

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan agama islam merupakan upaya untuk memperkuat identitas keislaman siswa, mengembangkan kecakapan hidup islami, serta membangun sikap saling menghargai dan toleransi antar umat beragama. Pendidikan agama Islam juga berperan penting dalam membentuk karakter siswa yang bertaqwa dan berakhlak mulia, serta mempersiapkan mereka menjadi generasi yang berdaya saing dan siap menghadapi tantangan global yang semakin kompleks.¹

Dalam islam, pendidikan dianggap sebagai suatu kewajiban, karena melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya dan membuka kesempatan untuk mencapai keberhasilan dan kesejahteraan baik di dunia maupun di akhirat. Oleh karena itu, pendidikan agama Islam menjadi penting dalam menyiapkan siswa untuk menjadi insan yang bermanfaat bagi masyarakat dan bangsa.²

Selain itu, pendidikan agama Islam juga memberikan wawasan dan pengetahuan tentang ajaran Islam yang meliputi pemahaman terhadap Al-Quran, hadits, sejarah islam, fikih, akidah, dan tasawuf. Dengan memahami ajaran islam secara benar, siswa dapat mengaplikasikan nilai-nilai islam dalam kehidupan sehari-hari dan dapat memperkuat ikatan keimanan dengan Allah SWT.³

Di era *globalisasi* seperti saat ini, pendidikan agama Islam juga perlu diadaptasi dengan perkembangan teknologi dan informasi untuk mengoptimalkan proses

¹ H. Nurcholis, Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an dan Hadis di Sekolah. Jurnal Pendidikan Islam, 8(1), 2019, hal. 61.

² Muhaimin. Pendidikan Islam Berbasis Humanisme: Studi Konseptual. Jurnal Pendidikan Islam, 9(1), 2020, hal.3.

³ Muhaimin. Pendidikan Islam Berbasis Humanisme: Studi Konseptual. Jurnal Pendidikan Islam, hal.4.

pembelajaran dan menghasilkan siswa yang kreatif dan inovatif. Pendekatan pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi informasi dapat membantu siswa untuk memahami ajaran Islam secara lebih interaktif dan menyenangkan.⁴

Dalam rangka mendukung pendidikan agama Islam yang berkualitas, diperlukan dukungan dari pemerintah, masyarakat, dan lembaga pendidikan untuk memfasilitasi dan memperkuat pelaksanaan pendidikan agama Islam dengan berbagai cara, seperti penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, pelatihan guru, dan pengembangan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Salah satu kajian pendidikan dalam pendidikan agama khususnya islam adalah kajian tentang pembelajaran Al-Qur'an. Pembelajaran dalam membaca, menulis maupun menafsirkannya. Al-Qur'an adalah kalam Allah SWT yang diberikan kepada Nabi Muhammad sebagai mukjizat melalui mutawatir dari Allah SWT melalui malaikat Jibril. Membaca Al-Qur'an termasuk ibadah kepada Allah SWT.⁵

Sesuai dengan seni tajwid, Al-Qur'an sebagai kalam Allah harus dibaca dan dipahami dengan benar. Semua muslim perlu memahami bahwa membaca Al-Qur'an secara tidak benar akan mengubah makna atau makna yang dikandungnya. Untuk menemukan nilai-nilainya, Al-Qur'an harus dipahami dengan baik. Secara alami, seorang muslim harus melalui tahap pertama internalisasi pengetahuan dengan membaca dan menulis Al-Qur'an sesuai dengan aturannya, juga dikenal sebagai ilmu tajwid, dalam untuk memahami Al-Qur'an dengan benar. Tidak mungkin mempelajari Al-Qur'an dalam waktu singkat untuk mencapai hal ini. Namun, untuk memperoleh keterampilan membaca Al-Qur'an yang akurat dan baik, itu harus dilakukan secara konsisten. Konsistensi merupakan suatu hal

⁴ M. Al-Khatib. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. Jurnal Pendidikan Islam, 8(2), 2019, hal. 247-266.

⁵ Fakhrudin, Imam. *Pengertian Al-Qur'an Menurut Bahasa, Istilah Dan Para Ahli*, diakses dari <http://ulumuslim.blogspot.com>. 2014.

yang dilakukan secara terus menerus dengan mengatasi segala hambatan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Konsistensi adalah komitmen terhadap suatu program dalam rangka mencapai satu tujuan. Motivasi yang tinggi diperlukan untuk mempelajari Al-Qur'an dengan konsistensi, atau istiqomah. Motivasi adalah energi yang mendorong, mengarahkan, dan memperkuat perilaku. Karakter perilaku siswa, yang meliputi minat, ketajaman perhatian, konsentrasi, dan ketekunan dalam mencapai tujuan, menunjukkan motivasi belajar.⁶

Selain konsistensi yang dimiliki seseorang dalam mempelajari Al-Qur'an adalah membaca karena salah satu cara orang dapat berkomunikasi satu sama lain adalah melalui membaca. Membaca adalah salah satu jembatan yang dibutuhkan orang untuk membangun keterampilan bahasa yang kuat. Membaca adalah salah satu keterampilan bahasa yang paling penting, menurut Artati manusia akan lupa akan hal itu apabila mereka tidak membaca, termasuk informasi dan pengalaman.⁷

Membaca sangat penting dalam menunjang pembelajaran maka pemerintah mengamanatkan kegiatan literasi sebagai bagian dari implementasi Kurikulum 2013. Kemampuan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara selain kemampuan berpikir yang merupakan komponen esensial dari literasi, semuanya dianggap sebagai keterampilan berbahasa. Menurut Padmadewi & Artini, literasi juga dapat didefinisikan sebagai literasi, literasi, literasi wacana, dan kemampuan membaca dan menulis.⁸

Dari hasil observasi dan wawancara terkait permasalahan yang ada di sekolah tersebut peneliti menyimpulkannya sebagai berikut khususnya permasalahan yang terjadi terkait kemampuan baca Al-Qur'an pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits:

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap makna dan isi Al-Qur'an dan Hadits,

⁶Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali, 2006).

