesia*, Vol. 13, 1, (2023).
- Hamid, Mustofa Abi dkk. "Media Pembelajaran", *Yayasan Kita Menulis* (2020).
- Hamzah, Amir "Metode penelitian dan pengembangan" (Research & Development), *Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi*, (2020).
- Harahap, Fatma Dewani "Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Smp Kelas Viii," *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 3, 6 (2023).
- Hermansyah, Sam dkk "Penggunaan Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan, E-ISSN: 3025-5392* 1, 1 (2023).
- Hikmawati Hikmawati, "Penerapan Media Flash Card Dalam Memotivasi Peserta Didik Menghafal Mufradat (Kosa Kata) Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di MI Alkhairaat Lumbutarombo Kecamatan Banawa Selatan Kab. Donggala" IAIN Palu, (2020).
- Jihni, Shofiah "Pengembangan media pembelajaran interaktif Flashcards berbasis digital pada materi Invertebrata" UIN Sunan Gunung Djati Bandung, (2022).
- Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar | Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan," *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* Vol. 3, 1 (2019).
- Jannah, Himmatul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Hots Pada Materi Zakat Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Madrasah Aliyah", *Skripsi Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar* (2022).

- Krisdiana, Mega dan Ujang Jamaludin, "Pengaruh media flashcard untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar", *Jurnal Ilmiah pendidikan citra bakti* (2023).
- Marwiyah, St dkk "Countering Student Delinquency Through Islamic Religious Education in Senior High School," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* (2022).
- Muhammad, Hamdi dkk "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian," *Jurnal PenSil* 9, 1 (2020).
- Muna, Ana Zohratul "Penggunaan Media Pembelajaran FlashCard Pada Pembelajaran PAI Siswa Kelas II SD Negeri 6 Jambu Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2017/2018", (2018).
- Muassar, Mifta Zulfahmi "Tren Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Sebagai Judul Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Matematika FTIK IAIN Palopo" *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 1(4). (2022).
- Mujtahidah, Nurul, Munir Yusuf, dkk "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo", *Jurnal Konsepsi*, 12.4 (2023).
- Nazarudin, Achmad "Pengembangan Media Pembelajaran Pai (Nabi & Rasul) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iii Di Sd Muhammadiyah Manyar Gresik" Universitas Muhammadiyah Surabaya, (2019).
- Pudjiani, Tatik dan Bagus Mustakim, "Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti" *Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek*. Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan (2021).
- Predani, Ni Nyoman Trianaswari "Pengembangan Flashcards Berbasis Digital Pada Materi Kata Kerja Beraturan (Regular Verbs) Dan Kata Kerja Tidak Beraturan (Irregular Verbs) Di Kelas V Sd Saraswati 3 Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023" *undergraduate*, Universitas Pendidikan Ganesha, (2023).
- Ramadhan, Muhammad Fakhri dkk, "Validitas and Reliabilitas" *Journal on Education*, 02, (2024).
- Rohani, "Media Pembelajaran" *Sumatera Utara: Diktat* (2019).

- Rusydi, Muhammad “Implementasi Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 3 Bantaeng Kabupaten Bantaeng” (2017).
- Sholeh, Abdul Chalim “Pengembangan media flashcard berbasis QR-code pada materi energi dan pengaruhnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III MI Cemorokandang” undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, (2023).
- Sugiyono, “Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development” Yogyakarta: Alfabet, (2009)
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (*Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*), Bandung: Alfabet, (2012).
- Sukiman, Pengembangan Media Pembelajaran, *Jakarta Pedagogia* (2014).
- Suryani, Rizka olivia “Pengembangan Media Flashcards Berbasis Qr-Code Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Parts Of Body Kelas V” Undergraduate thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG. (2022).
- Wahyuni, Sri “Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegiatanku,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, 1 (2020).
- Witriani, “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Vii Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Palopo” *Skripsi IAIN Palopo* (2019).
- Yamin , Muh dan Nur Fakhrunnisaa, “Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru IAIN Palopo,” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7,1 (2022).
- Yusuf, Munir dan Andi Muhammad Ajigoena, “Paradigma Baru Pendidikan Dasar” edisi 1, (*Aksara Timur*, (2021).
- Yusuf M.Pd, Dr Munir Yusuf M.Pd, Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini, *Selat Media*, (2023).

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

Permohonan Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id https://ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : B-2836 /In.19/FTIK/HM.01/09/2024 Palopo, 30 September 2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kota Palopo
di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

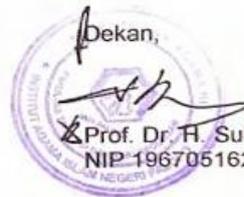
Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Meystika Maharani Hasan
NIM : 2002010013
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : IX (Sembilan)
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
**"Pengembangan Media Flashcard Berbasis Digital Pada Pembelajaran Pendidikan
Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMPN 3 Palopo"**. Untuk itu dimohon
kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 196705162000031002

Lampiran 2

Surat Keterangan Penelitian


PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos 91921
Telp./Fax : (0471) 326048, Email : dpmpptsp@palopokota.go.id, Website : http://dpmpptsp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 500.16.7.2/2024.1017/IP/DPMPPTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi,
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja,
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian,
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo,
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : **MEYSTIKA MAHARANI HASAN**
Jenis Kelamin : **P**
Alamat : **Jl. Lasaktia Raja KM. 5 Lebang Kota Palopo**
Pekerjaan : **Pelajar/Mahasiswa**
NIM : **2002010013**

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS VIII SPMN 3 PALOPO

Lokasi Penelitian : **SMP Negeri 3 Palopo**
Lamanya Penelitian : **2 Oktober 2024 s.d. 2 Januari 2025**

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : **2 Oktober 2024**

 Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPPTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth.

