Journal of Instructional and Development Researches
Homepage: https://www.journal.iel-education.org/index.php/JIDeR
e-ISSN: 2807-5471; p-ISSN: 2807-548X

JIDeR, Vol. 5, No. 1, February 2025
© 2025 Journal of Instructional and Development Researches
Page: 115-130

Peningkatan Hasil Belajar PAI dengan Menggunakan Media *Flashcard* Games pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

Mohammad Fajar Sidik[1], *Juhaeni[2], Zuha Prisma Salsabila[3], Safaruddin[4]
[1,2,3] Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, Indonesia
[4] Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai, Indonesia
*Email: juhaeni@uinsa.ac.id (Corresponding Author)

Check for updates OPEN ACCESS

DOI: https://doi.org/10.53621/jider.v5i1.500

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 13 Januari 2025
Revisi Akhir: 17 Februari 2025
Disetujui: 20 Februari 2025
Terbit: 28 Februari 2025

Kata Kunci:
Flashcard Games;
Hasil Belajar;
Pendidikan Agama Islam.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *flashcard games* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas VIIIB SMP Plus Pagelaran Subang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan tes. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa SMP yang mengalami kesulitan dalam memahami materi PAI melalui media konvensional. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard games* secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, dengan tingkat ketuntasan meningkat dari 40% pada pra-siklus menjadi 80% pada siklus I dan 90% pada siklus II. Selain itu, media ini membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam melalui mekanisme pengulangan berbasis permainan. Meskipun memiliki keunggulan, terdapat beberapa keterbatasan, seperti kurangnya efektivitas dalam materi yang kompleks dan kecenderungan siswa hanya fokus pada hafalan Dengan demikian, penelitian ini mengonfirmasi bahwa *flashcard games* dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran PAI yang lebih interaktif dan efektif.

PENDAHULUAN

Hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran (Kusumawati & Maruti, 2019). Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran dan fasilitator pembelajaran (Munawir et al., 2022). Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebeh efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut (Rahayu et al., 2024).

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa (Mokalu et al., 2022). Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara atau media mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran serta materi yang akan disampaikan.

Tujuan pendidikan nasional seperti yang terdapat dalam Undang-undang Nomor 2 tahun 1989 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani kepribadian yang mantap dan mandiri

serta bertanggung jawab kemasyarakatan bangsa (Kebudayaan, 1989). Tujuan pendidikan nasional ini sangat luas dan bersifat umum sehingga perlu dijabarkan dalam Tujuan Institusional yang disesuaikan dengan jenis dan tingkatan sekolah yang kemudian dijabarkan lagi menjadi tujuan kurikuler yang merupakan tujuan kurikulum sekolah yang diperinci menurut bidang studi/mata pelajaran atau kelompok mata pelajaran. Tujuan instruksional dijabarkan menjadi Tujuan Pembelajaran Umum dan kemudian dijabarkan lagi menjadi Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK) (Suparman, 2020).

Dalam mencapai Tujuan Pembelajaran Khusus pada mata pelajaran PAI di SMP Plus Pagelaran, masih banyak mengalami kesulitan. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang masih rendah dalam nilai mata pelajaran PAIBP dibandingkan dengan nilai beberapa mata pelajaran lainnya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas VIIB SMP Plus Pagelaran diperoleh data sebagai berikut : 1) siswa jenuh dengan media ceramah yang dilakukan oleh guru; 2) siswa tidak dapat menyerap materi yang disampaikan; 3) kurangnya interaksi antara siswa dengan siswa yang lainnya ; 4) pemahaman siswa dalam materi PAI masih dibawah kriteria ketercapaian; 5) siswa lebih menyukai pembelajaran yang aktif dengan game atau permainan.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara terhadap teman sejawat terkait permasalahan rendah nya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAIBP. Menurut Neneng Sri Amalia, S.Pd salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAIBP adalah kurangnya strategi dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru terhadap karakter yang sesuai dengan siswa saat ini. Sementara itu menurut Dandi Sehabudin, S.Pd.I faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAIBP adalah kurangnya parsitipasi aktif siswa dalam melakukan pembelajaran artinya kegiatan pembelajaran terfokus pada guru sementara siswa hanya menerima dan menyimak.