⁷ Artati, B. Y. *Terampil Membaca*. (Intan Perwira. 2018).

⁸ Padmadewi, N. N., & Artini, L. P. *Literasi Di Sekolah Dari Teori Ke Praktik*. (Nilacakra: 2018).

sehingga menyebabkan kesulitan dalam membaca dan memahami ayat-ayat yang ada.

2. Kurangnya guru atau pengajar yang memahami dan mampu mengajarkan teknik membaca Al-Qur`an dengan benar dan menanamkan pemahaman terhadap Hadist yang diambil dari Al-Qur`an.
3. Tuntutan kurikulum yang padat dan kurangnya waktu yang diberikan untuk mempelajari dan membaca Al-Qur`an secara benar dan mendalam, sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur`an.
4. Minimnya dukungan dari lingkungan, termasuk keluarga dan masyarakat, untuk mempelajari dan membaca Al-Qur`an secara rutin dan mendalam.
5. Kurangnya motivasi dan minat dari siswa untuk membaca Al-Qur`an dan Hadits karena dianggap kurang menarik dan tidak sebanding dengan aktivitas lainnya.

Permasalahan ini menunjukkan bahwa masih dibutuhkan upaya yang lebih serius dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat, untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap Al-Qur`an dan Hadits serta kemampuan membaca Al-Qur`an dengan benar. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur`an pada mata pelajaran Al-Qur`an Hadist.⁹

Hal ini juga terjadi di MI Nurul Huda Krenceng dimana sekolah ini merupakan merupakan sekolah madrasah ibtidaiyah yang populer dikalangan masyarakat Kabupaten Blitar yang memiliki keunggulan di bidang tahfidzul qur`an, jadi untuk siswa yang ada disana harapannya setelah lulus sudah menghafal surah pendek dan juga surah-surah

⁹ A. Qomaruddin, Integrasi Pendidikan Agama Islam dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Islam, 7(1), 2018, hal. 47-60.

pilihan. Sedangkan untuk menghafal itu sendiri dapat terlaksana dengan baik apabila siswa mampu membaca ayat Al-Quran dengan baik dan benar.¹⁰

Seperti yang telah diamanatkan oleh pemerintah dimana hal ini juga tidak berlangsung lama dikarenakan tingkat minat baca siswa saat ini memudar dikarenakan era digital yang semakin pesat, dimana sekolah menerapkan pembelajaran online, dari situ minat baca siswa menurun, siswa lebih suka bermain gadget daripada membaca. Hal ini sangat berdampak pada pembelajaran dan kemampuan siswa di sekolah saat ini, khususnya pelajaran Al-Qur'an Hadits.

Hal ini juga sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di MI Nurul Huda Krenceng bahwasannya siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits mengalami penurunan dalam hal membaca khususnya membaca Al-Qur'an, dimungkinkan siswa kurang minat dalam membaca karena lebih menyukai hal instan apalagi pada era digital saat ini contohnya dalam mengerjakan tugas rumah siswa lebih senang mencari jawaban di google daripada membaca bukunya, bermain gadget yang berlebihan membuat siswa malas untuk belajar dan membaca Al-Qur'an sehingga siswa kurang bisa memahami pelajaran yang diberikan khususnya pelajaran Al-Qur'an Hadits.

Menurut Ramadanti dan Arifin untuk memperlancar kegiatan belajar, guru harus memilih media yang sesuai untuk kegiatan anak.¹¹ Pemanfaatan media *flashcard* dan variasi warna merupakan dua metode yang dapat digunakan. Penggunaan media *flashcard* juga akan berdampak pada hasil belajar siswa secara keseluruhan, maka guru berperan penting dalam proses seleksi.¹²

¹⁰Sejarah Singkat MI murul Huda, <https://minhakrenceng.blogspot.com/2015/12/sejarah-singkat-minha.html>

¹¹ Ramadanti E. & Arifin, Z. Strategi *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan*. (KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education, 4(2), 173–187. 2021), <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12245>

¹² Udeagbala, I. R., Onwuka, L. N., & Ugwude, D. I. *Role of Instructional Materials in Improving Pupils with Dyslexia in Public Primary Schools in Ekwusigo LGA of Anambra State*. (Journal of Early Childhood and Primary Education, 2 (2), 1–12, 2020), <https://journals.unizik.edu.ng/index.php/jecape/article/view/454>

Guru juga terlibat dalam eksperimen dengan menggunakan bentuk media lain yang dapat digunakan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca dalam proses pembelajaran.¹³ Kegiatan membaca menjadi lebih menarik dengan penggunaan variasi warna dan gambar pada media *flashcard*. Peneliti menerapkan media *flashcard* pada siswa disleksia sebagai sarana untuk mempermudah membaca bagi siswa tersebut. Menurut Pangastuti, penggunaan variasi warna pada media *flashcard* juga memudahkan anak-anak untuk mengenal dan mengingat huruf pada setiap kartu.¹⁴

