

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD*  
MATERI ASMAUL HUSNA TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII  
SMP NEGERI 5 PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam negeri*



**UIN PALOPO**

**Oleh**

**FADIL MUHAMMAD**  
1902010108

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

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD*  
MATERI ASMAUL HUSNA TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII  
SMP NEGERI 5 PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam negeri*



**UIN PALOPO**

**Oleh**

**FADIL MUHAMMAD  
1902010108**

**Pembimbing:**

- 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.**
- 2. Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadil Muhammad  
NIM : 1902010108  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

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

Bilamana 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, 10 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



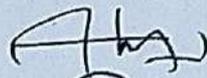
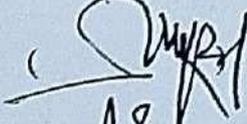
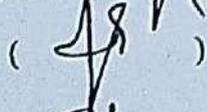
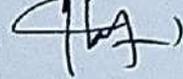
Fadil Muhammad  
NIM 1902010108

## HALAMAN PENGESAHAN

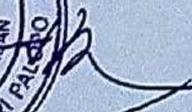
Skripsi berjudul Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* Materi Amaul Husna Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 5 Palopo yang ditulis oleh Fadil Muhammad Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010108, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 30 Juli 2025 M bertepatan dengan 5 safar 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

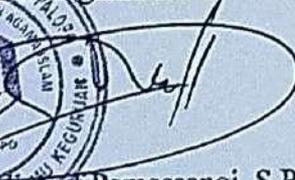
Palopo, 7 Agustus 2025

### TIM PENGUJI

- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.        | Ketua Sidang (  )    |
| 2. Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.       | Penguji I (  )      |
| 3. Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.       | Penguji II (  )    |
| 4. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.        | Pembimbing I (  )  |
| 5. Erwätul Eendi, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing II (  ) |

### Mengetahui:

Rektor UIN Palopo  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
  
Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.  
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam  
  
Dr. Andi Ari Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP 19910608 201903 1 007

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ  
أَجْمَعِينَ. (امابعد)

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Penggunaan *Media Flashcard* Materi *Asmaul Husna* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 5 Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penelitian skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penelitian skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, dan Dr. Takdir, S.H., M.H. selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I Tarbiyah, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II Tarbiyah, dan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam serta staf PAI yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Hasriadi S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
5. Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. selaku penguji I dan Mustafa, S.Pd.I., M.Pd. selaku penguji II yang telah banyak memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi.
6. Ismail, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik.
7. Seluruh Dosen beserta staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.
8. Zainuddin, S.SE., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup UIN Palopo yang telah membantu dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Drs. Aripin Jumak selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Palopo, Sugiartini, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII, serta

guru-guru dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.

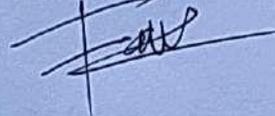
10. Peserta didik SMP Negeri 5 Palopo yang telah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian penelitian.
11. Terkhusus kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Muh. Tahir dan Ibunda Rahmatiah, yang telah mengasuh dan mendidik penelitis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta semua saudara dan saudariku yang selama ini membantu dan mendoakan peneliti. Mudah-mudahan Allah Swt. mengumpulkan kita semua dalam surganya-Nya kelak.
12. Kepada semua teman seperjuangan yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt.

Aamiin.

Palopo, 10 Juni 2025

Peneliti



Fadil Muhammad  
NIM 1902010108

## 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	Sa	Ṣ	es dengan titik di atas
ج	Ja	J	Je
ح	Ha	Ḥ	ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet dengan titik di atas
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	Ṣ	es dengan titik di bawah
ض	Dad	ḍ	de dengan titik di bawah
ط	Ta	Ṭ	te dengan titik di bawah
ظ	Za	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 apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti halnya vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
ُ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf. Transliterasinya berupa gabungan huruf yaitu:

Contoh :

كَيْفَ : *kaifa* bukan *kayfa*

هَوْلَ : *hauला* bukan *hawla*

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
َ...   ا...   ...	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	ā	a dan garis di atas
ِ	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
ُ	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

## 3. Maddah

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

Contoh:

مَاتَ : *mâta*

رَمَى : *ramâ*

يَمُوتُ : *yamûtu*

#### 4. *Ta Marbûtah*

Transliterasi untuk *ta marbûtah* ada dua, yaitu *ta marbûtah* yang hidup atau mendapat *harakat fathah, kasrah* dan *dhammah*, transliterasinya adalah (t). Sedangkan *ta marbûtah* yang mati atau mendapat *harakat sukun*, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbûtah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfâl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madânah al-fâḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

#### 5. *Syaddah (Tasydid)*

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

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbânâ*

نَجِّنَا : *najjaânâ*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

الْحَجُّ : *al-ḥajj*

نُعِمُّ : *nu'ima*

عُدُّوْ : *'aduwwun*

Jika huruf *ع* bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (سَيِّ), maka ditransliterasikan seperti huruf *maddah* (â).

Contoh:

عَلِيٌّ : 'ali (bukan 'aliyy atau 'aly)

عَرَسِيٌّ : 'arasi (bukan 'arasiyy atau 'arasy)

## 6. Kata Sandang

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Contoh:

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

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

## 7. Hamzah

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

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْغُ : *al-nau'*

شَيْءٌ :syai 'un

أُمِرْتُ : 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'an*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Fi al-Qur'an al-Karîm*

*Al-Sunnah qabl al-tadwîn*

#### 9. Lafaz *Aljalâlah* (الله)

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

Contoh:

دِينُ اللهِ : *dînullah*

بِالله : *billâh*

Adapun *ta marbûtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalâlah*, ditransliterasi dengan huruf (t).

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ : *hum fi rahmatillâh*

#### 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 permulaan 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 dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa ma Muhammadun illa rasul*

*Inna awwala baitin wudi 'a linnasi lallazi bi Bakkata mubarakan*

*Syahru Ramadan al-lazi unzila fih al-Qur'an*

Naṣr al-Din al-Tūsi

Naṣr Hāmid Abū Zayd

Al- Tūfi

Al-Maṣlahah fi al-Tasyri' al-Islāmi

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

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

## **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>Subhânahū wa ta'âlâ</i>
saw.	= <i>Sallallâhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>Alaihi salam</i>
Q.S	= Qur'an Surah
QS .../...: 4	= QS Al-A'raf/7: 180 atau QS Al-Hasyr/59: 24
HR	= Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR KUTIPAN AYAT.....	xvii
DAFTAR HADIS.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
ABSTRAK.....	xxii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
B. Landasan Teori.....	13
1. Aktivitas Belajar.....	13
2. Media Pembelajaran.....	15
3. Media <i>Flashcard</i> .....	23
4. Asmaul Husna.....	26
5. Metode Mengajar.....	30
C. Kerangka Pikir.....	32
D. Hipotesis Penelitian.....	33

<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
C. Definisi Operasional.....	35
D. Populasi dan Sampel.....	36
E. Instrumen Penelitian.....	37
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	40
G. Teknik Pengumpulan Data.....	42
H. Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Hasil Penelitian.....	46
B. Pembahasan.....	61
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>68</b>
A. Simpulan.....	68
B. Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR KUTIPAN AYAT

QS. Al-A'raf/7: 180 .....	27
QS. Al-Hasyr/59: 24 .....	27
QS. Al-Isra'/17: 110 .....	27

## **DAFTAR HADIS**

Hadis 1 Hadis tentang menuntut ilmu.....	2
--	---

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	11
Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel.....	36
Tabel 3.2	Populasi Penelitian.....	36
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Soal.....	37
Tabel 3.4	Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	38
Tabel 3.5	Pedoman Penskoran Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	39
Tabel 3.6	Interpretasi Observasi.....	39
Tabel 3.7	Interpretasi Validasi Isi.....	40
Tabel 3.8	Intrepretasi Reliabilitas.....	41
Tabel 3.9	Kriteria Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	43
Tabel 4.1	Validator Instrumen.....	47
Tabel 4.2	Hasil Validasi Lembar Soal.....	47
Tabel 4.3	Hasil Validasi Lembar Observasi.....	48
Tabel 4.4	Hasil Reliabilitas Instrumen Lembar Soal.....	49
Tabel 4.5	Hasil Reliabilitas Instrumen Lembar Observasi.....	49
Tabel 4.6	Hasil Lembar Observasi.....	50
Tabel 4.7	Statistik Deskriptif Pre-Test Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4.8	Persentase Perolehan Nilai Pre-Test Kelas Kontrol.....	52
Tabel 4.9	Statistik Deskriptif Post-Test Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4.10	Persentase Perolehan Nilai Post-Test Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4.11	Statistik Deskriptif Pre-Test Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 4.12	Persentase Perolehan Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 4.13	Statistik Deskriptif Post-Test Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4.14	Persentase Perolehan Nilai Post-Test Kelas Eksperimen.....	57
Tabel 4.15	Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik.....	59
Tabel 4.16	Hasil Uji Homogenitas.....	60
Tabel 4.17	Hasil Uji Independen Sample t-test.....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	18
Gambar 2.2 Fungsi Media dalam Pembelajaran.....	19
Gambar 2.3 Skema Kerangka Pikir.....	32
Gambar 3.1 Desain Penelitian .....	35
Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Hasil Pre-Test Kelas Kontrol.....	52
Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Hasil Post-Test Kelas Kontrol.....	54
Gambar 4.3 Perolehan Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol.....	54
Gambar 4.4 Diagram Lingkaran Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen.....	56
Gambar 4.5 Diagram Lingkaran Hasil Post-Test Kelas Eksperimen.....	57
Gambar 4.6 Perolehan Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen.....	58

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran I Administrasi dan Persetujuan

Lampiran II Validasi Instrumen

Lampiran III Instrumen Penelitian1

Lampiran IV Perangkat Pembelajaran

Lampiran V Data dan Hasil Olah Data

Lampiran VI Dokumentasi

Lampiran VII Data Riwayat Hidup

## ABSTRAK

**Fadil Muhammad, 2025.** “*Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Materi Asmaul Husna terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 5 Palopo.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Hasriadi dan Erwatu Efendi.

Skripsi ini membahas tentang efektivitas penggunaan media *flashcard* materi Asmaul Husna terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flashcard* dan aktivitas peserta didik selama menggunakan media *flashcard* dalam materi pembelajaran Asmaul Husna terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Palopo. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimental design* dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasinya adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Palopo yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah 75 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non-probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Sampel yang digunakan sebanyak 54 peserta didik yang terdiri dari 27 peserta didik kelas VII A (kelas eksperimen) dan 27 peserta didik kelas VII B (kelas kontrol). Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar berupa soal *essay* dan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil *post-test* pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, aktivitas belajar peserta didik juga meningkat dengan adanya media *flashcard* yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran materi Asmaul Husna untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Media ini dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan edukatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

**Kata Kunci:** Media *Flashcard*, Asmaul Husna, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

Diverifikasi oleh UPB

## ABSTRACT

**Fadil Muhammad. (2025).** “*The Effectiveness of Using Flashcard Media on the Topic of Asmaul Husna toward the Learning Outcomes of Grade VII Students at SMP Negeri 5 Palopo.*” Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Hasriadi and Erwatu Efendi.

This thesis examines the effectiveness of using flashcard media on the topic of *Asmaul Husna* in improving the learning outcomes of Grade VII students at SMP Negeri 5 Palopo. The study aims to determine the effectiveness of flashcard media and to assess students' learning activities during the use of flashcards in learning *Asmaul Husna*. This research employed a quasi-experimental design, specifically the Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of all Grade VII students at SMP Negeri 5 Palopo, comprising three classes with a total of 75 students. The sample, selected through purposive non-probability sampling, consisted of 54 students: 27 in Class VII A (experimental group) and 27 in Class VII B (control group). Instruments used included essay-format learning outcome tests and student learning activity observation sheets. The findings indicate that the use of flashcard media had a positive impact on improving students' learning outcomes. This was evidenced by the higher post-test average scores in the experimental group compared to the control group. Moreover, students' learning activities also increased due to the use of flashcards, which made the learning process more engaging and interactive. Thus, it can be concluded that flashcard media is effective for teaching *Asmaul Husna*, enhancing both learning outcomes and student engagement. This medium can serve as an enjoyable and educational alternative in Islamic Religious Education.

**Keywords:** Flashcard Media, *Asmaul Husna*, Learning Outcomes, Islamic Religious Education

**Verified by UPB**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikanlah akan dapat tercipta manusia-manusia yang memiliki potensi, daya cipta, dan ide-ide cemerlang, sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang lebih baik.<sup>1</sup> Pendidikan sebagai suatu proses bimbingan yang dilakukan secara sadar atau proses transformasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai pada diri peserta didik menuju terbentuknya pribadi yang lebih baik.<sup>2</sup> Pendidikan juga merupakan pintu yang menuju ke masa depan, karena pendidikan merupakan bekal bagi manusia berupa sikap, cara pandang, dan nilai-nilai yang akan berguna di kemudian hari.<sup>3</sup> Oleh karena itu, pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dan amat penting bagi manusia. Salah satu pendidikan yang sangat penting dalam pembentukan karakter adalah pendidikan agama Islam.

Pendidikan agama Islam adalah usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik agar mengetahui, memahami, meyakini, bertakwa, berakhlak mulia, dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam dari sumber utamanya, yaitu kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadits, melalui bimbingan, pengajaran,

---

<sup>1</sup> Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), 8.

<sup>2</sup> Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Islam* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2013), 34

<sup>3</sup> Wenni Yuliasuti, "Upaya Pembentukan Karakter Religius Siswa Melalui Pembiasaan Membaca Asmaul Al-Husna dan Shalat Berjamaah di SMP Ma'arif 9 Grogol Sawoo Ponorogo Tahu Ajaran 2020/2021," *Electronic Thesis IAIN Ponorogo* 1, no. 1 (2021): 13.

pelatihan, dan pemanfaatan pengalaman.<sup>4</sup> Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendidikan agama Islam merupakan proses interaktif yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan serta meyakini, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam. Rasulullah saw. menegaskan dalam sabdanya, sebagai berikut:

عَنْ جَابِرٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: « لَا يَنْبَغِي لِلْعَالِمِ أَنْ يَسْكُتَ عَلَى عِلْمِهِ، وَلَا يَنْبَغِي لِلْجَاهِلِ أَنْ يَسْكُتَ عَلَى جَهْلِهِ »، قَالَ اللَّهُ جَلَّ ذِكْرُهُ: فَسَأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ. (رواه الطبراني).

Artinya:

“Dari Jabir ia berkata: Rasulullah saw. bersabda: “Tidak pantas bagi ulama mendiamkan ilmunya, dan tidak pantas pula bagi orang yang bodoh mendiamkan kebodohnya. Allah berfirman: “Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”. (HR. Ath-Thabaraniy).<sup>5</sup>

Hadits ini menunjukkan bahwa menyampaikan ilmu, khususnya ilmu agama, merupakan suatu kewajiban moral dan spiritual bagi setiap orang yang memiliki pengetahuan, terutama para pendidik dan ulama. Ilmu yang tidak diajarkan tidak akan memberikan manfaat, baik bagi individu maupun masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan Agama Islam bukan hanya sebatas transfer ilmu, tetapi juga merupakan amanah yang harus disampaikan demi keberlanjutan nilai-nilai keislaman di tengah kehidupan umat.

<sup>4</sup> Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), 21.

<sup>5</sup> Abu al-Qasim Sulaiman bin Ahmad ath-Thabraniy, *Al-Mu'jam al-Awshath li ath-Thabraniy*, Juz 5, No. 5365, (Cairo-Mesir: Dar al-Haramain, 1995), h. 298.

Pendidikan agama erat kaitannya dengan peningkatan mutu operasional proses belajar mengajar yang berlangsung di dalam dan di luar kelas.<sup>6</sup> Pendidikan agama Islam merupakan salah satu mata kuliah yang diajarkan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Oleh karena itu, pendidikan agama Islam penting bagi pembelajaran peserta didik.

Dalam fenomena saat ini, masih banyak peserta didik yang menganggap pendidikan agama Islam sebagai mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik. Sehingga, masih banyak peserta didik yang kurang berminat dalam mempelajari konten agama Islam.<sup>7</sup> Oleh karena itu, penurunan hasil belajar sangat rendah, yang disebabkan oleh salah satu faktor yang membuat materi tersebut kurang menarik: Asmaul Husna. Asmaul husna merupakan salah satu ilmu yang terkait dengan ilmu-ilmu keislaman. Dengan mempelajari Asmaul Husna, peserta didik dapat mempelajari nama-nama Allah Swt. yang baik, agung, dan indah, sesuai dengan sifat-sifat-Nya.

Selama ini kita mengetahui nama Allah Swt. ada 99. Menurut M. Ali Hasan Umar, Asmaul Husna merupakan nama Allah Swt. yang paling baik dan paling agung, yang sesuai dengan sifat-sifat-Nya.<sup>8</sup> Akan tetapi, para ulama berbeda pendapat tentang jumlahnya. Ada yang berpendapat 100, 132, 200, 1000, bahkan 4000 atau mungkin lebih. Akan tetapi, yang lebih utama dari itu semua

---

<sup>6</sup> Nurdin kaso, Masmuddin, dan Mahadin Shaleh, "Peningkatan Pemahaman Mata Pelajaran PAI Melalui Pendampingan Siswa di Luar Jam PBM di Pondok Pesantren Darul Istiqamah Leppangang," *Jurnal Konsepsi* 8, no. 1 (2019): 19–28.

<sup>7</sup> Ahmad Budiyono, "Ruang Lingkup Teknologi Pendidikan Agama Islam di Era Industri 4.0," *Jurnal Ilmu Pendidikan*

<sup>8</sup> M. Ali Chasan Umar, *Khasiat dan Fadhillah Asmaul Husna* (Semarang: PT. Karya Toha Putra, 2014).

bukanlah jumlahnya, melainkan Dzat-Nya, Dzat Allah Swt. yang harus kita akui sebagai Maha Pencipta, Maha Penguasa, dan Maha Pemilik alam semesta beserta isinya.<sup>9</sup> Oleh karena itu, pengenalan Asmaul Husna sangat penting untuk dipelajari dan ditanamkan sejak dini agar mereka dapat memahami dan mengenali siapa pencipta alam semesta beserta isinya.

Pembelajaran Asmaul Husna saat ini dinilai kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya penekanan pada materi adab dan pemahaman terhadap sifat-sifat Allah dalam sistem pendidikan. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan masih monoton dan tidak bervariasi, sehingga membuat peserta didik cepat bosan. Gaya mengajar yang kurang menarik dan terbatasnya pemahaman agama dari sebagian pendidik, baik secara teori maupun praktik, juga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik.<sup>10</sup> Dalam proses pembelajaran, pendidik dituntut untuk menguasai materi pelajaran, memilih strategi dan metode yang tepat, serta menggunakan media pembelajaran yang mendukung. Pendidik memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan agar pembelajaran menjadi lebih efektif.<sup>11</sup> Pendidik dengan ilmu yang dimilikinya tidak hanya mampu memberikan pandangan dan pemahaman agama yang luas kepada peserta didiknya, tetapi juga dapat mengamalkan ilmu yang telah dikuasainya dalam perilaku sehari-hari.

---

<sup>9</sup> Maulia Isnaini, Waluyo Erry Wahyudi, dan Imam Syafe'i, "Implikasi Pembiasaan Pembacaan Asmaul Husna Terhadap Perilaku Peserta Didik," *TAFAHUS: Jurnal Pengkajian Islam* 1, no. 2 (20 Desember 2021): 166–185, <https://doi.org/10.58573/tafahus.v1i2.18>.

<sup>10</sup> Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2019).

<sup>11</sup> One Maoera Aziza dan Cici Yulia, "Efektifitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik," *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (11 Juli 2022): 6003–6014, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3635>.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 5 Palopo ditemukan bahwa salah satu kendala yang dihadapi oleh pendidik adalah kurangnya sarana dan prasarana yang memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran serta kurangnya inovasi yang dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik.<sup>12</sup> Hal ini diketahui melalui wawancara dengan beberapa peserta didik yang menyatakan bahwa kurangnya media yang menarik yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran mengakibatkan kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar di kelas yang berdampak pada hasil belajar yang dicapai kurang optimal.

