

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar adalah proses yang kompleks yang dialami oleh setiap orang sepanjang hidupnya. Proses ini terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya, seperti keluarga, teman, sekolah, atau teknologi. Melalui interaksi tersebut, seseorang memperoleh pengetahuan baru, mengubah cara berpikir, dan mengembangkan keterampilan. Jika proses belajar diatur secara formal dan terstruktur untuk peserta didik di sekolah, dengan bimbingan guru dan materi yang direncanakan, maka hal itu disebut pendidikan (Syaadah et al., 2022).

Hakikat pendidikan adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan setiap peserta didik mengembangkan bakat, minat, dan kemampuannya secara optimal dan utuh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Lingkungan pendidikan yang baik, seperti sekolah dengan fasilitas dan metode inovatif, membantu siswa mencapai potensi maksimal. Hal ini berkontribusi pada kemajuan masyarakat.

Menurut Mudiyaraharjo (Nindiana, 2018) pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Sedangkan menurut Undang-undang, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Minuchin, 2003).

Dengan memahami bahwa pendidikan merupakan proses terarah yang membantu peserta didik berkembang secara menyeluruh, maka penting untuk mengetahui sejauh mana proses tersebut berhasil. Ukuran keberhasilan ini tercermin melalui hasil belajar, yang menunjukkan perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa setelah melalui proses pendidikan. Dengan kata lain,

hasil belajar menjadi tolok ukur efektivitas pendidikan yang telah diberikan dan menggambarkan sejauh mana tujuan pembelajaran benar-benar tercapai.

Hasil belajar merupakan aspek penting dalam pendidikan karena menunjukkan adanya perubahan pada perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa (Wulandari, 2021). Perubahan tersebut menandakan bahwa proses pembelajaran telah berjalan efektif dan tujuan pembelajaran tercapai. Kurangnya minat belajar pada peserta didik akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik, pendidik akan mencari metode maupun media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik agar hasil belajar sesuai dengan tujuan dari pembelajaran.

Secara teori, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari diri siswa sendiri, seperti kecerdasan, minat, perhatian, motivasi, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kondisi keluarga yang kurang mendukung misalnya masalah ekonomi, konflik orang tua, atau kurangnya perhatian dapat memengaruhi prestasi belajar siswa (Studi et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Meskipun guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 3 Cileunyi yang menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih banyak berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan data jumlah siswa kelas VIII sebanyak 421 siswa, terdapat 128 siswa atau sekitar 30,40% yang memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan 293 siswa atau sekitar 69,59% memperoleh nilai di bawah KKM. Salah satu faktor yang diduga memengaruhi rendahnya hasil belajar tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan masih didominasi oleh media konvensional berupa papan tulis sebagai sarana utama penyampaian materi. Penggunaan media tersebut cenderung kurang

menarik dan kurang bervariasi sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, sulit mempertahankan fokus, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan berbasis visual dapat membantu siswa lebih mudah mengingat informasi, memahami konsep, serta meningkatkan kemampuan kognitif dalam menerima dan mengolah informasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, salah satunya melalui penerapan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Teori pembelajaran seperti teori *Kognitivisme Piaget* dan teori *Multimedia Mayer* menekankan bahwa media grafis dapat meningkatkan retensi memori dan pemahaman konsep melalui penguatan visual. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Marinda, 2020). Mayer mengatakan “*Cognition refers to all mental activities associated with thinking, knowing, and remembering*” yang diartikan sebagai “Kognisi mengacu pada semua aktivitas mental yang berkaitan dengan berpikir, mengetahui, dan mengingat.” Mayer menjelaskan bahwa kognisi berkaitan dengan proses berpikir, mengenali, dan mengingat, sehingga cara penyajian materi sangat berpengaruh pada bagaimana siswa memproses informasi. Jika media pembelajaran dibuat dengan baik, misalnya dengan memadukan teks dan gambar, siswa akan lebih mudah memahami informasi dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah mereka punya. Tanpa media yang menarik, perkembangan kemampuan berpikir siswa bisa terhambat dan proses belajar menjadi kurang maksimal. Karena itu, diperlukan media visual yang lebih menarik dan mudah dipahami agar siswa lebih termotivasi dan hasil belajar mereka dapat meningkat.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Di samping itu, media tersebut merupakan salah satu metode untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Nursanti, 2018). Menurut Djamarah, penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan kenyataan yang tidak dapat dihindari. Media diperlukan