Menurut Mulyadi dan Nurhadayani, media *flashcard* juga dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata dan keterampilan membaca siswa. Terlihat jelas dari beberapa pernyataan diatas bahwa karakteristik media *flashcard* dapat membangkitkan minat siswa selama proses pembelajaran.¹⁵

Mengingat informasi latar belakang sebelumnya dan menurut data yang dihimpun dari wawancara dengan salah satu guru madrasah di MI Nurul Huda Kreceng Kabupaten Blitar, beberapa siswa mengalami kesulitan membaca, terutama saat belajar mengaji. Guru menghadapi tantangan ketika siswanya kesulitan membaca Al-Qur`an. Kesulitan membaca juga disebabkan oleh kelalaian orang tua terhadap tumbuh kembang anaknya. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MI Nurul Huda Kreceng Kabupaten Blitar dimana status sekolah yang dikenal unggul dalam bidang tahfidzul qur`an dan dengan permasalahan kesulitan membaca Al-Qur`an maka peneliti ingin memberikan referensi

¹³ Coskun, Z. N., & Mitrani, C. *An Instructional Design for Vocabulary Acquisition with a Hidden Disability of Dyslexia*. (Cypriot Journal of Educational Sciences, 15(2), 305–318, 2020), <https://doi.org/10.18844/cjes.v15i2.4671>

¹⁴ R. Pangastuti, *Pembelajaran Al-Quran Anak Usia Dini melalui Metode “Wafa.” Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 2, (109–122, 2017), <http://conference.uinsuka.ac.id/index.php/aciece/article/view/58>

¹⁵Mulyadi, & R. Nurhadayani. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Kelas I SDN 35 Nungga Kota Bima*. (Jurnal Pendidikan Bahasa: (1),6–18,2018), <http://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/94>

pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur`an khususnya pada siswa kelas V MI Nurul Huda Krenceng, selain itu peneliti juga melihat dari perbandingan salah satu Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Nglegok dengan MI Nurul Huda Krenceng dimana di Sekolah Dasar tersebut permasalahannya hanya pada status personal terkait ekonomi dan sosialisasi dikarenakan tidak sesuai dengan materi yang ingin dibahas maka peneliti memilih MI Nurul Huda Krenceng sebagai obyek penelitian dengan membahas tentang ***“Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas V Mi Nurul Huda Krenceng Kabupaten Blitar.”***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan kesimpulan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas penulis memilih untuk merumuskan masalah yang berupa:

1. Bagaimana pengembangan media belajar *flashcards digital* pada mata pelajaran Al-Qur`an Hadits dalam membaca Al-Qur'an?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca Al-Qur`an pada mata pelajaran Al- Qur`an Hadits terhadap pengembangan media *flashcards digital*?
3. Bagaimana keefektifan media *flashcards digital* terhadap kemampuan membaca Al-Qur`an Hadits?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang sudah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perkembangan media belajar *flashcards digital* pada mata pelajaran Al-Qur`an Hadits dalam membaca Al-Qur`an.
2. Untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca Al-Qur'an terhadap

pengembangan media belajar *flashcards digital* mata pelajaran Al-Qur`an Hadits.

3. Untuk mengetahui keefektifan *flashcards digital* dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur`an dalam mata pelajaran al-Qur`an Hadits.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut spesifikasi produk pengembangan media *flashcards digital*:

1. *Flashcards digital* berbentuk *digital*
2. *Flashcards digital* memiliki ukuran sesuai dengan template pembuatan *power point*.
3. *Flashcards digital* berisikan ayat Al-Qur'an dengan tulisan arab, terjemahan surat, dan perintah.
4. *Flashcards digital* didesain atau dibuat menggunakan aplikasi canva dan *power point*.
5. *Flashcards digital* dibuat dengan 2 aplikasi *builder*, yaitu *powerpoint*, *inspiring 11*, dan mod 2 apk *builder*
6. *Flashcards digital* terdapat dua sisi (sisi depan berisikan gambar dan perintah, sedangkan sisi belakang berupa materi).
7. *Flashcards digital* dikembangkan untuk tingkat SD/ MI kelas V.
8. *Flashcards digital* berisikan materi belajar Al-Quran Hadits Kelas V
9. *Flashcards digital* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan baca Al-Qur`an dengan pembelajaran yang menyenangkan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini sangat penting untuk dilakukan, mengingat permasalahan-permasalahan yang dihadapi peserta didik yakni meningkatkan kemampuan baca Al-Qur`an. Oleh karena itu, penelitian ini perlu di

kembangkan dan perlu dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih menarik peserta didik dan menambah wawasan pengetahuan. Dalam hal ini produk yang dikembangkan yaitu media *flashcards digital*. *Flashcards digital* digunakan untuk menguji dan meningkatkan memori dengan memungkinkan pengambilan informasi secara langsung. Dengan adanya *flashcards digital* dapat menjadi metode *self-testing* yang efektif. *Self-testing* adalah metode untuk meningkatkan kinerja dengan mengajukan pertanyaan kepada diri sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flashcards digital* adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, untuk memicu dan meningkatkan kemampuan baca Al-Qur`an pada mata pelajaran Al-Qur`an Hadits.
2. Mendapat wawasan serta pengetahuan mengenai media belajar yang menyenangkan dan aktif dalam proses belajar yang berlangsung selain itu juga menumbuhkan suasana kelas yang aktif dengan menggunakan media *flashcards digital* pada mata pelajaran Al-Qur`an Hadits.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang dilakukan peneliti, khususnya penggunaan *flashcards digital* untuk mendorong siswa kelas V MI Nurul Huda Krenceng dalam membaca Al-Qur'an. Materi pembelajaran *flashcards digital* ini dikembangkan khusus untuk materi kelas V.