1. Wali Kota Palopo,
2. Dandim 1403 SWG,
3. Kapolres Palopo,
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel,
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo,
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo,
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Badan Sertifikasi Elektronik (BSE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



Lampiran 3

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

 **PEMERINTAH KOTA PALOPO**
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 PALOPO 

SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI
Nomor : 400.3.5/343/ SMPN3

Yang bertanda tangan di bawah ini :

a. Nama : Drs. H. BASRI M., M.Pd.
b. Jabatan : Kepala SMP Negeri 3 Palopo

dengan ini menerangkan bahwa :

a. Nama : MEYSTIKA MAHARANI HASAN
b. Jenis Kelamin : Perempuan
c. NIM : 2002010013
d. Alamat : Jl. Lasaktia Raja KM. 5 Lebang Kota Palopo

Telah melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Palopo dari tanggal 2 Oktober 2024 s/d 29 November 2024 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **" PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS VIII DI SMPN 3 PALOPO "**

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 29 November 2024
Kepala Sekolah

Drs. H. BASRI M., M.Pd.
Pangkat : Pembina Utama Muda
NIP. 196712311995121017

Alamat : Jalan Andi Kambo Telp. (0471) 22371 Palopo.

Lampiran 4

**Hasil Wawancara dengan Guru PAI dan Budi Pekerti
Kelas VIII di SMP Negeri 3 Palopo**

Nama Guru : Nurhidayat Ahmad, S.Pd.

Tanggal : 30 Oktober 2024

1. *Apakah materi meyakini kitab-kitab Allah ini sudah diajarkan sebelumnya?*

Jawaban : Sudah pernah

2. *Apakah Bapak menggunakan media atau bahan ajar tambahan selain buku cetak dalam mengajarkan materi ini?*

Jawaban : Tidak

3. *Metode apa yang biasa bapak gunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas?*

Jawaban : Saya menggunakan metode umum yang juga biasa dipakai oleh guru-guru yang lain, seperti metode ceramah dan tanya jawab.

4. *Apa kendala yang biasa bapak dapatkan ketika melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas?*

Jawaban : Kendala yang biasa saya rasakan adalah kemampuan yang bervariasi terhadap peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat, terutama pada baca tulis al-Qur'an dan sikap yang susah diatur pada saat jam pembelajaran berlangsung seperti bermain dalam kelas sehingga materi sulit dipahami peserta didik.

5. *Menurut Bapak, apakah menggunakan bahan ajar yang berbasis digital dapat membuat peserta didik lebih semangat belajar?*

Jawaban : Bisa jadi, apalagi di era modern saat ini memang sepertinya semua sudah berbasis digital.

Lampiran 5

Media *flashcard* berbasis digital

Tampilan depan media

| | | | |
|--|--|--|---|
|  <p>Dalam perkembangan sejarah, dari sempit kitab suci Allah Swt. Isinya pernah disempitkan oleh pemeluknya, sehingga telah hilang keaslian isi kitab tersebut, kecuali kitab suci Al-Qur'an. Mengapa demikian?</p> <p>Flashcard Digital Fondasi Keamalan dan Saib Firozi Buku 01</p> |  <p>Apakah yang dimaksud dengan iman kepada kitab Allah secara [ma'na]?</p> <p>Flashcard Digital Fondasi Keamalan dan Saib Firozi Buku 01</p> |  <p>Bagaimana cara anda meyakini adanya kitab suci Al-Qur'an?</p> <p>Flashcard Digital Fondasi Keamalan dan Saib Firozi Buku 01</p> |  <p>Bagaimana pendapat kamu ketika menyaksikan orang Islam tidak mau membaca dan mengkaji Al-Qur'an?</p> <p>Flashcard Digital Fondasi Keamalan dan Saib Firozi Buku 01</p> |
|  <p>Sebutkan pokok-pokok ajaran yang terkandung dalam Al-Qur'an yang kamu ketahui!</p> <p>Flashcard Digital Fondasi Keamalan dan Saib Firozi Buku 01</p> |  <p>Jelaskan pengertian iman kepada kitab Allah!</p> <p>Flashcard Digital Fondasi Keamalan dan Saib Firozi Buku 01</p> |  <p>Mengapa Al-Qur'an disebut kitab yang bernilai universal?</p> <p>Flashcard Digital Fondasi Keamalan dan Saib Firozi Buku 01</p> |  <p>Sampai kapankah Al-Qur'an itu berlaku?</p> <p>Flashcard Digital Fondasi Keamalan dan Saib Firozi Buku 01</p> |
|  <p>Sebutkan 2 contoh perilaku yang mencerminkan seorang muslim beriman kepada kitab Allah Subhanahu wa ta'ala!</p> <p>Flashcard Digital Fondasi Keamalan dan Saib Firozi Buku 01</p> |  <p>Mengapa Al-Qur'an disebut sebagai kitab penyempurnaan dan kitab-kitab sebelumnya?</p> <p>Flashcard Digital Fondasi Keamalan dan Saib Firozi Buku 01</p> |  <p>Meyakini keberadaan kitab-kitab Allah Swt. merupakan perkara yang sangat penting bagi umat Islam. Sebagai orang yang beriman kepada kitab Allah Swt. hendaknya kita harus...</p> <ul style="list-style-type: none">a. Menanggapi dan mengamalkan semua isi kitab Allah Swt.b. Percaya bahwa kitab-kitab itu betul-betul dari Allah Swt.c. Percaya dan mengamalkan semua kitab-kitab yang adad. Menganggap bahwa Al-Qur'an saja yang perlu dipercaya <p>Flashcard Digital Fondasi Keamalan dan Saib Firozi Buku 01</p> |  <p>Diantara 4 kitab Allah yang paling awal adalah kitab...</p> <ul style="list-style-type: none">a. Tauratb. Alquranc. Zaburd. Injil <p>Flashcard Digital Fondasi Keamalan dan Saib Firozi Buku 01</p> |



Jumlah surat dalam Al-Quran adalah ...

