Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Memperkuat Hafalan Surah-Surah Pendek Dalam Al-Qur'an Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Al-Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas

Nur Afifa Wardiah Pohan¹, Erawadi², Hamdan Hasibuan³

¹²³UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
e-mail: Afifawardiah@gmail.com, erawadi@uinsyahada.ac.id, hamdan@iain-padangsidempuan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (Flash Card) untuk memperkuat hafalan surah- surah Pendek dalam Al-Qur'an pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas. Dan untuk mengetahui praktikalitas serta efektivitas pengembangan media pembelajaran visual kartu bergambar (Flash Card) untuk memperkuat hafalan surah- surah pendek dalam Al-Qur'an pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas. Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian *Research and Develioment* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tehknik observasi, validasi angket, validasi ahli materi dan validasi ahli media serta dokumentasi. Hasil dari penelitian pengembangan menunjukkan bahwa, hasil produk media yang dilakukan oleh validator media memperoleh persentase 90% kategori sangat layak Validasi ahli materi 94% dikategorikan sangat layak Keduanya menunjukkan bahwa media valid dan layak digunakan rata-rata penilaian pendidik 88% dengan kategori sangat layak Penilaian yang diberikan oleh peserta didik sebesar 90% dikategorikan sangat layak. Pengembangan media yang dikembangkan peneliti termasuk kedalam kategori valid atau layak digunakan pada saat pembelajaran.

Kata kunci: *Flash Card (Kartu Bergambar), Memperkuat Hafalan, Surah-Surah Pendek*

Abstract

This study aims to determine the validity and development of visual learning media in the form of picture cards (Flash Cards) to strengthen memorization of short surahs in the Qur'an in Islamic Religious Education learning at the Al-Izzah Sibuhuan Integrated Islamic Elementary School, Padang Lawas Regency. And to determine the practicality and effectiveness of the development of visual learning media in the form of picture cards (Flash Cards) to strengthen memorization of short surahs in the Qur'an in Islamic Religious Education learning at the Al-Izzah Sibuhuan Integrated Islamic Elementary School, Padang Lawas Regency. This research is included in the type of Research and Development (R&D) research using the 4D development model. Data collection techniques in this study used observation techniques, questionnaire validation, material expert validation and media expert validation, and documentation. The results of the development research show that the results of the media products carried out by the media validator obtained a percentage of 90% in the very feasible category. Validation by

material experts 94% is categorized as very feasible. Both show that the media is valid and feasible to use, the average assessment of educators is 88% with a very feasible category. The assessment given by students is 90% categorized as very feasible. The development of media developed by researchers is included in the valid category or is feasible to use during learning.

Keywords: *Flash Card (Picture Cards), Strengthening Memorization, Short Surahs*

PENDAHULUAN

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas, dan respon yang diharapkan peserta didik setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar peserta didik (Abdullah, 2018).

Hadirnya media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar amat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media ini bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tapi merupakan bagian integral dalam pembelajaran. Selain dapat menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi (penyalur pesan) media juga memiliki potensi-potensi yang unik, yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. (Chaerunisa, 2019).

Asfiati mengungkapkan, langkah penerapan pelaksanaan pembelajaran harus di susun oleh guru secara sistematis untuk mengefektifkan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dalam hal ini guru harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik sehingga tidak akan terjadi kejenuhan yang dialami peserta didik ketika pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar sehingga bias menjadikan peserta didik tertarik perhatiannya pada pembelajaran dan peserta didik akan lebih semangat dan giat dalam belajar (Asfiati, 2020).