Keterbatasan dalam pengembangan media dan penelitian ini mengarah pada media *flashcard digital* untuk mata pelajaran Al-Qur`an Hadits sehingga hanya dapat digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran Al-Qur`an Hadits untuk siswa kelas V MI. Penelitian ini terbatas pada satu sekolah yaitu hanya di MI Nurul Huda

Krenceng pada siswa kelas V. Selain itu peneliti juga membatasi materi bahan ajar yang digunakan, pembatasan tersebut hanya menggunakan satu semester khususnya pada materi belajar Al-Qur`an dengan materi surah Al-Bayyinah dan surah Al-Humazah.

Selain itu terdapat juga pembatasan indikator pada *flashcards digital*, pembatasan tersebut hanya mengambil indikator kelancaran membaca Al-Qur`an dan kebenaran saat membaca dan kesesuaian hukum tajwid. Adapun untuk Kompetensi Dasar (KD) peneliti mengambil KD 3.4.

G. Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian menggunakan bahasan atau penjelasan terkait dengan masalah penelitian yang akan dilakukan. Dalam hal ini akan disajikan hasil temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan masalah yang akan diteliti. Berikut ini hasil peneliti terdahulu yang menjadi perbandingan terhadap penulisan peneliti.

1. Khoirul Mizwar, 2018. Dari hasil penelitian pengembangan media *flashcards* dengan tema peduli lingkungan sosial kelas III maka terdapat hasil berupa:
 - a. Untuk mengembangkan dan mendapat hasil produk yang sesuai, peneliti memakai prosedur dalam pembuatan media bahan ajar *flashcards* menggunakan pengembangan ADDIE. Dimana ADDIE sendiri terdiri dari lima tahap. Dengan hasil yang sesuai keinginan maka akan tercipta sebuah media pembelajaran yang baik dan benar. Pengembangan media belajar dalam penelitian ini adalah valid, dengan persentase 90% untuk pengujian tema peduli lingkungan sosial kelas III. Kemudian untuk persentase 94% dikatakan valid oleh para ahli materi pembelajaran. Jadi kevalidan media pembelajaran menggunakan *flashcards* layak untuk diuji tanpa adanya sebuah revisi.

- b. Untuk hasil wawancara terhadap peserta didik pada penelitian pengembangan ini adalah peserta didik merasa senang dan terhibur. Selain itu peserta didik juga sangat tertarik dengan pembelajaran menggunakan *flashcards*. Disisi lain peserta didik juga terbantu dalam memahami materi pembelajaran dengan tematik K-13.¹⁶
 - c. Untuk perbedaannya yaitu berfokus pada kelas III SD tema peduli lingkungan sosial dan objek penelitian. Sedangkan persamaanya sendiri adalah menggunakan pengembangan media *flashcards* dan tingkat Pendidikan yang diteliti.
2. Aminatuz Zuhriyyah, 2017. dari hasil penelitian pengembangan media *flashcards* pada anak kelas VII SMPLB mata pelajaran IPA adalah:
- a. *Flashcards* yang digunakan dalam pembelajaran IPA menggunakan *Flashcards* depan belakang. Dimana bagian depan berisikan sebuah gambar sesuai dengan materi dan bagian belakang berisikan keterangan dari materi gambar. Untuk lebih menarik lagi peneliti warnai dengan warna-warna yang menarik terhadap *flashcards* tersebut. Peneliti Memberikan warna yang menarik dikarenakan peserta didik mengalami kekurangan (tuna rungu), jadi peneliti memikirkan bagaimana siswa bisa lebih tertarik lagi dengan pembelajaran *flashcards*. Setelah masalah tersebut selesai dan sudah dikembangkan peneliti langsung merancang *flashcards* tersebut menggunakan adobe illustrator untuk membuat gambar dan keterangan pada kartu *flashcards*.

¹⁶ Khoirul Mizwar, *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Tema Peduli Lingkungan Sosial Kelas Iii Sekolah Dasar*, 2018

