

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah suatu upaya manusia untuk mengembangkan potensinya dengan melalui suatu proses pembelajaran. Sebagaimana yang disebutkan dalam UU SISDIKNAS NO 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa (siswa) 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” (Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas, 2006).

Dalam proses pengajaran dan pembelajaran metode dan media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan suatu media pembelajaran harus relevan dengan materi yang sedang atau akan diajarkan. Pemilihan media pembelajaran yang sudah sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran seperti alat peraga, alat simulasi, gambar, animasi, audio, video dan media lainnya dapat membantu memvisualisasikan konsep dan menjadikan pembelajaran menjadi menarik selain itu, siswa dapat terlibat secara aktif ketika proses pembelajaran berlangsung (Fatmawati et al., 2018).

Media dalam suatu pembelajaran tidak saja berperan sebagai alat atau bahan saja. Dalam situasi pembelajaran, media dapat dipahami sebagai elemen yang dapat menciptakan kondisi atau lingkungan yang secara tidak langsung siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Media pembelajaran yang tepat dapat memainkan peran penting dalam memfasilitasi pemahaman dan pembelajaran siswa. Sebagaimana yang terkandung dalam QS. An-Nahl [16] ayat 89:

وَيَوْمَ نَبِّئُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ
وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ

“(Ingatlah) hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan Kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan Kitab (Al-Qur’an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim.”

Dalam ayat tersebut, dengan secara tidak langsung manusia diajarkan oleh Allah SWT untuk menggunakan alat atau benda sebagai sarana untuk menjelaskan konsep-konsep tertentu, contohnya Allah menurunkan Al-Qur’an kepada Nabi Muhammad SAW untuk memberikan penjelasan. Maka dari itu, media yang digunakan dalam proses pengajaran haruslah mampu menggambarkan atau menjelaskan materi yang diajarkan secara baik.

Dalam konteks pendidikan, seorang pendidik haruslah memiliki pemahaman yang mendalam mengenai tingkat perkembangan mental dan kemampuan pikir siswa sebelum menggunakan media pembelajaran. pememilih media yang sesuai serta tepat akan meningkatkan motivasi belajar pada siswa, mendalami suatu pemahaman dan bahkan mampu memiliki efek positif pada psikologi siswa selama mereka belajar. Diampung itu, media dalam pembelajaran dapat memperkaya pengetahuan dan memungkinkan penyampaian pesan secara lebih fleksibel, yang pada akhirnya akan meningkatkan pencapaian hasil pembelajaran (Ramli, 2015).

Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki tujuan untuk memperkuat keimanan siswa dengan memberikan pengetahuan, penghayatan dan pengalaman terkait islam, dengan tujuan agar siswa menjadi muslim yang semakin memperdalam iman, ketakwaan dan berakhlak mulia.

Dalam surat keputusan Menteri Agama pada Nomor 211 tahun 2011, menyatakan bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP, terdapat lima aspek materi yang mesti diajarkan kepada siswa, yaitu:

1. Al-Qur’an dan hadits: aspek ini menekankan pada pentingnya kemampuan membaca, menulis, dan menerjemahkan secara baik dan benar.

2. Keimanan: pada aspek ini pembelajaran PAI menekankan pada kemampuan agar siswa dapat memahami dan mempertahankan keyakinan, serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai *asma'ul husna* sesuai dengan kemampuan siswa.
3. Akhlak: dalam aspek ini pendidikan berfokus pada pengembangan perilaku dan menghindari perilaku yang tercela.
4. Fiqih/Ibadah: pada aspek ini pembelajaran PAI berfokus pada bagaimana cara melakukan ibadah serta muamalah yang baik juga benar.
5. Tarikh: aspek ini berfokus kepada kemampuan untuk mengambil pelajaran (ibrah) dari peristiwa sejarah dalam islam, mengambil contoh dari para tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan menghubungkannya dengan fenomena-fenomena social saat ini, yang bertujuan untuk melestarikan dan memajukan budaya dan peradaban Islam.