- 114 surat
- 114 surat
- 112 surat
- 144 surat

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Melalui diturunkannya Al-Quran dinamakan malam ...

- Khotmil Quran
- Asbabun Nuzul
- Ruzulul Quran
- Al-Qur'atul Karim

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Dalam Alquran disebutkan ada 4 kitab yang diturunkan kepada Rasul, keempat Rasul tersebut adalah ...

- Nabi Nuh, Nabi Ibrahim, Nabi Musa, Nabi Muhammad
- Nabi Musa, Nabi Ibrahim, Nabi Isa, Nabi Muhammad
- Nabi Nuh, Nabi Daud, Nabi Isa, Nabi Muhammad
- Nabi Musa, Nabi Daud, Nabi Isa, Nabi Muhammad

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Suhuf yang diwahyukan kepada Nabi Ibrahim a.s. sebanyak ...

- 20 Suhuf
- 10 Suhuf
- 15 Suhuf
- 17 Suhuf

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Wahyu Allah yang disampaikan kepada para rasul, tetapi tidak wajib disampaikan atau diagarkan kepada umat manusia berupa lembaran-lembaran dinamakan ...

- Kitab ajaran
- Suhuf
- Mimbar
- Kitab kuning

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Kitab Al-Quran diturunkan pada kurun waktu berapa masehi?

- Pernilangan abad ke-1 masehi
- Abad ke-7 masehi
- Abad ke-10 SM
- Abad ke-12 SM

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Surat dalam Al-Quran yang diturunkan di kota Madinah dinamakan surat ...

- Makkiyah
- Madani
- Madani
- Madaniyyah

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Kitab yang awalnya ditulis menggunakan bahasa Suryani adalah kitab ...

- Kitab Zabur
- Kitab Injil
- Kitab Taurat
- Kitab Al-Quran

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Furqan berisikan kepada kitab-kitab Allah SWT. adalah kerdhucin atau waja bagi setiap orang yang beragama Islam.

Benar Salah

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Nama lain Al-Quran adalah Al-Huda yang artinya adalah Hembatu.

Benar Salah

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Wahyu Allah yang disampaikan kepada nabi/raja, tetapi masih berupa lembaran-lembaran yang terpisah disebut Kitab.

Benar Salah

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Jumlah surat dalam Al-Quran adalah 114 surat

Benar Salah

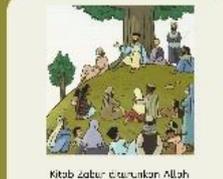
Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Nabi Musa a.s. mendapat kitab Injil, yang diturunkan di sebuah bukit bernama Bukit Tursina.

Benar Salah

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Kitab Zabur diturunkan Allah kepada Nabi Daud a.s. melalui bangsa Bani Israil.

Benar Salah

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



lata cara beruburuban dengan sesama manusia disebut dengan Tarikh.

Benar Salah

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Wahyu pertama Nabi Muhammad shalallahu 'alaihi wa sallam diturunkan di Gua Isar.

Benar Salah

Flashcard Digital
Penilaian Akumulasi dan Buku Persepsi



Tampilan belakang media



Lampiran 6

Lembar Validasi Instrumen

(Ahli Media, Materi, Bahasa, Angket Analisis Kebutuhan, Angket Praktikalitas)

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA
FLASHCARD BERBASIS DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PAI DAN
BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP NEGERI 3 PALOPO**

Nama Validator : Muh. Yaman, S.pd. M.pd
Instansi : Dosen IAIN
Bidang Keahlian :

A. Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul: "Pengembangan Media Flashcard Berbasis *Digital* Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo", peneliti menggunakan instrumen angket validasi penelitian Flashcard digital pembelajaran PAI. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap flashcard yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada angka yang terdapat pada kolom penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan Skala Penilaian:

1. : Tidak Valid
2. : Kurang Valid
3. : Cukup Valid
4. : Valid

3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *saran* yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

| No. | Aspek yang Dinilai | Penilaian | | | |
|-----|--|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Petunjuk penggunaan lembar validasi dinyatakan dengan jelas. | | | | ✓ |
| 2. | Aspek penilaian lembar validasi dinyatakan dengan jelas. | | | | ✓ |
| 3. | Kesesuaian butir pernyataan dengan aspek yang diharapkan. | | | | ✓ |
| 4. | Lembar validasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. | | | | ✓ |
| 5. | Lembar validasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. | | | | ✓ |

C. Penilaian Umum:

1. Belum layak digunakan
2. Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
3. Layak digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran:

Palopo, 20, Oktober, 2024

Validator



NIP.