- b. Untuk kelayakan media pembelajaran menggunakan *flashcards* terdapat tiga penilaian persentase. Para ahli media memberikan nilai persentase 91,11% dimana angka tersebut sangat tinggi dan persentase tersebut bisa dikatakan sangat layak. Untuk para ahli materi membiarkan nilai persentase 86,78% dengan persentase tersebut maka bisa dikatakan bahwa *flashcards* juga layak. Dan yang terakhir untuk nilai persentase 93,52% diberikan oleh guru tuna rungu, dimana angka persentase ini sangat tinggi dibanding yang lainnya. Maka *flashcards* sangat layak dalam membantu proses pembelajaran. Dari sekian banyaknya persentase yang telah dipaparkan maka bisa diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berupa *flashcards* sangat layak untuk anak yang berkebutuhan khusus (tunarungu) dalam pembelajaran IPA materi konselor.
- c. Untuk respon yang didapat peneliti dalam pengujian media pembelajaran *flashcards* mata pelajaran IPA oleh siswa mendapatkan persentase yang sangat sempurna yaitu 100%, dimana hal ini menunjukkan bahwa siswa betul-betul tertarik dengan pembelajaran media *flashcards*.¹⁷
- d. Terdapat persamaan yaitu sama-sama menggunakan pengembangan media *flashcards*. Untuk perbedaannya yaitu berfokus pada anak kelas VII SMPLB mata pelajaran IPA, tingkat pendidikan yang diteliti yaitu SMP/MTS, dan objek penelitian.
3. Irma Nindiana 2018, dari hasil penelitian serta pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits menggunakan kartu *flashcards* yaitu:

¹⁷ Aminatuz Zuhriyyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Ipa Pada Anak Tunarungu Kelas Vii Smplb*, 2017

- a. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa produk *flashcards* yang didalamnya berikan materi hukum ilmu tajwid. Pembuatan *flashcards* sendiri menggunakan sebuah aplikasi canva untuk mendesain produk penelitian tersebut dengan media grafis. Untuk model *flashcards* peneliti mengikuti Bord dan Gall yang telah diubah Sugiyono dengan tujuh tahapan. Untuk tingkat kelayakan disini sangat menarik, persentase yang didapat sangat bagus. 90% untuk para ahli media, 96% untuk para ahli materi, dan 90% untuk guru kelas. Bisa disimpulkan dari persentase diatas, bahwa penggunaan media belajar menggunakan *flashcards* itu sangat efektif dalam pembelajaran. Selain mudah diterima oleh peserta didik *flashcards* juga mendapat respon yang sangat baik, baik dalam skala kecil maupun besar.
- b. Untuk persentase yang didapat dalam wawancara terhadap peserta didik adalah 87.5% untuk skala kecil dan 70% untuk skala besar, angka tersebut cukup baik pada saat terjun kelapangan untuk menguji *flashcards*. Maka bisa disimpulkan bahwa *flashcards* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hukum ilmu tajwid mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.¹⁸
- c. Dalam penelitian ini memiliki persamaan berupa penggunaan pengembangan media *flashcards*, mata pelajaran Al-Qur'an Hadits tingkat MI, dan Tingkat Pendidikan yang diteliti. Sedangkan perbedaannya yaitu materi yang disampaikan yaitu ilmu hukum tajwid dan objek penelitian.

¹⁸ Irma Nindiana, *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah*, 2018

4. Rima Wulan Safitri, Cicilia Novi Primiani, dan Hartini Hartini, 2018. dari pengembangan media *flashcards* dan analisis dengan menggunakan permainan tradisional maka bisa diketahui hasil tersebut:
- a. Adanya persyaratan untuk melakukan pengembangan media *flashcards* dengan menggunakan tahapan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*).
 - b. Hasil persentase yang didapat ialah 93,33% dengan 4 komponen pembelajaran tematik integratif, hal tersebut dikatakan layak dan sesuai dikarenakan memenuhi syarat untuk penilaian kualitas isi dan penilaian instruksional.
 - c. Untuk respon siswa terhadap media pembelajaran *flashcards* yaitu sangat baik. Baik dalam skala besar maupun skala kecil. Untuk persentase yang didapat sangatlah sempurna yaitu 100%. Jadi penggunaan media belajar menggunakan *flashcards* sangat berpengaruh dalam segi ketertarikan dan pemahaman peserta didik. Disisi lain juga menumbuhkan serta meningkatkan pengalaman peserta didik dalam belajar menggunakan media *flashcards* yang berbasis permainan tradisional. Untuk hasil terhadap siswa mengalami perubahan yang sangat jauh. Baik sebelum maupun sesudah dilakukannya media.¹⁹
 - d. Dalam penelitian memiliki persamaan berupa penggunaan media *flashcards* dan tingkat pendidikan. Selain itu memiliki perbedaan berupa fokus penelitian pada anak kelas IV dengan sub tema lingkungan tempat

¹⁹ Rima Wulan Safitri, Cicilia Novi Primiani, dan Hartini Hartini, *Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas Iv Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku*, 2018

tinggalku dan objek penelitian.

5. Virna Atikahani, Tuti Iriani, dan Riyan Arthur, 2018. Dari pengembangan media *flashcards* dan analisis mata kuliah teknologi beton maka bisa diketahui hasil tersebut:
 - a. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran pada tingkat perkuliahan menjadikan pembelajaran menjadi sangat menarik. Dimana dosen lebih sering memakai media slide presentation kini lebih meningkat dan bervariasi. Ketika menggunakan media *flashcards* dalam proses belajar mengajar mahasiswa UNJ program studi pendidikan vokasional konstruksi bangunan.
 - b. Media *flashcards* dikatakan layak dan baik dengan tingkat persentase 75,71% menurut ahli media. Kemudian untuk ahli materi mempresentasikan dengan tingkatan 82% dan dikatakan layak untuk mahasiswa dalam pembelajaran. Jadi dari kedua nya, baik ahli materi maupun media mengatakan bahwa pengembangan media *flashcards* pada mahasiswa sangat layak dan cocok untuk digunakan.
 - c. Untuk hasil keseluruhan mengenai pengembangan media *flashcards* layak untuk digunakan mahasiswa dalam mata kuliah berlangsung di UNJ program studi pendidikan vokasional konstruksi bangunan.²⁰
 - d. Dalam penelitian ini memiliki persamaan berupa penggunaan media *flashcards*. Untuk perbedaannya yaitu berfokus pada mahasiswa program studi pendidikan vokasi konstruksi bangunan universitas negeri Jakarta mata kuliah teknologi beton, tingkat Pendidikan yang diteliti