Media sebagai alat bantu mengajar seringkali dibicarakan sebagai bagian yang seharusnya dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Tetapi kenyataannya media sering terabaikan dengan berbagai alasan, misalnya terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, keadaan kelas yang tidak memungkinkan, sulitnya mencari media yang tepat, maupun biaya yang digunakan sering tidak tersedia, dan berbagai alasan lainnya. Hal-hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul, karena ada banyak jenis media yang dapat digunakan, disesuaikan dengan kondisi waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Karna banyak sekali media yang digunakan seperti media grafis, media audio, media visual. Salah satu jenis media pembelajaran visual yaitu kartu bergambar (*Flash Card*) merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut (Rosalinda, 2020). Kartu Bergambar atau *Flash Card* berasal dari bahasa Inggris, *Flash* (cepat), *Card* (kartu). Jadi *Flash Card* artinya kartu cepat. *Flash Card* adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu kecil biasanya berupa kertas yang agak tebal, kaku dan berukurannya A4. Menurut Sanjaya dalam Fifit Firmadani (2020) media visual adalah media yang dapat di lihat saja, tidak mengandung unsur suara. Fungsi media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. Kartu bergambar

(*Flash Card*) ini merupakan terobosan baru dibidang metode pengajaran membaca dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat (Fitri Dkk, 2022).

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan spiritual peserta didik. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pembelajaran Al-Qur'an, khususnya hafalan surah- surah pendek, merupakan salah satu elemen yang sangat penting. Kemampuan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an bukan hanya bertujuan untuk memperkuat daya ingat, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai spiritual dan moral kepada peserta didik (Santahongki, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang sudah dilakukan peneliti ke Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas menemukan bahwasanya kelancaran hafalan Q.S Al- Falaq dan Q.S Al-Fiil peserta didik khususnya masih rendah, ini dibuktikan dengan peneliti mengadakan *pree-test*, menemukan banyaknya nilai evaluasi peserta didik dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sebagaimana diketahui bahwa KKM bidang studi Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut ialah ≥ 75 . Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran visual berupa kartu bergambar diharapkan mampu menjadi solusi yang lebih kreatif dan inovatif. Media visual dapat merangsang daya ingat peserta didik melalui kombinasi teks dan gambar, sehingga membantu mereka mengaitkan makna surah-surah dengan representasi visual. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar agama, khususnya dalam menghafal surah-surah pendek.

Melalui penelitian ini, pengembangan media pembelajaran visual diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan hafalan surah-surah pendek dalam Al-Qur'an, serta meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara umum. Penggunaan kartu bergambar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu hafalan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap pesan-pesan moral yang terkandung dalam setiap surah.

METODE

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan, Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas, Sumatera Utara. Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 06 November 2023 sampai dengan 24 Juni 2024. Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan desain *Guided Inquiry Design*, dimana dalam desain ini guru membantu atau membimbing peserta didik mengembangkan keterampilan intelektual dengan cara memberikan pertanyaan dan menemukan jawaban yang berasal dari keingintahuan mereka mengenai materi hafalan Surah- surah Pendek dalam Al-Qur'an pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Q.S. Al-Falaq dan Q.S. Al-Fil dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar (*Flash Card*) sesuai dengan jadwal dan alokasi waktu pembelajaran yang telah ditentukan. Di antara tahapan-tahapan atau rencana rancangan dari desain *Guided Inquiry* Menurut Sivasailam Thiagarajan, terdiri dari empat tahapan (4-D) yaitu: 1). *Define* (Pendefinisian), 2). *Design* (Perancangan), 3). *Develop* (Pengembangan), 4). *Disseminate* (Penyebaran) (Zef Risal, 2022).

Subjek pada penelitian pengembangan ini adalah guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan, Padang Lawas. Dan juga peserta didik kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan, Padang Lawas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa observasi, angket. dokumentasi dan lembar tes kemampuan menguatkan hafalan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Memperkuat Hafalan Surah-Surah Pendek Dalam Al-Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas

Setelah produk awal dikembangkan, tahap pengujian atau percobaan awal dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai dengan efektivitas suatu produk, atau sebelum sebar luar dengan suatu produk tersebut. Uji coba lapangan awal sering dilakukan pada kelompok kecil atau terbatas dari target pengguna yang mendapat masukan terhadap media visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini, dan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman pengguna, kebutuhan, atau tantangan yang mungkin dihadapi sebelum produk atau layanan tersebut diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut.