Beragam media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, sehingga pemilihan media yang sesuai dengan topik atau pokok bahasan yang akan diajarkan harus betul-betul dipikirkan oleh guru yang akan menyampaikan materi pelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flashcard* games, yaitu permainan menggunakan kartu-kartu yang berisi pertanyaan, konsep, atau kata-kata kunci yang terkait dengan materi pelajaran (Nurmala & Nugraheni, 2024). Permainan *flashcard* merupakan media pembelajaran yang telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang ilmu untuk meningkatkan kapasitas memori dan pemahaman konsep secara lebih cepat serta menyenangkan (Okdiansyah et al., 2021). *Flashcard* sendiri merupakan kartu berukuran kecil yang memuat informasi penting, seperti kata kunci, konsep, atau pertanyaan yang digunakan sebagai sarana untuk menguji daya ingat dan pemahaman siswa. Penggunaan *flashcard* sebagai alat bantu pembelajaran telah lama diterapkan untuk membantu proses menghafal dan memahami informasi secara efektif (Li & Tong, 2019). Thornbury dalam Sumbertada mengemukakan bahwa *flashcard* memiliki efektivitas dalam meningkatkan daya ingat jangka panjang karena melibatkan teknik pengulangan serta asosiasi visual yang mempermudah siswa dalam mengingat informasi. Pengembangan lebih lanjut dari *flashcard* konvensional menghasilkan konsep *flashcard* games, yakni penggunaan *flashcard* dalam bentuk permainan (Sumbertada, 2024). Yulia Putri menjelaskan bahwa integrasi permainan dalam pembelajaran, termasuk dalam bentuk *flashcard* games, memberikan manfaat berupa peningkatan keterlibatan siswa, penguatan daya ingat, serta proses pembelajaran yang lebih efektif, karena melibatkan aspek kognitif dan emosional secara bersamaan (Putri & Alfurqan, 2023). Melalui *flashcard* games, siswa didorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam menjawab pertanyaan atau mencocokkan informasi yang terdapat pada kartu. Permainan ini dapat dirancang dalam berbagai format, seperti *matching* games**,** *memory* games, atau *quiz* games, yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa melalui latihan berulang serta interaksi sosial yang konstruktif (Muttaqin & Fauji, 2024).

Flashcard games memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan agama Islam (PAI), yaitu: 1) meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa: game interaktif seperti *flashcard* games dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan memberikan rasa kompetensi, keterkaitan, dan otonomi selama proses pembelajaran, 2)

memperkuat Daya Ingat: Teknik pengulangan yang diterapkan dalam *flashcard* games membantu siswa mengingat informasi lebih lama. Hal ini sesuai dengan teori *Spaced Repetition*, yang menyatakan bahwa pengulangan informasi dalam interval tertentu dapat memperkuat ingatan jangka panjang; 3) pembelajaran kolaboratif: *Flashcard* games sering kali dilakukan dalam kelompok, yang memungkinkan siswa untuk belajar bersama, bertukar ide, dan mendiskusikan jawaban.; 4) mengembangkan kemampuan berpikir kritis: *Flashcard* games yang menuntut siswa untuk menjawab pertanyaan atau menyusun informasi dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Saputri, 2020). Siswa didorong untuk memahami materi secara mendalam, bukan sekadar menghafal. Kekurangan dari media ini antara lain: 1) keterbatadan dalam materi yang kompleks, untuk materi yang lebih kompleks atau membutuhkan pemahaman mendalam, media ini mungkin kurang memadai; 2) potensi untuk fokus hanya pada penghafalan, siswa hanya akan fokus pada menghafal informasi yang ada di *flashcard* tanpa memahami makna atau penerapannya dalam konteks yang lebih luas. Ini dapat menyebabkan pemahaman yang dangkal dan tidak mendorong siswa untuk berpikir kritis; 3) kurangnya interaksi mendalam, meskipun *flashcard* games dapat melibatkan siswa secara aktif, interaksinya cenderung terbatas pada format permainan yang sederhana. Sehingga kegiatan interaksi mendalam seperti diskusi kelompok, debat, atau eksplorasi ide belum dapat dilakukan; 4) ketergantungan ada pembelajaran individual, *Flashcard* games sering kali dilakukan secara individu atau dalam kelompok kecil, yang bisa membatasi kolaborasi dan pembelajaran bersama dalam kelompok besar. Hal ini juga dapat mempengaruhi siswa yang lebih suka belajar melalui interaksi sosial (Ulfa, 2020).