Studi pendahuluan yang telah penulis lakukan di SMP Handayani 1 Banjaran diperoleh informasi bahwa materi yang dianggap sulit dipahami siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah materi yang termasuk ke dalam aspek Al-Qur'an, yaitu hukum tajwid. Dalam perspektif penulis sebagai salah satu upaya untuk membantu peserta didik memahami materi dengan mudah dan baik, maka harus diadakan kondisi yang kondusif artinya kegiatan belajar mengajar yang haruslah bersifat lebih aktif, lebih efektif dan juga menyenangkan.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diajarkan disemua tingkat jenjang pendidikan mulai dari tingkat pendidikan yang rendah hingga pendidikan yang tinggi (SD/SMP/SMA) selama hampir 12 tahun lamanya, seharusnya mampu menjadikan setiap siswa terampil ketika membaca Al-Qur'an dengan cara yang baik dan benar sesuai dengan hukum tajwid. Namun di dalam kenyataannya tidak sedikit siswa yang tidak mampu membaca Al-Qur'an sesuai dengan hukum tajwid yang ada. Lebih dari itu masih ada pula orang yang belum mengetahui huruf hijaiyyah sama sekali. Padahal Al-Qur'an sendiri merupakan kitab suci umat islam yang tidak hanya harus

diimani saja, tapi juga harus dibaca, dikaji serta diamalkan. Dalam perspektif teologi islam pembacaan Al-Qur'an adalah bentuk ibadah sedangkan mengamalkannya merupakan kewajiban yang Allah perintahkan. Seorang muslim harus mempunyai kemampuan untuk membaca ayat-ayat al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai dengan hukum tajwidnya (Muhammad Ali, 1998). Sebagaimana firman Allah SWT dalam Qs. Al-Baqarah [2] ayat 121:

الَّذِينَ اتَّيْنَهُمُ الْكِتَابَ يَتْلُونَهُ حَقَّ تِلَاوَتِهِ أُولَٰئِكَ يُؤْمِنُونَ بِهِ ۗ وَمَنْ يَكْفُرْ بِهِ فَأُولَٰئِكَ هُمُ
الْخٰسِرُونَ

”Orang-orang yang telah Kami beri kitab suci, mereka membacanya sebagaimana mestinya, itulah orang-orang yang beriman padanya. Siapa yang ingkar padanya, merekalah orang-orang yang rugi.”

Salah satu solusi yang bisa dilakukan guna meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa yaitu dengan menerapkan media permainan kartu bergambar. Dengan mengintegrasikan unsur permainan di dalam belajar, peserta didik dapat aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Desain pembelajaran ini bertujuan untuk membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan permainan dalam pembelajaran meningkatkan daya tarik dan motivasi peserta didik dan mendorong mereka untuk belajar lebih antusias dan menikmati proses pembelajaran. Penggunaan media ini merupakan metode yang dapat diterapkan oleh seorang pengajar dalam menyampaikan materi tajwid kepada siswa dengan tujuan membuat siswa mudah dalam memahami materi.

Keunggulan dari media ini adalah untuk memudahkan guru dalam memperkenalkan siswa tentang hukum nun mati atau tanwin. Selain itu, media ini terhitung murah serta mudah untuk dibuat dan penggunaannya dapat diberikan variasi dengan menggunakan berbagai jenis permainan yang relevan dengan materi yang akan atau sedang diajarkan (Fajriah, 2015). Tentunya diantara penggunaan media kartu bergambar dengan hasil belajar siswa ada keterkaitan satu sama lain. Penggunaan kartu bergambar dapat menarik minat siswa dan mengurangi kejenuhan, sehingga mempengaruhi aktifitas belajar

siswa. Dengan demikian hal ini tentunya dapat menghasilkan pencapaian belajar siswa secara maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI MATERI HUKUM NUN MATI ATAU TANWIN”. (Penelitian Quasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMP Handayani 1 Banjaran)