Pembelajaran di SMP Negeri 5 Palopo masih menggunakan metode sederhana dalam menyampaikan materi ajar. Dalam wawancara dengan guru PAI, Ibu Surialang, guru tersebut mengatakan bahwa banyak peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dan mudah bosan di kelas.<sup>13</sup> Berdasarkan hasil wawancara lebih lanjut beliau menyatakan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran, pendidik hanya memiliki buku cetak sebagai bahan ajar, begitu pula dengan papan tulis yang digunakan oleh pendidik. Bahan-bahan tersebut digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi ajar, namun peserta didik belum termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan inovasi pembelajaran dengan menyediakan alat peraga yang dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan cara yang

---

<sup>12</sup> Fadil Muhammad dan A. Lili Surialang, *Masalah yang dihadapi Seorang Guru dalam Mengajar PAI* (SMP Negeri 5 Palopo, 2023).

<sup>13</sup> A. Lili Surialang, Wawancara Penelitian, media cetak, 9 Agustus 2023.

menarik dan tidak membosankan. Alat peraga yang digunakan oleh peneliti adalah *flashcard*.

Kartu *flashcard* merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang berbentuk grafik, biasanya dibuat dengan gambar, simbol atau gambar yang ditempel pada bagian depan dan belakang, dengan informasi berupa kata atau kalimat, atau gambar materi yang akan dipelajari. Penggunaan kartu *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara penggunaan kartu soal yang efektif yang berisi gambar, teks atau simbol untuk membantu mengingat atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berkaitan dengan gambar, teks atau simbol pada kartu tersebut, dan untuk merangsang pikiran dan minat peserta didik dalam meningkatkan keterampilan belajar serta memahami makna atau arti penting yang terkandung dalam kartu *flashcard*.<sup>14</sup>

Umrotus Sholiha dalam hasil penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan menghafal Asmaul Husna dan menarik perhatian peserta didik sehingga membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Oleh karena itu, penggunaan *flashcard* pada materi Asmaul Husna telah mampu mempengaruhi respon positif dari peserta didik.<sup>15</sup> Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran aktif yang dapat memperbaiki suasana belajar agar tidak monoton,

---

<sup>14</sup> Nursani, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis dengan Menggunakan Media Flashcard di Kelas 1 SDN Kamunti Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019," *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala* 5, no. 6 (29 Desember 2020): 181, <https://doi.org/10.58258/jupe.v5i6.1688>.

<sup>15</sup> Umroatus Sholiha, "Peningkatan Kemampuan Menghafal Asmaul Husna Melalui Media Flashcard pada Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) di Taman Kanak-Kanak Annur Surabaya," *Digilib UINSBY* 1, no. 1 (2019): 112.

dan *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul Husna.

Peneliti akan menerapkan tema pada materi Asmaul Husna dalam bentuk *flashcard*, dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami konsep materi ajar dan juga mempelajari Asmaul Husna melalui *flashcard*. Maka dari itu, peneliti akan melakukan uji coba untuk mengetahui keefektifan penggunaan *flashcard* pada peserta didik kelas 7 SDN Negeri 5 Palopo. Berdasarkan konteks permasalahan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* Materi Asmaul Husna Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VII di SMP Negeri 5 Palopo”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media *flashcards* pada materi Asmaul Husna efektif untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Palopo?
2. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik yang menggunakan media *flashcard* pada materi Asmaul Husna pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Palopo?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui keefektifan penggunaan media *flashcard* pada materi Asmaul Husna pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Palopo.

2. Mengetahui aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan media *flashcard* pada materi Asmaul Husna pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Palopo.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam mengajar melalui penggunaan *flashcard*, khususnya dalam pembelajaran materi Asmaul Husna. Selain itu, penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah sebagai bahan pustaka sebagai tambahan ilmu dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di SDN 5 Palopo dan pengembangan konsep pembelajaran secara umum.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, dengan adanya *flashcard* ini peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.
- b. Bagi pendidik, penggunaan *flashcard* dalam proses belajar mengajar di kelas akan lebih menarik dan kreatif.
- c. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat dalam peningkatan mutu pendidikan di SMP Negeri 5 Palopo.
- d. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dan menambah ilmu tentang media *flashcard* bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Palopo, sehingga dapat menjadi peluang bagi peneliti untuk menjadi pendidik yang baik.

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang dapat digunakan sebagai bahan referensi. Penelitian tersebut antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Israwati, Lukman, dan Andi Nasrawati Hamid tahun 2022 dengan judul “Efektivitas Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t untuk sampel independen pada kelompok *post-test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, hal ini menjelaskan hasil yang signifikan, yaitu 0,019 ( $p < 0,05$ ) yang berarti bahwa media *flashcard* efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak usia dini. Dari hasil tersebut diketahui bahwa media *flashcard* memiliki pengaruh sebesar 19% terhadap keterampilan kognitif anak usia dini.<sup>1</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh One Maoera Aziza dan Cici Yulia pada tahun 2022 dengan judul “Efektivitas Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Pemahaman peserta didik tentang Kemandirian Belajar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa pada hasil perhitungan *Wilcoxon Signed-Rank Test* diperoleh nilai Z sebesar -2,807 dengan nilai p (*two-tailed Asymp. Sig*)

---

<sup>1</sup> Israwati, Lukman, dan Andi Nasrawati Hamid, “Efektivitas Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini,” *Sultra Educational Journal* 2, no. 1 (10 April 2022): 1–9, <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i1.214>.

sebesar 0,005 pada nilai 3. yang lebih kecil dari nilai ambang kritis penelitian sebesar 0,05, sehingga keputusan hipotesisnya adalah menerima H1 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok *pre-test* dan *post-test* yang menggunakan *flashcard*. H1 diterima yang berarti *flashcard* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang kemandirian belajar.<sup>2</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tiarawati dan Sukardi pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *Flashcard* terhadap Keterampilan Menulis Deskriptif Kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga berbantuan *flashcard* cukup layak untuk diujicobakan. Berdasarkan uji-t, terdapat perbedaan rerata dengan hasil t hitung  $>$  t tabel, yaitu  $10,23 > 2,011$ . Sementara itu, berdasarkan uji n-gain menunjukkan peningkatan rerata sebesar 0,562 dengan selisih rerata sebesar 25,4, sehingga tergolong sedang. Dengan demikian, media ular tangga berbantuan *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis deskriptif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SDN Mangkang Kulon 02.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> One Maoera Aziza dan Cici Yulia, “Efektifitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik,” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 4 (11 Juli 2022): 6003–6014, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3635>.

<sup>3</sup> Tiarawati dan Sukardi, “Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV,” *Joyful Learning Journal* 9, no. 1 (23 Desember 2020): 47–53, <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i1.41522>.

**Tabel 2.1** Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Efektivitas Media <i>Flashcard</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen</li> <li>- Jenis penelitian ini sama-sama menggunakan jenis penelitian <i>Quasi Eksperimen</i></li> <li>- Menggunakan media <i>flashcard</i> sebagai topik permasalahan</li> <li>- Instrumen yang digunakan yaitu lembar tes</li> <li>- Capaian dalam penelitian yaitu efektivitas penggunaan media <i>flashcard</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tahun penelitian yang dilakukan tahun 2022 sedangkan peneliti tahun 2024</li> <li>- Meskipun menggunakan jenis penelitian yang sama tetapi desain penelitian yang digunakan berbeda</li> <li>- Subjek yang diteliti anak usia dini, sedangkan peneliti anak SMP</li> <li>- Lokasi penelitian judul pertama tidak di terangkan dengan jelas di mana, sedangkan peneliti melakukan penelitian di SMPN 5 Palopo</li> <li>- Instrumen lain yang digunakan peneliti yaitu lembar observasi dan dokumentasi</li> </ul>
2	Efektifitas Media <i>Flashcard</i> untuk Meningkatkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis penelitian ini menggunakan <i>pre-experimental design</i></li> </ul>

---

Pemahaman	dengan metode	sedangkan peneliti
Kemandirian	penelitian eksperimen	menggunakan <i>quasi</i>
Belajar Peserta	- Subjek yang di teliti	<i>eksperimental design</i>
Didik	yaitu anak SMP	- Penelitian ini
	- Menggunakan media	dilakukan tahun 2020
	<i>flashcard</i> sebagai topik	- Lokasi penelitian ini
	permasalahan	berada di SMPN 148
	- Capaian dalam	Jakarta sedangkan
	penelitian yaitu	peneliti di SMPN 5
	efektivitas penggunaan	Palopo
	media <i>flashcard</i>	- Instrumen yang
		digunakan pada
		penelitian terdahulu
		yaitu hanya berupa
		angket sedangkan
		peneliti menggunakan
		lembar tes, observasi
		dan dokumentasi
3	Pengembangan	- Instrumen yang
	Media Ular	digunakan yaitu lembar
	Tangga Berbantu	tes dan observasi
	<i>Flashcard</i>	- Sama-sama
	Terhadap	menggunakan media
	Keterampilan	<i>flashcard</i>
	Menulis Deskripsi	
	Kelas IV	- Jenis penelitian
		terdahulu
		menggunakan
		<i>Research and</i>
		<i>Development</i>
		sedangkan peneliti
		menggunakan metode
		penelitian eksperimen
		<i>quasi eksperimental</i>
		<i>design</i>
		- Penelitian ini
		dilakukan pada tahun
		2020

---

- 
- Instrumen yang digunakan pada penelitian terdahulu tidak menggunakan dokumentasi
  - Lokasinya di SDN Mangkang Kulon
  - Subjek yang diteliti yaitu anak SD
  - Pada penelitian terdahulu menggunakan pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard*
- 

## **B. Landasan Teori**

### **1. Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar peserta didik dapat diamati melalui proses pembelajaran, seperti mendengarkan, memperhatikan, mengajukan pertanyaan, dan sebagainya. Setiap peserta didik memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dalam kehidupannya. Begitu pula dalam pembelajaran, peserta didik memiliki aktivitas yang berbeda-beda.<sup>4</sup> Lebih lanjut, kegiatan belajar merupakan kegiatan fisik atau mental yang

---

<sup>4</sup> Stefen Besare, "Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa," *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 7, no. 1 (1 Juni 2020): 18–25, <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>.

saling berkaitan untuk menghasilkan capaian belajar yang optimal.<sup>5</sup> Dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar merupakan kegiatan atau latihan yang dilakukan secara sengaja untuk menghasilkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang lebih besar pada diri peserta didik.

Keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator keinginan atau motivasi peserta didik dalam belajar. peserta didik dikatakan aktif selama pembelajaran apabila sering bertanya, mau mengerjakan tugas, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas, dan sebagainya.<sup>6</sup> Salah satu ciri terpenting dari suatu proses pembelajaran ditandai dengan keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik bukan hanya sekadar mendengarkan dan mencatat, tetapi harus meliputi aktivitas mental dan fisik. Melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan aktivitas yang beragam akan menghasilkan suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.<sup>7</sup>

Aktivitas belajar peserta didik dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, yaitu aktivitas yang meliputi membaca dan memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, atau hasil karya orang lain.

---

<sup>5</sup> Jumarniati dan Aswar Anas, "Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD," *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 2, no. 2 (31 Oktober 2019): 41–47, <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.113>.

<sup>6</sup> Feni Farida Payon, Dyka Andrian, dan Sasi Mardikarini, "Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD," *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL* 2, no. 02 (27 Februari 2021): 53–60, <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>.

<sup>7</sup> Syamsir Kamal, "Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Mipa Sma Negeri 8 Barabai," *Jurnal Pembelajaran dan Pendidik* 1, no. 1 (November 2021): 91.

- b. *Oral activities*, yaitu menyatakan, merumuskan, mengajukan pertanyaan, memberi saran, menyampaikan pendapat, melakukan wawancara, menyela, dan berdiskusi.
- c. *Auditory activities*, yaitu mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, dan menyela.
- d. *Writing activities*, yaitu menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
- e. *Drawing activities*, yaitu menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
- f. *Motor activities*, yaitu melakukan percobaan, membangun, bermain, berkebun, dan beternak.
- g. *Mental activities*, yaitu mengingat, menanggapi, menganalisis, memecahkan masalah, membuat hubungan, dan mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, yaitu merasa senang, gembira, tenang, berani, gugup, dan sebagainya.<sup>8</sup>

Seluruh aktivitas ini saling melengkapi dan berperan penting dalam membentuk pengalaman belajar yang utuh, bermakna, dan menyeluruh bagi peserta didik.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Secara bahasa, media merupakan bentuk jamak dari kata latin medium yang berarti perantara atau pembawa pesan. Media merupakan penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan atau biasa disebut sebagai sarana

---

<sup>8</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), 172.

penyampaian pesan. Media merupakan jenis komponen yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar dalam lingkungannya.<sup>9</sup>

Media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan informasi dan menimbulkan interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud meliputi benda asli, bahan cetak, sumber visual, sumber audiovisual, multimedia, dan web.<sup>10</sup> Menurut *National Education Association* (NEA), media merupakan bentuk komunikasi, baik cetak maupun audiovisual, beserta peralatannya.<sup>11</sup> Menurut Cecep Kustandi, media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat membantu proses pembelajaran, yang fungsinya untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, agar tercapai tujuan pembelajaran yang baik dan sempurna.<sup>12</sup>

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam membantu peserta didik memperoleh konsep, keterampilan, dan kompetensi baru. Media pembelajaran merupakan sarana yang sangat penting dalam proses pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik guna merangsang atau mendorong terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan bermutu melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar yang menunjang keberhasilan pendidikan.<sup>13</sup> Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

---

<sup>9</sup> Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan* (Jakarta: Grafindo, 2018), 6.

<sup>10</sup> Dr. Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Pranada Media Group, 2018), 7–8.

<sup>11</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV. Jejak, 2021).

<sup>12</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020).

<sup>13</sup> Fauziah zainuddin, Sinar wulam, dan Muhammad Yamin, “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI di MI 01 Bonepute,” *Jurnal REFLEKSI* 12, no. 4 (Februari 2024): 212.

merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan peserta didik agar terjadi interaksi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai lima komponen yang bertujuan untuk merangsang peserta didik agar termotivasi mengikuti proses pembelajaran secara tuntas dan bermakna. Pertama, sebagai perantara bahan atau pesan dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Keempat, sebagai alat untuk mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Kelima, sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan. Dari kelima komponen tersebut apabila berjalan dengan baik maka akan mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu keberhasilan dalam kinerja pembelajaran.<sup>14</sup> Secara khusus, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat memberikan nilai tambah bagi lembaga pendidikan, karena dapat meningkatkan citra dan reputasi lembaga pendidikan.<sup>15</sup>

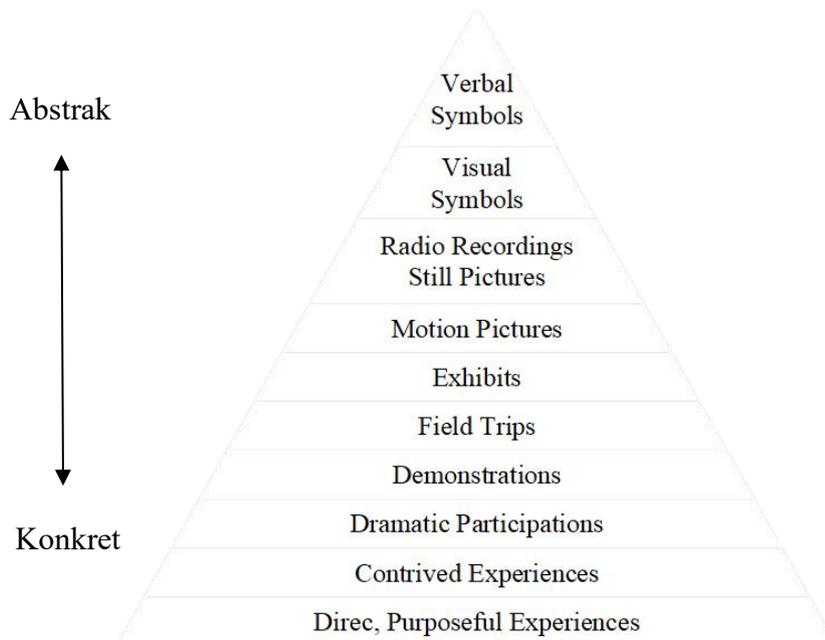
Media pembelajaran yang disajikan hendaknya menarik agar dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Edgar Dale menguraikan kerucut pengalaman untuk memahami peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Kerucut pengalaman digunakan untuk menentukan

---

<sup>14</sup> Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media, 2021), 29.

<sup>15</sup> St Marwiyah dkk., "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara" 4, no. 2 (2023).

sumber media yang tepat bagi peserta didik agar dapat memperoleh pengalaman belajar yang mudah.<sup>16</sup> Kerucut pengalaman diuraikan sebagai berikut:



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale<sup>17</sup>

Tingkat abstraksi suatu informasi akan semakin tinggi apabila informasi tersebut diungkapkan dalam bentuk simbol-simbol seperti tabel, grafik, atau kata-kata. Apabila informasi tersebut hanya terdapat dalam bentuk simbol-simbol tersebut, maka indera yang terlibat dalam penafsirannya, seperti penglihatan atau pendengaran, akan semakin terbatas. Meskipun tingkat keterlibatan fisik menurun, tetapi keterlibatan imajinatif justru meningkat dan berkembang. Bahkan, pengalaman konkret dan abstrak dialami secara bergantian.<sup>18</sup> Hasil belajar dari

<sup>16</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2015), 164.

<sup>17</sup> Pusvyta Sari, "AnAlisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (Januari 2019): 44.

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 14-15.

pengalaman langsung mengubah dan memperluas cakupan abstrak seseorang, dan sebaliknya, kemampuan menafsirkan simbol-simbol sastra membantu seseorang untuk memahami pengalaman secara langsung.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk menyalurkan informasi dari pendidik kepada penerimanya, yaitu peserta didik. Fungsi media digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.2** Fungsi Media dalam Pembelajaran<sup>19</sup>

Media pembelajaran, khususnya media visual, memiliki empat fungsi, yaitu: 1) Fungsi atensi (esensial), yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik agar fokus pada materi pelajaran. 2) Fungsi afektif, yaitu media dapat menunjukkan emosi dan sikap peserta didik. 3) Fungsi kognitif, yaitu simbol atau gambar visual yang dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran, seperti memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar. 4) Fungsi kompensatoris, yaitu media visual membantu menyediakan konsep atau gambar untuk memahami teks atau media, serta mampu melayani peserta didik yang mengalami kesulitan dan lambat dalam menerima

<sup>19</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 8.

dan memahami isi pelajaran, baik yang disajikan melalui teks maupun lisan.<sup>20</sup> Dengan demikian, penggunaan media visual dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya proses penyampaian informasi, tetapi juga meningkatkan efektivitas dan daya serap peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, yang akan memberikan manfaat bagi kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, karena peserta didik secara langsung dapat terhindar dari kemungkinan terjadinya salah persepsi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.<sup>21</sup> Manfaat media pembelajaran antara lain:

- 1) Memperjelas penyajian informasi untuk memperlancar kegiatan proses pembelajaran.
- 2) Menambah dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, serta memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

---

<sup>20</sup> Kustandi dan Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), 16.

<sup>21</sup> Hasriadi dkk., "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara," *Jurnal Madaniya* 4, no. 2 (Mei 2023): 531.

- 4) Memberikan peserta didik pengalaman yang sama terhadap kejadian di lingkungannya serta terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.<sup>22</sup>

Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga mendorong terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

#### d. Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan penggunaan dan karakteristiknya. Media diklasifikasikan berdasarkan karakteristik fisiknya, yaitu benda nyata, penyajian grafis, penyajian verbal, gambar bergerak, gambar diam, rekaman suara, pembelajaran terprogram, dan simulasi. Media diklasifikasikan berdasarkan ukuran, perangkat, dan perlengkapannya, yaitu media tiga dimensi nonproyeksi, media dua dimensi nonproyeksi, media proyeksi, media audio, televisi, video, dan komputer.<sup>23</sup>

Terdapat beberapa jenis media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran, yaitu:

##### 1) Media Audio

Media audio merupakan media yang hanya memiliki unsur bunyi, yang berisi pesan yang diterima melalui indera pendengaran. Ciri utamanya adalah

---

<sup>22</sup> Swastyastu Luh Tri Jayanti, "Manfaat Media Pembelajaran dalam Memperoleh Bahasa Kedua Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (April 2020): 58.