Permainan *flashcard* memiliki berbagai keunggulan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Beberapa keunggulan utama dari media ini antara lain: 1) meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, *Flashcard* games sebagai bentuk permainan interaktif mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan rasa kompetensi, keterkaitan, dan otonomi dalam proses pembelajaran; 2) memperkuat daya ingat, teknik pengulangan yang diterapkan dalam *flashcard* games berkontribusi pada peningkatan daya ingat siswa dalam jangka panjang; 3) mendorong pembelajaran kolaboratif, *flashcard* games sering kali diterapkan dalam format kelompok, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif, bertukar gagasan, dan mendiskusikan jawaban; 4) mengembangkan kemampuan berpikir kritis, penggunaan *flashcard* dalam bentuk pertanyaan atau penyusunan informasi menuntut siswa untuk berpikir secara mendalam, bukan sekadar menghafal. Dengan demikian, media ini dapat berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis, karena siswa perlu memahami materi secara konseptual dan menerapkannya dalam konteks yang lebih luas.

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, media *flashcard* games juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, antara lain: 1) keterbatasan dalam materi yang kompleks, *flashcard* games lebih efektif untuk konsep-konsep sederhana atau berbasis fakta. Namun, untuk materi yang lebih kompleks dan memerlukan pemahaman mendalam, media ini mungkin kurang memadai, karena tidak selalu dapat mencakup aspek analisis dan sintesis yang mendalam; 2) potensi fokus berlebihan pada penghafalan, *flashcard* games cenderung menitikberatkan pada proses penghafalan dibandingkan pemahaman mendalam. Jika tidak disertai strategi pendukung, siswa mungkin hanya berfokus pada mengingat informasi dalam *flashcard* tanpa memahami konteks dan penerapannya dalam kehidupan nyata; 3) minimnya interaksi mendalam, meskipun melibatkan aktivitas partisipatif, interaksi dalam *flashcard* games umumnya terbatas pada format permainan yang sederhana. Kegiatan diskusi kelompok, debat, atau eksplorasi ide secara mendalam belum sepenuhnya dapat diakomodasi dalam media ini; 4) ketergantungan pada pembelajaran individual, *flashcard* games sering kali dimainkan secara individu atau dalam kelompok kecil. Hal ini dapat membatasi peluang siswa untuk berinteraksi dalam skala yang lebih luas serta mengurangi pengalaman belajar berbasis kolaborasi yang lebih komprehensif, terutama bagi siswa yang lebih menyukai pendekatan pembelajaran sosial.

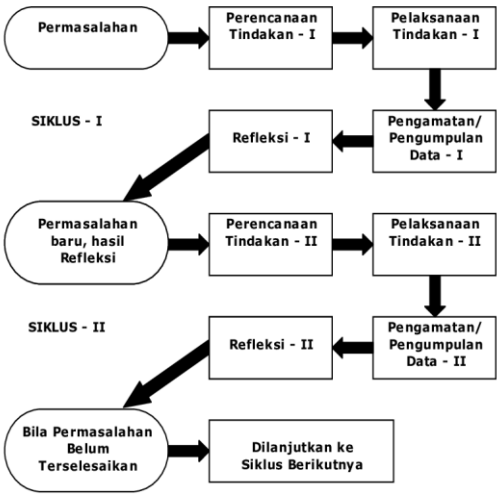
Media *Flashcard* games mempangaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar merujuk pada perubahan yang terjadi pada peserta didik sebagai konsekuensi dari proses pembelajaran.

Perubahan ini mencakup berbagai aspek, termasuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku. Gagné (1985) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh individu setelah mengikuti serangkaian aktivitas pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya terbatas pada pencapaian akademik, tetapi juga mencakup perkembangan dalam ranah afektif dan psikomotorik, yang berperan penting dalam pembentukan kompetensi secara holistic. Bloom (1956) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga domain utama, yaitu: 1) ranah Kognitif. Ranah ini berkaitan dengan aspek intelektual, yang mencakup kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan informasi dalam berbagai konteks; 2) ranah Afektif Aspek ini meliputi sikap, nilai, serta perasaan yang memengaruhi perilaku individu, termasuk motivasi dan respons emosional terhadap pembelajaran; 3) ranah Psikomotorik Ranah ini mencakup keterampilan fisik dan motorik yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman praktik, yang mendukung penguasaan keterampilan teknis dan koordinasi gerak.