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media permainan kartu bergambar di kelas VII SMP Handayani 1 Banjaran?
2. Bagaimana proses penerapan media permainan kartu bergambar di kelas VII SMP Handayani 1 Banjaran?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Handayani 1 Banjaran setelah menggunakan media permainan kartu bergambar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil dari rumusan yang telah diuraikan maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media permainan kartu bergambar di kelas VII SMP Handayani 1 Banjaran
2. Untuk mendeskripsikan proses penerapan media permainan kartu bergambar di kelas VII SMP Handayani 1 Banjaran
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Handayani 1 Banjaran setelah menggunakan media permainan kartu bergambar

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai opsi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
 - b. Sebagai landasan pemikiran untuk penelitian selanjutnya, baik oleh penulis sendiri maupun oleh peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar.
- 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan evaluasi terhadap peningkatan kinerja guru.
- 2) Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran.

d. Bagi Peneliti

Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang media pembelajaran yang dapat merangsang keterlibatan siswa secara aktif dan interaktif.

E. Kerangka Berpikir

Penggunaan media yang sesuai sangat penting untuk membuat pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi menarik dan efektif sehingga tidak terkesan monoton dan membosankan. Media ini memiliki peran sebagai perantara komunikasi antara pengajar dan murid ketika menjelaskan materi, dengan memanfaatkan alat bantu yang disesuaikan dengan keperluan, kondisi pembelajaran maupun situasi pembelajaran.

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) media merujuk pada berbagai bentuk komunikasi, baik yang bersifat cetak maupun audio visual beserta peralatannya (Setiawan dkk, 2022). Djamarah mengartikan media sebagai alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan suatu pesan dan mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran memegang peran penting dalam meningkatkan minat siswa terhadap suatu pembelajaran. Dari segi pendidikan

dan psikologis, media pembelajaran secara positif mendukung pertumbuhan psikologis anak dalam proses belajar, juga membantu para siswa dalam memahami sebuah konsep yang sulit dimengerti menjadi lebih jelas dan konkret (nyata). Secara umum, media merupakan alat bantu pengajaran yang tepat dan produktif dalam mencapai tujuan dari pembelajaran (Kustandi & Darmawan, 2020).

Untuk menciptakan media dalam pembelajaran, guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi yang akan diajarkannya serta menentukan dengan bijak jenis dan metode yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar (Kustandi & Darmawan, 2020).

Sedangkan pembelajaran dalam bahasa Inggris disebut *learning* yang berasal dari kata *to learn* atau belajar. Menurut Susanto Ahmad pembelajaran merupakan hasil dari dua aktivitas yang saling berkaitan yaitu proses belajar dan mengajar (Setiawan, 2019). Dapat kita pahami bahwa pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan secara sengaja oleh seorang guru untuk membimbing siswa atau anak didiknya, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.

Azhar Arsyad mengartikan bahwa sebuah media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi ketika proses belajar mengajar berlangsung, dan memiliki tujuan untuk memicu minat dan perhatian siswa dalam proses belajar (Arsyad, 2015). Dari beberapa definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana pengajaran yang dapat berwujud konkret, seperti benda fisik (papan tulis, buku dan lain-lain), serta dapat bersifat abstrak seperti suara guru, muatan isi dan lain-lain yang semuanya berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Lestari, Ariani dan Ashadi menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan untuk memberikan bantuan kepada guru ketika penyampaian pelajaran kepada siswa agar materi yang disampaikan menjadi mudah dimengerti, menarik, dan lebih menghibur siswa (Lestari et al., 2014). Dalam proses pembelajaran terdapat dua faktor yang memiliki

signifikansi besar, yaitu media pembelajaran dan hasil belajar. Tentunya, kedua aspek ini memiliki hubungan yang erat.