<sup>23</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 8.

pesan disampaikan melalui lambang-lambang pendengaran, baik verbal maupun non verbal. Contoh media audio antara lain radio, CD, MP3, dan perekam.

## 2) Media Visual

Media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan untuk memvisualisasikan pesan atau informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan dikembangkan dalam berbagai bentuk lambang atau grafik, seperti gambar, foto, lukisan, poster, slide, kartu, dan lain-lain.

Media visual terbagi menjadi dua yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media dua dimensi merupakan bahan ajar yang memiliki panjang dan lebar pada bidang datar, meliputi media grafis, media papan tulis, dan media cetak. Media tiga dimensi merupakan media tanpa proyeksi, disajikan dalam bentuk benda nyata atau tiruan, seperti boneka dan patung.

## 3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang memiliki unsur gambar dan suara, yang isi pesannya dapat ditangkap oleh indera penglihatan dan pendengaran, seperti film dan video.<sup>24</sup>

Dengan memahami klasifikasi dan jenis media pembelajaran, pendidik dapat memilih dan memanfaatkan media yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan konteks pembelajaran yang dihadapi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna.

---

<sup>24</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media), 18–33.

### 3. Media *Flashcard*

*Flashcard* merupakan alat bantu belajar berupa kartu-kartu yang berisi tulisan, simbol, atau gambar. *Flashcard* disebut juga kartu belajar bergambar, yang dilengkapi dengan kata-kata.<sup>25</sup> *Flashcard* dapat merangsang peserta didik untuk mengenal angka dengan cepat, meningkatkan minat belajar, serta merangsang kecerdasan dan daya ingat peserta didik. *Flashcard* merupakan alat bantu belajar berupa media visual yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi dan mengungkapkan fakta melalui penggunaan simbol, angka, dan kata-kata. *Flashcard* merupakan alat bantu belajar berupa kartu berukuran 25 x 30 cm, yang terdapat gambar pada kedua sisinya disertai dengan keterangan gambar tersebut.<sup>26</sup>

Dilihat dari bentuknya, *flashcard* termasuk dalam media visual dua dimensi atau grafis. Media tersebut memuat informasi dan pesan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan angka, gambar, kata, maupun dalam bentuk simbol atau lambang yang bergantung pada indera penglihatan. Ukuran *flashcard* dapat disesuaikan dengan peserta didik yang akan dituju, dan isi materi dapat disesuaikan dengan topik pembelajaran. Karena ukuran *flashcard* relatif kecil dan ringan, maka mudah dibawa ke mana-mana. Penggunaan *flashcard* dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, dan dapat pula digunakan dalam bentuk permainan, agar pembelajaran lebih menarik dan mencegah peserta

---

<sup>25</sup> Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences* (Jakarta: Kencana, 2015), 115.

<sup>26</sup> Idzni Azhima, R. Sri Martini Meilanie, dan Agung Purwanto, "Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (10 Februari 2021): 2008–2016, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>.

didik mudah bosan. Fungsi *flashcard* adalah menjelaskan materi yang abstrak secara spesifik melalui pesan atau informasi yang terdapat dalam kartu bergambar.<sup>27</sup>

Kelebihan *flashcard* adalah mudah dibawa ke mana-mana karena ukurannya yang ringkas dan ringan. Kedua, mudah dibuat dan digunakan, sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik kapan saja dan di mana saja. Ketiga, *flashcard* juga mudah diingat karena memiliki gambar yang menarik perhatian dan minat peserta didik. Keempat, *flashcard* berisi huruf atau angka sederhana, sehingga merangsang otak untuk mengingat pesan atau informasi dalam waktu yang lebih lama.<sup>28</sup> *Flashcard* juga dapat meningkatkan kemampuan daya ingat otak kanan peserta didik karena mengandung gambar, simbol, dan tulisan yang ringkas.<sup>29</sup> Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan *flashcard* adalah mudah dibawa, menarik, praktis, menyenangkan, dan mudah dihafal.

Langkah-langkah penggunaan *flashcard* sebagai alat bantu belajar antara lain:

- a. Kartu-kartu disusun dengan rapi dan dipegang setinggi dada, kemudian diarahkan ke arah peserta didik,
- b. Setelah pendidik menjelaskan, kartu-kartu dikeluarkan satu per satu,

---

<sup>27</sup> Budi Febriyanto dan Ari Yanto, "Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2 (16 Agustus 2019): 108, <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>.

<sup>28</sup> Idzni Azhima, R. Sri Martini Meilanie, dan Agung Purwanto, "Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (10 Februari 2021): 2008–2016.

<sup>29</sup> Sri Wahyuni, "Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegiatanku," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 10.

- c. Kartu-kartu yang telah dijelaskan diberikan kepada peserta didik kemudian diamati,
- d. Jika pengenalan penggunaan *flashcard* dilakukan melalui metode bermain, caranya sebagai berikut: (1) kartu-kartu tersebut ditaruh secara acak di dalam kotak yang jauh dari peserta didik, (2) memilih peserta didik yang akan mengikuti lomba, (3) pendidik memerintahkan peserta didik untuk mencari kartu yang berisi gambar, simbol, atau teks sesuai dengan petunjuk, (4) setelah menemukan kartu yang diminta, peserta didik kembali ke tempat semula, dan (5) peserta didik menjelaskan isi kartu.<sup>30</sup>

Berikut ini adalah beberapa keuntungan menggunakan *flashcard*, yaitu:

- a. Mudah dibawa karena ukurannya yang ringkas, dan dapat disimpan di mana saja.
- b. Mudah digunakan tanpa memerlukan keterampilan khusus.
- c. Pesan atau informasi mudah diingat dan dipahami karena penyajian materinya singkat.
- d. Menyenangkan digunakan saat bermain.
- e. Dapat memfokuskan perhatian peserta didik pada pesan atau informasi yang terdapat dalam *flashcard*.
- f. Dapat digunakan berulang kali.
- g. Menyampaikan pesan secara seragam dan mudah diterima oleh peserta didik.
- h. Dapat mengatasi kendala ruang dan waktu.

---

<sup>30</sup> Vina Febiani Musyadad, Asep Supriatna, dan Nina Gosiah, "UpAya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn Kertamukti," *Jurnal Tahsinia* 2, no. 1 (31 Agustus 2020): 85–96, <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.279>.

- i. Membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.<sup>31</sup>

Kekurangan atau kelemahan *flashcard* adalah sebagai berikut:

- a. Gambar hanya menekankan persepsi indera penglihatan.
- b. Gambar objek yang sangat kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya terlalu terbatas untuk kelompok besar.<sup>32</sup>

*Flashcard* merupakan media pembelajaran sederhana namun efektif yang dapat meningkatkan daya ingat, fokus, dan partisipasi peserta didik. Meskipun memiliki beberapa keterbatasan, terutama dalam hal visualisasi kompleks dan penggunaan di kelompok besar, manfaatnya tetap signifikan jika digunakan dengan strategi yang tepat dan kreatif sesuai kebutuhan pembelajaran.

#### 4. Asmaul Husna

- a. Pengertian Asmaul Husna

Asmaul husna secara bahasa berasal dari kata yang terdiri dari dua suku kata, yaitu *al-asma* dan *al-husna*. Kata asma merupakan bentuk jamak dari kata *ism* yang berarti “nama” dan berakar dari kata *assumu* yang berarti “ketinggian” atau *assimah* yang berarti “tanda”. Nama pada hakikatnya adalah tanda dan harus dijaga. Sedangkan *al-husna* berarti yang terbaik, cantik, dan rupawan. Kata *al-husna* merupakan bentuk mu’annast dari kata *ahsan* yang berarti yang terbaik.<sup>33</sup> Oleh karena itu, secara bahasa, Asmaul husna merupakan nama-nama terbaik

---

<sup>31</sup> Febiani Musyadad, Supriatna, dan Gosiah.

<sup>32</sup> Noviana Mariatul Ulfa, “Analisis Media Pembelajaran Flashcard untuk Anak Usia Dini,” *Jurnal GENIUS* 1, no. 1 (Juni 2020): 39.

<sup>33</sup> Syaifur Rohman, “Pembiasaan Membaca Asmaul Husna Untuk Menjaga Potensi Aqidah Pada Anak,” *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2020): 119.

yang dimiliki Allah Swt., sebagaimana firman-Nya dalam Al-Qur'an Surat al-A'raf ayat 180, yaitu:

وَاللَّهُ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ فَادْعُوهُ بِهَا ۖ وَذَرُوا الَّذِينَ يُلْحِدُونَ فِيَّ اسْمَائِهِ سَيُجْزَوْنَ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿١٨٠﴾

Terjemahnya:

“Dan Allah memiliki Asma’ul-husna (nama-nama yang terbaik), maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebutnya Asma’ul-husna itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyalahartikan nama-nama-Nya.<sup>351)</sup> Mereka kelak akan mendapat balasan terhadap apa yang telah mereka kerjakan”. (Q.S. Al-A'raf/7:180).<sup>34</sup>

Kemudian dalam al-Qur'an surah al-Hasyr ayat 24 Allah Swt. menyebutkan Asmaul husna sebagai bentuk keagungan-Nya:

هُوَ اللَّهُ الْخَالِقُ الْبَارِئُ الْمُصَوِّرُ لَهُ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ يُسَبِّحُ لَهُ مَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَهُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ ﴿٢٤﴾

Terjemahnya:

“Dialah Allah Yang Menciptakan, Yang Mengadakan, Yang Membentuk Rupa, Dia memiliki nama-nama yang indah. Apa yang di langit dan di bumi bertasbih kepada-Nya. Dan Dialah Yang Mahaperkasa, Mahabijaksana”. (Q.S. Al-Hasyr/59:24).<sup>35</sup>

Dan firman Allah Swt. dalam al-Qur'an surah al-Isra' ayat 110 sebagai berikut:

قُلْ ادْعُوا اللَّهَ أَوْ ادْعُوا الرَّحْمَنَ ۖ أَيًّا مَا تَدْعُوا فَلَهُ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ وَلَا تَجْهَرُ بِصَلَاتِكَ وَلَا تُخَافُتْ بِهَا وَاتَّبِعْ يَمِينَ ذَلِكُمْ سَيِّئًا ﴿١١٠﴾

Terjemahnya:

“Katakanlah (Muhammad), “Serulah Allah atau serulah *Ar-Rahman*. Dengan nama yang mana saja kamu dapat menyeru, karena Dia mempunyai nama-nama yang terbaik (*Asma'ul Husna*) dan janganlah engkau mengeraskan suaramu dalam salat dan janganlah (pula) merendharkannya dan usahakan jalan tengah di antara kedua itu”. (Q.S. Al-Isra'/17:110).<sup>36</sup>

<sup>34</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 802.

<sup>35</sup> Kementerian Agama RI, h. 399.

<sup>36</sup> Kementerian Agama RI, h. 233.

Berdasarkan jumlah Asmaul Husna, para ulama yang merujuk pada Al-Qur'an memiliki perhitungan yang berbeda-beda. Menurut at-Thabathabai, dalam tafsirnya, *al-Mizan* menyatakan bahwa jumlah Asmaul Husna adalah 127; Ibnu Barjam al-Andalusi, dalam karyanya *Syareh al-Asma al-Husna*, menyatakan bahwa Asmaul Husna ada 132; al-Qurtubi, dalam kitabnya *Al Kitab al-Asna Fi Syareh Asma' al-Husna*, menyatakan bahwa jumlah Asmaul Husna lebih dari 200 nama. Bahkan Abu Bakar Ibnu Araby, yang dikutip Sayifur Rohman, menyatakan bahwa sebagian ulama telah menghimpun hingga seribu nama Allah Swt. dari Al-Qur'an dan hadits.<sup>37</sup> Sebagian besar Asmaul Husna yang dikenal masyarakat ada 99. Namun, semuanya itu terkait dengan hakikat Allah Swt. jumlahnya tidak terbatas.

#### b. Manfaat Membaca Asmaul Husna

Asmaul Husna merupakan nama-nama terbaik dan agung milik Allah Swt. yang jumlahnya ada sembilan puluh sembilan. Asmaul Husna memiliki banyak khasiat dan keutamaan yang agung, serta sangat penting dan bermanfaat.<sup>38</sup> Berikut ini adalah beberapa manfaat membaca Asmaul Husna:

##### 1) Membuka Pintu Rezeki

Dalam kehidupan, manusia harus bekerja keras untuk meraih apa pun yang diinginkannya. Namun, di balik usaha tersebut pasti ada doa. Membaca Asmaul Husna dapat membuka pintu rezeki. Jika membacanya secara rutin dan diiringi

---

<sup>37</sup> Rohman, "PeMbiasaan Membaca Asmaul Husna Untuk Menjaga Potensi Aqidah Pada Anak."

<sup>38</sup> Muhammad Hery Santoso dan Sulistyasni, "Pengembangan Aplikasi Asmaul Husna untuk Smartphone dengan Sistem Operasi Android," *Jurnal Media Aplikom* 11, no. 1 (2019): 22.

dengan kerja keras, Allah Swt. akan memudahkan umatnya untuk mendapatkan rezeki.

#### 2) Menyehatkan Otak

Membaca Asmaul Husna dapat menjadi salah satu nutrisi penting bagi otak. Asmaul Husna dapat menjaga kesehatan otak dan menyeimbangkan kemampuan otak kanan dan kiri. Dalam 99 nama Allah Swt. tersebut, terdapat beberapa yang berbicara tentang kecerdasan dan kepandaian, yaitu al-hakim, al-ilmu, dan al-alliyu yang merupakan nama-nama yang berhubungan dengan kecerdasan.

#### 3) Memperoleh ampunan dari Allah Swt.

Manusia merupakan makhluk Allah yang sering melakukan kesalahan dan kekhilafan. Sebagai umat muslim, sudah seharusnya kita memohon ampunan kepada Allah Swt. Dengan membaca Asmaul Husna secara rutin, kita dapat menghapus dosa-dosa atau kesalahan yang telah kita perbuat. Seperti sebutan al-affuyu yang artinya Maha Pemaaf.

#### 4) Terhindar dari sifat lupa

Manusia bukan hanya makhluk yang penuh kesalahan dan dosa, tetapi juga makhluk yang mudah lupa. Lupa merupakan hal yang wajar dalam diri manusia. Dengan sering membaca Asmaul Husna, kita dapat mencegah manusia dari sifat lupa.

##### 5) Mampu mengendalikan hawa nafsu

Manusia merupakan makhluk yang dibekali dengan akal dan hawa nafsu. Namun, seringkali manusia melupakan kontrol diri terhadap hawa nafsu yang dapat menyebabkan hal-hal negatif. Mengamalkan Asmaul Husna dapat menjadi salah satu cara efektif untuk mengendalikan nafsu manusia dan meningkatkan kesadaran spiritual.<sup>39</sup>

Membaca dan mengamalkan Asmaul Husna tidak hanya menjadi bentuk dzikir dan pendekatan diri kepada Allah Swt., tetapi juga memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia, baik secara spiritual maupun psikologis. Dengan membiasakan diri membaca Asmaul Husna secara rutin, umat Islam dapat memperoleh berbagai kebaikan, mulai dari ketenangan jiwa, kecerdasan, hingga kemudahan dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

## 5. Metode Mengajar

Metode merupakan suatu cara pelaksanaan suatu rencana dalam kegiatan pembelajaran agar tercapai tujuan yang optimal.<sup>40</sup> Keberhasilan suatu metode tergantung pada cara pendidik dalam menggunakannya. Berikut ini beberapa metode yang akan digunakan, yaitu:

### a. Ceramah

Metode ceramah merupakan penyajian bahan pelajaran secara lisan. Metode ceramah ini dilakukan dengan menitikberatkan pada komunikasi satu arah dari pendidik kepada peserta didik.

---

<sup>39</sup> Ayu Andriani, *Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Disiplin Positif* (Jawa Tengah: Maghza Pustaka, 2022), 78.

<sup>40</sup> Ridwan Wirabumi, "MeTode Pembelajaran Ceramah," *Annual Conference on Islamic Education and Thought* 1, no. 1 (2020): 107.

b. Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan suatu bentuk pengajaran yang mempertunjukkan atau memperagakan jalannya suatu proses tertentu dengan menggunakan sumber, disertai dengan penjelasan tentang tata cara memperagakan alat tersebut.

c. Diskusi Kelompok

Metode diskusi merupakan metode pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada suatu masalah. Tujuan dari metode ini adalah untuk memecahkan masalah, menjawab pertanyaan, memahami pengetahuan, dan membantu peserta didik dalam mengambil keputusan.

d. Kuis atau Permainan

Metode permainan merupakan cara penyajian bahan ajar melalui berbagai bentuk kegiatan yang bersifat bermain, sehingga tercipta suasana yang menyenangkan, serius, dan santai sehingga peserta didik dapat belajar dengan gembira.<sup>41</sup>

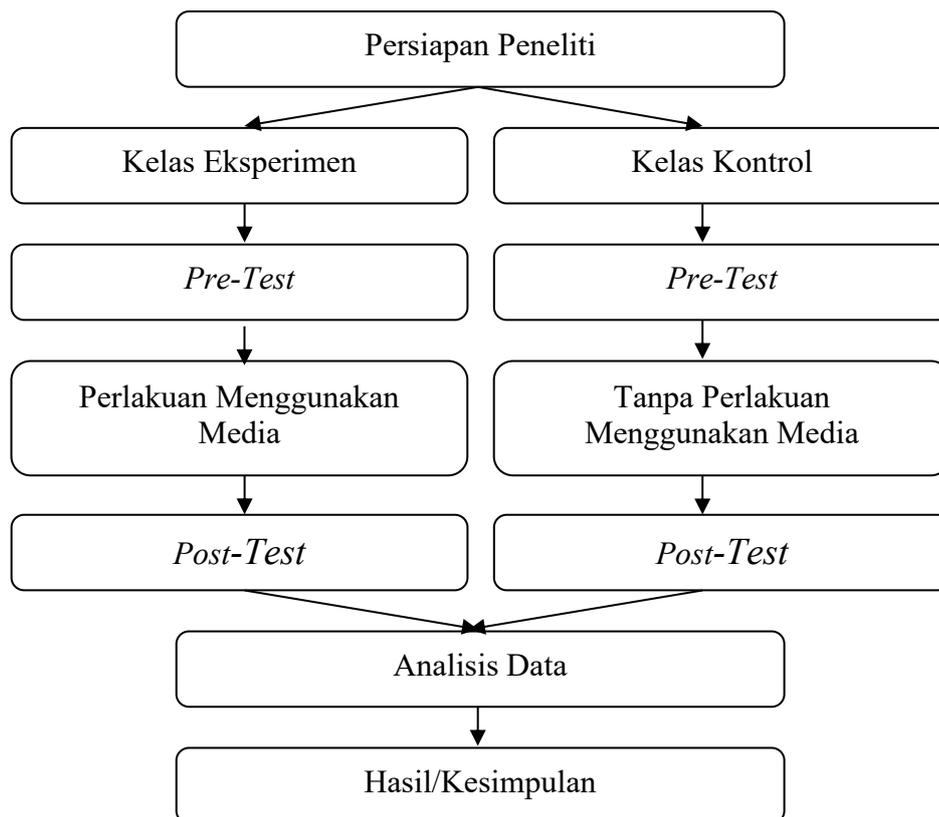
Penggunaan metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Kombinasi metode ceramah, demonstrasi, diskusi kelompok, dan permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menarik, serta mampu meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif peserta didik.

---

<sup>41</sup> Amiruddin, *Metode-Metode Mengajar Perspektif Al-Qur'an Hadist dan Aplikasinya dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2023).