karena membantu guru dalam menyampaikan pesan dan materi pelajaran kepada peserta didik secara lebih jelas. Melalui media, hal-hal yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata dapat dipresentasikan dengan lebih tepat. Selain itu, media pembelajaran mampu mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran (Ni Luh Made Setiawati, Nyoman Dantes, 2015).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis grafis atau gambar yang mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Dalam upaya meningkatkan dan menggali kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, media yang relevan dan efektif untuk digunakan adalah *flashcard* berbasis grafis atau gambar.

Flashcard merupakan media pembelajaran berupa kartu yang memuat gambar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Adapun istilah *flashcard* berasal dari bahasa Inggris, yaitu kata “*flash*” yang berarti menyala, melintas dalam pikiran, atau muncul dengan cepat, serta kata “*card*” yang berarti kartu. Dengan demikian, *flashcard* dapat dimaknai sebagai seperangkat kartu berisi gambar atau huruf yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan berfungsi sebagai alat peraga untuk membantu pemahaman siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berupaya memberikan alternatif solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa kartu *flashcard* berbasis grafis pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Media ini diharapkan mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, serta meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Melalui penggunaan *flashcard* berbasis grafis, siswa diharapkan lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif mereka. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti: Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Cileunyi.”

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis untuk mengetahui hasil belajar kognitif pada siswa. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh (Nindiana, 2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *flashcard* Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah” penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui apakah media *flashcard* yang telah dibuat valid, mudah digunakan (praktis), dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas media *flashcard* berbasis grafis, tetapi perbedaannya terletak pada hasil belajar dan materi yang digunakan.

Pemecahan masalah ini dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis, yang dirancang untuk menyajikan konsep PAI dan Budi Pekerti dalam bentuk kartu interaktif dengan elemen visual seperti gambar, ikon, dan animasi sederhana. Maka dari itu penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bahwa media *flashcard* bisa meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Media ini diharapkan dapat memudahkan siswa memahami dan mengingat materi secara lebih menarik, sehingga meningkatkan hasil belajar kognitif melalui penelitian kuasi eksperimen di kelas VIII SMPN 3 Cileunyi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Flashcard* berbasis Grafis pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMPN 3 Cileunyi?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sebelum dan sesudah menggunakan media *Flashcard* berbasis Grafis pada siswa kelas VIII SMPN 3 Cileunyi?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flashcard* berbasis Grafis terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMPN 3 Cileunyi?

C. Tujuan

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

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMPN 3 Cileunyi.
2. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard* berbasis grafis.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMPN 3 Cileunyi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Untuk memperkaya khasanah keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait efektivitas media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.
 - b. Memberikan kontribusi pemikiran bagi pengembangan teori pembelajaran visual dan inovatif, serta memperkuat landasan konseptual penggunaan media grafis sebagai alternatif strategi pembelajaran yang relevan pada tingkat pendidikan menengah pertama.
 - c. Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji hubungan antara integrasi media visual grafis dengan perkembangan ranah kognitif peserta didik melalui pendekatan kuasi eksperimen.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif

yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

- 2) Sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk mengoptimalkan pemahaman materi serta mendorong keterlibatan siswa melalui penggunaan *flashcard* berbasis grafis.

b. Bagi Lembaga

- 1) Sebagai informasi dan acuan bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis grafis yang adaptif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.
- 2) Untuk memberikan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar melalui penerapan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

c. Bagi Siswa

- 1) Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui penggunaan media *flashcard* berbasis grafis dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.
- 2) Untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, motivasi belajar, serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran menurut Sadiman (Pradana & Santosa, 2020) dapat didefinisikan sebagai segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa secara efektif, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik. Sejalan dengan pendapat tersebut, peneliti melihat bahwa media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai pendukung proses belajar, tetapi juga menjadi penghubung yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Penggunaan media yang sesuai dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, meningkatkan fokus siswa, serta membuat pembelajaran terasa lebih menarik dan bermakna.