Dengan demikian, diperlukan validasi dari ahli materi untuk memperoleh data yang menunjukkan bahwa produk awal layak di uji coba oleh peserta didik dari segi kevalidan materi. Selain itu, validasi ahli media untuk memperoleh data yang menunjukkan bahwa produk awal yang dikembangkan layak di uji coba untuk peserta didik dari segi desain dan kepraktisan. Hasil uji coba ini sudah direvisi dan sudah layak digunakan untuk uji coba terhadap peserta didik.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag, M.Pd, seorang KA Prodi Jurusan Pendidikan Agama Islam Pascasarjana di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, sebagai validator materi dalam pengembangan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dengan menggunakan aplikasi *canva*. Tujuannya adalah untuk memastikan kesesuaian dan ketetapan materi tentang Q.S Al-Falaq dan Q.S. Al-Fiil.

Setiap butir penilaian skor antara 1-5. berikut ini adalah data hasil validasi dari ahli materi.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Dari Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Keterangan				
		SK	K	C	V	SV
1	Ketepatan materi Mari Belajar Q.S Al- Falaq dan Q.S. Al- Fiil dengan tujuan pembelajaran.					✓
2	Kelengkapan materi yang disajikan.				✓	
3	Pemberian lafaz tentang surah Al- Falaq dan Al- Fiil dalam memperjelas Materi				✓	
4	Konsep yang disajikan sudah benar.					✓
5	Konsep yang disajikan sudah benar.					✓
6	Penyampaian materi sudah beruntun.				✓	
7	Konsep sudah sesuai dengan indikator Media visual kartu bergambar					✓
8	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik.					✓
9	Dapat mempermudah dalam mengingat pelajaran / hafalan Q.S Al- Falaq dan Q.S Al- Fiil					✓
10	Dapat dimanfaatkan untuk belajar menyenangkan.					✓
Jumlah Skor		47				

Berdasarkan data tersebut, kemudian dapat dilakukan penghitungan persentase kevalitan sesudah direvisi dengan menggunakan rumus berikut (Aqib, Zaunal, 2020).

$$v - a = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

- $v - a$: Validasi Ahli
- Tse : Total skor hasil validasi media
- Tsh : Total skor yang diharapkan

Sehingga diperoleh hasil :

$$v - ah = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$v - a = 94 \%$$

Dalam tabel dibawah ini, terdapat kriteria yang digunakan untuk menguji validitas media visual, Kriteria Uji Validitas (Akbar, 2017).

Tabel 2. Kriteria Uji Validitas

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Baik Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
20-0%	Tidak Valid

Berdasarkan dengan hasil perhitungan tersebut, didapatkan dan persentase dan validitas media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dalam validasi ahli materi sebesar 94 %. Maka disimpulkan bahwa media visual kartu bergambar memiliki tingkat validasi yang sangat valid setelah direvisi.

b. Validasi Ahli Media

Bapak Dr. Hamka, M.Hum, merupakan seorang dosen Pascasarjana di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, sebagai validator media visual kartu bergambar (*Flash Card*) yang dikembanangkan untuk menilai keakuratan dan daya tarik penyajian media tersebut.

Tabel 3. Validasi Media Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*)

No	Aspek Yang Dinilai	Keterangan				
		SK	K	C	B	SB
1	Media yang disajikan sudah menarik Secara visual.				✓	
2	Kartu bergambar (Flash card) yang disajikan tidak pecah.					✓
3	Jenis tulisan yang digunakan sudah tepat.					✓
4	Kalimat dan gambar yang digunakan mudah dipahami.					✓
5	Harmonisasi penggunaan warna sudah sesuai.					✓
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.					✓
7	Penataan <i>layout</i> sudah benar.					✓
8	Media dapat digunakan dalam					✓

	setiap situasi.					
9	Media dapatdigunakan untuk belajar mandiri.				✓	
10	Media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik.				✓	
					✓	

Berdasarkan data tersebut, kemudian dapat dilakukan penghitungan persentase kevalitan sesudah direvisi dengan menggunakan rumus berikut:

$$v - a = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

$v - a$: Validasi Ahli
 Tse : Total skor hasil validasi media
 Tsh : Total skor yang diharapkan

Sehingga diperoleh hasil :

$$v - ah = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$v - a = 92 \%$$

Dalam tabel dibawah ini, terdapat kriteria yang digunakan untuk menguji validitas media visual kartu bergambar (*Flash Card*).