### C. Kerangka Pikir

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media *flashcard* dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media tersebut pada peserta didik di SMP Negeri 5 Palopo. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelompok eksperimen, peserta didik akan diberikan dua tes, yaitu pre-test dan post-test, dan pada kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, perlakuan akan diberikan dengan media *flashcard*, sedangkan pada kelompok kontrol, tidak diberikan perlakuan. Berikut ini adalah diagram struktur penelitian ini:



**Gambar 2.3** Skema Kerangka Pikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Untuk memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang peneliti sajikan maka di perlukan adanya hipotesis. Adapun hipotesis yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Hipotesis Deskriptif

Hipotesis deskriptif dalam penelitian ini adalah penggunaan media *flashcard* efektif digunakan pada materi pelajaran asmaul husna pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Palopo.

##### 2. Hipotesis Statistik

Untuk pengajuan hipotesis statistik dinyatakan dengan:

$$H_0 = \mu_1 \geq \mu_2 \text{ lawan } H_1 = \mu_1 < \mu_2$$

Keterangan:

$H_0$  : Penggunaan media *flashcard* tidak efektif digunakan pada materi pelajaran asmaul husna

$H_1$  : Penggunaan media *flashcard* efektif digunakan pada materi pelajaran asmaul husna

$\mu_1$  : Rata-rata *pre-test* peserta didik

$\mu_2$  : Rata-rata *post-test* peserta didik

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

##### 1. Jenis Penelitian

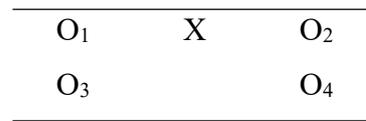
Jenis penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental design* dengan pendekatan kuantitatif. *Quasi eksperimental design* merupakan penelitian eksperimen yang dikembangkan dari *true eksperiment design* yang sulit dilakukan. Desain ini memiliki banyak kelompok kontrol, tetapi variabel luar yang mempengaruhi penelitian tidak dapat berfungsi sepenuhnya. *Quasi eksperimenatal design* digunakan karena dalam penelitian sulit untuk menemukan kelompok kontrol. Akan tetapi, penelitian ini lebih baik dibandingkan dengan desain pra-eksperimen.<sup>1</sup> Karena masih ada variabel luar yang mempengaruhi terbentuknya variabel dependen. Dengan demikian, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen tidak hanya dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol.

##### 2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini secara praktis sama dengan *pretest-posttest control group design*, kecuali bahwa dalam desain ini kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara acak. Desain penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Hardani dkk., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020), 335.



**Gambar 3.1** Desain Penelitian

Keterangan:

X : Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*.

O<sub>1</sub> : Nilai *pretest* kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : Nilai *posttest* kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : Nilai *pretest* kelompok kontrol

O<sub>4</sub> : Nilai *Posttest* kelompok kontrol

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Palopo di jalan Domba, Temmalebba, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 15 Januari s.d. 18 Februari 2025.

## **C. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan pada suatu variabel dengan memberikan arti atau membenarkan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Variabel terdiri dari variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Berdasarkan masalah dan hipotesis yang telah dijelaskan sebelumnya maka variabel-variabel yang diteliti adalah penggunaan media *flashchard* (X<sub>1</sub>), materi asmaul husna (X<sub>2</sub>), dan hasil belajar peserta didik (Y).

Peneliti menggunakan definisi operasional variabel agar menjadi petunjuk dalam penelitian. Definisi operasional variabel tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1** Definisi Operasional Variabel

Variabel Penelitian	Definisi Operasional
Penggunaan media <i>flashcard</i>	Metode pembelajaran yang melibatkan penggunaan kartu atau <i>flashcard</i> yang berisi gambar sebagai alat bantu untuk memfasilitasi proses pembelajaran.
Materi asmaul husna	Serangkaian tindakan atau langkah-langkah konkret yang digunakan dalam konteks pembelajaran atau penelitian untuk memahami, mempelajari, atau mengajarkan nama-nama baik Allah Swt.
Hasil belajar peserta didik	Penjelasan konkret yang menggambarkan apa yang akan diukur atau diamati untuk menilai pencapaian peserta didik dalam suatu konteks pembelajaran.

#### D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Palopo yang terdiri dari tiga kelas.

**Tabel 3.2** Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Peserta Didik
VII A	27
VII B	27
VII C	21
<b>Jumlah</b>	<b>75</b>

Sedangkan sampel penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas VII A sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 27 peserta didik dan kelas VII B

sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 27 peserta didik. Dengan demikian jumlah sampel keseluruhan adalah 54 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*.<sup>2</sup> Dengan teknik ini, peneliti dapat memilih subjek secara spesifik berdasarkan tujuan penelitian.

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Soal-soal Tes Hasil Belajar peserta didik

Soal-soal tes dalam penelitian ini berupa soal-soal essay yang berkaitan dengan pokok bahasan Asmaul Husna dan mengacu pada indikator-indikator hasil belajar peserta didik. Tes ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Adapun garis besar soal-soal tes yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3** Kisi-Kisi Instrumen Lembar Soal

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1	Memahami makna nama Allah Swt. Yang berkaitan dengan al-Asmaul al-Husna: al-'Alim, al-Khabir, as-Sami', dan al-Bashir.	Menyebutkan dalil naqli tentang Asmaul Husna
2	Menyajikan contoh perilaku yang mencerminkan keteladanan dari al-'Alim, al-	- Meneladani sifat al-alim dalam kehidupan sehari-hari. - Meneladani sifat al-khabir dalam

<sup>2</sup> Hardani dkk.

Khabir, as-Sami', dan al-Bashir dalam kehidupan sehari-hari.	kehidupan sehari-hari.
	- Mencontohkan perilaku yang mencerminkan sifat al-sami.
	- Mencontohkan perilaku yang mencerminkan sifat al-basir.

## 2. Lembar Observasi Aktivitas peserta didik

Lembar observasi ini digunakan peneliti untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan kartu *flashcard*.

**Tabel 3.4** Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

No.	Jenis Aktivitas	Indikator	No. Item	Sumber Data
1.	<i>Visual Activities</i>	Melihat dan memperhatikan pendidik ketika sedang menjelaskan dengan menggunakan gambar.	1	Observer
		Melihat dan memperhatikan peragaan demonstrasi.	2	
2.	<i>Listening Activities</i>	Mendengarkan dan menyimak penjelasan pendidik.	3	
3.	<i>Motor Activities</i>	Melakukan diskusi kelompok.	4	
4.	<i>Oral Activities</i>	Menanyakan hal yang belum dipahami.	5	
		Menjawab pertanyaan pendidik atau peserta didik yang lain.	6	
		Menyumbangkan ide atau gagasan dalam diskusi.	7	
		Mempresentasikan hasil diskusi kelompok.	8	
5.	<i>Writing</i>	Mencatat materi pelajaran.	9	

<i>Activities</i>	Peserta didik menjawab semua soal atau tugas mandiri.	10
-------------------	---	----

**Tabel 3.5** Pedoman Penskoran Observasi Aktivitas Peserta Didik<sup>3</sup>

Kriteria	Skor	Keterangan
Respon benar, lengkap dan jelas, tidak ragu-ragu, komunikasi efisien, sajian logis.	4	Sangat Baik
Respon peserta didik benar, lengkap dan jelas, komunikasi efisien, sajian tidak lengkap.	3	Baik
Respon benar, lengkap dan jelas, komunikasi dan sajian kurang lengkap.	2	Cukup
Respon benar tapi kurang lengkap/jelas, komunikasi dan sajian kurang lengkap.	1	Kurang

Rumus yang digunakan untuk menghitung penyajian data yang diperoleh adalah:

$$\text{Aktivitas Peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian aktivitas peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.6** Interpretasi Observasi<sup>4</sup>

Koefisien Kolerasi	Kriteria Reliabilitas
$0\% \leq \text{Observasi} < 20\%$	Sangat Kurang
$20\% \leq \text{Observasi} < 40\%$	Kurang
$40\% \leq \text{Observasi} < 60\%$	Cukup
$60\% \leq \text{Observasi} < 80\%$	Baik
$80\% \leq \text{Observasi} \leq 100\%$	Sangat Baik

<sup>3</sup> Muhammad Iqbal Harisuddin, "Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa dengan Pjj Berbasis Lembar kerja," *Jurnal Kependidikan* VII, no. 2 (2021): 78.

<sup>4</sup> Made I Adi Arnaw, "Diskrepansi Implementasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Materi IPA Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Kelas V SD Negeri di Kecamatan Denpasar Selatan," *Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 3 (2020): 63.

## F. Uji Validasi dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan proses pengujian keabsahan suatu instrumen, atau dapat dikatakan validitas merupakan suatu kondisi yang menggambarkan tingkat keabsahan suatu instrumen yang akan digunakan, apakah dapat mengukur apa yang hendak diteliti. Pengujian instrumen dilakukan oleh dua orang dosen PAI dan satu orang guru PAI di SMP Negeri 5 Palopo. Dalam perhitungan validasi digunakan rumus Aiken's untuk mengetahui keabsahan isi instrumen.

$$V = \frac{\sum s}{[n(c-1)]}$$

Keterangan:

s = r - lo

r = angka yang diberikan oleh validator

lo = angka terendah yang diberikan validator

c = angka tertinggi yang diberikan validator

n = banyaknya validator<sup>5</sup>

Parameter acuan untuk menginterpretasikan derajat validitas instrumen yang diperoleh adalah:

**Tabel 3.7** Interpretasi Validasi Isi<sup>6</sup>

Interval	Interpretasi
0,00 - <20	Sangat tidak valid
0,20 - <40	Tidak valid
0,40 - <60	Kurang valid

<sup>5</sup> Indah P Sari dan Rahadian Zainul, "Development of E-Learning Content Using Moodle Application on Acid Base Topic," *Entalpi Pendidikan Kimia* 2, no. 2 (2021): 3.

<sup>6</sup> Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015).

0,60 - <80	Valid
0,80 - 100	Sangat valid

---

## 2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen yang dibuat cukup andal dan dapat digunakan dalam alat pengumpulan data. Hal ini dikarenakan instrumen tersebut sudah baik. Instrumen dikatakan reliabel apabila dilakukan pengukuran berulang-ulang dan hasilnya tetap sama.

Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum s_b^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas *alpha cronbach's*

$k$  = banyak butir/item pertanyaan

$\sum s_b^2$  = jumlah varians per-butir

$s_t^2$  = varians total skor validator<sup>7</sup>

**Tabel 3.8** Interpretasi Reliabilitas<sup>8</sup>

Koefisian	iKriteria Reliabilitas
0,00 - <20	Sangat rendah
0,20 - <40	Rendah
0,40 - <60	Sedang

<sup>7</sup> Febrianawati Yusup, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2020): 22.

<sup>8</sup> Siska Damayanti Syukur, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Socrates Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Bombana," *Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2020): 176.

0,60 - &lt;80

Tinggi

0,80 - 100

Sangat tinggi

### G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses penelitian, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu:

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengamati proses komunikasi peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk memperoleh informasi tentang aktivitas selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan melalui lembar observasi aktivitas peserta didik. Untuk memvisualisasikan aktivitas peserta didik, akan dibuat checklist pada lembar observasi yang tersedia.

#### 2. Pengujian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengujian untuk mengetahui kemampuan belajar peserta didik. Tes akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum penerapan media pembelajaran (*pre-test*) dan setelah penerapan media pembelajaran (*post-test*). Tes akan diberikan dalam bentuk essay, dengan soal yang terdiri dari 5 nomor, dan setiap soal akan diberi skor sesuai dengan indikator kemampuan belajar peserta didik.

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi ini merupakan kumpulan foto-foto yang diambil selama proses penelitian sebagai bukti kegiatan yang dilakukan selama penelitian.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Dalam teknik ini yang akan dilakukan adalah mengelompokkan data, menyajikan data yang telah diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis dalam penelitian ini.

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan salah satu teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis atau mendeskripsikan data penelitian dengan menggunakan metode pengolahan data sesuai dengan sifat data yang bersifat kuantitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif, untuk menggambarkan hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Data yang akan dianalisis dan dideskripsikan adalah data hasil observasi kemampuan belajar Asmaul Husna peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Palopo.

**Tabel 3.9** Kriteria Aktivitas Belajar Peserta Didik<sup>9</sup>

Skor	Kategori
$90 \leq N < 100$	Sangat Tinggi
$80 \leq N < 90$	Tinggi
$60 \leq PN < 80$	Sedang
$40 \leq N < 60$	Rendah
$0 \leq N < 40$	Sangat Rendah

Rumus yang digunakan untuk menghitung kategori hasil belajar adalah:

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{Total skor}} \times 100$$

<sup>9</sup> Dewi Astuti dkk., "Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Problem Based Learning Berbantuan Media Quiziz pada Kelas V SDN Mlatiharjo 02 Semarang," *Journal of Education* 7, no. 1 (September 2024): 3444.

Keterangan: N = Nilai akhir peserta didik

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial dalam penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis evaluasi dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji analisis inferensial, peneliti akan melakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

### a. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk mengetahui kenormalan instrumen, akan digunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov adalah sebagai berikut:

$H_0$  = data berdistribusi normal

$H_1$  = data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria keputusan, yaitu:

Terima  $H_0$  jika nilai A symp. Sig (2-tailed)  $> \alpha = 0,05$

Tolak  $H_0$  jika nilai A symp. Sig (2-tailed)  $\leq \alpha = 0,05$

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diperlukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Jika kedua kelas memiliki

varians yang sama, maka dapat dikatakan homogen.<sup>10</sup> Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS.

Hipotesis:

$H_0$  = Tidak ada perbedaan varians dari kedua kelas

$H_1$  = Ada perbedaan varians dari kedua kelas

Kriteria simpulan:

Jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka terima  $H_0$

Jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka tolak  $H_0$

---

<sup>10</sup> Erikha Julia Kartikasari, "Analisis Komparatif Tingkat Harga dan Varian Produk Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus pada Minuman Tong Tji dan AMK di Surabaya)," *Repository UNTAG*, 2020.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat SMP Negeri 5 Palopo**

SMP Negeri 5 Palopo terletak di wilayah 5 km sebelah utara kota Palopo. SMP Negeri 5 Palopo terletak di antara pantai dan gunung. Beralamat di Jl. Domba, Kelurahan Temmalebba, Kecamatan Bara, Kota Palopo, telepon 0471-23349. Mata pencaharian masyarakat sekitar sangat beragam. Ada yang berprofesi sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS), pedagang, nelayan dan mayoritas sebagai buruh dan petani.

Sekolah ini berdiri dan beroperasi sejak tahun 1984 dengan Akreditasi Tingkat Negara dan berstatus milik pemerintah, dengan Nomor Pokok Sekolah (NPS) 201731713030 dan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 40307834. Luas tanah 20.000 m<sup>2</sup> dan luas bangunan 1.714 m<sup>2</sup>, dikelilingi pagar sepanjang 600 m.

Sejak tahun 1984 SMP Negeri 5 Palopo dikelola oleh beberapa pengurus yaitu:

- |    |                     |               |
|----|---------------------|---------------|
| 1. | Drs. Hasli          | : 1984 – 1993 |
| 2. | Dra. Hj. Hudiah     | : 1993 – 2000 |
| 3. | Drs. Hamid          | : 2000 – 2003 |
| 4. | Drs. Andi Alimuddin | : 2003 – 2004 |
| 5. | Drs. Patimin        | : 2004 – 2013 |

- |    |                            |                 |
|----|----------------------------|-----------------|
| 6. | Dra. Hj. Rusnah, M.Pd      | : 2013 – 2014   |
| 7. | Bahrum Satria, S.Pd., M.Pd | : 2014 – 2019   |
| 8. | Muh. Arifin, S.Pd          | : 2019 -2020    |
| 9. | Wagiran, S.Pd., M.Eng      | : 2020 – 2023   |
| 10 | Drs. Aripin Jumak          | : 2023-Sekarang |

## 2. Hasil Analisis Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar soal *pre-test-post-test* dan lembar observasi peserta didik. Validator instrumen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1** Validator Instrumen

No.	Nama Validator	Pekerjaan
1	Prof. Dr. Muhaemin, MA	Dosen
2	M. Zuljalal Al Hamdany, M.Pd	Dosen
3	Sugiartini. S.Pd.I	Guru

### a. Uji Validitas

Hasil validasi lembar soal *pre-test-post-test* dan lembar observasi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2** Hasil Validasi Lembar Soal

Butir Pertanyaan	Validator			S			$\sum s$	n	c	c-1	n(c-1)	V
	1	2	3	1	2	3						
1	3	4	4	2	3	3	8					0,89
2	3	4	4	2	3	3	8	3	4	3	9	0,89
3	3	4	4	2	3	3	8					0,89

4	3	4	4	2	3	3	8	0,89
5	3	4	4	2	3	3	8	0,89
6	3	4	4	2	3	3	8	0,89
7	3	4	4	2	3	3	8	0,89
8	3	3	4	2	2	3	7	0,78
Rata-Rata V								0,87

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata V adalah 0,87. Dengan demikian, instrumen lembar uji kompetensi peserta didik masuk dalam kriteria sangat valid jika dilihat dari interpretasi isi.

**Tabel 4.3** Hasil Validasi Lembar Observasi

Butir Pertanyaan	Validator			S			$\sum s$	n	c	c-1	n(c-1)	V
	1	2	3	1	2	3						
1	3	4	4	2	3	3	8					0,89
2	3	4	4	2	3	3	8					0,89
3	4	4	4	3	3	3	9					1,00
4	4	3	4	3	2	3	8	3	4	3	9	0,89
5	4	4	4	3	3	3	9					1,00
6	3	4	4	2	3	3	8					0,89
7	4	3	4	3	2	3	8					0,89
Rata-Rata V												0,92

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata V (Aiken's) adalah 0,92. Dengan demikian, instrumen lembar observasi peserta didik termasuk dalam kriteria sangat valid jika dilihat dari sudut pandang interpretasi validitas isi.

## b. Uji Reliabilitas

**Tabel 4.4** Hasil Reliabilitas Instrumen Lembar Soal

Butir Pertanyaan	Validator			Varians Butir	Perhitungan	
	1	2	3		Rumus Alpha Cronbach's	
1	3	4	4	0,33	k	14
2	3	4	4	0,33	$\frac{k}{(k-1)}$	1,08
3	3	4	4	0,33		
4	3	4	4	0,33	$\frac{\sum s_b^2}{(s_t^2)}$	0,14
5	3	4	4	0,33		
6	3	4	4	0,33		
7	3	4	4	0,33	$1 - \frac{\sum s_b^2}{(s_t^2)}$	0,86
8	3	3	4	0,33		
Jumlah	24	31	32	2,67		
Varians						
Total Skor	19,00				$r_{ac}$	0,93
Validator						

Berdasarkan tabel di atas, lembar tes hasil belajar peserta didik reliabel dan memenuhi kriteria sangat tinggi jika dilihat dari interpretasi reliabilitas.

**Tabel 4.5** Hasil Reliabilitas Instrumen Lembar Observasi

Butir Pertanyaan	Validator			Varians Butir	Perhitungan	
	1	2	3		Rumus Alpha Cronbach's	
1	3	3	4	0,33	k	8
2	3	3	4	0,33	$\frac{k}{(k-1)}$	1,14
3	3	4	4	0,33		
4	3	4	4	0,33	$\frac{\sum s_b^2}{(s_t^2)}$	0,19
5	3	4	4	0,33		
6	3	3	4	0,33		

7	3	4	4	0,33	$1 - \frac{\sum S_b^2}{(S_t^2)}$	0,81
Jumlah	21	25	28	2,33		
Varians						
Total Skor	12,33				$r_{ac}$	0,93
Validator						

Berdasarkan tabel di atas, lembar observasi peserta didik reliabel dan memenuhi kriteria paling tinggi jika dilihat dari interpretasi reliabilitasnya.