Salah satu alat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah media *flashcard* berbasis grafis. Media pembelajaran ini sekaligus merupakan permainan edukatif berupa kartu yang memuat gambar (grafis) dengan kata atau kalimat. Media ini sangat direkomendasikan karena kemampuannya dalam mengembangkan daya ingat dan melatih kemandirian peserta didik. Dengan fitur visual yang menarik dan sifatnya yang intuitif, *flashcard* berbasis grafis dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Flashcard adalah media edukatif berbentuk kartu bergambar yang dirancang sebagai permainan untuk menyampaikan gambar dan kata secara cepat dan visual, di mana kartu ini memuat foto atau gambar di bagian depan dan keterangan terkait di bagian belakang. Media pembelajaran ini digunakan untuk membantu perkembangan siswa, seperti meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian, dan menambah kosakata. Ukuran kartunya bisa disesuaikan dengan kebutuhan, dan *flashcard* dapat dibuat sendiri atau memakai yang sudah ada, sehingga mudah digunakan dan cukup efektif dalam pembelajaran (Wahyuni, 2020).

Hal ini sejalan dengan teori (Richard E. Mayer, n.d.) Dalam buku *Multimedia Learning*, yang menjelaskan bahwa “*cognition refers to all mental activities associated with thinking, knowing, and remembering*” yang diartikan sebagai “Kognisi mengacu pada semua aktivitas mental yang berkaitan dengan berpikir, mengetahui, dan mengingat.” Teori *Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer menegaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila materi disampaikan melalui perpaduan antara teks dan visual, bukan hanya dalam bentuk verbal semata. Melalui prinsip *Dual Coding*, dijelaskan bahwa otak bekerja dengan memproses informasi melalui dua jalur visual dan verbal secara bersamaan, sehingga meningkatkan kemampuan mengingat dan memahami materi.

Adapun hasil belajar dikonsepsikan oleh para ahli dengan pandangan yang beragam. Konsep tersebut pada umumnya mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan dan tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik melalui kegiatan proses belajar atau latihan, yang ditunjukkan oleh adanya perubahan

tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Perubahan ini merefleksikan hasil interaksi siswa dengan materi pembelajaran dan lingkungan, serta harus sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, seringkali mencakup ranah kognitif (Rahman, 2021). Adapun menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dikuasai atau dimiliki oleh peserta didik setelah mereka mendapatkan suatu pengalaman belajar (Sudjana, 2009).

Pencapaian hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh beragam faktor. Faktor-faktor ini mencakup pengaruh dari dalam diri siswa (faktor internal) dan dari luar diri siswa (faktor eksternal). Pada intinya, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan akumulasi atau produk dari interaksi antara semua faktor internal dan eksternal tersebut (Kurniawan et al., 2018). Kemampuan kognitif setiap individu dapat bervariasi, namun ia memiliki sifat dinamis, artinya dapat berubah dan berkembang seiring waktu, dipengaruhi terutama oleh pengalaman interaksi siswa dengan lingkungannya; dengan demikian, lingkungan sekolah dan keluarga juga berpengaruh kuat terhadap hasil belajar kognitif peserta didik, sehingga pengembangan kemampuan kognitif tersebut memerlukan upaya yang terencana dan efektif (Ibda, 2015).

Hal ini sejalan dengan Teori Kognitivisme, teori kognitivisme memandang bahwa proses belajar merupakan aktivitas mental untuk memahami, mengolah, dan menyimpan informasi, di mana peserta didik harus berperan aktif dalam berpikir. Menurut tokoh-tokoh seperti Piaget dan Bruner, pembelajaran akan lebih optimal apabila informasi diproses secara aktif melalui tahapan representasi, termasuk representasi ikonik berupa gambar dan representasi simbolik berupa teks (Wiwik Widiyati, 2014).