Penerapan media *flashcard* games mampu mendorong keterampilan proses dan hasil belajar siswa dalam hal materi kewirausahaan, siswa menjadi lebih mendengarkan, mengklarifikasi, dan mendeskripiskan materi-materi yang diajarkan (Kurniawan, 2019). Menurut Sumiyati, upaya dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa di SDN Pulorejo berhasil dengan menerapkan media *flashcard* games dalam pembelajaran. Media tersebut dapat memberikan peningkatan hasil belajar PAI dalam dua siklus yang diterapkan (Sumiyati, 2022). Zaidane dalam penelitiannya menjelaskan bahwa madia *flashcard* games memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PAI sehingga media tersebut memberikan dampak positif (A & Alfurqan, 2024). Penerapan media *flashcard* games yang dikombinasikan dengan teknologi lain memberikan pengaruh terhadap kemampuan belajar PAI siswa karena media yang digunakan dikembangkan dengan lebih menarik (Armila et al., 2024). Dalam konteks PAI, *flashcard* games dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu siswa menghafal ayat-ayat Al-Qur'an, hadits, doa-doa, serta konsep-konsep dasar dalam ajaran Islam. Penggunaan *Flashcard* Games dalam pembelajaran PAI tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat daya ingat, serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu metode penelitian yang dilaksanakan oleh pendidik di lingkungan kelasnya sendiri dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran serta hasil belajar peserta didik (Rukminingsih et al., 2020). Metode ini diterapkan melalui suatu siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan secara berulang guna memperoleh perbaikan dan peningkatan yang berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan 2 siklus dalam penerapannya. Penelitian dilaksanakan di Kelas VIIIB dengan jumlah 24 siswa SMP Plus Pagelaran Subang. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes tulis, wawancaea, dan observasi. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kurt & Lewin yang digambarkan pada bagan di bawah ini (Prihantoro & Hidayat, 2019):



Gambar 1. Bagan PTK Kurt&Lewin

Tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Perencanaan Tindakan (*Planning*). 1) Peneliti mempersiapkan modul ajar dalam pelaksanaan penelitian yang terdapat didalamnya penggunaan media pembelajaran tif *flashcard* games, 2) peneliti menentukan materi yang akan diajarkan pada penelitian tersebut, yaitu materi shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar, 3) peneliti membuat instrument penelitian, yaitu lembar observasi guru dalam KBM, lembar wawancara untuk guru dan siswa, dan lembar kerja siswa (LKPD) yang menjadi acuan sumber hasil belajar siswa.

Tahap Pelaksanaan. 1) Guru menjelaskan langkah-langkah *flashcard* games pada kegiatan pembelajaran, 2) guru memulai melakukan pembelajaran dengan media *Flashcard* games, 3) guru membagi 4 kelompok kerja dan diberikan kartu potongan Q.S Al-An-kabut ayat 45 dan kartu sebuah pertanyaan, setiap kelompok menyusun kartu yang telah diberikan sehingga menjadi ayat yang utuh dan menjelaskan konsep pertanyaan yang diberikan, 4) pada akhir pelajaran guru akan memberikan asesmen yang mengukur hasil belajar siswa dalam penggunaan media ini.

Tahap Observasi dan Evaluasi. 1) guru mewawancarai peserta didik terkait penggunaan media game interaktif *flashcard game* pada pembelajaran dan hasil belajar, 2) guru melihat tingkat keberhasilan dalam hasil belajar siswa melalui LKPD dan Asesmen, 3) guru membuat catatan kekurangan pada media ini. Hasil tes tulis dapat memenuhi kategori apabila siswa meperoleh nilai di atas 70 dengan prosentase keberhasilan sebesar lebih dari 80%.