Berdasarkan dengan hasil perhitungan tersebut, didapatkan dan persentase dan validitas media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dalam validasi ahli media sebesar 92 %. Maka disimpulkan bahwa media visual kartu bergambar (*Flash Card*) memiliki tingkat sangat valida setelah direvisi.

Setelah menerima hasil analisi dari setiap validator, data tersebut diproses dan dirangkum hasil lebih lanjut mengevaluasi media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dari kedua validator tersebut. Hasil media visual kartu bergambar (*Flash Card*) dapat ditemukan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.Perolehan Dua Ahli Validator

No	Vlidator	Perolehan skor	Persentasi	Rata-rata	Keterangan
1.	Materi	47	94 %	93 %	Sangat Valid
2.	Media	46	92 %		

Berdasarkan hasil rekapitulasi diatas menunjukkan bahwa rata-rata validasi produk dari dua validator adalah 93 %. Hal ini menunjukkan bahwa berdsarkan penilaian rata-rata dari kedua validator ahli, media visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini sangat valid setelah direvisi, dan dapat digunakan untuk proses pembelejaran kepada peserta didik.

2. Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*) untuk Memperkuat Hafalan Surah- Surah Pendek dalam Al-Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas

Uji coba media merupakan sebuah proses diaman suatu produk, sistem, atau konsep diuji secara langsung di lapangan dan di lingkungan sekolah tersebut. Dalam konteks media pada saat proses pemebelajaran, uji coba lapangan dapat dilakukan dengan menghadirkan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) kepada peserta didik. Mereka menggunakan media tersebut pada saat situasi proses

pembelajaran berlangsung, dan selama uji coba akan dikumpulkan umpan balik, observasi, dan evaluasi terkait penggunaan media visual kartu bergambar (*Flash Card*), efektifitas pembelajaran, serta kepuasan dan masukan dari pengguna. Hasil uji coba media visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini dapat digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada media pembelajaran sebelumnya dan akhirnya digunakan luas untuk mencapai prose pembelajaran terhadap peserta didik.

Uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan, keefektifitasan, dan tanggapan pengguna terhadap produk yang rancang oleh peneliti. Setelah melalui tahap tersebut dengan memimta validasi ahli meteri, dan ahli media, maka selanjutnya yaitu uji coba lapangan atau di sekolah yang dilaksanakan dan melibatkan oleh pendidik dan peserta didik, produk yang sudah direvisi kemudian diarahkan dan bagaimana respon peserta didik terhadap media visual kartu bergambar (*Flash Card*), dalam uji coba ini sampel sebanyak 20 peserta didik dan guru Pendidikan Agama Islam.

a. Hasil Respon Guru Bidang studi Pendidikan Agama Islam

Guru bidang studi Pendidikan Agama Islam kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas yaitu ummi Mirna Sari, S.Pd. Peneliti meminta guru bidang studi Pendidikan Agama Islam ummi Mirna Sari, S.Pd.I sebagai uji coba terhadap media peneliti. Angket diberikana kepada guru bidang studi Pendidikan Agama Islam ketika uji lapangan, kenudia guru menandai *checklist* pada setiap baris dan kolom yang mengukur aspek sesuai dengana kriteria.