### 3. Hasil Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Observasi terhadap aktivitas peserta didik dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media yang digunakan. Hasil lembar observasi peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6** Hasil Lembar Observasi

Tahap	Aktivitas Peserta Didik	Skor Penilaian Setiap				Persentase
		Pertemuan				
		1	2	3	4	
<i>Visual Activities</i>	Memperhatikan pendidik ketika sedang menjelaskan menggunakan media.	27	27	27	27	100%
<i>Listening Activities</i>	Mendengar dan menyimak penjelasan pendidik.	24	27	23	25	91,66%
<i>Motor Activities</i>	Aktif dalam melakukan diskusi kelompok.	26	25	27	27	97,22%
<i>Oral Activities</i>	Menanyakan hal yang belum dipahami.	24	27	26	27	96,30%
<i>Oral Activities</i>	Menjawab pertanyaan pendidik atau peserta	26	27	27	25	97,22%

	didik yang lain.					
<i>Mental Activities</i>	Menyumbangkan ide atau gagasan dalam diskusi.	26	27	27	24	96,30%
<i>Emotional Activities</i>	Mepresentasikan hasil diskusi di depan kelas.	24	26	26	27	95,37%
<i>Writing Activities</i>	Mencatat materi pelajaran.	26	27	25	27	97,22%
	Menjawab semua soal atau tugas mandiri.	26	27	27	27	99,07%
Jumlah		227	238	234	236	96,19%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan *flashcard* tergolong sangat baik.

#### 4. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

##### a. Hasil Analisis Deskriptif *Pre-Test* Kelas Kontrol

**Tabel 4.7** Statistik Deskriptif *Pre-Test* Kelas Kontrol

No.	Statistik	Nilai Statistik
1	Jumlah Sampel	27
2	Rata-rata	42,03
3	Standar Deviasi	7,99
4	Varians	63,96
5	Nilai Maksimum	60
6	Nilai Minimum	30

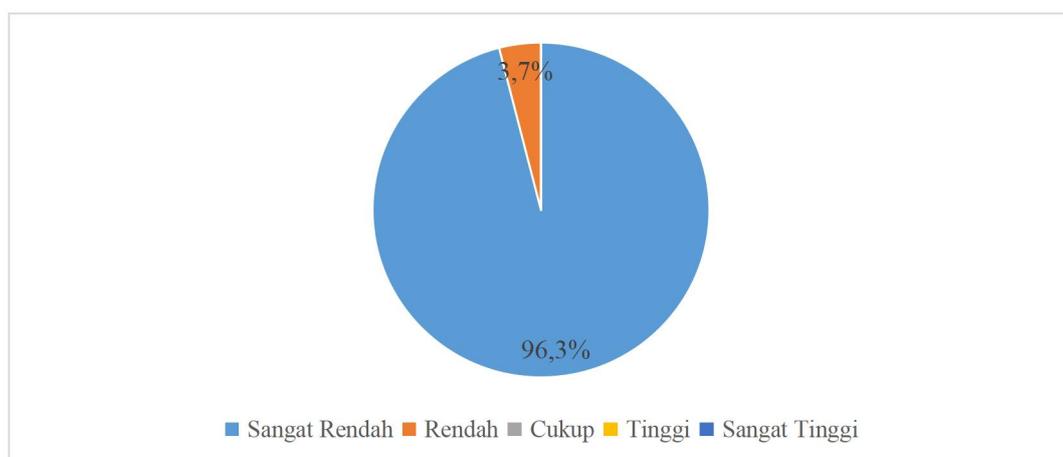
Berdasarkan tabel tersebut dapat diobservasi bahwa hasil *pre-test* kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 42,03, standar deviasi = 7,99, varians = 63,96, nilai terendah = 30 dan nilai tertinggi = 60, dari nilai maksimum 100.

Selanjutnya nilai *pre-test* kelas kontrol dikelompokkan menjadi lima kategori, sehingga diperoleh distribusi frekuensi dan tabel persentase nilai *pre-test* sebagai berikut:

**Tabel 4.8** Persentase Perolehan Nilai *Pre-Test* Kelas Kontrol

Interval Skor	Kategori	Persentase (%)	Frekuensi
$0 \leq N < 60$	Sangat rendah	96,3%	26
$60 \leq N < 70$	Rendah	3,7%	1
$70 \leq N < 80$	Cukup	0%	0
$80 \leq N < 90$	Tinggi	0%	0
$90 \leq N \leq 100$	Sangat tinggi	0%	0
Jumlah		100%	27

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai *pre-test* kelas kontrol, yaitu 3,7% peserta didik tergolong rendah dan 96,3% tergolong sangat rendah. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa nilai *pre-test* kelas kontrol termasuk dalam kategori sangat rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 42,03. Persentase data *pre-test* yang diperoleh pada kelas kontrol dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



**Gambar 4.1** Diagram Lingkaran Hasil *Pre-Test* Kelas Kontrol

b. Hasil Analisis Deskriptif *Post-Test* Kelas Kontrol**Tabel 4.9** Statistik Deskriptif *Post-Test* Kelas Kontrol

No.	Statistik	Nilai Statistik
1	Jumlah Sampel	27
2	Rata-rata	71,29
3	Standar Deviasi	8,72
4	Varians	76,13
5	Nilai Maksimum	90
6	Nilai Minimum	60

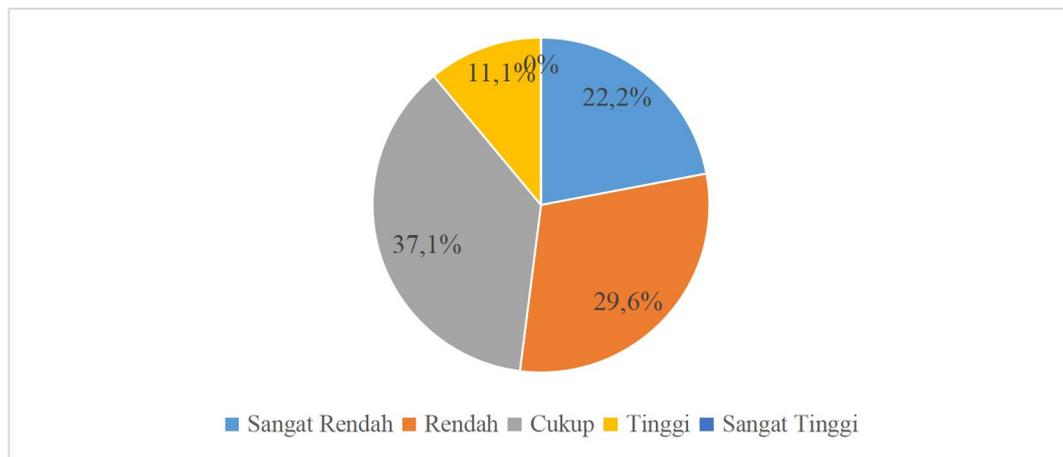
Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil *post-test* kelas kontrol memperoleh nilai mean sebesar 71,29, nilai standar deviasi = 8,72, varians = 76,13, nilai terendah = 60 dan nilai tertinggi = 90 dari nilai maksimum 100. Selain itu, nilai *post-test* kelas kontrol dikelompokkan menjadi lima kategori, sehingga diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase *post-test* sebagai berikut:

**Tabel 4.10** Persentase Perolehan Nilai *Post-Test* Kelas Kontrol

Interval Skor	Kategori	Persentase (%)	Frekuensi
$0 \leq N < 60$	Sangat rendah	22,2%	6
$60 \leq N < 70$	Rendah	29,6%	8
$70 \leq N < 80$	Cukup	37,1%	10
$80 \leq N < 90$	Tinggi	11,1%	3
$90 \leq N \leq 100$	Sangat tinggi	0%	0
Jumlah		100%	27

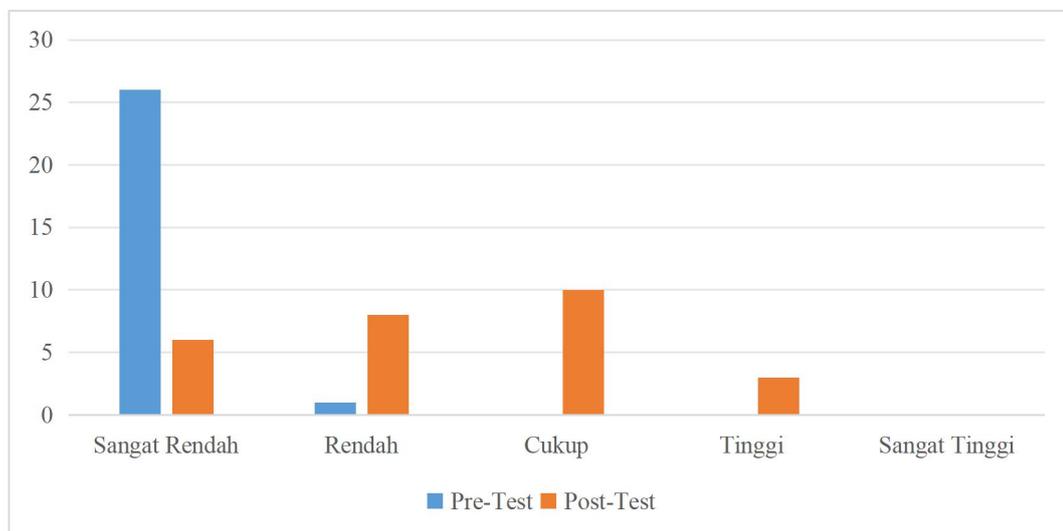
Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa dari 27 peserta didik pada kelas kontrol, terdapat 6 peserta didik yang berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 22,2%, 8 peserta didik berada pada kategori rendah dengan persentase 29,6%, 10 peserta didik berada pada kategori cukup dengan

persentase 37,1%, 3 peserta didik berada pada kategori tinggi dengan persentase 11,1% dan kategori sangat tinggi sebesar 0%. Adapun persentase perolehan data *post-test* pada kelas kontrol dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



**Gambar 4.2** Diagram Lingkaran Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol

Berdasarkan data statistik deskriptif hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas kontrol, hasilnya disajikan dalam grafik berikut:



**Gambar 4.3** Perolehan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

c. Hasil Analisis Deskriptif *Pre-Test* Kelas Eksperimen**Tabel 4.11** Statistik Deskriptif *Pre-Test* Kelas Eksperimen

No.	Statistik	Nilai Statistik
1	Jumlah Sampel	27
2	Rata-rata	45,55
3	Standar Deviasi	8,00
4	Varians	64,10
5	Nilai Maksimum	60
6	Nilai Minimum	35

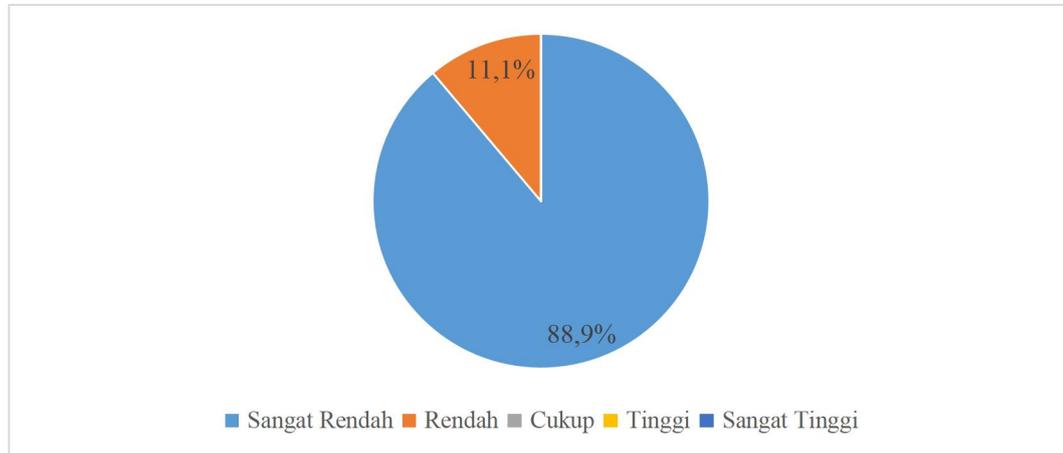
Berdasarkan tabel tersebut dapat diobservasi bahwa hasil *pre-test* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 45,55, simpangan baku = 8,00, varians = 64,10, nilai terendah = 35 dan nilai tertinggi = 60, dari nilai maksimum 100. Selain itu, nilai *pre-test* kelas eksperimen dikelompokkan menjadi lima kategori, sehingga diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase *pre-test* sebagai berikut:

**Tabel 4.12** Persentase Perolehan Nilai *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Interval Skor	Kategori	Persentase (%)	Frekuensi
$0 \leq N < 60$	Sangat rendah	88,9%	24
$60 \leq N < 70$	Rendah	11,1%	3
$70 \leq N < 80$	Cukup	0	0
$80 \leq N < 90$	Tinggi	0	0
$90 \leq N \leq 100$	Sangat tinggi	0	0
Jumlah		100%	27

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa dari 27 peserta didik kelas eksperimen, 24 peserta didik berada pada kategori sangat rendah dengan

persentase 88,9% dan 3 peserta didik berada pada kategori rendah. Persentase data *pre-test* dapat disajikan dalam bentuk diagram, sebagai berikut:



**Gambar 4.4** Diagram Lingkaran Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen

d. Hasil Analisis Deskriptif *Post-Test* Kelas Eksperimen

**Tabel 4.13** Statistik Deskriptif *Post-Test* Kelas Eksperimen

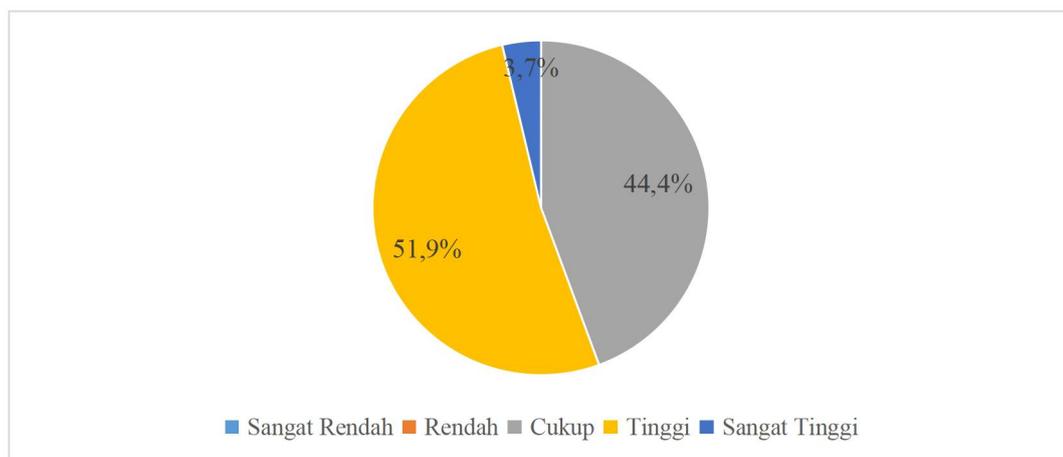
No.	Statistik	Nilai Statistik
1	Jumlah Sampel	27
2	Rata-rata	83,70
3	Standar Deviasi	5,29
4	Varians	28,06
5	Nilai Maksimum	95
6	Nilai Minimum	75

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen memperoleh nilai mean sebesar 83,70, simpangan baku = 5,29, varians = 28,06, nilai terendah sebesar 75 dan nilai tertinggi sebesar 95 dari nilai maksimum 100. Selain itu, nilai *post-test* kelas eksperimen dikelompokkan menjadi lima kategori, sehingga diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase *post-test* sebagai berikut:

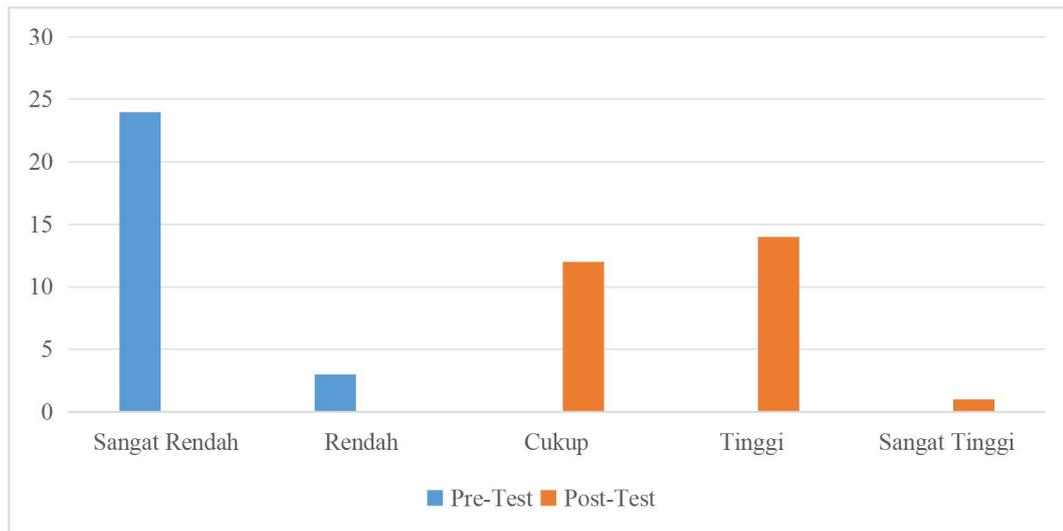
**Tabel 4.14** Persentase Perolehan Nilai *Post-Test* Kelas Eksperimen

Interval Skor	Kategori	Persentase (%)	Frekuensi
$0 \leq N < 60$	Sangat rendah	0%	0
$60 \leq N < 70$	Rendah	0%	0
$70 \leq N < 80$	Cukup	44,4%	12
$80 \leq N < 90$	Tinggi	51,9%	14
$90 \leq N \leq 100$	Sangat tinggi	3,7%	1
Jumlah		100%	27

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa dari 27 peserta didik kelas eksperimen, 12 peserta didik berada pada kategori cukup dengan persentase 44,4%, 14 peserta didik berada pada kategori tinggi dengan persentase 51,9%, dan 1 peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 3,7%. Dengan demikian persentase data *post-test* dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Gambar 4.5** Diagram Lingkaran Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data statistik deskriptif hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen, maka hasil penelitian dapat disajikan pada grafik berikut ini:



**Gambar 4.6** Perolehan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

## 5. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk melihat hasil belajar peserta didik yang menggunakan media *flashcard*. Berdasarkan hasil belajar yang diamati pada *pre-test* yang dilakukan terhadap 27 peserta didik di kelas eksperimen, sebanyak 24 peserta didik berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 88,9%, dan 3 peserta didik berada pada kategori rendah. Proses pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan dan kendala, karena peserta didik masih merasa canggung, masih banyak peserta didik yang tidak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, selain itu peserta didik masih takut berbicara di depan kelas karena belum terbiasa menyampaikan hasil diskusi kelompoknya, seperti yang terlihat pada hasil observasi aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama. Namun pada pertemuan kedua sampai keempat terdapat perubahan yang terjadi pada hasil observasi aktivitas peserta didik.

Penggunaan *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik memiliki pengaruh yang besar, yang terlihat pada *post-test* yang dilakukan pendidik dengan

27 peserta didik di kelas eksperimen. Dua belas peserta didik masuk dalam kategori "cukup", dengan persentase 44,4%, 14 peserta didik masuk dalam kategori "tinggi", dengan persentase 51,9%, dan satu peserta didik masuk dalam kategori "sangat tinggi", dengan persentase 3,7%. Selain itu, Gambar 4.6 menyajikan skor pra dan pasca tes. Kartu *flashcard* dapat melatih ingatan melalui praktik dan mengingat kembali informasi tentang kata-kata yang sedang dipelajari.

