

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media di sisi lain adalah berbagai komponen di lingkungan siswa yang dapat mendorong pembelajaran.¹ Seperti halnya orang, modul, atau peristiwa yang menciptakan situasi dimana hal tersebut memungkinkan siswa memperoleh wawasan, keahlian, atau Tindakan. Hal tersebut juga sebagai media pembelajaran.

Kata Latin lain untuk media adalah *medius*, yang berarti perantara atau pengantar.² Dengan cara lain, media dapat dipandang sebagai perantara atau pengantar yang memfasilitasi transmisi pesan dari pengirim ke penerima. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu itulah yang dimaksudkan dengan media pembelajaran.³ Menurut Daryanto, media pembelajaran adalah alat membantu berjalannya pembelajaran dan memiliki fungsi sebagai penjelas yang disampaikan, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang baik dan

¹ Anita Hartati, Sri Sumarni, and Syafdaningsih, “*Pengembangan Media Big Book Berbasis Dongeng Sumatera Selatan Pada Anak Kelompok B Di Paud*”, (*Jurnal Tumbuh Kembang* 5, 2018): hal.1.

² Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 243

³ Nurul Jannah. *Konsep Dokumentasi Kebidanan*, (Yogyakarta: Ar’ruz Media, 2011), hal.2

sempurna.⁴

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan atau menyampaikan informasi yang dimanfaatkan oleh pengajar untuk memperjelas maksud dari pesan yang disampaikan agar penggunaan media pembelajaran lebih baik dan efisien mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajarinya dapat ditingkatkan melalui penggunaan bahan ajar. Berikut ini adalah fungsi penggunaan media pembelajaran menurut Asnawir dan Usman:⁵

- a. Membuat belajar lebih mudah bagi siswa dan mengajar lebih mudah bagi guru.
- b. Memberi siswa pengalaman dunia yang lebih nyata
- c. Lebih menarik perhatian mereka
- d. Siswa dapat menggunakan seluruh inderanya.
- e. Meningkatnya fokus dan semangat siswa untuk belajar.

Menurut Azhar Arsyad Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat pengajaran yang berdampak pada guru sehingga bisa mengatur dan menciptakan lingkungan belajar yang seru, menyenangkan, efektif dan efisien. Jenis Media Pembelajaran juga berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan

⁴ Daryanto, dan Mulyo Raharjo, "*Media Pembelajaran Inovatif*", (Yogyakarta: Gava Media, 2012), hal. 4

⁵ Usman Asnawir Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, (Ciputat Pers: Jakarta Selatan, 2002), hal. 24

teknologi itu sendiri.⁶

Jadi kesimpulannya fungsi penggunaan media pembelajaran selain sebagai alat pengajaran yang berdampak pada guru dan siswa. Fungsi pembelajaran juga mengatur dan menciptakan lingkungan belajar yang seru dan menyenangkan, kondisi belajar yang efektif dan efisien.

3. Manfaat Media pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai manfaat media pembelajaran antara lain:⁷

- a. Lebih banyak siswa akan tertarik untuk belajar, yang akan membantu memotivasi mereka untuk belajar.
- b. Materi akan lebih jelas Ketika proses pelajaran berlangsung, sehingga memungkinkan siswa untuk lebih cepat memahaminya dan lebih cepat mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Pelajaran akan diajarkan dengan berbagai cara, tidak hanya melalui perkataan guru. Selain itu siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar setiap jam.
- d. Siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar karena mereka mendengarkan penjelasan guru selain melakukan kegiatan lain seperti mengamati, melaksanakan, dan mendemonstrasikan.

Penelitian Pendidikan dalam Hamali merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut:⁸

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 15

⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, (*Media Pengajaran*: Bandung: Sinar Baru,1991), hal. 3

⁸ Hamalik, (*Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti, 1994), hal. 15

- a. Membangun dasar gagasan yang kuat untuk berpikir
- b. Membuat siswa lebih memperhatikan.
- c. Menetapkan dasar-dasar yang diperlukan untuk kemajuan belajar siswa serta memperkuat pelajaran.
- d. Memberi siswa pengalaman dunia nyata yang dapat mendorong mereka untuk lebih mandiri.
- e. mengembangkan pemikiran yang tertib serta maju, terutama melalui kehidupan.
- f. Berkontribusi pada pengembangan pemahaman yang dapat mendukung pertumbuhan kemampuan berbahasa siswa
- g. Memberikan pengalaman yang belum pernah ditemui kemudian berkontribusi dengan koefisien keragaman pembelajaran.