Proses dalam belajar mengajar adalah langkah yang harus diambil oleh siswa untuk mencapai perkembangan yang positif, seperti perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahu, ketidakmampuan menjadi kemampuan dan membentuk kepribadian yang bermanfaat bagi diri mereka dan lingkungan sekitar. Proses ini dipengaruhi oleh berbagai aspek, termasuk mata pelajaran, guru, media pembelajaran, cara penyampaian materi, infrastruktur dan lingkungan sekitar. Media pembelajaran bukan hanya sebagai sumber informasi tetapi juga memiliki peran yang penting dalam keberhasilan pembelajaran. Guru dan media pembelajaran keduanya berperan dalam membantu siswa belajar secara efektif dan efisien, sehingga mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Abdurrahman berpendapat bahwa pencapaian dalam pembelajaran pada dasarnya mencakup keterampilan yang dimiliki oleh seorang anak sesudah mengikuti proses pembelajar. Dalam pandangannya, keberhasilan anak terlihat ketika mereka telah mencapai kepada sasaran dari proses pembelajaran atau tujuan intruksional (Mulyono, 1999). Dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah mengalami proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Asep & Haris, 2010). Hasil belajar adalah penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mengukur sejauh mana siswa berhasil memahami materi pembelajaran sebagai hasil dari proses pembelajaran.

Penilaian hasil belajar dapat dilakukan melalui berbagai jenis ujian, termasuk yang bersifat tertulis, lisan atau melibatkan tindakan yang disusun secara terstruktur. Dalam konteks ini, hasil belajar merujuk pada nilai yang diperoleh siswa dalam tes materi pelajaran. Setiap siswa dapat memiliki hasil tes yang beragam, hal ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor seperti pengetahuan, isi materi, media, model pengajaran dan lainnya. Keberhasilan proses pembelajaran tercermin dalam hasil belajar, apabila proses dari pembelajaran berjalan lancar hasil belajar kemungkinan akan cenderung sangat baik.

Siswa kelas VII SMP Handayani 1 Banjaran kerap kali merasa kesulitan dalam memahami pelajar Pendidikan Agama Islam pada materi hukum tajwid dengan sub materi hukum nun mati atau tanwin. Materi hukum nun mati atau tanwin ini terkandung dalam bab 13 yang salah satu capaian pembelajarannya adalah siswa mampu menjelaskan hukum bacaan nun mati atau tanwin, siswa dapat menunjukkan dan mempraktekan hukum bacaan nun mati atau tanwin.

Penulis memilih pendekatan studi deskriptif kuantitatif sebagai metode penelitian berdasarkan permasalahan yang dihadapi. Dalam implementasinya, beragam jenis media pembelajaran yang beragam dimanfaatkan dengan maksud untuk menjadikan proses belajar dan mengajar dapat menjadi lebih menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan, dengan harapan mencapai hasil yang diharapkan. Untuk menanggulangi permasalahan ini media pembelajaran yang relevan akan diintegrasikan ke dalam konten pembelajaran dengan tujuan untuk merangsang ketertarikan dan mendorong pelajar ke dalam proses pembelajaran.

Seringkali Pendidikan Agama Islam diabaikan oleh sebagian siswa, padahal ini merupakan mata pelajaran yang sangat vital, yang seharusnya mendapat perhatian khusus. Pendidikan Agama Islam mempunyai potensi yang besar dalam membentuk karakter, nilai-nilai dan kepribadian siswa melalui ajaran agama di lingkungan sekolah. Namun, sebagian siswa mungkin merasa bahwa mata pelajaran ini kurang relevan, terutama dalam konteks aspek Al-Qur'an/hadits yang mencakup materi tajwid. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap ilmu tajwid dapat menjadi kurang optimal.