## 6. Hasil Analisis Statistik Inferensial

### a. Uji Normalitas

Untuk menguji kenormalan data digunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS. Secara statistik hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_0$  = data berdistribusi normal

$H_1$  = data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria keputusan yaitu:

Terima  $H_0$  jika nilai Asymp. Sig (2-tailed)  $> \alpha = 0,05$

Tolak  $H_1$  jika nilai Asymp. Sig (2-tailed)  $\leq \alpha = 0,05$

**Tabel 4.15** Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik

Kelas	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-test</i> Eksperimen	0.928	27	0.062
<i>Post-test</i> Eksperimen	0.914	27	0.057
<i>Pre-test</i> Kontrol	0.970	27	0.609
<i>Post-test</i> Kontrol	0.926	27	0,060

Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *flashcard* sebesar 0,062, nilai signifikansi *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran

*flashcard* sebesar 0,057, nilai signifikansi *pre-test* kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *flashcard* sebesar 0,609, dan nilai signifikansi *post-test* kelas kontrol sebesar 0,060. Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan, apabila nilai signifikansi kedua kelas lebih besar dari  $>0,05$  maka data berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas dan mengetahui bahwa semua kelompok data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas menggunakan SPSS 22.

**Tabel 4.16** Hasil Uji Homogenitas

	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.	
Nilai	<i>Based on Mean</i>	7,606	1	52	0.088
	<i>Based on Median</i>	6,834	1	52	0.112
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	6,834	1	45,811	0.112
	<i>Based on trimmed mean</i>	7,435	1	52	0.099

Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai sig *Based on Mean* adalah  $> 0,05$  atau  $0,088 > 0,05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji t sampel independen menggunakan SPSS 22. Kriteria penarikan kesimpulan:

Sig (2-tailed)  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

Sig (2-tailed)  $>0,05$  maka  $H_0$  diterima

**Tabel 4.17** Hasil Uji Independen *Sample t-test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Nilai	Equal Variance Assumed	7,606	0,088	6,316	52	0,000
	Equal Variance not Assumed			6,316	42,873	0,000

Pada tabel tersebut dapat diketahui nilai sig (2-tailed)  $\leq 0,05$  atau  $0,000 \leq 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa *post test* kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan *post test* kelas kontrol.

## B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimental design* dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang artinya desain ini hampir sama dengan *pre-test* dan *post test* control group design. Penelitian ini dilakukan peneliti untuk mengetahui keefektifan penggunaan *flashcard* pada materi Asmaul Husna dan untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Palopo saat menggunakan *flashcard* pada materi yang ditentukan.

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Palopo yang berjumlah 72 orang. Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah non-probability sampling dengan purposive sampling yang artinya dalam pengambilan sampel dengan teknik ini peneliti dapat memilih subjek secara spesifik berdasarkan tujuan penelitian. Pada penelitian ini sampel yang diambil berasal dari peserta didik kelas VII A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 orang dan kelas VII B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 27 orang. Oleh karena itu, jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah 54 peserta didik.

Hasil penelitian yang diperoleh peneliti selama penelitian adalah sebagai berikut:

1. Efektivitas penggunaan media *flashcard* materi asmaul husna pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Palopo sesuai dengan perhitungan data yang telah dilakukan peneliti.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas kontrol tanpa menggunakan *flashcard*, hasil *pre-test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 42,03 dengan skor maksimal 60 dan minimal 30. Hasil *post-test* pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 71,29 dengan skor maksimal 90 dan minimal 60. Selain itu, hasil *pre-test* pada kelas eksperimen sebelum penggunaan *flashcard* memperoleh nilai rata-rata sebesar 45,55 dengan skor maksimal 60 dan minimal 35. Hasil *post-test* pada kelas eksperimen setelah penggunaan *flashcard* memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,70 dengan skor maksimal 95 dan minimal 75.

Hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan bantuan SPSS 22 memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000, karena sig (2-tailed) < 0,05, maka dapat dikatakan  $H_0$  ditolak. dan  $H_1$  diterima yang berarti terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil penggunaan media pembelajaran *flashcard* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji coba penggunaan media pembelajaran *flashcard*, rata-rata skor *post-test* peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor *post-test* kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *flashcard* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Palopo.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Israwati dkk. tahun 2022 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.<sup>1</sup> Penelitian yang dilakukan oleh J.A. Trisianna, M.C. Tapilouw, dan Sucahyo pada tahun 2025 juga menyimpulkan bahwa nilai pembelajaran media *flashcard* keanekaragaman hayati yang diimplementasikan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup> Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Marcela Dea Ananda dkk. pada tahun 2025 menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik.<sup>3</sup> Penelitian ini juga

---

<sup>1</sup> Israwati, Lukman, dan Andi Nasrawati Hamid, "Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Sultra Educational Journal* 2, no. 1 (10 April 2022): 1–9, <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i1.214>.

<sup>2</sup> J.A. Trisianna, M.C. Tapilouw, dan Sucahyo, "Biodiversity Flashcard: Inovasi Media Pembelajaran IPA Sub Materi Keanekaragaman Hayati dan Konservasi Kelas VII," *Jurnal Pendidikan IPA* 15, no. 1, (2025): 45-56. <https://doi.org/10.24929/lensa.v15i1.629>.

<sup>3</sup> Marcela Dea Ananda, Septina Rahmawati, dkk. "Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 2 Kaliwungu Kudus," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 5, no. 2 (2025): 996-1006. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1430>.

sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nina Hernawati et al. pada tahun 2024 yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik di Sanggar Bimbingan Rawang yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata perolehan data nilai soal target sebelum dan sesudah intervensi.<sup>4</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati, Afrizawati, dan Wahyu Safitri menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.<sup>5</sup> Penelitian ini didukung oleh adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerima *flashcard* pada saat pembelajaran. Penggunaan *flashcard* efektif karena *flashcard* memungkinkan akses informasi melalui kecerdasan spasial, visual, dan kinestetik. Proses belajar mengajar dengan *flashcard* dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi.

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan teoritis bagi pengembangan teori belajar berbasis alat peraga, khususnya *flashcard* dalam konteks pembelajaran pendidikan agama Islam. Temuan bahwa media *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul Husna memperkuat teori belajar kognitif dan behavioris yang menekankan pentingnya rangsangan visual dalam meningkatkan daya ingat, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

---

<sup>4</sup> Nina Hernawati, Oman Hadiana, "Efektivitas Media Pembelajaran Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Sanggar Bimbingan Rawang, Selangor Malaysia," *Jurnal Pelita PAUD* 9, no. 1 (14 desember 2024): 154-163. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4247>.

<sup>5</sup> Nurhayati, dkk. "Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam," *Jurnal As-Said* 1, no. 2 (2021): 52-59.

Secara lebih luas, penelitian ini mendukung kerangka *Cone of Experience* milik Dale, yang menunjukkan bahwa alat bantu belajar visual yang konkret, seperti *flashcard*, dapat memperkaya pengalaman belajar dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.<sup>6</sup> Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk memperkuat argumen bahwa pembelajaran berbasis visual tidak hanya efektif dalam meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memengaruhi aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Lebih jauh lagi, penelitian ini juga menunjukkan bahwa dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan media yang menarik dan interaktif seperti *flashcards* dapat menjadi pendekatan inovatif dalam mengubah pembelajaran dari metode konvensional menjadi metode yang lebih menyenangkan dan bermakna, terutama dalam pembelajaran konsep-konsep keagamaan yang abstrak seperti Asmaul Husna.

2. Aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan media *flashcard* materi asmaul husna pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Palopo.

Penelitian ini menggunakan lembar observasi yang dibagi dalam beberapa tahap atau kelompok untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik saat menggunakan *flashcard*. Tahap pertama terdiri dari Visual Activities, tahap kedua terdiri dari Auditory Activities, tahap ketiga terdiri dari Motor Activities, tahap keempat terdiri dari Oral Activities, tahap kelima terdiri dari Mental Activities, tahap keenam terdiri dari Emotional Activities, dan tahap terakhir terdiri dari Writing Activities.

---

<sup>6</sup> Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Teaching* (New York: Dryden Press, 1969), 108.

Berdasarkan hasil survei, nilai Visual Activities peserta didik pada pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan keempat memperoleh persentase sebesar 95,37%, tahap Auditory Activities memperoleh persentase sebesar 91,66%, tahap Motor Activities memperoleh persentase sebesar 97,22%, tahap Oral Activities memperoleh persentase sebesar 96,3% dan 97,22%, tahap Mental Activities memperoleh persentase sebesar 96,3%, tahap Emotional Activities memperoleh persentase sebesar 95,37%, dan tahap Writing Activities memperoleh nilai sebesar 97,22% dan 99,07%. Jika dijumlahkan nilai skor tiap tahapan, tahapan pertama memperoleh skor 227, kedua 238, ketiga 234, dan keempat 236, dengan nilai penyajian sebesar 96,19%. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa aktivitas peserta didik dalam menggunakan *flashcard* dinilai sangat baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan apa yang diharapkan oleh Ni Komang Ayu dan I.B. Surya Manuaba, tahun 2021, bahwa penggunaan *flashcard* akan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dengan memberikan rangsangan visual yang menarik dan interaktif, serta mendorong partisipasi aktif dan memperkuat daya ingat.<sup>7</sup> *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik karena mendorong keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. peserta didik dituntut untuk menghafal dan mengevaluasi informasi secara aktif, yang mengaktifkan proses berpikir kritis dan memperkuat pemahaman materi pelajaran. Sifat interaktif *flashcard* membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik, meningkatkan motivasi peserta didik untuk terus belajar dan

---

<sup>7</sup> Ni Komang Ayu, dan I.B. Surya Manuaba, "Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (2021): 194. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>.

memperdalam pengetahuannya.<sup>8</sup> Dengan demikian, penggunaan *flashcard* secara signifikan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Temuan bahwa penggunaan *flashcards* secara signifikan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik memperkuat teori pembelajaran aktif dan konstruktivisme, yang menekankan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. *flashcards* visual dan interaktif dapat memfasilitasi berbagai jenis aktivitas pembelajaran, seperti visual, lisan, motorik, dan emosional.

Selain itu, hasil ini menguatkan teori Paul D. Eggen dan Don P. Kauchak tentang pentingnya *flashcards* dalam membangun pembelajaran yang bermakna.<sup>9</sup> *flashcards* memungkinkan peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui keterlibatan aktif, baik secara individu maupun kelompok, yang mengarah pada peningkatan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan afektif.

Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada perluasan pemahaman bahwa aktivitas pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh strategi pengajaran pendidik, tetapi juga oleh pemilihan media yang dapat merangsang berbagai dimensi aktivitas belajar peserta didik. *flashcard* telah terbukti menjadi salah satu cara efektif untuk mengaktifkan proses belajar peserta didik secara keseluruhan.

---

<sup>8</sup> Miptahudin, dkk. "Penggunaan Flashcard Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pembelajaran PAI Materi Lebih Dekat Dengan Nama-Nama Allah," *Jurnal Sultan Idris Pendidikan Profesi Guru 2*, no. 3 (2024):209-2016. <https://doi.org/10.21093/si-ppg.v2i3.9948>.

<sup>9</sup> Paul D. Eggen dan Don P. Kauchak, *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*, (Jakarta: Indeks, 2012), 56-57.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran *flashcard* pada kelas eksperimen memperoleh skor *post-test* dengan rata-rata 83,70, sedangkan pada kelas kontrol tanpa penggunaan media pembelajaran *flashcard* skor *post-test* dengan rata-rata 71,29. Berdasarkan hasil pengujian, rata-rata skor *post-test* peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor *post-test* kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media *flashcard* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Palopo.
2. Aktivitas belajar peserta didik dengan media *flashcard* memperoleh skor penyajian sebesar 96,19% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 5 Palopo maka peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Pendidik dapat memanfaatkan media ini untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran

2. agama Islam, khususnya materi yang bersifat hafalan atau abstrak, seperti Asmaul Husna. Selain itu, media *flashcard* juga dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui diskusi kelompok dan permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, dan menyenangkan.
3. Bagi peserta didik, Media *flashcard* memudahkan peserta didik dalam memahami dan menghafal nama-nama Allah (Asmaul Husna) secara lebih menyenangkan dan tidak membosankan. *flashcard* membantu mereka untuk belajar secara visual dan memperkuat daya ingat serta minat terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Bagi sekolah, Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi oleh pihak sekolah dalam merancang kebijakan pembelajaran berbasis media. Sekolah dapat mendorong dan memfasilitasi guru untuk mengembangkan dan menggunakan media kreatif seperti *flashcard* sebagai bagian dari strategi peningkatan mutu pembelajaran.
5. Bagi peneliti selanjutnya, Penelitian ini dapat menjadi acuan atau dasar untuk penelitian lanjutan yang ingin mengkaji efektivitas media pembelajaran lain pada materi yang berbeda, atau mengembangkan *flashcard* berbasis digital sebagai inovasi lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. *Metode-Metode Mengajar Perspektif Al-Qur'an Hadist dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2023.
- Abu al-Qasim Sulaiman bin Ahmad ath-Thabraniy, *Al-Mu'jam al-Awshath li ath-Thabraniy*, Juz 5, No. 5365, (Cairo-Mesir: Dar al-Haramain, 1995).
- Ananda, Marcela Dea., Septina Rahmawati, Yoga Awalludin Nugraha, Dhina Cahya Rohim, dan Devy Aufia Absor. "Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 2 Kaliwungu Kudus," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 5, no. 2 (2025): 996-1006. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1430>.
- Andriani, Ayu. *Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Disiplin Positif*. Jawa Tengah: Maghza Pustaka, 2022.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Astuti, Dewi, Choirul Huda, Anik Darminingsih, dan Rina Dwi Setyawati. "Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Problem Based Learning Berbantuan Media Quiziz pada Kelas V SDN Mlatiharjo 02 Semarang." *Journal of Education* 7, no. 1 (September 2024): 3444. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6791>.
- Ayu, Ni Komang dan I.B. Surya Manuaba, "Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (2021): 194. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>.
- Azhima, Idzni, R. Sri Martini Meilanie, dan Agung Purwanto. "Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (10 Februari 2021): 2008–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>.
- Aziza, One Maoera, dan Cici Yulia. "Efektifitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik." *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (11 Juli 2022): 6003–14. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3635>.
- Azwar, Saifuddin. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015.

- Besare, Stefen. "Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa." *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 7, no. 1 (1 Juni 2020): 18–25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>.
- Budiyono, Ahmad. "Ruang Lingkup Teknologi Pendidikan Agama Islam di Era Industri 4.0." *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2019): 65. <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v15i1.11>.
- Damayanti Syukur, Siska. "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Socrates Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Bombana." *Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2020): 176. <https://doi.org/10.36709/jpm.v10i2.7250>.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Dea Ananda Marcela, Rahmawati Septina, dkk. "Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 2 Kaliwungu Kudus," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 5, no. 2 (2025): 996-1006. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1430>.
- Eggen, Paul D., dan Don P. Kauchak. *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: Indeks, 2012.
- Farida Payon, Feni, Dyka Andrian, dan Sasi Mardikarini. "Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD." *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL* 2, no. 02 (27 Februari 2021): 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>.
- Febiani Musyadad, Vina, Asep Supriatna, dan Nina Gosiah. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn Kertamukti." *Jurnal Tahsinia* 2, no. 1 (31 Agustus 2020): 85–96. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.279>.
- Febriyanto, Budi, dan Ari Yanto. "Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2 (16 Agustus 2019): 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, dan Evi Fatmi Utami. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020.

- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, dan Tasdim Tahrir. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media, 2021.
- Hasriadi, St Marwiyah, Muhammad Ihsan, Muh Yamin, Muh Zuljalal Al-Hamdany, dan Dewi Mustika Putri. “Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara” *Jurnal Madaniya* 4, no. 2 (Mei 2023): 531. <https://doi.org/10.53696/27214834.426>.
- Hernawati, Nina., dan Oman Hadiana, “Efektivitas Media Pembelajaran Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Sanggar Bimbingan Rawang, Selangor Malaysia,” *Jurnal Pelita PAUD* 9, no. 1 (14 desember 2024): 154-163. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4247>.
- Hery Santoso, Muhammad, dan Sulistyasni. “Pengembangan Aplikasi Asmaul Husna untuk Smartphone dengan Sistem Operasi Android.” *Jurnal Media Aplikom* 11, no. 1 (2019): 22.
- Isnaini, Maulia, Waluyo Erry Wahyudi, dan Imam Syafe'i. “Implikasi Pembiasaan Pembacaan Asmaul Husna Terhadap Perilaku Peserta Didik.” *TAFAHUS: Jurnal Pengkajian Islam* 1, no. 2 (20 Desember 2021): 166–85. <https://doi.org/10.58573/tafahus.v1i2.18>.
- Israwati, Lukman, dan Andi Nasrawati Hamid. “Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.” *Sultra Educational Journal* 2, no. 1 (10 April 2022): 1–9. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i1.214>.
- Julia Kartikasari, Erikha. “Analisis Komparatif Tingkat Harga dan Varian Produk Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus pada Minuman Tong Tji dan AMK di Surabaya.” *Repository UNTAG*, 2020.
- Jumarniati, dan Aswar Anas. “Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD.” *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 2, no. 2 (31 Oktober 2019): 41–47. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.113>.
- Kamal, Syamsir. “Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Mipa Sma Negeri 8 Barabai.” *Jurnal Pembelajaran dan Pendidik* 1, no. 1 (November 2021).
- Kaso, Nurdin, Masmuddin, dan Mahadin Shaleh. “Peningkatan Pemahaman Mata Pelajaran PAI Melalui Pendampingan Siswa di Luar Jam PBM di Pondok Pesantren Darul Istiqamah Leppangang.” *Jurnal Konsepsi* 8, no. 1 (2019): 19–28.

- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018).
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Luh Tri Jayanti, Swastyastu. "Manfaat Media Pembelajaran dalam Memperoleh Bahasa Kedua Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (April 2020): 58.
- Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2019.
- Miptahudin, Husni Idris, Etty Nurbayani, dan Yunita Noor Azizah. "Penggunaan Flashcard Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pembelajaran PAI Materi Lebih Dekat Dengan Nama-Nama Allah," *Jurnal Sultan Idris Pendidikan Profesi Guru* 2, no. 3 (2024):209-216. <https://doi.org/10.21093/si-ppg.v2i3.9948>.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak, 2021.
- Nurhayati, Afrizawati, dan Wahyu Safitri. "Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam," *Jurnal As-Said* 1, no. 2 (2021): 52-59.
- Nursani. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis dengan Menggunakan Media Flashcard di Kelas 1 SDN Kamunti Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019." *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala* 5, no. 6 (29 Desember 2020): 181. <https://doi.org/10.58258/jupe.v5i6.1688>.
- Sari, Indah Permata, dan Rahadian Zainul. "Development of E-Learning Content Using Moodle Application on Acid Base Topic." *Entalpi Pendidikan Kimia* 2, no. 2 (2021): 3. <https://doi.org/10.24036/epk.v0i0.101>.
- Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2015.
- Rohman, Syaifur. "Pembiasaan Membaca Asmaul Husna Untuk Menjaga Potensi Aqidah Pada Anak." *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2020): 117-138.
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Harjito. *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo, 2018.
- Said, Alamsyah, dan Andi Budimanjaya. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Kencana, 2015.

- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Sari, Pusvyta. "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (Januari 2019): 42-57. <https://doi.org/10.55352/mudir.v1i1.7>
- Sholiha, Umroatus. "Peningkatan Kemampuan Menghafal Asmaul Husna Melalui Media Flashcard pada Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) di Taman Kanak-Kanak Annur Surabaya." *Digilib UINSBY* 1, no. 1 (2019): 117.
- Tafsir, Ahmad. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2013.
- Tiarawati, dan Sukardi. "Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV." *Joyful Learning Journal* 9, no. 1 (23 Desember 2020): 47-53. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i1.41522>.
- Trisianna J.A., Tapilouw M.C., dan Suchyo, "Biodiversity Flashcard: Inovasi Media Pembelajaran IPA Sub Materi Keanekaragaman Hayati dan Konservasi Kelas VII," *Jurnal Pendidikan IPA* 15, no. 1, (2025): 45-56. <https://doi.org/10.24929/lensa.v15i1.629>.
- Ulfa, Noviana Mariatul. "Analisis Media Pembelajaran Flashcard untuk Anak Usia Dini." *Jurnal GENIUS* 1, no. 1 (Juni 2020): 39. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>.
- Umar, M. Ali Chasan. *Khasiat dan Fadhillah Asmaul Husna*. Semarang: PT. Karya Toha Putra, 2014.
- Wahyuni, Sri. "Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 9-16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wirabumi, Ridwan. "Metode Pembelajaran Ceramah." *Annual Conference on Islamic Education and Thought* 1, no. 1 (2020): 105.-113.
- Yamin, Muh. "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara." *Jurnal Madaniya* 4, no. 2 (Mei 2023): 531. <https://doi.org/10.53696/27214834.426>.
- Yaumi, Dr. Muhammad. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pranada Media Group, 2018.