Tahap Refleksi. Refleksi dilakukan untuk mengkaji dan memproses data yang didapat saatdilakukan pengamatan atau observasi tindakan. Kemudian hasil refleksi digunakan untuk perbaikan pada tahap perencanaan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi awal yaitu menyiapkan untuk memperoleh data awal (asesmen awal) melalui wawancara kepada teman sejawat dan melihat hasil belajar pada materi sebelumnya, diketahui bahwa siswa belum banyak yang mencapai ketuntasan dalam hasil belajar dan sebagain besar siswa masih pasif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi awal tersebut peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas VIIB materi makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar dengan menerapkan media *flashcard* games. Pembelajaran dapat dilakukan dengan alokasi waktu 2x40 menit. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus. Dari penelitian ini akan diuraikan dalam bentuk deskripsi sesuai tahapan yang dilakukan yaitu siklus 1 dan 2. Pada bagian ini penulis akan menguraikan tentang hasil data penelitian tentang penerapan media *flashcard* games pada materi makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar dan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AHZ	76	Tuntas
2	ANF	86	Tuntas
3	AAR	90	Tuntas
4	ABS	91	Tuntas
5	CRA	60	Belum Tuntas
6	DMW	78	Tuntas
7	DBP	88	Tuntas
8	FWA	60	Belum Tuntas
9	FSB	88	Tuntas
10	HZAK	76	Tuntas
11	HAD	60	Belum Tuntas
12	IA	60	Belum Tuntas
13	MAH	65	Belum Tuntas
14	MFH	75	Tuntas
15	MFA	76	Tuntas
16	MRA	65	Belum Tuntas
17	MMAM	68	Belum Tuntas
18	MYI	80	Tuntas
19	NCH	85	Tuntas
20	RN	92	Tuntas
Jumlah		1.509	
Rata-Rata		75,45	
Prosentase Ketuntasan		40%	

Berdasarkan tabel di atas, prosentase siswa yang memenuhi ketuntasan sebesar 40% dengan rata-rata nilai siswa adalah 75, 45. Prosentase tersebut terbilang sangat kecil untuk mengukur hasil belajar PAI siswa. Sehingga diperlukan penerapan PTK dengan siklus I.

Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Setelah mengevaluasi dan mengkaji masalah yang terjadi dan selanjutnya melakukan diskusi dengan Kepala Sekolah, Maka peneliti dan kolaborator menyusun dan mempersiapakna langhah-langkah yang akan disiapkan pada langkah-langkah tindakan, yaitu sebagai berikut :1) Membuat modul ajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang didalamnya menggunakan media *flashcard* games. 2) Materi yang dipilih dalam modul ajar ini adalah makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar. 3) Membuat instrument observasi untuk guru dan peserta didik serta LKPD dalam penggunaan media *flashcard* games. 4) Membuat soal asesmen sebagai hasil belajar peserta didik. 5) Membuat rangkaian kartu yang telah diisi didalmnya konsep materi.

b. Pelaksaan Tindakan

Tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 14 September 2024 peneliti bertindak sebagai pengajar dan dibantu teman sejawat sebagai observer. Tindakan siklus I dimulai dengan membuka kesiapan proses pembelajaran baik kesipan kelas peralatan dan peserta didik, kegiatan pendahuluan belajar, asesmen awal, pemberian pertanyaan pemantik, dan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi tersebut. Selanjutnya dalam kegiatan inti , peneliti memberikan tayangan video berupa orientasi peserta didik pada masalah kontekstual terkait orang yang rajin shalat tetapi masih berperilaku buruk. Kemudian peneliti memberikan 5 rumusan masalah yang harus dipecahkan pada proses pembelajaran tersebut. Rumusan maslah tersebut adalah : a) Mengapa kita rajin shalat tapi maksiat pun tetap rajin? b) Apakah shalat dapat mencegah kita dari melakukan perbuatan keji dan munkar? c) Apa perbedaan keji dan munkar! d) Shalat Seperti apa yang akan mencegah dari perbuatan keji dan munkar! e) dan apa kriteria shalat tersebut!. Sebelum peneliti memberikan waktu peserta didik mengumpulkan informasi

dan materi sesuai rumusan masalah tersebut peneliti memaparkan pengenalan materi pokok tersebut.