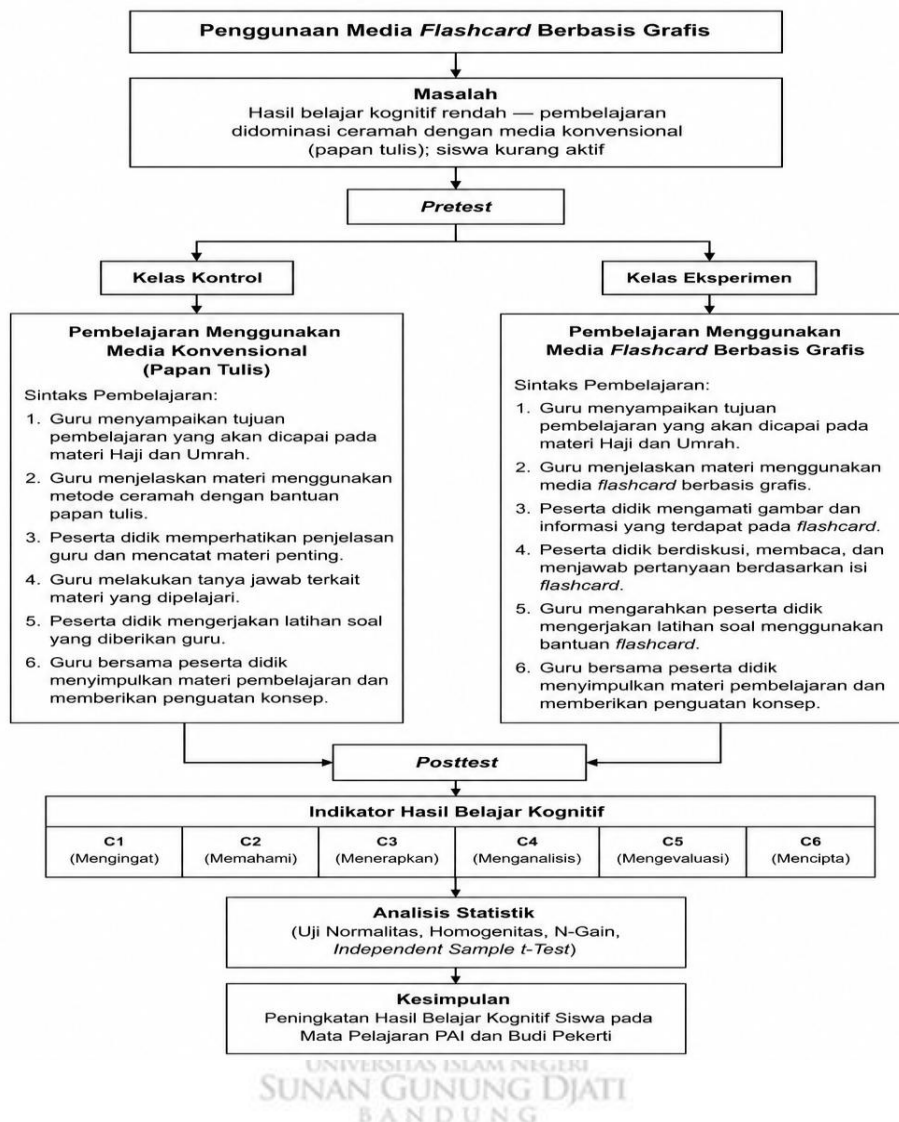
Kaitan teori ini dengan penggunaan media *flashcard* berbasis grafis terlihat dari penyajian informasi yang menggabungkan gambar dan tulisan, sehingga mempermudah otak dalam membangun struktur kognitif yang kuat untuk mengingat dan memahami materi. Dalam kerangka berpikir penelitian ini dijelaskan bahwa media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, serta memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, Teori Kognitivisme menjadi landasan teoretis bahwa media visual seperti *flashcard*

dapat memperkuat daya ingat dan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik melalui pengolahan visual dan verbal secara bersamaan.