²⁰ Virna Atikahani, Tuti Iriani, Riyan Arthur, *Pengembangan Media Flashcard Mata Kuliah Teknologi Beton Di Program Studi Pendidikan Vokasi Konstruksi Bangunan Universitas Negeri Jakarta*, 2018

yaitu perguruan tinggi, dan objek penelitian.

6. Fitria Iswari, 2018. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *flashcards* menggunakan metode tindakan kelas di SD RAGAMUKTI, dapat diketahui hasilnya berupa:
 - a. Kurangnya keefektifan metode daftar kosakata (*vocabulary list*) sehingga mendapat nilai yang kurang memuaskan, dengan rata-rata 24,3%. Berbeda dengan penggunaan metode yang menggunakan media pembelajaran *flashcards*. Nilai yang didapat dari penggunaan media gambar sangat bagus. Nilai yang didapat juga diatas rata-rata yaitu 68,3%. Dari paparan yang sudah dijelaskan terdapat peningkatan antar penggunaan metode daftar kosakata (*vocabulary list*) dan *flashcards* yaitu 44%.
 - b. Penggunaan *flashcards* meningkatkan daya Tarik belajar peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris dikarenakan proses belajarnya seperti bermain.
 - c. Terdapat kesulitan terhadap pendidik dalam pengembangan media *flashcards* dikarenakan jumlah yang dibutuhkan sangat banyak, sehingga lebih mudah untuk menulis dipapan tulis dan menyuruh peserta didik untuk melihat buku.
 - d. Dari penjelasan yang sudah dipaparkan bisa disimpulkan bahwa hasil belajar menggunakan media *flashcards* sangat membantu, baik dari pendidik maupun peserta didik dibandingkan menggunakan daftar

kosakata (*vocabulary list*).²¹

- e. Adapun persamaannya yaitu penggunaan pengembangan media *flashcards* dan tingkat Pendidikan yang diteliti yaitu SD/MI. Sedangkan untuk perbedaannya yaitu berfokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan objek penelitian.
7. Robert John Ashcroft, Robert Cvitkovic, and Max Praver (2018). Pada berbagai tingkat kecakapan bahasa Inggris, penelitian ini membandingkan keefektifan penggunaan kartu *flash digital* dan kartu *flash* kertas untuk mempelajari kosakata L2.

Meskipun secara umum diterima bahwa *flashcards* adalah salah satu metode yang paling efektif untuk mempelajari kosa kata, sedikit data empiris mengenai efektivitas komparatif *flashcards digital* dan pada berbagai tingkat kemampuan bahasa Inggris siswa. Kecakapan Bahasa Inggris adalah faktor antar mata pelajaran, dan dipecah menjadi tiga kelompok: dasar, lebih lanjut, dan menengah Menggunakan kata-kata dari Daftar Kata Akademik, semua peserta menjalani perawatan *flashcard digital* dan kertas. Perolehan Kosakata Relatif Langsung dan Perolehan Kosakata Relatif Tertunda adalah dua variabel dependen untuk setiap mode studi. Jika dibandingkan dengan menggunakan *flashcards* kertas, penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa Jepang dengan tingkat kemahiran bahasa Inggris yang lebih rendah memperoleh kosa kata yang jauh lebih banyak ketika menggunakan *flashcards digital*.

Pelajar pada tingkat kemampuan yang lebih tinggi berkinerja sama

²¹ Fitria Iswari, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar*, 2018

baiknya menggunakan kedua mode ulasan. Flashcards digital dapat memberikan dukungan tambahan yang dibutuhkan pembelajar tingkat rendah untuk mencocokkan rekan-rekan tingkat lanjutan mereka dalam hal tingkat akuisisi kosa kata yang disengaja dengan mengkompensasi kesenjangan dalam kesadaran metakognitif dan strategi pembelajaran yang efektif antara siswa dari tingkat bahasa yang lebih rendah dan lebih tinggi kecakapan.²²

8. Pan, S. C., Zung, I., Imundo, M. N., Zhang, X., & Qiu, Y. (2022). Pengguna kartu *flash digital* biasanya harus memilih antara menggunakan set kartu *flash gratis* atau membuat konten kartu flash mereka sendiri. Yang terakhir lebih cepat dan nyaman, tetapi apakah lebih baik untuk belajar? Setelah uji kriteria tertunda yang berlangsung selama 48 jam, kami melakukan enam percobaan menggunakan flashcard yang dibuat pengguna atau dibuat sebelumnya untuk mempelajari informasi dari bagian teks pendidikan. Juga dilihat berbagai cara untuk membuat konten dan seberapa berbeda kualitas konten premade. Dalam semua percobaan, kartu flash yang dibuat pengguna mengungguli kartu *flash* yang dibuat sebelumnya dalam hal memori (perkiraan keuntungan $d = 0,45$, 95 persen CI [0,25, 0,66]) dan kinerja pada pertanyaan aplikasi (perkiraan keuntungan $d = 0,29$, 95 persen CI [0,12, 0,45]). Berdasarkan temuan ini, tampak bahwa membuat *flashcard* sendiri memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif yang meningkatkan daya ingat dan pemahaman. Akibatnya, pengguna flashcards