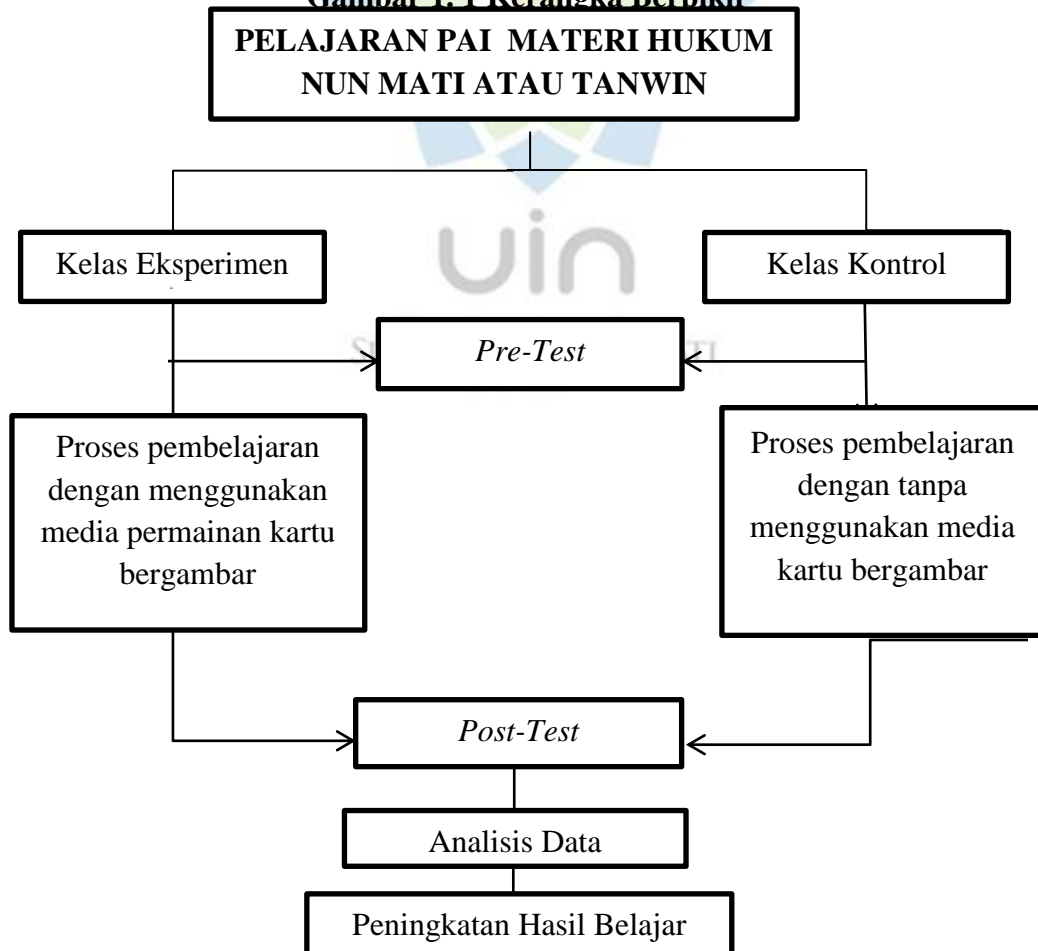
Melihat permasalahan tersebut penggunaan media permainan kartu bergambar diharapkan dapat menimbulkan pemahaman yang berbeda bagi sebagian besar siswa. Gondo menjelaskan bahwa media pembelajaran berupa kartu bergambar ini mencakup kartu huruf, kalimat, kata, dan gambar. Dalam studi ini tipe media yang dimanfaatkan kartu gambar, tujuannya ialah untuk memikat perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran agar mencapai sasaran pembelajaran. Media kartu bergambar termasuk ke dalam kategori

media grafis dan visual. Seperti media lainnya, media grafis memiliki peran untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan dengan melalui indera penglihatan. Pesan ini biasanya disajikan melalui simbol komunikasi visual (Fajriah, 2015).

Dengan media kartu bergambar diharapkan dapat memberikan suasana baru pada siswa ketika belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan demikian tercipta suasana baru yang menarik. Media permainan kartu bergambar dirasa akan berdampak pada pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang juga akan berdampak pada hasil belajar.

Pada studi penelitian ini, data yang dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan penjelasan tersebut, berikut adalah gambaran kerangka pemikiran yang menjadi landasan pada penelitian ini.