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA
FLASHCARD BERBASIS *DIGITAL* PADA PEMBELAJARAN PAI DAN
BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP NEGERI 3 PALOPO**

Nama Validator : Mukl. Yamin. S.pd. M.pd
Instansi : Dosen IAIN Palopo
Bidang Keahlian :

A. Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Flashcard Berbasis *Digital* Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo”, peneliti menggunakan instrumen angket validasi penelitian Flashcard digital pembelajaran PAI. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap flashcard yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada angka yang terdapat pada kolom penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan Skala Penilaian:

1. : Tidak Valid
 2. : Kurang Valid
 3. : Cukup Valid
 4. : Valid
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

| No. | Aspek yang Dinilai | Penilaian | | | |
|-----|--|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Petunjuk penggunaan lembar validasi dinyatakan dengan jelas. | | | | ✓ |
| 2. | Aspek penilaian lembar validasi dinyatakan dengan jelas. | | | | ✓ |
| 3. | Kesesuaian butir pernyataan dengan aspek yang diharapkan. | | | ✓ | |
| 4. | Lembar validasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. | | | | ✓ |
| 5. | Lembar validasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. | | | | ✓ |

C. Penilaian Umum:

1. Belum layak digunakan
2. Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
3. Layak digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran:

Palopo, 28 Oktober 2024

Validator



NIP. 199008152020121004

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN MATERI PENGEMBANGAN MEDIA
FLASHCARD BERBASIS *DIGITAL* PADA PEMBELAJARAN PAI DAN
BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP NEGERI 3 PALOPO

Nama Validator : Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.
Instansi : Dosen IAIN PALOPO
Bidang Keahlian :

A. Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul: "Pengembangan Media Flashcard Berbasis *Digital* Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo", peneliti menggunakan instrumen angket validasi penelitian Flashcard digital pembelajaran PAI. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap flashcard yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada angka yang terdapat pada kolom penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan Skala Penilaian:

1. : Tidak Valid
 2. : Kurang Valid
 3. : Cukup Valid
 4. : Valid
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

| No. | Aspek yang Dinilai | Penilaian | | | |
|-----|--|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Petunjuk penggunaan lembar validasi dinyatakan dengan jelas. | | | | ✓ |
| 2. | Aspek penilaian lembar validasi dinyatakan dengan jelas. | | | | ✓ |
| 3. | Kesesuaian butir pernyataan dengan aspek yang diharapkan. | | | | ✓ |
| 4. | Lembar validasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. | | | | ✓ |
| 5. | Lembar validasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. | | | | ✓ |

C. Penilaian Umum:

1. Belum layak digunakan
2. Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
3. Layak digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran:

Palopo, 28, Oktober. 2024

Validator



NIP.

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *DIGITAL* PADA
PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP NEGERI
3 PALOPO**

Nama Validator : M. Nur Anwar
Instansi : Polun IAIN Palopo
Jabatan : Dosen

Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Flashcard Berbasis *Digital* Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo”, peneliti menggunakan instrument angket peserta didik analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran pembelajaran *flashcard* berbasis *digital* pada materi PAI yang akan dikembangkan. Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penelitian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom komentar dan saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1. : Tidak Valid
- 2. : Kurang Valid
- 3. : Cukup Valid
- 4. : Valid

| No. | Aspek yang Dinilai | Penilaian | | | |
|-----|--|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Judul lembar angket sudah jelas. | | | | ✓ |
| 2. | Aspek pertanyaan lembar angket dinyatakan dengan jelas. | | | | ✓ |
| 3. | Bahasa yang digunakan mudah dipahami. | | | | ✓ |
| 4. | Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti. | | | | ✓ |
| 5. | Lembar angket menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. | | | ✓ | |
| 6. | Lembar angket menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. | | | ✓ | |
| 7. | Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait dengan | | | | |

| | | | | |
|---|--|--|--|---|
| kebutuhan bahan ajar media pembelajaran yang akan dikembangkan. | | | | ✓ |
|---|--|--|--|---|

Petunjuk Umum:

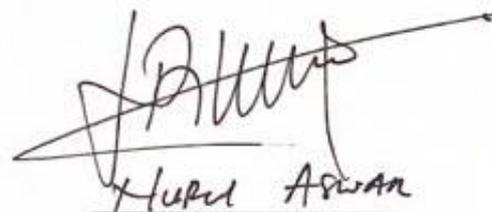
1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

ditambahkan analisis kebutuhan
u/ pendah-lite dan analisis tujuan pembelajaran

Palopo, 14, Oktober 2024

Validator



Husein Aswan

NIP. 19871009202001005

LEMBAR VALIDASI ANGKET PRAKTIKALITAS

Nama Validator : NURUL ASWAR
Instansi : IAIN Palopo
Jabatan : Dekan

Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul: "**Pengembangan Media Flashcard Berbasis *Digital* Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo**", peneliti menggunakan instrument lembar angket validasi terhadap *flashcard* pembelajaran PAI berbasis digital yang akan dikembangkan. Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom komentar dan saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. : Tidak Valid
2. : Kurang Valid
3. : Cukup Valid
4. : Valid

| No. | Aspek yang Dinilai | Penilaian | | | |
|-----|--|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Petunjuk penggunaan lembar angket dinyatakan dengan jelas. | | | ✓ | |
| 2. | Aspek penilaian lembar angket dinyatakan dengan jelas. | | | ✓ | |
| 3. | Kesesuaian butir pernyataan dengan aspek yang diharapkan. | | | | ✓ |
| 4. | Lembar angket menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. | | | ✓ | |
| 5. | Lembar angket menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. | | | | ✓ |

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ✓ 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran:

Palopo, 29 oktober 2014

Validator



NIP.

Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* BERBASIS DIGITAL

A. Identitas Validator

Nama Validator : Muh. Yamin, S.pd. M.pd
Instansi : Dosen IAIN
Bidang Keahlian : Ahli Media

B. Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul: "Pengembangan Media Flashcard Berbasis *Digital* Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo", peneliti menggunakan instrumen angket validasi penelitian Flashcard digital pembelajaran PAI. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap flashcard yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada angka yang terdapat pada kolom penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Tidak Valid
 2. Kurang Valid
 3. Cukup Valid
 4. Valid
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

C. Tabel Penilaian

| No | Aspek yang dinilai | Skala penilaian | | | |
|-----------------------|---|-----------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Ilustrasi | | | | | |
| 1. | Gambar yang digunakan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya | | | ✓ | |
| 2. | Kesesuaian ilustrasi (gambar) dengan materi yang disajikan | | | ✓ | |
| 3. | Kesesuaian desain visualisasi (pemilihan warna, gambar, tema, sesuai dengan tingkat usia penggunaanya). | | | | ✓ |
| Tampilan media | | | | | |
| 4. | Kesesuaian ukuran flashcard permainan dengan standar permainan kartu | | | | ✓ |
| 5. | Ketepatan komposisi letak teks dan gambar | | | | ✓ |
| 6. | Kesesuaian penggunaan jenis huruf | | | | ✓ |
| 7. | Kejelasan ukuran huruf dalam media flashcard digital. | | | ✓ | |
| 8. | Kesesuaian gambar pada media flashcard dengan materi | | | ✓ | |
| 9. | Kemenarikan tampilan isi QR Code pada media flashcard digital. | | | | ✓ |
| 10. | Ketebalan kartu pada kertas flashcard. | | | ✓ | |
| Daya Tarik | | | | | |
| 11. | Kemenarikan visualisasi media flashcard digital | | | | ✓ |
| 12. | Petunjuk dan arahan penggunaan media flashcard digital mudah dipahami | | | | ✓ |
| 13. | Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi. | | | ✓ | |
| 14. | Kepraktisan dalam membawa media kemanapun. | | | ✓ | |
| 15. | Keunikan media menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik | | | | ✓ |
| 16. | Media menarik perhatian peserta didik dengan pemberian gambar animasi serta QR code pada flashcard | | | | ✓ |

| | | | | | |
|----------------|--|--|--|---|---|
| 17. | Kemenarikan tampilan isi QR code | | | | ✓ |
| 18. | Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu atau lamanya pembelajaran | | | | ✓ |
| Kualitas media | | | | | |
| 19. | Ketebalan (gsm) pada kertas flashcard. | | | ✓ | ✓ |
| 20. | Bahan yang digunakan kuat dan tahan lama | | | ✓ | |
| 21. | Cetakan dan bentuk media rapi | | | | ✓ |

D. Penilaian Umum:

1. Belum layak digunakan
2. Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
3. Layak digunakan tanpa revisi

E. Komentar dan Saran

- Buatlah Barcode untuk pelogot pungguk media
- RA kualitas kertas diperbaiki

Palopo, 28. Oktober, 2024

Validator



NIP.

Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN *FLASHCARD* BERBASIS DIGITAL

A. Identitas Validator

Nama Validator : Muawardi, S. Ag. M. Pd. I
Instansi : Dusun
Bidang Keahlian : Ahli Materi

B. Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul: "**Pengembangan Media Flashcard Berbasis Digital Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo**", peneliti menggunakan instrumen angket validasi penelitian Flashcard digital pembelajaran PAI. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap flashcard yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada angka yang terdapat pada kolom penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Tidak Valid
 2. Kurang Valid
 3. Cukup Valid
 4. Valid
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

C. Tabel Penilaian

| No | Aspek yang dinilai | Skala penilaian | | | |
|--|---|-----------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Kesesuaian dengan Kurikulum | | | | | |
| 1. | Materi sesuai dengan kurikulum di Sekolah SMPN 3 Palopo yaitu Kurikulum Merdeka | | | | ✓ |
| 2. | Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran | | | ✓ | |
| 3. | Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran | | | | ✓ |
| Materi | | | | | |
| 4. | Kejelasan materi yang terdapat pada media flashcard digital. | | | | ✓ |
| 5. | Materi disajikan secara runtut | | | ✓ | |
| 6. | Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau kontekstual | | | | ✓ |
| 7. | Materi yang disajikan mudah dipahami | | | | ✓ |
| Kesesuaian dengan Karakter Peserta Didik | | | | | |
| 8. | Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik di kelas VIII SMP. | | | | ✓ |
| 9. | Materi yang disajikan dapat menambah wawasan atau pengetahuan peserta didik. | | | | ✓ |
| 10. | Penyajian materi dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik. | | | ✓ | |
| 11. | Penyajian materi dapat menumbuhkan berfikir kreatif peserta didik. | | | | ✓ |

D. Penilaian Umum:

1. Belum layak digunakan
2. Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
3. Layak digunakan tanpa revisi

E. Komentar dan Saran

Lembar Validasi ini dapat digunakan
pada Materi pembelajaran Flashcard
berbasis digital

Palopo, 30, Oktober 2024

Validator



Maulana, S. Ag. M. Pd. 1

NIP. 196808021957031001

Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* BERBASIS DIGITAL

A. Identitas Validator

Nama Validator : Dr. Muhamad Gunur S. Pd., M. Pd.
Instansi : Desa IAN Palopo
Bidang Keahlian : Ahli Bahasa

B. Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Flashcard Berbasis *Digital* Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo”, peneliti menggunakan instrumen angket validasi penelitian Flashcard digital pembelajaran PAI. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap flashcard yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada angka yang terdapat pada kolom penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Tidak Valid
 2. Kurang Valid
 3. Cukup Valid
 4. Valid
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

C. Tabel Penilaian

| No | Aspek yang dinilai | Skala penilaian | | | |
|-------------------|---|-----------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Kesesuaian Bahasa | | | | | |
| 1. | Menggunakan kaidah Bahasa yang baik. | | | ✓ | |
| 2. | Menggunakan Bahasa yang komunikatif. | | | ✓ | |
| 3. | Menggunakan tulisan, ejaan, tanda baca sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). | | | ✓ | |
| 4. | Menggunakan struktur kalimat yang sederhana. | | | | ✓ |
| 5. | Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik. | | | | ✓ |
| 6. | Menggunakan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan persepsi ganda | | | | ✓ |
| 7. | Menggunakan arahan yang jelas. | | | | ✓ |

D. Penilaian Umum:

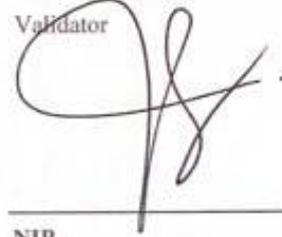
1. Belum layak digunakan
2. Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
3. Layak digunakan tanpa revisi

E. Komentor dan Saran

Perbaiki ejaan dan tata tulis

Palopo, 30 Oktober 2024

Validator



NIP.

Lampiran 10

Angket Analisis Kebutuhan Peserta didik

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
FLASHCARD BERBASIS DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PAI DAN
BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP NEGERI 3 PALOPO**

Angket untuk Peserta didik

Responden.

Nama : Olivia Juliani S

Kelas : VIII.D

NIS : 006913101 / 23129

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas VII yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar pada materi PAI sub materi Meyakini kitab-kitab Allah. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

Petunjuk Pengisian.

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum anda menjawabnya!
2. Berilah tanda \surd (centang) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia (Ya/Tidak).

Pernyataan

| No. | Indikator | Indiator Penilaian | |
|-----|---|--------------------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Jika menggunakan media digital saya lebih mudah memahami materi. | ✓ | |
| 2. | Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan. | ✓ | |
| 3. | Saya menyukai media yang berwarna dan bergambar. | ✓ | |
| 4. | Saya menyukai media pembelajaran melalui handphone ataupun komputer. | ✓ | |
| 5. | Saya menyukai belajar materi PAI jika menggunakan media. | ✓ | |
| 6. | Jika menggunakan media saya lebih semangat untuk belajar. | ✓ | |
| 7. | Saya menyukai pembelajaran variasi terutama pada materi PAI | ✓ | |
| 8. | Saya sulit memahami materi PAI yang diberikan guru. | | ✓ |
| 9. | Saya menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar serta animasi lebih menarik. | ✓ | |
| 10. | Saya mengerjakan tugas tepat waktu terutama pada materi PAI. | ✓ | |

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
FLASHCARD BERBASIS *DIGITAL* PADA PEMBELAJARAN PAI DAN
BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP NEGERI 3 PALOPO**

Angket untuk Peserta didik

Responden.

Nama : Majwa Fauziah Ryslan

Kelas : 8.0

NIS : 232473A1

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas VII yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar pada materi PAi sub materi Meyakini kitab-kitab Allah. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

Petunjuk Pengisian.

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum anda menjawabnya!
2. Berilah tanda \surd (centang) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia (Ya/Tidak).

Pernyataan

| No. | Indikator | Indiator Penilaian | |
|-----|---|--------------------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Jika menggunakan media digital saya lebih mudah memahami materi. | ✓ | |
| 2. | Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan. | ✓ | |
| 3. | Saya menyukai media yang berwarna dan bergambar. | ✓ | |
| 4. | Saya menyukai media pembelajaran melalui handphone ataupun komputer. | ✓ | |
| 5. | Saya menyukai belajar materi PAI jika menggunakan media. | ✓ | |
| 6. | Jika menggunakan media saya lebih semangat untuk belajar. | ✓ | |
| 7. | Saya menyukai pembelajaran variasi terutama pada materi PAI | ✓ | |
| 8. | Saya sulit memahami materi PAI yang diberikan guru. | | ✓ |
| 9. | Saya menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar serta animasi lebih menarik. | ✓ | |
| 10. | Saya mengerjakan tugas tepat waktu terutama pada materi PAI. | ✓ | ✓ |