Proses pencarian informasi dan materi untuk memecahkan rumusaan masalah tersebut, peneliti membagi peserta didik kedalam 3 kelompok sesuai gaya belajar yang diinginkannya, dan pengajar memberikan LKPD mandiri yang harus diisi peserta didik. Setelah itu peneliti menerapkan media game interaktif *flashcard* games dalam upaya meningkatkan pemahaman terhadap materi. Media games interaktif tersebut dimulai dengan peneliti membuat rangkaian kartu yang akan dicocokan dan dilengkapi, peserta didik dengan kelompoknya berupaya melengkapi kartu dan mencocokan kartu sesuai perintah. Tahapan selanjutnya peneliti dan peserta didik memainkan games tersebut. Setelah memainkan games tersebut setiap kelompok perwakilannya diminta mempresentasikan dan menyimpulkan hasil materi yang didapat sesuai rumusan masalah, dan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi ini peneliti memberikan soal formatif kepada peserta didik, diakhir proses belajar peneliti meminta peserta didik untuk memberikan refleksi terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi pengamatan aktivitas dalam proses pembelajaran pada penerapan media *flashcard* games pada materi shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar di kelas VIIB , diperoleh data observasi dari 20 peserta didik sebagai berikut :

1) Pengamatan guru terhadap siswa

Tabel 2. Lembar Pengamatan Guru Siklus I

Pernyataan	Frekuensi Jawaban					Jumlah
	SB	B	C	K	SK	
Siswa dapat mengidentifikasi makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar dengan benar.	12	6	1	1	0	20
Siswa dapat menjelaskan hubungan antara shalat dan pencegahan perbuatan keji dan munkar.	9	10	1	0	0	20
Siswa dapat menjawab pertanyaan seputar makna shalat dengan menggunakan *flashcard* yang diberikan.	16	4	0	0	0	20
Siswa mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.	10	8	0	2	0	20
Siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti *flashcard*.	8	12	0	0	0	20
Siswa dapat mengingat kembali informasi yang disampaikan melalui *flashcard* dengan baik.	12	8	0	0	0	20
Siswa mampu bekerja sama dengan teman-temannya dalam menyelesaikan tugas dalam permainan *flashcard*.	6	13	1	1	0	20
Siswa terlihat memahami konsep bahwa shalat dapat mencegah perbuatan keji dan munkar.	6	12	1	0	0	20
Siswa dapat membuat kesimpulan dari permainan mengenai pentingnya shalat dalam kehidupan sehari-hari.	12	8	0	0	0	20
Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman setelah mengikuti permainan *flashcard*.	6	14	0	0	0	20
Jumalah Frekuensi	97	95	4	4	0	200
Persetase (%)	48,5%	47,5%	2%	2%	0%	

Data di atas menunjukkan bahwa diperoleh data pengamatan peserta didik dalam peningkatan hasil belajar dengan penggunaan media *flashcard* games >80 % dalam predikat Baik yang disimpulkan dari frekuensi SB 48,5 % dan frekuensi B 47,5 % atau dengan jumlah predikat lebih baik (>B) sekitar 96 %. Data tersebut dideskripsikan sebagai berikut: 1) siswa dapat mengidentifikasi materi makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar dengan benar walaupun sebagian kecil masih belum bisa; 2) siswa dapat menjawab pertanyaan seputar makna shalat dengan menggunakan *flashcard* yang diberikan; 3) siswa mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari; 4) siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti *flashcard*; 5) siswa dapat mengingat kembali informasi yang disampaikan melalui *flashcard* dengan baik; 7) siswa menunjukkan peningkatan pemahaman setelah mengikuti permainan *flashcard*.

Evaluasi penggunaan *flashcard* games terhadap observasi siswa, wawancara, dan tes. Hasil pengamatan terhadap siswa adalah sebagai berikut:

2) Hasil pengamatan siswa

Tabel 3. Lembar Pengamatan Siswa Siklus I

Pernyataan	Frekuensi Jawaban				Jumlah
	ST	S	TS	STS	
1	10	8	2	0	20
2	8	12	0	0	20
3	10	10	0	0	20
4	6	12	2	0	20
5	8	12	0	0	20
6	5	14	1	0	20
7	12	8	0	0	20
8	13	7	0	0	20
9	14	5	1	0	20
10	8	10	2	0	20
Jumlah Frekuensi	94	98	8	0	200
Prosentase (%)	47%	49%	4%	0%	

Data evaluasi penggunaan media *flashcard* games dalam peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada >80% pada predikat setuju (S) yang artinya peserta didik sangat senang dan lebih termotivasi ketika belajar menggunakan media game interaktif ini serta mereka menyatakan lebih meningkatkan pemahaman terhadap materi makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar. Data tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut : 1) siswa sangat setuju dengan media *flashcard* games dapat membantu memhamai dan mengingat materi makna shalat sebagai pencegh perbuatan keji dan munkar. 2) siswa sangat senang menggunakan media *flash card* games pada materi makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar. 3) siswa mengharapkan media pembelajaran ini dilakukan pada materi lainnya.

3) Hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara teman sejawat terhadap penggunaan media *flashcard* games, didpatkan data sebagai berikut : 1) guru termotivasi untuk menggunakan *flashcard game* karena ingin menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Materi PAI, seperti makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar, terkadang terasa abstrak bagi siswa, sehingga saya merasa perlu mencari cara yang kreatif untuk membantu mereka memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik. Selain itu, media ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka secara signifikan. 2) salah satu manfaat yang guru rasakan adalah peningkatan keterlibatan siswa selama proses belajar. Mereka lebih aktif berdiskusi dan berkompetisi secara sehat untuk memenangkan permainan. Selain itu, saya juga melihat adanya peningkatan dalam retensi informasi, karena *flashcard* yang berisi visual dan teks membantu mereka mengingat konsep-konsep penting lebih baik. Suasana kelas pun menjadi lebih interaktif, tidak monoton, dan siswa lebih termotivasi. 3) media *flashcard game* jauh lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan

siswa dibandingkan dengan media pengajaran tradisional. Dalam pengajaran tradisional, siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi. Sedangkan dengan *flashcard game*, siswa secara aktif berpartisipasi, baik dalam bentuk diskusi, pemecahan masalah, maupun bekerja dalam kelompok. Ini membuat mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Secara keseluruhan, suasana belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Pada siklus I, tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan soal pilihan ganda, yang terdiri dari 10 soal. Adapun hasil tes yang dilakukan peneliti pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini :

4) Hasil belajar siswa

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AHZ	88	Tuntas
2	ANF	91	Tuntas
3	AAR	94	Tuntas
4	ABS	97	Tuntas
5	CRA	60	Belum Tuntas
6	DMW	90	Tuntas
7	DBP	92	Tuntas
8	FWA	65	Belum Tuntas
9	FSB	92	Tuntas
10	HZAK	68	Belum Tuntas
11	HAD	95	Tuntas
12	IA	65	Belum Tuntas
13	MAH	80	Tuntas
14	MFH	80	Tuntas
15	MFA	83	Tuntas
16	MRA	80	Tuntas
17	MMAM	85	Tuntas
18	MYI	88	Tuntas
19	NCH	90	Tuntas
20	RN	90	Tuntas
Jumlah		1.755	
Rata-Rata		87,75	
Prosentase Ketuntasan		80%	

Data hasil belajar siswa pada materi makna shalat sebagai perbuatan keji dan munkar terdapat 80% siswa memperoleh nilai dengan rentang >70 dan dapat dideskripsikan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar.

d. Refleksi

Secara keseluruhan, penggunaan media *flash card* games dalam pembelajaran materi "makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar" menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping refleksi penggunaan *flashcard* games ada beberapa catatan penting yang harus diperhatikan : 1) Beberapa siswa yang cenderung pemalu atau kurang percaya diri tampak kurang aktif. Solusi bisa berupa pembagian kelompok yang lebih seimbang atau pemberian waktu tambahan untuk refleksi individu sebelum permainan dimulai. 2) Dalam beberapa kasus, siswa yang dominan dapat mengambil alih permainan, sementara siswa yang lebih pendiam merasa tersisihkan. Guru perlu memantau jalannya permainan dengan lebih seksama untuk memastikan semua siswa mendapat kesempatan berpartisipasi secara adil. 3) Durasi permainan terkadang memakan waktu lebih lama dari yang direncanakan, terutama jika diskusi berlangsung panjang atau permainan terlalu kompetitif. Pengaturan waktu yang lebih ketat atau pembatasan sesi diskusi perlu diterapkan agar proses belajar berjalan lebih efisien.