- Yuliasuti, Wenni. "Upaya Pembentukan Karakter Religius Siswa Melalui Pembiasaan Membaca Asmaul Al-Husna dan Shalat Berjamaah di SMP Ma'arif 9 Grogol Sawoo Ponorogo Tahu Ajaran 2020/2021." *Electronic Thesis IAIN Ponorogo* 1, no. 1 (2021).
- Yusuf, Munir. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018.
- Yusup, Febrianawati. "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2020): 22. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>.
- Zainuddin, Fauziah., Sinar wulam, Muhammad Yamin, Selviana, M. Arief, dan Ervi Rahmadani.. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI di MI 01 Bonepute." *Jurnal Refleksi* 12, no. 4 (Februari 2024): 212.

# LAMPIRAN

**Lampiran I**  
**Administrasi dan Persetujuan**



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](mailto:ftik@iainpalopo.ac.id) <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B-0650 /In.19/FTIK/HM.01/01/2025  
Lampiran : -  
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 7 Januari 2025

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 : Fadil Muhammad  
NIM : 1902010108  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Semester : XI (Sebelas)  
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:  
"Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Materi Asmaul Husna Terhadap Hasil  
Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 5 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



**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 81921  
Telp/Fax. : (0471) 326048, Email : [dpmptapp@palopokota.go.id](mailto:dpmptapp@palopokota.go.id), Website : <http://dpmptsp.palopokota.go.id>

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

NOMOR : 500.16.7.2/2025.0030/IP/DPMPTSP

**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 Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2018 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 : **FADIL MUHAMMAD**  
Jenis Kelamin : L  
Alamat : Jl. Dr. Ratulangi No. 202 Kota Palopo  
Pekerjaan : Mahasiswa  
NIM : 1902010108

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

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD MATERI ASMAUL HUSNA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP NEGERI 5 PALOPO**

Lokasi Penelitian : SMP Negeri 5 Palopo  
Lamanya Penelitian : 14 Januari 2025 s.d. 14 Maret 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 : 14 Januari 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :  
Kepala DPMPTSP 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-Sol;
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 Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)





**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMP NEGERI 5 PALOPO**  
*Jalan Domba Telepon (0471) 23349 Palopo*

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 400.7.1/040/SMPN.5

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs ARIPIN JUMAK**  
NIP : 19670403 200012 1 002  
Jabatan : Kepala SMP Negeri 5 Palopo

Menerangkan bahwa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : FADIL MUHAMMAD  
NIM : 1902010108  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah selesai melakukan penelitian kepada kami di SMP Negeri 5 Palopo dimulai 15 Januari 2025 s.d. 18 Februari 2025, untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan SKRIPSI dengan judul penelitian” *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD MATERI ASMAUL HUSNA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP NEGERI 5 PALOPO*”.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 11 Maret 2025  
Kepala Sekolah  
  
**Drs ARIPIN JUMAK**  
NIP.19670403 200012 1 002



## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

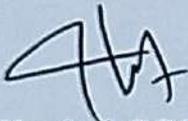
Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* Materi Asmaul Husna Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 5 Palopo” yang ditulis oleh :

Nama : Fadil Muhammad  
NIM : 1902010108  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

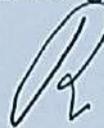
Pembimbing I



Hasriadi, S.Pd., M.Pd.

Tanggal :

Pembimbing II



Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd.

Tanggal :

*Hasriadi, S.Pd., M.Pd.*  
*Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd.*

---

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp. :

Hal : skripsi an. Fadil Muhammad

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

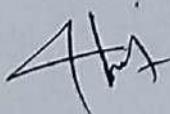
Nama : Fadil Muhammad  
NIM : 1902010108  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* Materi  
Assmaul Husna Terhadap Hasil Belajar Peserta  
Didik Kelas VII di SMP Negeri 5 Palopo

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Pembimbing I



Hasriadi, S.Pd., M.Pd.

Tanggal :

Pembimbing II



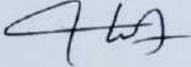
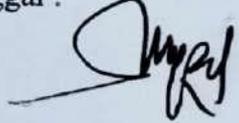
Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd.

Tanggal :

## HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* Materi Asmaul Husna Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 5 Palopo” yang ditulis oleh Fadil Muhammad Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010108, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Jumat, tanggal 4 Juli 2025 bertepatan dengan 8 Dzulhijjah 1446 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *munaqasyah*.

### TIM PENGUJI

- |   |   |  |
|---|---|--|
| 1 | Hasriadi S.Pd., M.Pd.<br>Ketua Sidang/Penguji           | (  )<br>tanggal :  |
| 2 | Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.<br>Penguji I                    | (  )<br>tanggal : |
| 3 | Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.<br>Penguji II                   | (  )<br>tanggal : |
| 4 | Hasriadi S.Pd., M.Pd.<br>Pembimbing I/Penguji           | (  )<br>tanggal : |
| 5 | Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd.<br>Pembimbing II/Penguji | (  )<br>tanggal : |

Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.  
Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.  
Hasriadi, S.Pd., M.Pd.  
Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd.

---

### NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp. :

Hal : skripsi an. Fadil Muhammad

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Fadil Muhammad
NIM	: 1902010108
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: Efektivitas Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Materi Asmaul Husna Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 5 Palopo

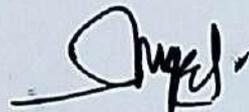
Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*wassalamu 'alaikum wr. wb.*

1 Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.

Penguji I

(  )

Tanggal :

2 Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.

Penguji II

(  )

Tanggal :

3 Hasriadi S.Pd., M.Pd.

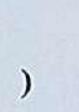
Pembimbing I/Penguji

(  )

Tanggal :

4 Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

(  )

Tanggal :

# **Lampiran II**

## **Validasi Instrumen**

**LEMBAR VALIDASI SOAL *PRETEST-POSTEST* PENGGUNAAN MEDIA  
FLASHCARD MATERI ASMAUL HUSNA TERHADAP HASIL BELAJAR**

Nama : Prof. Dr. Muhaemin, MA  
 NIP : 19790203 200501 1 006  
 Pekerjaan : DOSEN  
 Alamat : PALORO

**A. Petunjuk**

1. Berilah tanda ceklis (√) dalam kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/ibu
2. Bila ada beberapa hal yang perlu di revisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar ini
3. Keterangan kriteria skla penilaian sebagai berikut:
 

1 = Kurang	3 = Baik
2 = Cukup	4 = Sangat baik

**B. Penilaian**

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Validasi Isi</b>				
	1. Kesesuaian soal dengan materi pembelajaran			✓	
	2. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal			✓	
	3. Kejelasan maksud soal			✓	
	4. Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik tingkat SMP kelas VII			✓	
<b>B.</b>	<b>Bahasa dan komponen soal</b>				
	1. Kalimat yang digunakan pada soal sesuai dengan kaidah bahasa indonesia			✓	
	2. Kalimat yang digunakan pada soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami peserta didik			✓	
	3. Bahasa yang digunakan baik dan komunikatif			✓	

	4. Kesesuaian font pada butir soal			✓	
--	------------------------------------	--	--	---	--

C. Mohon beri komentar dan saran secara keseluruhan tentang lembar soal pretest-posttest pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

- Cek kesesuaian soal dengan kurikulum dan bahan ajar yang berlaku.

**D. Kesimpulan**

Penggunaan media *Flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi asmaul husna dinyatakan (lingkari salah satu).

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Palopo, 21/1/2018

Validator,

(Muhaimin)

**LEMBAR VALIDASI SOAL *PRETEST-POSTEST* PENGGUNAAN MEDIA  
*FLASHCARD* MATERI ASMAUL HUSNA TERHADAP HASIL BELAJAR**

Nama : M. ZULZALAL AL HAMDANI, M.Pd  
 NIP : 19380627 2020 121 006  
 Pekerjaan : Dosen  
 Alamat : PALOPO

**A. Petunjuk**

1. Berilah tanda ceklis (√) dalam kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/ibu
2. Bila ada beberapa hal yang perlu di revisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar ini
3. Keterangan kriteria skla penilaian sebagai berikut:
 

1 = Kurang	3 = Baik
2 = Cukup	4 = Sangat baik

**B. Penilaian**

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Validasi Isi</b>				
	1. Kesesuaian soal dengan materi pembelajaran				✓
	2. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				✓
	3. Kejelasan maksud soal				✓
	4. Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik tingkat SMP kelas VII				✓
<b>B.</b>	<b>Bahasa dan komponen soal</b>				
	1. Kalimat yang digunakan pada soal sesuai dengan kaidah bahasa indonesia				✓
	2. Kalimat yang digunakan pada soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami peserta didik				✓
	3. Bahasa yang digunakan baik dan komunikatif				✓

	4. Kesesuaian font pada butir soal			✓	
--	------------------------------------	--	--	---	--

C. Mohon beri komentar dan saran secara keseluruhan tentang lembar soal pretest-posttest pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

. Ikuti aturan pembuatan kerumitan soal.

.....

.....

.....

.....

.....

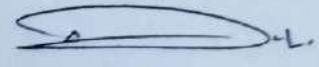
**D. Kesimpulan**

Penggunaan media *Flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi asmaul husna dinyatakan (lingkari salah satu).

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Palopo, 17 1 25

Validator,



(M. RULJALAL)

**LEMBAR VALIDASI SOAL *PRETEST-POSTEST* PENGGUNAAN MEDIA  
FLASHCARD MATERI ASMAUL HUSNA TERHADAP HASIL BELAJAR**

Nama : SUGIARTINI S. Pd. I  
 NIPPTK : 5937769670130182  
 Pekerjaan : GURU MATA PELAYARAN  
 Alamat : Jl. CAMAR VII PERMATA HAJAU

**A. Petunjuk**

1. Berilah tanda ceklis (√) dalam kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/ibu
2. Bila ada beberapa hal yang perlu di revisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar ini
3. Keterangan kriteria skla penilaian sebagai berikut:
 

1 = Kurang	3 = Baik
2 = Cukup	4 = Sangat baik

**B. Penilaian**

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Validasi Isi</b>				
	1. Kesesuaian soal dengan materi pembelajaran				/
	2. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				/
	3. Kejelasan maksud soal				/
	4. Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik tingkat SMP kelas VII				/
<b>B.</b>	<b>Bahasa dan komponen soal</b>				
	1. Kalimat yang digunakan pada soal sesuai dengan kaidah bahasa indonesia				/
	2. Kalimat yang digunakan pada soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami peserta didik				/
	3. Bahasa yang digunakan baik dan komunikatif				/

	4. Kesesuaian font pada butir soal				✓
--	------------------------------------	--	--	--	---

**C. Mohon beri komentar dan saran secara keseluruhan tentang lembar soal pretest-postest pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.**

.....

.....

.....

.....

.....

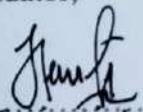
**D. Kesimpulan**

Penggunaan media *Flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi asmaul husna dinyatakan (lingkari salah satu).

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Palopo, 13, 1, 2025

Validator,

  
 (.....  
 Sugiartini, S.Pd.I

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK  
TERHADAP MEDIA *FLASHCARD* MATERI ASMAUL HUSNA**

---

Nama : Prof. Dr. Muhaemin, MA  
NIP : 19790203 200501 1006  
Pekerjaan : Dosen  
Alamat : Jl. Cengkeh No. 27 Palopo

**A. Petunjuk**

1. Lembar validasi ini bertujuan mengetahui kevalidan lembar observasi aktivitas peserta didik
2. Berilah tanda ceklis (√) dalam kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/ibu
3. Bila ada beberapa hal yang perlu di revisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar ini
4. Keterangan kriteria skla penilaian sebagai berikut:

1 = Kurang

3 = Baik

2 = Cukup

4 = Sangat baik

**B. Aspek penilaian**

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Format isi</b>				
	1. Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas			✓	
	2. Indikator yang diamati sudah			✓	

	mencakup semua aspek yang mendukung keterlaksanaan lembar observasi aktivitas peserta didik			✓	
3.	Kejelasan petunjuk mengisi lembar observasi aktivitas peserta didik			✓	
4.	Kesesuaian aspek dan pernyataan yang diamati			✓	
<b>B.</b>	<b>Bahasa dan tulisan</b>				
1.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa indonesia			✓	
2.	Kalimat yang digunakan pada lembar obsevasi aktivitas peserta didik menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami			✓	
3.	Bahasa yang digunakan baik dan komunikatif			✓	

C. Mohon beri komentar dan saran secara keseluruhan tentang lembar observasi aktivitas peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Pada kerapian pengisian tabel  
isinya tidak lengkap.

.....  
.....

**D. Kesimpulan**

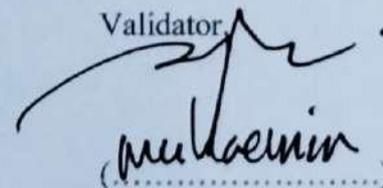
Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator untuk memberikan kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat validator.

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Palopo, .....

7/2/2018

Validator

  
(Mulkasimin)

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK  
TERHADAP MEDIA *FLASHCARD* MATERI ASMAUL HUSNA**

---

Nama : M. Zuljalal Al Hamdany, M.pd  
 NIP : 198806272020121006  
 Pekerjaan : Dosen  
 Alamat : Palopo.

**A. Petunjuk**

1. Lembar validasi ini bertujuan mengetahui kevalidan lembar observasi aktivitas peserta didik
2. Berilah tanda ceklis (√) dalam kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/ibu
3. Bila ada beberapa hal yang perlu di revisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar ini
4. Keterangan kriteria skla penilaian sebagai berikut:  
 1 = Kurang                                      3 = Baik  
 2 = Cukup                                        4 = Sangat baik

**B. Aspek penilaian**

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Format isi</b>				
	1. Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas			✓	
	2. Indikator yang diamati sudah mencakup semua aspek yang mendukung keterlaksanaan lembar observasi aktivitas peserta didik			✓	
	3. Kejelasan petunjuk mengisi lembar observasi aktivitas peserta didik				✓
	4. Kesesuaian aspek dan pernyataan yang diamati				✓
<b>B.</b>	<b>Bahasa dan tulisan</b>				
	1. Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa indonesia				✓

	2. Kalimat yang digunakan pada lembar observasi aktivitas peserta didik menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami			✓	
	3. Bahasa yang digunakan baik dan komunikatif				✓

**C. Mohon beri komentar dan saran secara keseluruhan tentang lembar observasi aktivitas peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.**

- Tambahkan aspek - keaktifan dalam diskusi kelompok pada bagian "Motor Activities"
  - Perjelas kalimat pada bagian "Writing Activities"
- .....
- .....

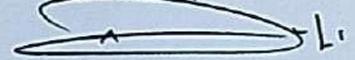
**D. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator untuk memberikan kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat validator.

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Palopo, 17, 1, 2025

Validator,

  
(M. ZULDALAL)

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK  
TERHADAP MEDIA *FLASHCARD* MATERI ASMAUL HUSNA**

---

Nama : SUGIARTINI S.Pd.1  
 NUPtk : 5937709670130182  
 Pekerjaan : Guru Mata Pelajaran  
 Alamat : Jl. Camar VII Permata Hijau

**A. Petunjuk**

1. Lembar validasi ini bertujuan mengetahui kevalidan lembar observasi aktivitas peserta didik
2. Berilah tanda ceklis (√) dalam kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/ibu
3. Bila ada beberapa hal yang perlu di revisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar ini
4. Keterangan kriteria skla penilaian sebagai berikut:
 

1 = Kurang	3 = Baik
2 = Cukup	4 = Sangat baik

**B. Aspek penilaian**

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Format isi</b>				
	1. Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas.				✓
	2. Indikator yang diamati sudah mencakup semua aspek yang mendukung keterlaksanaan lembar observasi aktivitas peserta didik.				✓
	3. Kejelasan petunjuk mengisi lembar observasi aktivitas peserta didik.				✓
	4. Kesesuaian aspek dan pernyataan yang diamati.				✓
<b>B.</b>	<b>Bahasa dan tulisan</b>				
	1. Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa indonesia.				✓

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan			
		1	2	3	4
	2. Kalimat yang digunakan pada lembar observasi aktivitas peserta didik menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.				✓
	3. Bahasa yang digunakan baik dan komunikatif.				✓

**C. Mohon beri komentar dan saran secara keseluruhan tentang lembar observasi aktivitas peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.**

.....

.....

.....

.....

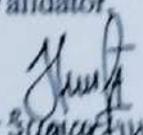
.....

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator untuk memberikan kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat validator.

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Palopo, 13.11.2025

Validator,  
  
 (Sugiantini, S.Pd)

# **Lampiran III**

## **Instrumen Penelitian**

## **LEMBAR SOAL**

Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Sekolah : SMP Negeri 5 Palopo

Kelas : VII

Alokasi Waktu : 90 Menit

### **A. PETUNJUK UMUM:**

1. Tulis nama anda pada lembar jawaban yang telah disediakan
2. Periksa dan bacalah soal dengan teliti sebelum anda mengerjakan
3. Gunakan waktu dengan efektif dan efisien
4. Periksalah pekerjaan anda sebelum diserahkan pada pendidik.

### **SOAL**

1. Perhatikan pernyataan berikut ini.  
“Allah memiliki nama-nama yang terbaik, maka bermohonlah kepadaNya dengan menyebutnya. Tinggalkanlah orang-orang yang menyalah artikan nama-nama-Nya. Mereka kelak akan mendapat balasan terhadap apa yang telah mereka kerjakan.”  
Pernyataan ini terdapat dalam Al-Qur’an. Tuliskan dalil naqli yang menjelaskan pernyataan tersebut?
2. Mengapa kita harus meneladani sifat al-’Alīm dalam menjalani kehidupan?
3. Mengapa kita harus meneladani sifat al-Khabīr dalam menjalani kehidupan?
4. Tuliskan 3 contoh perilaku meneladani sifat al-Samī’ dalam kehidupan sehari-hari?
5. Tuliskan 3 contoh perilaku yang mencerminkan keteladanan terhadap meneladani sifat al-Baṣīr?