Hasil Tabulasi Analisis Kebutuhan Peserta Didik

| No. | Nama Peserta Didik | INDIKATOR PENILAIAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|--------------------|---------------------|-------|-------|-------|-----|-------|-------|-------|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | |
| | | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak |
| 1 | OJS | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 2 | NFR | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | | 1 |
| 3 | AR | 1 | | | 1 | 1 | | | 1 | 1 | | | 1 | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 4 | FA | 1 | | 1 | | 1 | | | 1 | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 5 | NA | | 1 | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 6 | K | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 7 | MR | 1 | | 1 | | 1 | | | 1 | 1 | | | 1 | 1 | | 1 | | 1 | | | 1 |
| 8 | F | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | | | 1 | | 1 | |
| 9 | Q | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 10 | MRH | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | | | 1 | | 1 | |
| 11 | MA | 1 | | | 1 | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | | 1 | 1 | | 1 | | 1 | |
| 12 | MA | | 1 | | 1 | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 13 | DP | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 14 | A | | 1 | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 15 | NS | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 16 | MAF | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 17 | AK | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | | | 1 | | 1 | |
| 18 | DM | 1 | | | 1 | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 19 | AAR | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 20 | SF | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 21 | NF | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 22 | LJS | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 23 | ZRA | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 24 | G | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 25 | MR | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 26 | MA | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 27 | AU | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| 28 | I | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | |
| TOTAL | | 25 | 3 | 24 | 4 | 28 | 0 | 25 | 3 | 28 | 0 | 26 | 2 | 26 | 2 | 7 | 18 | 23 | 5 | 20 | 8 |
| % | | 89,29 | 10,71 | 85,71 | 14,29 | 100 | 0 | 89,29 | 10,71 | 100 | 0 | 92,86 | 7,14 | 92,86 | 7,14 | 25,00 | 64,29 | 82,14 | 17,86 | 71,43 | 28,57 |

Angket Praktikalitas Guru

ANGKET PRAKTIKALITAS MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *DIGITAL*
 PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP
 NEGERI 3 PALOPO

Untuk Pendidik

Identitas:

Nama Guru : *Muhammad Ahmad, S.Pd.*

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji kepraktisan *Flashcard* berbasis *digital* pada pembelajaran PAI kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternative pilihan jawaban yaitu:

| | | |
|---|----|---------------|
| 1 | TS | Tidak Setuju |
| 2 | KS | Kurang Setuju |
| 3 | S | Setuju |
| 4 | SS | Sangat Setuju |

| No. | Pernyataan | Respon | | | |
|-----|---|--------|----|---|----|
| | | TS | KS | S | SS |
| | Materi | | | | |
| 1. | Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | ✓ |
| 2. | Materi yang disajikan mudah dipahami | | | ✓ | |
| 3. | Contoh yang diberikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. | | | | ✓ |

| | | | | | |
|---------------------|---|--|--|---|---|
| 4. | Materi pada <i>flashcard</i> menuntut peserta didik untuk memahami makna dari meyakini kitab-kitab Allah. | | | | ✓ |
| Ketertarikan | | | | | |
| 5. | Tampilan <i>flashcard</i> menarik | | | | ✓ |
| 6. | <i>Flashcard</i> digital membuat peserta didik semangat belajar pendidikan agama Islam | | | | ✓ |
| 7. | Dengan adanya <i>flashcard</i> berbasis digital belajar menjadi tidak membosankan | | | | ✓ |
| Kreatif | | | | | |
| 8. | <i>Flashcard</i> berbasis digital menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. | | | | ✓ |
| 9. | <i>Flashcard</i> berbasis digital membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. | | | | ✓ |
| 10. | <i>Flashcard</i> berbasis digital belum pernah ada sebelumnya. | | | ✓ | |
| Efisiensi | | | | | |
| 11. | <i>Flashcard digital</i> bisa diakses kapan saja dan di mana saja | | | | ✓ |
| 12. | <i>Flashcard digital</i> mempermudah peserta didik memperoleh materi terkait PAI sub materi meyakini kitab-kitab Allah. | | | ✓ | |
| Interaktif | | | | | |
| 13. | <i>Flashcard digital</i> mudah digunakan | | | | ✓ |
| 14. | <i>Flashcard digital</i> memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri | | | | ✓ |

Lampiran 12

Angket Praktikalitas Peserta Didik

ANGKET PRAKTIKALITAS MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *DIGITAL*
PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP
NEGERI 3 PALOPO

Untuk Peserta Didik

Identitas:

Nama Siswa : Najwa Fauziah Ruslan.....

Kelas : 8.0.....

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji kepraktisan *Flashcard* berbasis *digital* pada pembelajaran PAI kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternative pilihan jawaban yaitu:

| | | |
|---|----|---------------|
| 1 | TS | Tidak Setuju |
| 2 | KS | Kurang Setuju |
| 3 | S | Setuju |
| 4 | SS | Sangat Setuju |

| No. | Pernyataan | Respon | | | |
|-----|---|--------|----|---|----|
| | | TS | KS | S | SS |
| | Materi | | | | |
| 1. | Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | ✓ | |
| 2. | Materi yang disajikan mudah dipahami | | | | ✓ |
| 3. | Contoh yang diberikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. | | | ✓ | |
| 4. | Materi pada <i>flashcard digital</i> menuntut peserta | | | | ✗ |

| | | | | | |
|---------------------|---|--|--|---|---|
| | didik untuk memahami makna dari meyakini kitab-kitab Allah | | | | ✓ |
| Ketertarikan | | | | | |
| 5. | Tampilan media menarik | | | | ✓ |
| 6. | <i>Flashcard digital</i> membuat peserta didik semangat belajar pendidikan agama islam | | | | ✓ |
| 7. | Dengan adanya <i>flashcard</i> berbasis <i>digital</i> belajar menjadi tidak membosankan | | | | ✓ |
| Kreatif | | | | | |
| 8. | <i>Flashcard</i> pembelajaran PAI menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik | | | ✓ | |
| 9. | <i>Flashcard digital</i> membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran | | | ✓ | |
| 10. | <i>Flashcard digital</i> pembelajaran PAI belum pernah ada sebelumnya | | | ✓ | |
| Efisiensi | | | | | |
| 11. | <i>Flashcard digital</i> bisa diakses kapan saja dan di mana saja | | | | ✓ |
| 12. | <i>Flashcard digita</i> mempermudah peserta didik memperoleh materi terkait PAI sub materi meyakini kitab-kitab Allah | | | ✓ | |
| Interaktif | | | | | |
| 13. | <i>Flashcard</i> mudah digunakan | | | | ✓ |
| 14. | <i>Flashcard</i> berbasis <i>digital</i> memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri | | | | ✓ |