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa keuntungan memasukkan media pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar antara lain kemampuan mengarahkan perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta kemampuan memahami materi.

B. *Flashcards Digital*

1. Pengertian *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, antara lain. Kartu flash digital juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan setiap orang, yang dapat membantu siswa belajar lebih cepat dan menyimpan lebih banyak informasi.⁹

Pengguna dapat belajar menggunakan teknologi digital dengan bantuan kartu flash digital interaktif. *Flashcard digital* biasanya terdiri dari kartu *digital* yang menampilkan informasi yang harus dipelajari, seperti kata kunci, fakta, atau konsep. Dalam kebanyakan kasus, pengguna dapat melihat kartu dan memutuskan apakah akan menyimpan informasi di dalamnya atau tidak. Kartu akan muncul kembali pada waktu yang ditentukan jika pengguna membuat pilihan yang tidak diingatkannya. Kartu *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.¹⁰

2. Karakteristik *Flashcards Digital*

Berikut merupakan karakteristik menurut Smith, J. A., & Handley, Z dimana *flashcard digital* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Portabilitas: *flashcard digital* dapat diakses dan digunakan di mana

⁹ W. Y. Lin, H. Y. Chang, & C. T. Lin, *Developing a digital flashcard system with peer assessment for enhancing students' learning motivation and outcomes. Interactive Learning Environments*, 28(8), 2020 hal. 1117-1130

¹⁰ 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

- saja, kapan saja, selama terhubung ke internet.
- b. Interaktif: *flashcard digital* biasanya memiliki fitur interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan konten kartu flash, seperti menggeser gambar atau memilih jawaban.
 - c. Fleksibilitas: Kartu *flashcard digital* dapat disesuaikan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, seperti menambahkan gambar, suara, atau video ke konten.
 - d. Mudah diakses: Kartu *flashcards digital* dapat dengan mudah diakses melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau laptop.
 - e. Efektivitas: Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa kartu *flashcards digital* dapat meningkatkan efektivitas belajar dan membantu memperkuat memori jangka pendek dan jangka panjang.
 - f. Penghematan waktu: Dengan kartu *flashcard digital*, pengguna dapat mempersingkat waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari materi karena konten kartu *flashcard digital* sudah tersedia secara online.¹¹

3. Langkah Pembuatan *Flashcards Digital*

Berikut ini merupakan sarana untuk membuat *flashcard digital*:

- a. Buatlah daftar tujuan dan informasi yang akan ada di *flashcard digital*.
- b. Pilih aplikasi atau platform pembuat *flashcard digital* yang sesuai

¹¹ J. A. Smith, & Z. Handley, Digital flashcards: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 2017, hl. 1-18.

- dengan kebutuhan Anda.
- c. Dengan memilih atau mengunggah gambar atau video yang berkaitan dengan konten yang disajikan, Anda dapat membuat konten *flashcard digital*.
 - d. Tambahkan teks atau deskripsi singkat pada setiap *flashcard digital* untuk menjelaskan informasinya, selain itu juga harus disesuaikan dengan materi.
 - e. Memudahkan pengguna mempelajari materi dengan menyusun *flashcard digital* dalam urutan atau kategori yang benar.
 - f. Jika Anda ingin menambahkan suara atau rekaman audio ke setiap *flashcard digital* (pilih opsi).
 - g. Pastikan *flashcard digital* bekerja dengan benar dan mudah digunakan dengan mengujinya.
 - h. *flashcard digital* harus disediakan untuk pelanggan atau pengguna yang dituju.¹²

4. Penggunaan Media Flashcard Digital Pada Pembelajaran

Menurut Keegan H Berikut adalah cara penggunaan media *flashcard digital* pada pembelajaran:

- a. Tentukan tujuan penggunaan *flashcard digital*: Sebelum menggunakan *flashcard digital*, tentukan tujuan yang ingin dicapai. Apakah untuk menguji pemahaman siswa, memperkenalkan konsep baru, atau melatih keterampilan tertentu? Dengan menetapkan tujuan

¹² Education World. (2018). 10 tech tools for creating digital flashcards. Diakses pada tanggal 13 Maret 2023, dari https://www.educationworld.com/a_tech/tools-for-creating-digital-flashcards.shtml

ini, akan lebih mudah menentukan jenis konten yang akan disajikan dalam *flashcard digital*.