²² Robert John Ashcroft, Robert Cvitkovic, and Max Praver, “ *Digital flashcard L2 Vocabulary learning outperforms traditional flashcards at lower proficiency levels: A mixed-methods study of 139 Japanese university students*”, Research paper : EUROCALL Review, Volume 26, No. 1, March 2018 14 Tokai University, Japan, Meijo University, Japan, <http://polipapers.upv.es/index.php/eurocall/article/view/7881/10478>

digital bisa mendapatkan keuntungan dari membuat sendiri daripada membeli versi premade. Rekam dari PsycInfo Database (c) 2022 APA, semua hak dilindungi undang-undang.²³

9. Reima Saado Al-Jarf (2021). Pada penelitian ini membahas terkait *flashcard digital* dimana siswa dapat mengunduh Aplikasi Flashcard (FCA) gratis untuk tes standar seperti SAT, IELTS, TOEFL, GRE, dan TOEIC dari Google Play dan iPhone App Stores untuk membantu mereka mempersiapkan diri menghadapi tes tersebut. FCA berisi sejumlah besar kata dasar dan jargon terkonsentrasi yang mencakup beberapa klasifikasi seperti sains, sejarah, keahlian, iklim, ilmu sosial dan manusia. FCA memiliki fitur yang dapat diubah. Mereka dapat belajar dengan berbagai cara: Mencocokkan, mempelajari, menampilkan slide, menghafal, dan menguji Siswa tidak perlu melihat layar untuk mendengarkan dan belajar. Selain itu, tes pilihan ganda, pilihan kelompok, dan pilihan kata disediakan. Kata-kata dapat diurutkan menurut abjad, dalam urutan, atau secara acak. Mereka adalah alat yang berguna untuk meningkatkan kosa kata, mempercepat pembelajaran, dan membantu siswa menyimpan lebih banyak informasi dalam waktu yang lebih singkat. Sesuai permintaan, kata-kata penting atau menantang dapat diberi bintang dan direvisi. Artikel ini memberikan contoh aplikasi kartu flash seluler uji standar (MFCA), peta lokasi untuk FCA, dan beberapa panduan pemilihan untuk aplikasi kartu flash yang relevan. MFCA digunakan untuk instruksi dalam tiga tahap: fase

²³ Pan, S. C., Zung, I., Imundo, M. N., Zhang, X., & Qiu, Y. (2022). *User-generated digital flashcards yield better learning than premade flashcards*. Journal of Applied Research in Memory and Cognition.

sebelum, selama, dan setelah tugas. Peran fasilitator dimainkan oleh instruktur. Dia dapat membantu siswa menemukan dan mengunduh kartu flash yang sesuai untuk tujuan mereka, memberikan pra-pertanyaan, dan menindaklanjutinya untuk memastikan bahwa mereka memanfaatkannya sebaik mungkin. Artikel selesai untuk saran tertentu.²⁴

10. H. Gülru Yüksel, H. Güldem Mercanoğlu, M. Betül Yılmaz (2020). Kartu flash digital dapat membantu siswa mempelajari kosa kata teknis, menurut penelitian yang sedang berkembang. Tujuan utama dari penelitian kuasi-eksperimental ini adalah untuk membandingkan efek penggunaan daftar kata dan kartu flash digital (DF) dalam mempelajari kosakata teknis dan untuk mempelajari bagaimana perasaan siswa tentang penggunaan DF. Penelitian dilakukan dengan total 57 mahasiswa S1 Farmasi dengan menggunakan metode convenience sampling. Survei pra-perawatan, dua tes kosa kata teknis, dan survei pasca-perawatan digunakan untuk mengumpulkan data. Temuan menunjukkan bahwa (1) DF membantu siswa memperoleh lebih banyak kosa kata teknis; (2) Mereka antusias menggunakan DF untuk mempelajari kosakata teknis; (3) Persepsi mereka tentang kegunaan aplikasi Quizlet merupakan faktor keberhasilan mereka dalam kondisi DF; dan (4) niat mereka untuk menggunakan aplikasi Quizlet diprediksi secara positif dengan berlatih menggunakan aplikasi digital. Kami sampai pada kesimpulan bahwa pembelajaran kosa kata teknis

²⁴ Reima Saado Al-Jarf, *Standardized Test Preparation with Mobile Flashcard Apps*, UIJRT : United International Journal for Research & Technology | Volume 03, Issue 02, 2021 | ISSN: 2582-6832, <https://eric.ed.gov/?id=ED616917>

meningkat ketika DF disiapkan oleh guru.²⁵

²⁵ H. Gülru Yüksel, H. Güldem Mercanoğlu, M. Betül Yılmaz, *Flashcards Vs. Wordlists For Learning Technical Vocabulary*, Published online: 04 Dec 2020, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09588221.2020.1854312>