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Penggunaan media permainan kartu bergambar memiliki pengaruh signifikan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Guna menguji hipotesis yang telah disebutkan di atas, dirumuskanlah hipotesis statistic sebagai berikut:

1. H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan media permainan kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi nun mati atau tanwin.
2. H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan media permainan kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi nun mati atau tanwin.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dari hasil penelusuran peneliti, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan tema dan pernah dilakukan sebelumnya. Temuan-temuan dari penelitian tersebut dapat menjadi referensi yang berguna bagi penulis dalam menjalankan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Muhamad Haris Zubaidillah dan Hasan (2019), Jurnal Al Mi'yar, dengan judul "Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab". Dilihat dari fakta yang ada di lapangan ditemui bahwa materi Bahasa Arab dianggap sebagai tugas yang cukup menantang, kurang mengasikan dan tidak begitu menarik oleh sebagian orang. Selain itu masalah yang muncul dari guru yang kurang memiliki kreativitas dan inovasi dalam menjalankan proses pembelajaran, selain itu juga tidak pernah menggunakan media pengajaran. Dalam jurnal penelitian ini didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,344 ini memiliki arti bahwa pembelajaran dengan media kartu bergambar pada pembelajaran Bahasa Arab kurang berpengaruh.

Namun, didapatkan nilai mean atau rata-rata hasil tes penguasaan kosakata bahasa Arab pada kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol yaitu $77,14 > 72,50$.

Persamaannya adalah terdapat di variabel (X) yaitu media kartu bergambar. Sedangkan perbedaannya adalah terdapat pada variabel (Y) yaitu penguasaan kosakata bahasa arab, Sedangkan variabel (Y) Penulis yaitu hasil belajar pada mata pelajaran PAI materi hukum nun mati atau tanwin, kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu di MIN 15 HSU sedangkan penulis melakukan penelitian di SMP Handayani 1 Banjaran.

2. Dewi Pratita (2014), Jurnal Parameter, yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi di SMP”. Latar belakang pada penelitian ini dilihat dari fakta yang ada di lapangan bahwa terkadang guru mengalami kesulitan pada saat melakukan proses pembelajaran dan menyampaikan materi, sehingga tenaga terkuras, waktu lebih banyak digunakan dan suarapun hampir hilang. Selain itu, siswa juga masih kesulitan untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini mengungkapkan bahwa media kartu bergambar itu berdampak positif pada hasil belajar siswa. Terlihat dari hasil tes selama tiga pertemuan menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa dalam kelompok eksperimen itu lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Didapatkan rata-rata nilai kelompok kontrol adakah sebesar 77,25 sedangkan pada kelompok eksperimen mencapai rata-rata sebesar 80,5. Ini mengindikasikan perbedaan sebesar 6,20 yang artinya terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa sebesar 8,35%

Persamaannya adalah terdapat di variabel (X) yaitu media kartu bergambar. Sedangkan perbedaannya adalah terdapat pada variabel (Y) yaitu meningkatkan hasil belajar ekonomi, Sedangkan variabel (Y) Penulis yaitu hasil belajar PAI materi hukum nun mati atau tanwin, kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu di SMP Negeri 9 Palembang,

sedangkan penulis melakukan penelitian di SMP Handayani 1 Banjaran.

3. Zahratun Fajriah (2015), Jurnal Pendidikan Usia Dini, yang berjudul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar”. Latar belakang penelitian ini dilihat dari fakta yang ada dilapangan bahwa penguasaan kosakata siswa dalam bahasa Arab masih kurang optimal. Ini disebabkan karena guru menyampaikan secara monotonnya, dan penggunaan media yang kurang variatif. Dalam penelitian ini dinyatakan bahwa dengan menggunakan kartu kata bergambar, pada siklus ke satu diperoleh peningkatan sebesar 52.17% dan pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 81.56%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media kartu kata bergambar berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Persamaannya adalah terdapat di variabel (X) yaitu media kartu bergambar. Sedangkan perbedaannya adalah terdapat pada variabel (Y) yaitu penguasaan kosakata bahasa arab, Sedangkan variabel (Y) Penulis yaitu hasil belajar PAI materi hukum nun mati atau tanwin, kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu di MI Nurul Hakim Kediri, sedangkan penulis melakukan penelitian di SMP Handayani 1 Banjaran.