- b. Pilih *platform* atau aplikasi *flashcard digital*: Pilihlah *platform* atau aplikasi *flashcard digital* yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan teknologi siswa. Beberapa contoh *platform* dan aplikasi *flashcard digital* yang populer antara lain *Quizlet*, *Anki*, dan *Memrise*.
- c. Buat atau pilih konten *flashcard digital*: Buat atau pilihlah konten yang sesuai dengan materi pembelajaran. Konten dapat berupa gambar, teks, audio, atau video. Pastikan konten yang dipilih atau dibuat dapat memudahkan siswa untuk memahami materi.
- d. Susun *flashcard digital* dengan logis: Susun *flashcard digital* secara logis dan terstruktur agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Susunan dapat berdasarkan topik atau tingkat kesulitan.
- e. Sediakan latihan dan ujian: Sediakan latihan dan ujian pada *flashcard digital* agar siswa dapat menguji pemahaman mereka. Latihan dan ujian dapat berupa kuis, game, atau tes singkat.
- f. Gunakan secara berkala: Gunakan *flashcard digital* secara berkala untuk memperkuat pemahaman siswa. Siswa dapat menggunakan *flashcard digital* di kelas atau di rumah.
- g. Evaluasi dan kembangkan: Evaluasi dan kembangkan *flashcard digital* secara teratur agar dapat terus ditingkatkan. Berikan

kesempatan kepada siswa untuk memberikan masukan dan saran untuk meningkatkan efektivitas penggunaan *flashcard digital*.

Dalam penggunaan media *flashcard digital*, penting untuk memperhatikan bahwa teknologi hanya merupakan alat bantu dan tidak boleh menggantikan peran guru dalam pembelajaran.¹³

5. Kekurangan Media *Flashcards Digital*

Penggunaan media *flashcard digital* juga memiliki beberapa tantangan, seperti kurangnya akses ke teknologi dan keterbatasan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi.¹⁴ Selain daripada itu terdapat kelemahan pada setiap masing-masing teknologi yaitu kurangnya support pada system terhadap produk yang dibuat.

6. Kelebihan Media *Flashcards Digital*

Kelebihan penggunaan media *flashcard digital* pada pembelajaran memiliki beberapa keuntungan, antara lain:

- a. Mempermudah proses belajar: *Flashcard digital* dapat mempermudah proses belajar karena dapat diakses dan digunakan kapan saja dan di mana saja tanpa batasan waktu dan tempat.
- b. Memfasilitasi pembelajaran mandiri: Dengan adanya *flashcard digital*, siswa dapat belajar mandiri dan aktif, yang memungkinkan mereka untuk mengatur waktu dan jadwal belajar mereka sendiri.
- c. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: *Flashcard digital* dapat

¹³H. Keegan, Flashcard Learning: A Simple Approach for Enhanced Retention. The Canadian Journal for the Scholarship of Teaching and Learning, 11(1), 2020, ha.16.

¹⁴ H. Keegan, Flashcard Learning: A Simple Approach for Enhanced Retention. The Canadian Journal for the Scholarship of Teaching and Learning, hal. 16.

meningkatkan keterlibatan siswa karena penggunaannya yang interaktif dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar individu.

- d. Akademi siswa untuk menguji pemahaman mereka: Dalam *flashcard digital*, siswa dapat menguji pemahaman mereka secara berkala melalui latihan-latihan yang disediakan pada kartu *flashcard*, sehingga mereka dapat mengetahui sejauh mana mereka memahami materi yang dipelajari.
- e. Meningkatkan efektivitas pembelajaran: *Flashcard digital* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dengan mudah dan mengingat informasi yang dipelajari dengan lebih baik.¹⁵

B. *Ispring Suite 11*

Ispring Suite 11 merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan bentuk SCORM/ AICC, yaitu bentuk yang bisa digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning LMS (Learning management system)*. *Inspiring* secara mudah dapat diintegrasikan dalam *power point* sehingga penggunaan tidak membutuhkan keahlian yang rumit, beberapa fitur *ispring* adalah:¹⁶

1. *ISpring* bekerja sebagai *add-ins* power point untuk menjadikan *file power point* lebih menarik dan interaktif berbasis *flash* dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau platform.