Tabel 1.1: Penelitian Terdahulu

NO	Penelitian/Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Jurnal , Khoirul Mizwar, 2018	Menggunakan media <i>flashcard</i>	Menggunakan <i>flashcard digital</i> dengan media <i>power point add-ins iSpring Suite 11 and apk builder</i> .
2.	Skripsi, Aminatuz Zuhriyyah, 2017	Menggunakan media <i>flashcard</i>	Menggunakan <i>flashcard digital</i> dengan menggunakan media <i>power point add-ins iSpring Suite 11 and apk builder</i> .
3.	Jurnal, Irma Nindiana 2018	Menggunakan media <i>flashcard</i>	Menggunakan <i>flashcard digital</i> dengan menggunakan media <i>power point add-ins iSpring Suite 11 and apk builder</i> .
4.	Jurnal, Rima Wulan Safitri, Cicilia Novi Primiani, dan Hartini Hartini, 2018.	Menggunakan media <i>flashcard</i>	Menggunakan <i>flashcard digital</i> dengan menggunakan media <i>power point add-ins iSpring Suite 11 and apk builder</i> .
5.	Jurnal, Virna Atika hani,Tuti Iriani,dan Riyan Arthur, 2018	Menggunakan media <i>flashcard</i>	Menggunakan <i>flashcard digital</i> dengan menggunakan media <i>power point add-ins iSpring Suite 11 and apk builder</i> .
6.	Skripsi, Fitria Iswari, 2018	Menggunakan media <i>flashcard</i>	Menggunakan <i>flashcard digital</i> dengan menggunakan media <i>power point add-ins iSpring Suite 11 and apk builder</i> .
7.	Jurnal, Robert John Ashcroft, Robert Cvitkovic, and Max Prayer , 2018	Menggunakan media <i>flashcard digital</i>	Menggunakan <i>flashcard digital</i> dengan menggunakan media <i>power point add-ins iSpring Suite 11 and apk builder</i> .

NO	Penelitian/Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan
8.	Jurnal, Pan, S. C., Zung, I., Imundo, M. N., Zhang, X., & Qiu, Y.2022.	Menggunakan media <i>flashcard digital</i>	Menggunakan <i>flashcard digital</i> dengan menggunakan media <i>power point add-ins iSpring Suite 11 and apk builder</i> .
9.	Jurnal, Reima Saado Al-Jarf (2021).	Menggunakan media <i>flashcard digital</i>	Menggunakan <i>flashcard digital</i> dengan menggunakan media <i>power point add-ins iSpring Suite 11 and apk builder</i> .
10.	Jurnal, H. Gülru Yüksel, H. Güldem Mercanoğlu, M. Betül Yılmaz (2020).	Menggunakan media <i>flashcard digital</i>	Menggunakan <i>flashcard digital</i> dengan menggunakan media <i>power point add-ins iSpring Suite 11 and apk builder</i> .

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Definisi media *flashcards digital*.

Flashcard digital adalah perangkat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi terkomputerisasi untuk menampilkan data instruktif sebagai kartu elektronik. Sebagian besar kartu *flashcards digital* memiliki fitur interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan materi pembelajaran dan menguji pemahaman mereka melalui tantangan pilihan ganda, berbasis permainan, atau pengulangan. *Flashcards digital* dapat digunakan sebagai alat belajar di sekolah, di rumah, atau di tempat kerja, dan lain-lain. Kartu *flashcards digital* juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan setiap orang, yang dapat membantu siswa belajar lebih cepat dan menyimpan lebih banyak informasi.²⁶

2. Definisi kemampuan membaca

Menurut Dhieni, dkk kemampuan membaca merupakan kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu, yang mencakup beberapa kegiatan, seperti mengenali huruf dan kata, menghubungkannya dengan bunyi, makna serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.²⁷

²⁶ L Lin, Y. W., Chang, Y. H., & Lin, T. C. (2020). Developing a digital flashcard system with peer assessment for enhancing students' learning motivation and outcomes. *Interactive Learning Environments*, 28(8), 1117-1130

²⁷ Nurbiana Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka, 2005.

3. Definisi keefektifan *flashcards digital*.

Flashcard digital dirancang untuk membantu pengguna dalam mempelajari dan mengingat informasi dengan lebih efisien. *Anki*, *Quizlet*, dan *Memrise* adalah beberapa aplikasi terkenal untuk kartu *flashcard digital*. *Flashcard digital* juga dapat digunakan dalam berbagai latar pendidikan, termasuk belajar bahasa asing, sains, dan sejarah.²⁸

4. Definisi Al-Qur'an Hadits

Menurut Ar Rasikh Al-Qur'an Hadits adalah bagian dari pendidikan agama Islam yang mengajarkan siswa untuk memahami serta mengamalkan Al-Qur'an dan Hadits sehingga mereka dapat membaca dengan lancar, menerjemahkannya, memahami, menyalin, menghafal ayat-ayat tertentu, dan menyimpulkan teks. Dari keputusan tersebut menjadi perluasan kajian al-Qur'an Hadits contoh dari Madrasah Ibtidaiyah sebagai peraturan untuk mengikuti pendidikan yang lebih tinggi derajatnya.²⁹

²⁸ M. K., Kim, S. M Kim, O, Khera & J. Getman, *The experience of three flipped classrooms in an urban university: an exploration of design principles. The Internet and Higher Education*, 22, 2014, hal. 37-50

²⁹ Ar Rasikh, *Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus*, (Jurnal Penelitian Keislaman Vol.15 No.1), 2019.