Tabel 5. Hasil Respon Guru Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas

No	Aspek yang dipertanyakan	Skor				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Penampilan media visual kartu bergambar (<i>Flash Card</i>) secara keseluruhan menarik					✓
2.	Materi media visual kartu bergambar (<i>Flash Card</i>) disajikan dengan tata susuna yang terstruktur				✓	
3.	Peserta didik dapat dengan mudah memahami bahasa yang digunakan dalam media visual kartu bergambar (<i>Flash Card</i>)				✓	
4.	Media visual kartu bergambar (<i>Flash Card</i>) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik					✓
5.	Pengguana media visual kartu bergambar (<i>Flash Card</i>) dapat memperluas pemahaman tentang Pendidikan Agama Islam dengan materi Q.S Al- Falaq dan Q.S Al- Fiiil				✓	
6.	Melalui latihan soal yang tersedia, peserta didik mengembangkan kemampuan berfikirnya			✓		
7.	Media visual kartu bergambar (<i>Flash Card</i>) sebagai media pembelajaran berhasil memikat minat peserta didik dalam proses belajar					✓

8.	Media visual kartu bergambar (<i>Flash Card</i>) sebagai media pembelajaran telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
9.	Media visual kartu bergambar (<i>Flash Card</i>) dapat memicu peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam					✓
10.	Peserta didik dapat mempelajari media visual kartu bergambar (<i>Flash Card</i>) secara individu maupun dalam kelompok					✓
Jumlah skor				44		

Berdasarkan data tersebut, kemudian dapat dilakukan penghitungan persentase dengan respon guru bidang studi Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan rumus berikut :

$$v - a = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

$v - a$: Validasi Ahli
 Tse : Total skor hasil validasi media
 Tsh : Total skor yang diharapkan

Sehingga diperoleh hasil :

$$v - ah = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$v - a = 88 \%$$

Ummi Mirna Sari, S.Pd., selaku guru bidang studi Pendidikan Agama Islam mengapresiasi terhadap pengembangan media visual kartu bergambar (*Flash Card*). Dengan begitu, secara langsung akan mendorong pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada.

Dalam tabel dibawah ini, terdapat kriteria yang digunakan untuk menguji validitas media visual kartu bergambar (*Flash Card*).

Berdasarkan dengan hasil perhitungan tersebut, di dapatkan dan persentase dan respon guru bidang studi Pendidikan Agama Islam terhadap media visual kartu bergambar (*Flash Card*) sebesar 88 %. Maka disimpulkan bahwa media visual kartu bergambar (*Flash Card*) memiliki tingkat sangat praktis.

b. Hasil Respon Peserta Didik

Media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini di uji cobakan kepada 20 sampel peserta didik kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas. Data yang dihasilkan adalah data hasil pengelolaan respon peserta didik sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Respon Peserta Didik Kelas III Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas

No	Nama Peserta Didik	Skor
1.	A'shifah Nauswa Rmb	46
2.	Airin Kiana Rahma	46
3.	Akhbar Al Fatih Afrizal	46
4.	Andhini Putri Nasution	46
5.	Atha Aulia Efendi	46
6.	Aulia Puteri Harahap	46

7.	Calanra Jamil	44
8.	Raihan	46
9.	Fadlan Hanafi	44
10.	Faiza Azzahra Hasibuan	46
11.	Farel Alfaro	46
12.	Hikmah Raihani Hasibuan	45
13.	Latifah Cahaya Nasution	46
14.	Olivia Anjani	45
15.	Raidul hadil Ulya	46
16.	Rifki Adha	45
17.	Ryihana Husaini	45
18.	Yumna Fakhira Nasution	46
19.	Zahran Lutfhi Nasution	44
20.	Zannira Humairah Hasibuan	45
Jumlah Total		909
Rata-Rata		45,45%

Berdasarkan data tersebut, kemudian dapat dilakukan penghitungan persentase dengan respon peserta didik pada bidang studi Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan rumus berikut:

$$v - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

- $v - a$: Respon Pengguna
 Tse : Total skor hasil validasi media
 Tsh : Total skor yang diharapkan (Akbar, 2017).

Dalam tabel dibawah ini, terdapat kriteria yang digunakan untuk menguji respon peserta didik terhadap media visual kartu bergambar (*Flash Card*), Kriteria Uji Praktikalitas.