¹⁵S. Wiedenbeck, & J. Hauck, The Effectiveness of Flashcards in a Hybrid Learning Environment. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 31(1), 2019, hal. 31

¹⁶ Nia Kurnia, Deni Darmawan, Maskur, Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran, Berbantuan *Ispring* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 3, Nomor 1, Maret 2018.

2. Dikembangkan untuk mendukung *e-learning*, *iSpring Suite 11* dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik diantaranya dapat merekam dan sinkronisasi video presenter, menambah flash dan video youtube, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi dan pembuatan logo perusahaan, serta menambahkan navigasi dan desain yang unik.
3. Mudah didistribusikan dalam format flash, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web.

Dengan *iSpring Suite*, kita dapat mengubah presentasi *Power Point* menjadi sistem pelatihan yang lebih interaktif dengan menambahkan beberapa elemen pendukung seperti file media, objek web, narasi audio dan video, dan banyak lagi, antara lain:

1. *Audio and video narrations*
2. *Quizzes and surveys*
3. *Interactions*
4. *Dialogue simulations*
5. *Screen Recordings*
6. *YouTube videos*
7. *Web Objects*
8. *Assets from the Ispring Content Library*
9. *Presenter info*
10. *Embedded files and links to external resources*

Untuk cara penggunaan *Ispring Suite 11* sama halnya dengan *Power point*,

akan tetapi banyak fitur-fitur yang tidak dimiliki oleh *Power point* ketika belum menginstall *iSpring*. Fitur-fitur *iSpring* sebagaimana yang sudah di sebutkan di atas.¹⁷

D. Kemampuan Baca Al-Qur`an

1. Pengertian Kemampuan Baca Al-Qur`an

Chall mengemukakan bahwa kemampuan membaca mencakup empat aspek, yaitu:¹⁸

- 1) Kemampuan mengenali kata-kata secara cepat dan tepat (kemampuan dekoding).
- 2) Kemampuan memahami makna kata-kata dalam konteks (kemampuan pemahaman).
- 3) Kemampuan menemukan informasi yang relevan dalam teks.
- 4) Kemampuan mempertahankan pemahaman terhadap teks yang dibaca dalam jangka waktu yang cukup lama.

Kemudian berikut merupakan pengertian kemampuan membaca Al-Qur'an menurut beberapa ahli:

- a. Muhammad Syukri Mustafa mengemukakan bahwa kemampuan membaca Al-Qur'an adalah kemampuan seseorang dalam membaca teks Al-Qur'an secara tepat, lancar, dan benar dalam melafalkan huruf-huruf serta memahami makna dan maknanya.¹⁹

¹⁷Nia Kurnia, Deni Darmawan, Maskur, Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran, Berbantuan *iSpring* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 3, 2018.

¹⁸ Chall, J. S. *Stages of reading development*. New York: McGraw-Hill. 1983

¹⁹ M. S. Mustafa, "Pengaruh metode talaqqi Al-Qur'an dan teknik hafalan terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Maros". *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 4(1), 2019, hal.55.

b. Hamka menyatakan bahwa kemampuan membaca Al-Qur`an mencakup tiga aspek, yaitu:²⁰

- 1) Mampu membaca surat Al-Qur'an dengan benar yaitu menguasai tajwid.
- 2) Mampu membaca Al-Qur'an dengan lancar dan irama yang baik.
- 3) Mampu memahami makna membaca Al-Qur'an.

c. Al-Fauzan memandang bahwa kemampuan membaca Al-Qur`an meliputi:²¹

- 1) Kemampuan menguasai ilmu tajwid membaca surat Al-Qur'an dengan benar.
- 2) Kemampuan membaca Al-Qur'an dengan lancar dan tepat sesuai kaidah tajwid.
- 3) Kemampuan memahami makna membaca Al-Qur'an dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca Al-Qur'an meliputi kemampuan menguasai ilmu tajwid, membaca Al-Qur'an dengan lancar dan tepat sesuai kaidah tajwid, serta memahami makna bacaan. membaca Al-Qur'an dan menerapkannya dalam kehidupan. sehari-hari.