**ANGKET PRAKTIKALITAS MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *DIGITAL*
PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP
NEGERI 3 PALOPO**

Untuk Peserta Didik

Identitas:

Nama Siswa : Olivia Juliani-S
Kelas : VIII.B

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji kepraktisan *Flashcard* berbasis *digital* pada pembelajaran PAI kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban yaitu:

| | | |
|---|----|---------------|
| 1 | TS | Tidak Setuju |
| 2 | KS | Kurang Setuju |
| 3 | S | Setuju |
| 4 | SS | Sangat Setuju |

| No. | Pernyataan | Respon | | | |
|-----|---|--------|----|---|----|
| | | TS | KS | S | SS |
| | Materi | | | | |
| 1. | Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | ✓ | |
| 2. | Materi yang disajikan mudah dipahami | | | | ✓ |
| 3. | Contoh yang diberikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. | | | ✓ | |
| 4. | Materi pada <i>flashcard digital</i> menuntut peserta | | | ✓ | |

| | | | | | |
|-----|--|--|--|---|---|
| | didik untuk memahami makna dari meyakini kitab-kitab Allah | | | ✓ | |
| | Keterarikan | | | | |
| 5. | Tampilan media menarik | | | ✓ | |
| 6. | <i>Flashcard digital</i> membuat peserta didik semangat belajar pendidikan agama islam | | | | ✓ |
| 7. | Dengan adanya <i>flashcard</i> berbasis <i>digital</i> belajar menjadi tidak membosankan | | | ✓ | |
| | Kreatif | | | | |
| 8. | <i>Flashcard</i> pembelajaran PAI menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik | | | ✓ | |
| 9. | <i>Flashcard digital</i> membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran | | | ✓ | |
| 10. | <i>Flashcard digital</i> pembelajaran PAI belum pernah ada sebelumnya | | | ✓ | |
| | Efisiensi | | | | |
| 11. | <i>Flashcard digital</i> bisa diakses kapan saja dan di mana saja | | | | ✓ |
| 12. | <i>Flashcard digital</i> mempermudah peserta didik memperoleh materi terkait PAI sub materi meyakini kitab-kitab Allah | | | | ✓ |
| | Interaktif | | | | |
| 13. | <i>Flashcard</i> mudah digunakan | | | | ✓ |
| 14. | <i>Flashcard</i> berbasis <i>digital</i> memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri | | | | ✓ |

Hasil Tabulasi Praktikalitas Peserta Didik

| NO. | NAMA PESERTA DIDIK | ASPEK PENILAIAN | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|--------------------|-----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 1 | OJS | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 2 | NFR | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 3 | AR | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 4 | FA | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 5 | NA | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | K | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 7 | MR | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 8 | F | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 9 | Q | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 10 | MRH | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 11 | MA | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 12 | MA | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 13 | DP | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 14 | A | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 15 | NS | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 16 | MAF | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 17 | AK | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 18 | DM | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 19 | AAR | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 20 | SF | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 21 | NF | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 22 | LJS | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 23 | ZRA | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 24 | G | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 25 | MR | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 |
| 26 | MA | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 27 | AU | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 28 | I | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| JUMLAH | | 90 | 98 | 89 | 98 | 96 | 103 | 97 | 91 | 96 | 86 | 96 | 98 | 97 | 100 |
| SKOR MAKSIMUM | | 112 | 112 | 112 | 112 | 112 | 112 | 112 | 112 | 112 | 112 | 112 | 112 | 112 | 112 |
| % | | 80% | 88% | 79% | 88% | 86% | 92% | 87% | 81% | 86% | 77% | 86% | 88% | 87% | 89% |
| RATA-RATA | | 85% | | | | | | | | | | | | | |

Total Per aspek

| ASPEK | JUMLAH | SKOR | % |
|--------------|--------|------|-------|
| Materi | 375 | 448 | 83,71 |
| Ketertarikan | 296 | 336 | 88,1 |
| Kreatif | 273 | 336 | 81,25 |
| Efisiensi | 194 | 224 | 86,61 |
| Interaktif | 197 | 224 | 87,95 |
| JUMLAH | 1335 | 1568 | 85,52 |

Lampiran 13

Dokumentasi

Wawancara dengan guru PAI Kelas VIII

Pengisian angket respon guru PAI kelas VIII



Memperkenalkan media flashcard digital

Proses belajar menggunakan flashcard digital



Proses belajar menggunakan media flashcard digital



Pembagian angket respon



Pengisian angket respon



Foto bersama



RIWAYAT HIDUP



Meystika Maharani Hasan, lahir di Palopo pada tanggal 04 Mei 2002. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Udin Hasan dan ibu Mirnayani. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jl. Lasaktiaraja km.5 Lebang Kec. Wara Bara Kota Palopo. Pendidikan Dasar penulis diselesaikan pada tahun 2013 di SDN 27 Lebang. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 2 Palopo Pada tahun 2017 melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 1 Palopo pada tahun 2020, penulis melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni, yaitu prodi pendidikan agama Islam fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