Sehingga diperoleh hasil :

$$v - ah = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$v - a = 90 \%$$

Aspek implementasi media pembelajaran kartu bergambar (*Flash Card*) diperoleh berdasarkan angket respon peserta didik diatas. Hasil data dari skor respon peserta didik terhadap implementasi kebutuhan media pembelajaran kartu bergambar (*Flash Card*) di sekolah Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Izzah Sibuhuan memperoleh persentasi rata- rata 90% dengan kategori sangat praktis.

3. **Evektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (*Flash Card*) untuk Memperkuat Hafalan Surah- Surah Pendek dalam Al-Qur'an pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas**

Analisis uji produk dilakukan untuk mengevaluasi kecocokan penggunaan produk yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran. Uji coba produk tahap penting dalam proses ini, karena melalui uji coba empiris, kualitas produk yang dikembangkan dapat diuji dan keberlanjutannya dapat dipertanggung jawabkan.

Produk akan melewati tiga tahapan yaitu tahap awal di lapangan, tahap pengujian lanjutan di lapangan, dan tahapan penuh di lapangan. Uji coba lapangan awal dilakukan dengan validasi dari ahli materi, dan ahli media. Uji coba lapangan peneliti mengambil 20 sampel kelas III dan guru bidang studi Pendidikan Agama Islam.

Terakhir pada uji pelaksanaan lapangan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) di ujicobakan terhadap peserta didik kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas yang berjumlah 20 orang.

Dalam penelitian ini, uji coba dilakukan dengan menguji hafalan dan pemahaman peserta didik terkait materi Q.S Al-Falaq dan Q.S Al-Fiil sesuai dengan kriteria penilaian yang ada pada lampiran penilaian *pree-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini peserta didik yang berjumlah 20 orang kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas mendapat dua perlakuan, yakni sebelum dan sesudah menggunakan media visual kartu bergambar (*Flash Card*), kemudian diberi dengan alat ukur berupa tes untuk mengukur hasil belajar. Tes hasil belajar diberikan dalam bentuk *pree-test* dan *post-test*. Tes yang digunakan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) pada bidang studi Pendidikan Agama Islam tentang Q.S Al- Falaq dan Q.S Al- Fiil.

Berikut ini hasil *pree-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media visual.

Tabel 4.9 Hasil *Pree-Test* Dan *Post-Test* Hasil Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Pree-Test	Post Test
1.	A'shifah Nauswa Rmb	70	95
2.	Airin Kiana Rahma	60	90
3.	Akhbar Al Fatih Afrizal	60	95
4.	Andhini Putri Nasution	65	90
5.	Atha Aulia Efendi	70	95
6.	Aulia Puteri Harahap	60	95
7.	Calanra Jamil	70	95
8.	Raihan	60	90
9.	Fadlan Hanafi	60	90
10.	Faiza Azzahra Hasibuan	60	95
11.	Farel Alfaro	70	85
12.	Hikmah Raihani Hasibuan	60	95
13.	Latifah Cahaya Nasution	60	95
14.	Olivia Anjani	60	90
15.	Raidul Hadil Ulya	65	95
16.	Rifki Adha	60	90
17.	Ryihana Husaini	65	95
18.	Yumna Fakhira Nasution	60	85
19.	Zahrn Lutfhi Nasution	60	95
20.	Zannira Humairah Hasibuan	60	85
Jumlah Total		1255	1840
RATA-RATA		62,75%	92%

Dari hasil tabel diatas sebelum menggunakan media kartu bergambar, nilai *pree-test* 62,75%, sedangkan setelah digunakan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) nilai *post-test* 92 %, Jadi dalam menggunakan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini terjadi peningkatan nilai yang dari *pree-test* ke *post-test* sebanyak 29,25 %.