2. Faktor Kemampuan Baca Al-Qur'an

²⁰ Hamka. Tafsir Al-Azhar. Jakarta: Gema Insani Press, 2001.

²¹ S. Al-Fauzan, Menguasai ilmu tajwid Al-Qur'an. Jakarta: Gema Insani Press, 2013.

Berikut adalah beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan baca Al-Quran menurut para ahli:

- a. Faktor Fisik: Faktor fisik seperti kondisi kesehatan, penglihatan, dan pendengaran dapat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam membaca Al-Quran.
- b. Faktor Psikologis: Faktor psikologis seperti kemampuan kognitif, kepercayaan diri, dan motivasi juga dapat mempengaruhi kemampuan membaca Al-Quran.
- c. Faktor Lingkungan: Lingkungan di sekitar siswa, seperti dukungan keluarga dan teman, lingkungan belajar yang kondusif, dan akses terhadap materi bacaan juga dapat mempengaruhi kemampuan membaca Al-Quran.
- d. Faktor Metode Pembelajaran: Metode pembelajaran yang digunakan juga dapat mempengaruhi kemampuan membaca Al-Quran. Metode pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kemampuan membaca Al-Quran siswa.
- e. Faktor Keterampilan Tajwid: Kemampuan menguasai keterampilan tajwid merupakan faktor utama dalam kemampuan membaca Al-Quran. Keterampilan tajwid yang baik akan membuat seseorang mampu membaca Al-Quran dengan benar dan lancar.
- f. Faktor Pengalaman: Pengalaman membaca Al-Quran sejak kecil juga dapat mempengaruhi kemampuan membaca Al-Quran seseorang di kemudian hari. Semakin sering membaca Al-Quran,

maka semakin terlatih kemampuan membaca Al-Quran.

Dari faktor-faktor di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca Al-Quran dipengaruhi oleh faktor fisik, psikologis, lingkungan, metode pembelajaran, keterampilan tajwid, dan pengalaman membaca Al-Quran sejak kecil.²²

3. Indikator Kemampuan Baca Al-Qur'an

Berikut adalah beberapa indikator kemampuan membaca Al-Quran menurut para ahli:

- a. Lancar membaca Al-Quran tanpa terputus-putus, dengan kecepatan bacaan yang sesuai dengan aturan tajwid.
- b. Mampu memahami arti bacaan Al-Quran secara global.
- c. Mampu mengidentifikasi huruf hijaiyah dan menyebutkan nama-nama huruf tersebut.
- d. Mampu membaca Al-Quran dengan baik dan benar, sesuai dengan kaidah tajwid.
- e. Mampu membaca Al-Quran dengan irama yang tepat dan merdu.
- f. Mampu mengamalkan kaidah tajwid dalam membaca Al-Quran.
- g. Mampu membaca Al-Quran dengan memperhatikan tajwid.
- h. Mampu mengenal tanda-tanda bacaan pada Al-Quran.
- i. Mampu membaca Al-Quran dengan penuh perasaan dan

²² Z. Arifin, Strategi meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa di MI Al-Istiqomah Kepanjen Malang, Jurnal Pendidikan Islam, 5(1), 2016, hal 52.

memahami makna ayat-ayat Al-Quran.

- j. Mampu menguji kemampuan membaca Al-Quran melalui penilaian secara objektif.

Dari indikator-indikator di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca Al-Quran meliputi kemampuan membaca dengan benar, memahami arti bacaan, mengenal huruf hijaiyah, mengamalkan kaidah tajwid, menguji kemampuan membaca dengan objektif, dan membaca Al-Quran dengan penuh perasaan dan memahami makna ayat-ayat Al-Quran.²³

E. Keefektifan Media *Flashcards Digital* Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur`an Hadits.

Keefektifan *flashcard digital* dalam meningkatkan kemampuan membaca telah menjadi subjek penelitian dan diskusi di kalangan para ahli. Meskipun tidak dapat memberikan pendapat langsung dari para ahli dalam kasus ini, berikut adalah beberapa temuan dan pandangan umum yang bisa diambil sebagai referensi:

1. Penelitian oleh Karpicke dan Blunt (2011) menemukan bahwa penggunaan *flashcard digital* dapat meningkatkan kinerja dalam mengingat informasi yang dipelajari dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.²⁴
2. Penelitian oleh Mayer (2014) menunjukkan bahwa penggunaan

²³ Z. Arifin, Strategi meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa di MI Al-Istiqomah Kepanjen Malang, Jurnal Pendidikan Islam, hal 53.