Sementara itu, banyak hal yang memengaruhi hasil belajar siswa, termasuk metode dan media yang digunakan guru. Ketika media pembelajaran kurang menarik, siswa cenderung kurang berminat dan motivasinya menurun. Media pembelajaran sebenarnya berfungsi untuk membantu guru menjelaskan materi dan membuat siswa lebih bersemangat, aktif, serta mudah memahami pelajaran. Dengan penggunaan media yang tepat, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai (Sutrisno & Siswanto, 2016).

Dalam kerangka berpikir penelitian ini, ditekankan bahwa pemilihan media pembelajaran yang menarik dan relevan sangat penting untuk mendorong motivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa. Media *flashcard* berbasis grafis menjadi penerapan nyata dari teori Mayer karena menyajikan informasi melalui kombinasi gambar dan teks, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep PAI yang bersifat abstrak.

Penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian memperoleh perlakuan yang berbeda. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dengan bantuan papan tulis, sedangkan kelas eksperimen menggunakan media *flashcard* berbasis grafis. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik. Perbandingan hasil *posttest* kedua kelas digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flashcard* berbasis grafis terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Untuk lebih jelasnya, kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah disusun, seringkali dalam bentuk pertanyaan. Disebut sementara karena dugaan ini sifatnya masih teoretis, didasarkan pada teori-teori yang relevan dan kerangka berpikir peneliti, serta belum didukung oleh fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data dan interpretasi data di lapangan. Oleh karena itu, hipotesis berfungsi sebagai panduan yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian, menjadikannya sebuah jawaban teoretis dan bukan jawaban empiris sebelum pengujian dilakukan (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis grafis, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan media konvensional berupa papan tulis. Kedua kelas diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Melalui perbandingan hasil belajar kognitif antara kedua kelas tersebut, peneliti dapat mengetahui pengaruh penggunaan media *flashcard* berbasis grafis dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Berdasarkan asumsi tersebut, hipotesis penelitian ini adalah:

Ha: Penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis grafis dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMPN 3 Cileunyi.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan study eksplorasi yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa penelitian yang memiliki objek yang serupa namun memiliki perspektif fokus yang berbeda:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Irma Nindia “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah” dalam skripsi (Nindiana, 2018). Kesimpulannya bahwa media *flashcard* tersebut efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran, diterima dengan baik oleh siswa, dan mendapatkan respons positif dari mereka. Perbedaan dari penelitian ini adalah materi yang digunakan, dan metode pengembangan yang digunakan. Sedangkan persamaan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rizziq Nurrochman “Penerapan Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Tunagrahita Di Slb-C Tpa Jember Tahun Ajaran 2020/2021” dalam skripsi (Rozziq Nur Fachurrahman, 2021). Kesimpulannya bahwa media *flashcard* efektif membantu siswa tunagrahita memahami materi PAI karena mudah dipahami, menarik, dan mendukung pembelajaran praktik wudlu serta sholat dengan lebih baik. Perbedaan dari penelitian ini adalah jenis

penelitian yang digunakan, dan metode pengembangan yang digunakan. Sedangkan persamaan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nadira Oktaviani “Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 1 Di Mi Ma’arif Nu Ciberem Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas” dalam skripsi (Nadira Oktaviani, 2023). Kesimpulannya Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung lebih efektif menarik perhatian, meningkatkan antusiasme siswa, dan mempermudah pemahaman materi karena sifatnya yang bergambar dan menyenangkan. Perbedaan dari penelitian ini pada penggunaan metode Kuasi Eksperimen di skripsi PAI yang bertujuan mengukur peningkatan hasil belajar. Sedangkan persamaan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Hasna Raisa Fitri ” Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Minu Tri Bhakti At-Taqwa” dalam jurnal (Hasna Raisa Fitri, 2024). Kesimpulannya, Media *flashcard* yang dibuat dinilai layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. *Flashcard* membantu siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan kemampuan berpikir, dan membuat kegiatan belajar lebih menarik. Berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba, media ini terbukti dapat mendukung proses pembelajaran dengan baik. Perbedaannya, penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda, serta hanya berfokus pada pengembangan media. Persamaannya, sama-sama menggunakan media *flashcard* bergambar sebagai alat bantu pembelajaran.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Aida Nabila “Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SdN Pondok Bahar 3” dalam jurnal (Aida Nabila, 2025). Kesimpulannya, *Flashcard* terbukti bisa meningkatkan hasil belajar. Siswa yang memakai *flashcard* mendapat nilai lebih tinggi daripada yang belajar dengan cara