Pembahasan

Media visual kartu bergambar (*Flash Card*) yang telah selesai dibuat kemudian dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media, untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Setelah media divalidasi kemudian media diuji cobakan kepada guru dan peserta didik dalam bentuk uji coba dilapangan. Untuk mengetahui keefektifitasan

produk media maka dilakukan uji coba media pembelajaran. berikut ini pembahasan dari masing hasil pengujian media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*):

1. Ahli Materi, Dalam hasil validasi Ahli Materi memperoleh nilai rata-rata 94%, sehingga tingkat validasi tampilan pada media visual kartu bergambar (*Flash Card*) pada bidang studi Pendidikan Agama Islam “ Sangat Valid “ digunakan atau sangat bagus digunakan.
2. Ahli Media, Dalam hasil validasi Ahli Media memperoleh nilai rata-rata 92%, sehingga tingkat validasi tampilan pada media visual kartu bergambar pada bidang studi Pendidikan Agama Islam “ Sangat Valid “ digunakan atau sangat bagus digunakan.
3. Guru Bidang studi Pendidikan Agama Islam, Dalam hasil uji coba produk memperoleh nilai rata-rata 88%, sehingga tingkat praktikalitas tampilan pada media visual kartu bergambar (*Flash Card*) pada bidang studi Pendidikan Agama Islam “ Sangat Praktis “ digunakan atau sangat bagus digunakan. Dan hasil respon peserta didik sebesar 90% sehingga tingkat praktikalitas tampilan pada media visual kartu bergambar (*Flash Card*) “Sangat Praktis” digunakan atau sangat bagus digunakan.
4. Pengujian validasi hafalan, maka peserta didik diujikan hafalan sesuai dengan kriteria penilaian yang ada dalam lampiran penilaian digunakan untuk uji coba penerapan media pembelajaran untuk kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Izzah Sibuhuan Padang Lawas.
5. Penerapan media visual kartu bergambar (*Flash Card*), media pembelajaran visual kartu bergambar (*Flash Card*) untuk bidang studi Pendidikan Agama Islam diterapkan dalam pembelajaran pada kelas III, sebelum menggunakan nilai *pree-test* 62,75%, sedangkan setelah digunakan media visual nilai *post-test* 92%, Jadi dalam menggunakan media visual kartu bergambar (*Flash Card*) ini terjadi peningkatan nilai yang dari *pree-test* ke *post-test* sebanyak 29,25%. Dapat ditarik kesimpulan kelas tersebut layak untuk kevalitan media visual kartu bergambar (*Flash Card*), sehingga dapat disimpulkan bahwa media visual kartu bergambar (*Flash Card*) untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

SIMPULAN

Hasil produk media yang dilakukan oleh validator media memperoleh persentase 90% kategori sangat layak Validasi ahli materi 94% dikategorikan sangat layak Keduanya menunjukkan bahwa media valid dan layak digunakan rata-rata penilaian pendidik 88% dengan kategori sangat layak Penilaian yang diberikan oleh peserta didik sebesar 90% dikategorikan sangat layak. Pengembangan media yang dikembangkan peneliti termasuk kedalam kategori valid atau layak digunakan pada saat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Makassar: Alauddin Unirsity Pres.
- Alifah, Siti Nur. (2023). Pengembangan Media Flash Card pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 di SD Muhammadiyah 01 Paleran Umbulsari Jember. *Disertasi*. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
- Akbar. (2017). *Intrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Aqib, Zaunal. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Asfiati. (2020). *Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Prenada Media Group
- Chaerunisa, F. D. (2019). Membangun Kreatifitas Dan Inovatif Peserta Didik Melalui Internet Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2. (1)

- Firmadani, Fifit. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*. 2. (1).
- Fitri, Dkk. (2022). Penggunaan Flash Card Untuk Kemampuan Membaca Anak 5 Tahun Dengan Metode Bercerita. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 4. (2).
- Rosalinda. (2020). Penggunaan Media Flash Card dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SD Negeri 09 Dewantara. *Jurnal Serambi Konstruktivis* 2. (4).
- Santahongki, Tri Silvi. (2021). Manajemen Program Ekstrakurikuler Tahfidz Al-Qur'an Peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 2 Jenangan Ponorogo. *Tesis*. Ponorogo: IAIN Ponorogo