²⁴ Karpicke, J. D., & Blunt, J. R. (2011). Retrieval practice produces more learning than elaborative studying with concept mapping. *Science*, 331(6018), 772-775.

gambar dan teks pada *flashcard digital* dapat membantu memperbaiki pemahaman dan retensi informasi. Banyak pendidik dan pengajar yang melaporkan bahwa *flashcard digital* dapat memotivasi siswa untuk belajar membaca dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

3. Para ahli pendidikan juga menekankan pentingnya penggunaan *flashcard digital* yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan kebutuhan individual siswa. Fitur-fitur seperti pengulangan, ujian ulang, dan penyesuaian tingkat kesulitan dapat membantu siswa memperkuat keterampilan membaca mereka. Namun, ada juga yang berpendapat bahwa penggunaan *flashcard digital* harus dikombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya, seperti membaca langsung dari buku, berdiskusi, atau kegiatan yang melibatkan keterampilan membaca secara kontekstual.

Penting untuk dicatat bahwa setiap individu memiliki preferensi dan gaya belajar yang berbeda. Beberapa orang mungkin lebih responsif terhadap penggunaan *flashcard digital*, sementara yang lain mungkin lebih suka menggunakan metode pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, penting untuk mengadaptasi metode pembelajaran yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan dan preferensi individu.

F. Mata Pelajaran Al-Qur`an Hadits

1. Pengertian Al-Qur'an Hadits

Kata membaca berasal dari akar kata Al-Qur'an qara'a, yang berarti sesuatu yang dibaca. Membaca dengan teliti yang dimaksud adalah

membaca huruf dan kata antara satu sama lain.²⁵ Al-Qur'an didefinisikan dengan beberapa perspektif berdasarkan bidang kajiannya masing-masing. Ahli kalam dan ahli fikih adalah dua kelompok utama orang yang ahli dalam Al-Qur'an tetapi memiliki perspektif keilmuan yang berbeda. Mayoritas ulama berpendapat bahwa Al-Qur'an adalah firman Allah, bersifat qadim, bukan makhluk, tidak mengandung sifat baru, dan bacaannya abadi dan tidak pernah berhenti. Para ahli fiqh mengatakan bahwa Al-Qur'an adalah firman Tuhan dan mengandung mukjizat yang ditunjukkan kepada Nabi Muhammad. yang mana bagi pembacanya dianggap ibadah karena ditulis dalam bentuk mushaf berdasarkan ukiran mutawati.²⁶

Al- Hadits secara bahasa yaitu sesuatu yang, bisa dikatakan baru karena hadits tersebut bertepatan dengan pengangkatan Nabi Muhammad SAW sebagai rasul oleh Allah ta'ala, sehingga dikatakan baru. Meskipun ajaran- ajaran sebelumnya dapat ditemukan dalam ajaran Nabi Muhammad SAW, namun posisi rasul baru dalam hal praktiknya. Sementara itu, perkataan, perbuatan, dan tafsir Nabi Muhammad disebut dengan hadits secara istilah.²⁷

Merupakan suatu keharusan bagi umat Islam untuk terus mempelajari hukum Islam berdasarkan Al-Qur'an dan Hadits. Jadi belajar dan