4. Yuli Astuti (2018), Skripsi, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Motivasi Belajar IPA Konsep Struktur Bagian Tumbuhan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kaluku Bodoa Kota Makasar”. Latar belakang penelitian ini terlihat bahwa siswa tidak memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran serta kurangnya pemanfaatan media yang dilakukan oleh guru IPA sehingga nilai rata-rata belajar siswa masih tergolong rendah. Pada penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media kartu bergambar berdampak positif pada hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian dan analisis data menunjukkan perbandingan statistic dari 31 peserta yang

diteliti. Skor *pre-test* berkisar antara 50 hingga 80, dengan skor terendah adalah 50 dan tertinggi adalah 80. Sementara itu skor *post-test* berkisar antara 65 hingga 90, dengan skor terendah adalah 65 dan tertinggi adalah 90. Rata-rata skor *pre-test* adalah 60,96, sedangkan rata-rata skor *post-test* adalah 79,16. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar memiliki dampak positif terhadap peningkatan nilai belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Persamaannya adalah terdapat di variabel (X) yaitu media kartu bergambar. Sedangkan perbedaannya adalah terdapat pada variabel (Y) yaitu motivasi belajar IPA konsep struktur bagian tumbuhan. Sedangkan variabel (Y) Penulis yaitu hasil belajar pada mata pelajaran PAI materi hukum nun mati atau tanwin, kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu di SD Negeri Kaluku Bodoa, sedangkan penulis melakukan penelitian di SMP Handayani 1 Banjaran.

5. Kirana Rahmalya (2019), Skripsi, dengan judul “Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Mengembangkan Kemampuan berbahasa Anak di Taman Kanak-Kanak Al-Kautsar Bandar Lampung”. Peneliti ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa kemampuan berbahasa pada anak-anak kelas 1A di taman kanak-kanak A-Kautsar Bandar Lampung masih di bawah standar. Dari 15 peserta didik hanya dua orang anak saja yang memiliki kemampuan berbahasa sesuai perkembangan usia mereka, sementara 7 anak lainnya masih dalam tahap awal perkembangan bahasa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak-anak. Ini terlihat dari pencapaian indikator perkembangan bahasa anak, seperti kemampuan menjawab pertanyaan, mengucapkan kata-kata yang dikenal, meningkatkan pembendaharaan kata dan mengenali simbol-simbol.

Persamaannya adalah terdapat di variabel (X) yaitu media kartu bergambar. Sedangkan perbedaannya adalah terdapat pada variabel (Y) yaitu Mengembangkan Kemampuan berbahasa. Sedangkan variabel (Y)

Penulis yaitu hasil belajar pada mata pelajaran PAI materi hukum nun mati atau tanwin, kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu di Taman Kanak-Kanak Al-Kautsar Bandar Lampung, sedangkan penulis melakukan penelitian di SMP Handayani 1 Banjaran.

6. Abd Rahman (2020), Skripsi, dengan judul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Santri Melalui Media Kartu Bergambar di Pondok Pesantren Darul Arqam Muhammadiyah Balassuka Gowa Sulawesi Selatan”. Penelitian ini dipicu oleh kenyataan bahwa pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab belum mencapai target yang diharapkan. Para siswa merasa bahwa bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang sulit, sehingga kurangnya minat dan motivasi dalam belajar. Ini mengakibatkan siswa sering lupa kosakata yang telah dipelajari. Hasil dari penelitian ini terlihat pada kelompok kontrol menunjukkan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 40, dengan rata-rata nilai 64. Di sisi lain, pada kelompok eksperimen, nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 40, dengan rata-rata nilai 75. Selain itu, hasil analisis statistik uji-t menghasilkan t sebesar 2,837 yang lebih tinggi dari pada nilai t-tabel (2,021). Oleh karena itu, hipotesis alternatif diterima, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu bergambar efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Persamaannya adalah terdapat di variabel (X) yaitu media kartu bergambar. Sedangkan perbedaannya adalah terdapat pada variabel (Y) yaitu peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab. Sedangkan variabel (Y) Penulis yaitu hasil belajar pada mata pelajaran PAI materi hukum nun mati atau tanwin, kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu di Pondok Pesantren Darul Arqam Muhammadiyah Balassuka Gowa Sulawesi Selatan, sedangkan penulis melakukan penelitian di SMP Handayani 1 Banjaran.