### Rubrik Penilaian Soal

No	Kunci jawaban	Cara penilaian	Skor
1	<p style="text-align: center;">                     وَاللَّهُ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ فَادْعُوهُ بِهَا وَذَرُوا الَّذِينَ                      يُلْحِقُونَ فِي الْأَسْمَاءِ بِسَمَاءِ اللَّهِ مَا كَانُوا يَفْعَلُونَ                 </p>	Peserta didik dapat menuliskan dalil naqli dengan sesuai benar dan dengan kaidah penulisannya.	4
		Peserta didik dapat menuliskan dalil naqli dengan benar dan tidak sesuai dengan kaidah penulisannya.	3
		Peserta didik dapat menuliskan dalil naqli tidak benar dan kurang sesuai dengan kaidah penulisannya.	2
		Peserta didik tidak dapat menuliskan dalil naqlinya.	1
2	Sebab dengan meneladani sifat al-'Alim dalam kehidupan sehari-hari akan tumbuh sifat takwa kepada Allah Swt. yaitu takut untuk berbuat dosa, merasa selalu diketahui oleh Allah Swt, dan sifat rendah hati. Sehebat apapun kita, tidak ada apa-apanya dibandingkan dengan Allah Swt. Hal ini mendorong kita utuk selalu berbuat baik kepada sesama untuk mengharap rida Allah Swt.	Peserta didik dapat menuliskan alasan meneladani al-Asma al-Husna, al-'Alim dengan benar dan lengkap.	4
		Peserta didik dapat menuliskan alasan meneladani al-Asma al-Husná. al-'Alim dengan benar dan kurang lengkap.	3
		Peserta didik dapat menuliskan alasan meneladani al-Asma' al-Husna, al-'Alim dengan hanya sebagian yang benar dan tidak lengkap.	2
		Peserta didik tidak dapat	1

		menuliskan alasan meneladani al-Asma al-Husna, al-'Alim.	
3	Sebab dengan kita meneladani al-Asma' al-Husna, al-Khabir dapat menumbuhkan perilaku ikhlas berbagi ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada orang lain dan menumbuhkan sikap murāqabah yaitu perasaan senantiasa diawasi Allah Swt. Hal itu akan menumbuhkan mawas diri dan pertimbangan atas segala langkah yang ditempuh dalam gerak-geriknya.	Peserta didik dapat menuliskan alasan meneladani al-Asma al-Husna, al-Khabir dengan benar dan lengkap.4	
		Peserta didik dapat menuliskan alasan meneladani al-Asma al-Husna, al-Khabir dengan benar dan kurang lengkap.	3
		Peserta didik dapat menuliskan alasan meneladani al-Asma al-Husna, al-Khabir dengan hanya sebagian yang benar dan tidak lengkap.	2
		Peserta didik tidak dapat menuliskan alasan meneladani al-Asma al Husna, al-Khabir.	1
4	Contoh perilaku meneladani sifat al-Sami dalam kehidupan sehari-hari yaitu: Mendengarkan dengan seksama ketika guru sedang menjelaskan pelajaran di kelas. Mendengarkan dan mematuhi nasihat dari orang tua dan guru. Menjadi pendengar yang baik ketika ia sedang membutuhkan teman bicara.	Peserta didik dapat menuliskan 3 contoh perilaku meneladani al-Asma al-Husna as-Sami dalam kehidupan sehari-hari.	4
		Peserta didik dapat menuliskan 2 contoh perilaku meneladani al-Asma' al-Husna, as-Sami dalam kehidupan sehari-hari.	3
		Peserta didik dapat menuliskan 1 contoh perilaku meneladani al-Asma al-Husna, as-Sami dalam kehidupan sehari-hari.	2

		Peserta didik tidak dapat menuliskan contoh perilaku meneladan al-Asma' al-Husna, as-Sami dalam kehidupan sehari-hari.	1
5	<p>Contoh perilaku meneladani sifat al-Bashir dalam kehidupan sehari-hari yaitu:</p> <p>Melihat kebesaran Allah Swt. dengan melihat alam dan seisinya.</p> <p>Menggunakan mata untuk melihat hal-hal yang positif.</p> <p>Membaca, menghafal mentadaburi, serta mengamalkan ayat-ayat Al-Qur'an.</p>	Peserta didik dapat menuliskan 3 contoh perilaku meneladani al-Asma' al-Husna, al-Bashir dalam kehidupan sehari-hari.	4
		Peserta didik dapat menuliskan 2 contoh perilaku meneladani al-Asma al-Husna, al-Bashir dalam kehidupan sehari-hari.	3
		Peserta didik dapat menuliskan 1 contoh perilaku meneladani al-Asma al-Husna, al-Bashir dalam kehidupan sehari-hari.	2
		Peserta didik tidak dapat menuliskan contoh perilaku meneladani al-Asma al-Husna, al-Bashir dalam kehidupan sehari hari.	1

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK PENGGUNAAN  
MEDIA *FLASHCARD* MATERI ASMAUL HUSNA TERHADAP  
HASIL BELAJAR**

---

Nama :  
 Sekolah :  
 Hari/Tanggal :  
 Kelas/Semester :  
 Pertemuan :

**Petunjuk**

1. Beri tanda  $\sqrt{\quad}$  pada kolom yang tersedia
2. Keterangan diisi dengan catatan khusus terkait dengan aspek yang diamati jika dipandang perlu.

No.	Jenis Aktivitas	Indikator	Realisasi		Ket.
			$\sqrt{\quad}$	x	
1	<i>Visual Activities</i>	Melihat dan memperhatikan pendidik ketika sedang menjelaskan dengan menggunakan gambar.			
2	<i>Listening Activities</i>	Mendengarkan dan menyimak penjelasan pendidik.			
3	<i>Motor Activities</i>	Melakukan diskusi kelompok.			
4	<i>Oral Activities</i>	Menanyakan hal yang belum dipahami.			
		Menjawab pertanyaan pendidik atau peserta didik yang lain.			
5	<i>Mental Activities</i>	Menyumbangkan ide atau gagasan dalam diskusi.			
6	<i>Emotional Activities</i>	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok.			

7	<i>Writing</i>	Mencatat materi pelajaran.			
	<i>Activities</i>	Peserta didik menjawab semua soal atau tugas mandiri.			

Ket.:

Observer

(.....)

**Lampiran IV**  
**Perangkat Pembelajaran**

## MODUL AJAR PAI

### INFORMASI UMUM

#### A. Identitas Modul

Jenjang Sekolah	: SMP Negeri 5 Palopo
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester	: VII (tujuh) / I (ganjil)
BAB/Tema	: 2 / Meneladani Nama dan Sifat Allah untuk Kebaikan Hidup
Materi Pokok	: Al-Asma al-Husna (al-'Alim, al-Khabir, al-Sami dan al-Basir
Alokasi Waktu	: 5 x pertemuan (5 x 40 menit)

#### B. Kompetensi Awal

- Peserta didik diharapkan mampu memahami sifat dan makna nama Allah Swt.
- Peserta didik diharapkan mampu berdiskusi dengan baik.
- Peserta didik diharapkan mampu membuat *Flashcard* mengenai sifat dan makna nama Allah Swt. melalui al-Asma al-Husna.

#### C. Profil Pelajar Pancasila

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Kreatif
- Bergotong royong
- Berkebinekaan global

#### D. Sarana dan Prasarana

- 1) Mushaf Al-Qur'an, papan tulis, spidol, serta alat tulis lainnya.
- 2) LCD Projector, Speaker aktif, Note book, CD pembelajaran interaktif, HP, kamera

#### E. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal

#### **F. Model Pembelajaran**

- Model pembelajaran tatap muka
- Model pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, diskusi dan kuis.

### **KOMPETENSI INTI**

#### **A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran**

- Melalui pembelajaran discovery, peserta didik dapat memahami sifat dan makna nama Allah Swt. yang berkaitan dengan al-Asma' al-Husnā al-'Alim, al-Khabir, al-Sami', dan al-Baṣīr.
- Melalui teknik pembelajaran diskusi, peserta didik dapat menemukan cara menampilkan perilaku percaya diri, tekun, teliti, menjadi pendengar yang baik, dan visioner.
- Melalui pembelajaran berbasis produk, peserta didik dapat membuat poster mengenai sikapberiman kepada Allah Swt melalui al-Asmā al-Husnā.

#### **B. Pemahaman Bermakna**

- Apa makna al-Asma' al-Husna, al-'Alim, al Khabir, al-Sami', dan al-Baṣīr, dan Bagaimana menerapkan sikap yang mencerminkan al-'Alim, al Khabir, al-Sami', dan al-Baṣīr dalam kehidupan sehari-hari.

#### **C. Kegiatan Pembelajaran**

##### **Kegiatan Pendahuluan**

- Guru mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa LCD Projector, Speaker aktif, Note book, CD Pembelajaran interaktif, Kertas karton, Spidol atau media lain.
- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan Al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik,

memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.

- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- Mengondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok.

### **Kegiatan Inti**

- Guru meminta peserta didik untuk mengamati Infografis. Infografis bab 2 menyajikan garis besar materi tentang Nama-Nama Indah bagi Allah Swt., mengenal Allah Swt. melalui beberapa lafal al-Asma' al-Husnä al-'Alim, al-Khabir, al-Sami dan al-Basir mewujudkan kebaikan hidup sesuai dengan Nama dan Sifat-Nya dan perilaku yang mencerminkan al-Asma' al-Husnä al-'Alim, al- Khabir, al-Sami dan al-Basir.
- Guru memberikan penjelasan tambahan apabila peserta didik belum memahami infografis.
- Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk membaca Pantun Pemantik. Pada Bab 2, Pantun Pemantik berisi pantun teka teki untuk mendukung pemahaman bermakna pada topik yang dibahas.
- Setelah membaca Pantun Pemantik peserta didik diminta menuliskan pesan dari pantun di tersebut.
- Guru meminta peserta didik untuk membaca rubrik Mari Bertafakur yang berisi tentang "Aku Dekat, Engkau Dekat".
- Setelah membaca rubrik Mari Bertafakur peserta didik diminta menuliskan pertanyaan sebagaimana pada table yang ada di buku siswa kemudian menyerahkan pertanyaan tersebut kepada teman yang ada di sampingnya untuk dijawab.
- Setelah itu guru memberikan kata kunci topik yang akan dibahas. Kata kunci terdapat pada rubrik Titik Fokus. Guru dapat menggali lebih dalam mengenai pemahaman peserta didik terhadap kata kunci dengan beberapa pertanyaan. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat membandingkan

pemahaman awal mengenai kata kunci dengan hasil pembelajarannya, sehingga mendorong pembentukan pengetahuan baru bagi peserta didik.

- Kemudian guru meminta peserta didik untuk mulai membahas materi pelajaran dan kegiatan-kegiatan di dalamnya pada rubrik Talab al-'Ilm. Metode yang diterapkan untuk mencapai Capaian Pembelajaran pada Bab 2 terdiri atas 3 metode yang dibagi pada 3 pekan pertemuan yaitu:

**a) Pertemuan pertama: pembelajaran discovery**

Langkah-langkah pembelajaran

1. Menyajikan stimulus dengan berupa bahan kajian awal.
2. Mengidentifikasi permasalahan yang relevan dengan materi sifat dan makna nama Allah Swt. yang berkaitan dengan al-Asma' al-Husnā, al-'Alim, al- Khabir, al-Sami, dan al-Baṣīr.
3. Mencari dan mengumpulkan data tentang materi yang dikaji yaitu al-Asma' al-Husnā al-'Alim, al- Khabir, al-Sami, dan al-Baṣīr.
4. Mendiskusikan temuan hasil pencarian.
5. Membandingkan hasil diskusi antar kelompok terhadap temuan.
6. Menyimpulkan hasil diskusi dan kajian.

**b) Pertemuan kedua: teknik pembelajaran diskusi**

Langkah-langkah pembelajaran

1. Membuat kelompok yang terdiri dari 6-7 orang, sekaligus memilih ketua kelompok.
2. Membuat susunan pembagian tugas setiap anggota.

Kelompok 1, Mewujudkan Kebaikan Hidup Sesuai dengan Nama dan Sifat Allah.

Kelompok 2, Perilaku Teliti dan Percaya Diri

Kelompok 3, Percaya Diri dan Pendengar yang Baik

Kelompok 4, Visioner.

3. Memberikan stimulus sebelum diskusi dimulai.
4. Peserta didik berdiskusi sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
5. Secara bergantian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, kelompok lain memberikan tanggapannya.

6. Menyimpulkan hasil diskusi.
7. Mereview hasil diskusi sebagai umpan balik untuk perbaikan.

**c) Pertemuan ketiga: teknik pembelajaran kuis atau games**

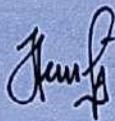
Langkah-langkah pembelajaran

1. Guru memperlihatkan kartu *flashcard* secara acak.
2. Siswa menjawab arti dan makna dari gambar *flashcard*.
3. Proses ini dilakukan sampai semua kartu habis.

**Kegiatan Penutup**

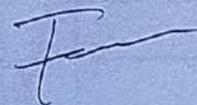
- Menyimpulkan pembelajaran bahwa dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Guru meminta peserta didik untuk membaca rubrik Ikhtisar untuk mengetahui poin-poin penting materi yang dibahas.
- Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran



Sugiartini, S.Pd.I

Palopo, Februari 2025  
Mahasiswa



Fadil Muhammad  
NIM. 19 0201 0108

### DAFTAR HADIR SISWA KELAS VII A

No.	Nama	Pertemuan				Ket.
		1	2	3	4	
1	Afiqah Hina Hamka	s	√	√	√	
2	Aizhila Shafira	√	√	√	√	
3	Alfina Fauziah Sunardi	√	√	√	√	
4	Alifia Anandita	√	√	√	√	
5	Andini Sriwahyuni	√	√	√	√	
6	Amora Fatiara	√	√	√	√	
7	Arga	√	√	√	√	
8	Barraq Hasan Ibnu Jomar	s	s	√	√	
9	Barriq Hasan Ibnu Jomar	a	√	√	√	
10	Dian Puspita	√	√	√	√	
11	Farah Syahputri	√	√	√	√	
12	Fauzan Ilhamsya. AH	√	√	√	√	
13	Faril	√	√	s	√	
14	Ibrahim Maulana	√	√	√	√	
15	Khallad Ayathul Qadri	√	√	√	√	
16	Muh. Agung	√	√	√	√	
17	Muh. Anugrah	√	√	√	√	
18	Muh. Fahri Ramadhan	√	√	√	√	
19	Muh. Fitrah Abadi	√	√	√	√	
20	Muh. Yusuf Alfausan Latif	√	√	√	√	
21	Nazwa Putri Mangguana	√	√	√	√	
22	Nur Afni	√	√	√	√	
23	Nur Aisyah	a	√	√	√	
24	Nur' Aini Safitri	√	√	√	√	
25	Riczki Bassang	√	√	√	√	
26	Zahratul Nafizah Ramadanani	√	√	√	√	
27	Zikra Nafia Putri	√	√	√	√	

### DAFTAR HADIR SISWA KELAS VII B

No.	Nama	Pertemuan				Ket.
		1	2	3	4	
1	Aditya Saputra	√	√	√	√	
2	Aisya	√	√	s	√	
3	Aqira Maharani Jama	√	√	√	√	
4	Ashila Winanda Muhlis	√	√	√	√	
5	Aulia Dwi Fitriani	√	√	√	√	
6	Dicky Firsal	√	√	√	√	
7	Fahri	a	√	a	√	
8	Dwiwa Harsya Razzaq	√	√	√	√	
9	Fathir Muhammad Azzam	s	√	√	√	
10	Faira Rahmawati	√	√	s	√	
11	Frita Nur Alike Putri	√	√	√	√	
12	Inzyi Annur	√	√	√	√	
13	Luqvh. M	√	√	√	√	
14	M. Algasali	√	√	i	√	
15	Muhammad Aryha Maulana	√	√	√	√	
16	Muh. Reski Ardiansyah	√	√	√	√	
17	Muhammad Reyhan Prayudha	√	√	a	√	
18	Nurfatimah	√	s	i	√	
19	Nur Marsyah Asifa	√	√	√	√	
20	Nur Halik	√	√	√	√	
21	Putri Aprilia	s	√	√	√	
22	Rahmat Setiyadi	√	a	a	√	
23	Rasti Ramadani	√	√	√	√	
24	Salmawati	√	√	√	√	
25	Sitti Nabila	√	√	√	√	
26	Wardana	√	√	√	√	
27	Zahira Nur Aulia	√	√	√	√	

## Media Flashcard



**Lampiran V**  
**Data dan Hasil Olah Data**

## Hasil pre-test kelas eksperimen

Nama :

Amora Fabiana

Kelas :

7A

$\frac{8}{20}$  (40)

1. قَالَتْ

1

2. Sebab dengan menadani sifat al-'Aum dalam kehidupan sehari-hari akan kurniakan sifat karwa kepada Allah SWT. 2

3. Sebab dengan kita menadani al-Asma' al-Husna, al-Khabir. 1

4. Menjadi Pendengar yang baik ketika ia sedang membutuhkan teman bicara 2

5. Membaca kebesaran Allah SWT. dengan muhik aam dan sebisanya 2

## Hasil *post-test* kelas eksperimen

Nama : Amora Fatmara  
Kelas : 7A

1. قَدْ عَزَّوْهُ الْحُسْنَى الْأَسْمَاءُ وَاللَّهُ يَلِيكَ تَسْكِينٌ  
الَّذِينَ وَدَّوْا رَايَهَا 3  $\frac{18}{20}$  (90)

2. Sebab dengan mudani sifat al-Azim dalam kehidupan sehari-hari - hati akan kumbuh sifat bakwa kepada Allah SWT. takut takut untuk berbuat dosa, merasa malu di ketanun oleh Allah SWT. dan sifat rendah hati. sebab apapun kita, tidak ada apa adanya di bandingkan dengan Allah SWT. Hal ini mendorong kita untuk selalu berbuat baik kepada sesama untuk mengharap rida Allah SWT. 4

3. Sebab dengan kita mudani al-Asma al-Husna, al-Khabir dapat menumbuhkan Perilaku kelas berbagi ilmu pengetahuan yang di miliki kepada orang lain. 3

4. - mendengarkan dengan seksama ketika guru sedang menjelaskan pelajaran di kelas  
- mendengarkan dan memabuni nasihat dari orang tua dan guru  
- menjadi pendengar yang baik ketika ia sedang membicarakan kuman bicara 4

5. - melihat kebesaran Allah SWT. dengan melihat hal-hal yang positif  
- menggunakan mata untuk melihat hal-hal yang positif 4  
- membaca, menghafal menadaburi, serta mengamalkan ayat-ayat Al-Qur'an

### Hasil pre-test kelas kontrol

Nama :

Muh. Resky Ardiansyah

Kelas :

7B

$\frac{9}{20}$

45

1. ينسِر الله 1

2. Sebab dengan meneladani sifat Al-'Alim dalam kehidupan sehari-hari, akan tumbuh sifat taqwa kepada Allah swt. 2
3. Sebab dengan kita ~~met~~ meneladani al-asma', al-flusna, al-khabir dapat menumbuhkan perilaku ikhlas berbagi ilmu pengetahuan 2
4. Mendengarkan dan mematuhi nasihat dari orang tua dan guru. 2
5. Menggunakan mata untuk melihat hal-hal yang positif 2

### Hasil post-test kelas kontrol

Nama

Muh. Resky Ardiansyah

kelas

7B

14  
20

70

1. قَادِعَةُ الْحُسْنَىٰ هِدَىٰ أَبَدًا الْأَسْمَاءُ 2
2. Sebab dengan meneladani sifat al-alim dalam kehidupan sehari-hari akan tumbuh sifat takwa kpd Allah SWT. yaitu takut untuk berbuat dosa, dan sifat rendah hati. 3
3. Sebab dengan kita meneladani al-asma', al-husna, al-khbir dapat menumbuhkan perilaku ikhlas berbagi ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada orang lain 2
4. 1. Mendengarkan dengan seksama ketika guru sedang menjelaskan pelajaran di kelas  
2. Mendengarkan dan mematuhi nasihat dari 4 orang tua dan guru  
3. Menjadi pendengar yang baik ketika ia sedang membutuhkan teman bicara.
5. 1. Menggunakan mata untuk melihat hal-hal yg positif  
2. Melihat kebesaran Allah SWT. Dengan melihat alim dan seisiya. 3

# **Lampiran VI**

## **Dokumentasi**

## Kelas eksperimen



## Kelas eksperimen



## Guru Mapel PAI



## Kelas Kontrol



## Kelas Kontrol



**Lampiran VII**  
**Data Riwayat Hidup**

## Data Riwayat Hidup



**Fadil Muhammad**, lahir di Palopo pada tanggal 27 Maret 2001. penulis merupakan anak ketiga dari enam bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Muh. Tahir dan ibu Rahmatiah. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Jl. Dr. Ratulangi no. 202 Kec. Wara Utara Kota Palopo. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2013 di SDN 5 Salamae. Kemudian, di tahun yang sama penulis menempuh pendidikan di SMP Negeri 1 Palopo hingga tahun 2016. Setelah lulus, penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di MAN Palopo hingga tahun 2019. Penulis juga aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah yaitu ekskul basket dan Palang Merah Remaja (PMR).

Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan di salah satu perguruan tinggi yang ada di kota Palopo yaitu Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI). Penulis juga aktif dalam organisasi ekstra maupun intra kampus. Sebelum menyelesaikan akhir studi, penulis menyusun skripsi dengan judul “**Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* Materi Asmaul Husna Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 5 Palopo**”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

Contact person penulis: [Fadilmuhammad052@gmail.com](mailto:Fadilmuhammad052@gmail.com)