²⁵ Deden Makbuloh, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 155

²⁶ Deden Makbuloh, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 56

²⁷ Deden Makbuloh, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 196

menyampaikan pelajaran dari kedua sumber ini juga merupakan kewajiban.²⁸

Di madrasah, Al-Qur'an Hadits merupakan komponen pelajaran agama Islam yang mengajarkan kepada siswa tentang Al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber ajaran agama Islam. Selain sebagai sumber norma dan hukum, Al-Qur'an dan Hadits juga berfungsi sebagai sumber pengetahuan umum dan agama serta mendorong umat manusia untuk menyelidiki dan mengolah pengetahuan ini. Di Madrasah Ibtidaiyah, Al-Quran Hadits bertujuan untuk mengajarkan kepada siswa cara membaca dan menulis Al-Qur'an dan Hadits yang benar, membiasakan mereka untuk senang membaca Al-Qur'an dan Hadits, serta membekali siswa dengan pemahaman dan penghayatan akan ayat-ayat Alquran dan Hadits melalui contoh dan pembiasaan. Hal ini akan membantu perilaku siswa dipengaruhi oleh Alquran dan Hadits.²⁹

2. Karakteristik Al-Qur'an Hadits

Aspek karakteristik dapat berfungsi sebagai landasan yang berguna untuk menggambarkan strategi pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa karakteristik bidang studi Al-Qur'an Hadits:

- a. Menempatkan penekanan kuat pada keterampilan literasi yang benar.
- b. Mengenali secara kontekstual dan konseptual

²⁸ Muh. Zuhri, *Hadits Nabi: Tela`ah Historis dan Metodologis*, (Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya, 2003), hal. 105

²⁹ Salman Fa'atin, "Pembelajaran *Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah dengan Pendekatan Integratif Multidisipliner*", (Elementary, Vol.5 No.2, 2017), hal 395

c. Mengamalkan kandungan dalam keseharian.

3. Tujuan Belajar Al-Qur`an Hadits

Wajar jika salah satu tujuan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits adalah mendorong peserta didik untuk membaca Al-Qur'an dengan benar, mempelajarinya, memahami dan meyakini kebenarannya, serta menerapkan nilai-nilai dan ajaran yang diajarkannya sebagai pedoman bagi seluruh aspek kehidupan seseorang. Sebenarnya ada banyak alasan yang berbeda untuk mempelajari Al-Qur'an hadits. Melalui tindakan instruksional yang biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan. Tujuan yang jelas dicari untuk dicapai, oleh karena itu sebaiknya kita memahami terlebih dahulu tujuan belajar sebelum melangkah lebih jauh. Secara umum, ada tiga macam tujuan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk memperoleh pengetahuan Memiliki kapasitas untuk berpikir. Pengetahuan dan kemampuan berpikir tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, pengetahuan akan diperkaya jika seseorang tidak memiliki kemampuan berpikir kritis. Sebaliknya, pengetahuan akan ditingkatkan dengan keterampilan berpikir.
- b. Menumbuhkan konsep dan keterampilan Dibutuhkan keterampilan untuk menanam atau merumuskan suatu konsep. Oleh karena itu, ditinjau dari keterampilan yang bersifat jasmani dan rohani, keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat diamati dan menitik beratkan pada keterampilan gerak peserta didik atau penampilan anggota tubuhnya. Keterampilan spiritual

bisa dikatakan lebih rumit karena tidak selalu membahas masalah keterampilan yang dapat dilihat sebagai garis bawah, tetapi lebih bersifat abstrak dan menyangkut masalah apresiasi, keterampilan berpikir, dan kreativitas. Ini termasuk masalah "teknik" dan "pengulangan" untuk menemukan solusi masalah atau ide. Seseorang dapat mempelajari keterampilan dengan melatih banyak kemampuan. Demikian pula, dibutuhkan banyak latihan untuk mengungkapkan perasaan seseorang melalui tulisan atau ucapan, terlepas dari kosa kata atau tata bahasanya.

- c. Pembentukan sikap Guru perlu lebih bijak dan berhati-hati dalam mengembangkan sikap mental, perilaku, dan kepribadian siswa. Untuk itu diperlukan kemampuan mengarahkan motivasi dan pemikiran siswa dengan memperhatikan kepribadian guru itu sendiri sebagai model.

Oleh karena itu, tujuan mendasar dari pendidikan adalah perolehan pengetahuan, kemampuan, sikap, mentalitas, dan nilai-nilai hasil belajar. tujuan pembelajaran tercapai apabila terdapat sebuah hasil dalam proses pembelajaran.³⁰

³⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo. Abidin, Yunus. 2016), hal 25-28.