biasa. Media ini efektif karena gambarnya menarik, mudah dipahami, dan membuat siswa lebih aktif serta semangat saat belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Anda adalah mata pelajaran, jenjang siswa, dan fokus penelitiannya. Penelitian tersebut dilakukan pada Bahasa Indonesia di sekolah dasar dan menilai efektivitas media, sedangkan penelitian Anda mengukur peningkatan hasil belajar kognitif dengan desain kuasi eksperimen. Persamaannya, kedua penelitian sama-sama memakai media *flashcard* bergambar untuk membantu siswa memahami materi.

Berdasarkan analisis terhadap lima penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* telah banyak digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran dan pada berbagai jenjang pendidikan. Masing-masing penelitian menunjukkan bahwa *flashcard* efektif membantu siswa memahami materi, meningkatkan motivasi, serta memperkuat kemampuan kognitif. Namun, setiap penelitian memiliki fokus dan keterbatasan tertentu, sehingga masih terdapat ruang penelitian yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

Penelitian Irma Nindia (2018) menegaskan bahwa *flashcard* berbasis grafis pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits layak dan efektif digunakan serta mendapat respons positif dari siswa. Meski demikian, penelitian tersebut hanya berfokus pada pengembangan media dan menggunakan materi yang berbeda. Selanjutnya, penelitian Rozziq Nurrochman (2021) menunjukkan bahwa *flashcard* sangat membantu siswa tunagrahita dalam pembelajaran PAI, terutama dalam memahami praktik wudlu dan sholat. Penelitian ini berbeda dari penelitian Anda karena jenis penelitiannya dan metode pengembangan yang digunakan.

Penelitian Nadira Oktaviani (2023) menemukan bahwa *flashcard* mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun penelitian ini tidak menggunakan desain kuasi eksperimen seperti penelitian Anda. Penelitian Hasna Raisa Fitri (2024) juga menegaskan bahwa *flashcard* yang dikembangkan layak dan efektif meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas 1, tetapi penelitian tersebut hanya berfokus pada pengembangan media dan dilakukan pada jenjang serta mata pelajaran yang berbeda. Terakhir, penelitian Aida Nabila (2025) menunjukkan bahwa *flashcard*

mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian yang hanya menilai efektivitas media, bukan peningkatan hasil belajar kognitif dengan desain kuasi eksperimen seperti penelitian Anda.

Secara keseluruhan, kelima penelitian tersebut sama-sama menggunakan media *flashcard* sebagai alat bantu visual untuk mendukung pemahaman siswa. Namun terdapat gap penelitian berupa kurangnya penelitian yang menguji pengaruh *flashcard* berbasis grafis melalui metode kuasi eksperimen pada jenjang SMP, khususnya dalam konteks peningkatan hasil belajar kognitif. Dengan demikian, penelitian Anda memiliki kebaruan dalam hal desain penelitian, konteks mata pelajaran, serta fokus pada peningkatan hasil belajar kognitif melalui penggunaan media *flashcard* berbasis grafis. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi keterbatasan penelitian sebelumnya. Penelitian ini menunjukkan pengaruh *flashcard* berbasis grafis terhadap hasil belajar kognitif siswa SMP melalui desain kuasi eksperimen. Hasilnya diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam meningkatkan pembelajaran