Siklus II

a. Perencaan Tindakan

Setelah mengevaluasi dan mengkaji hasil penelitian siklus I , Maka peneliti dan kolaborator menyusun dan mempersiapakna langhah-langkah yang akan disiapkan pada langkah-langkah tindakan pada siklus II, yaitu sebagai berikut :1) Membuat modul ajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang didalamnya menggunakan media *flashcard* games. 2) Materi yang dipilih dalam modul ajar ini adalah makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar. 3) Membuat instrument observasi untuk guru dan peserta didik serta LKPD dalam penggunaan media *flashcard* games. 4) Membuat soal asesmen sebagai hasil belajar peserta didik. 5) Membuat rangkaian kartu yang telah diisi didalamnya konsep materi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus II dimulai dengan membuka kesiapan proses pembelajaran baik kesipan kelas peralatan dan peserta didik, kegiatan pendahuluan belajar, asesmen awal, pemberian pertanyaan pemantik, dan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi tersebut.

Selanjutnya dalam kegiatan inti , peneliti memberikan tayangan video berupa orientasi peserta didik pada masalah kontekstual terkait orang yang rajin shalat tetapi masih berperilaku buruk. Kemudian peneliti memberikan 5 rumusan masalah yang harus dipecahkan pada proses pembelajaran tersebut. Rumusan maslah tersebut adalah : a) Mengapa kita rajin shalat tapi maksiat pun tetap rajin? b) Apakah shalat dapat mencegah kita dari melakukan perbuatan keji dan munkar? c) Apa perbedaan keji dan munkar! d) Shalat Seperti apa yang akan mencegah dari perbuatan keji dan munkar! e) dan apa kriteria shalat tersebut!. Sebelum peneliti memberikan waktu peserta didik mengumpulkan informasi dan materi sesuai rumusan masalah tersebut peneliti memaparkan pengenalan materi pokok tersebut.

Dalam proses pencarian informasi dan materi untuk memecahkan rumusaan masalah tersebut, peneliti membagi peserta didik kedalam 3 kelompok sesuai gaya belajar yang diinginkannya, dan pengajar memberikan LKPD mandiri yang harus diisi peserta didik. Setelah itu peneliti menerapkan media game interaktif *flashcard* games dalam upaya meningkatkan pemahaman terhadap materi. Media games interaktif tersebut dimulai dengan peneliti membuat rangkaian kartu yang akan dicocokan dan dilengkapi, peserta didik dengan kelompoknya berupaya melengkapi kartu dan mencocokan kartu sesuai perintah. Tahapan selanjutnya peneliti dan peserta didik memainkan games tersebut. Setelah memainkan games tersebut setiap kelompok perwakilannya diminta mempresentasikan dan menyimpulkan hasil materi yang didapat sesuai rumusan masalah, dan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi ini peneliti memberikan soal formatif kepada peserta didik, diakhir proses belajar peneliti meminta peserta didik untuk memberikan refleksi terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi pengamatan aktivitas dalam proses pembelajaran pada penerapan media game interaktif *flashcard* games pada materi shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar di kelas VIIB , diperoleh data observasi dari 20 peserta didik sebagai berikut :

1) Pengamatan guru terhadap siswa

Tabel 5. Lembar Pengamatan Guru Siklus II

Pernyataan	Frekuensi Jawaban					Jumlah
	SB	B	C	K	SK	
Siswa dapat mengidentifikasi makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar dengan benar.	12	8	0	0	0	20
Siswa dapat menjelaskan hubungan antara shalat dan pencegahan perbuatan keji dan munkar.	10	10	0	0	0	20
Siswa dapat menjawab pertanyaan seputar makna shalat dengan menggunakan *flashcard* yang diberikan.	16	4	0	0	0	20

Pernyataan	Frekuensi Jawaban					Jumlah
	SB	B	C	K	SK	
Siswa mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.	10	9	1	0	0	20
Siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti *flashcard*.	10	10	0	0	0	20
Siswa dapat mengingat kembali informasi yang disampaikan melalui *flashcard* dengan baik.	14	6	0	0	0	20
Siswa mampu bekerja sama dengan teman-temannya dalam menyelesaikan tugas dalam permainan *flashcard*.	12	8	0		0	20
Siswa terlihat memahami konsep bahwa shalat dapat mencegah perbuatan keji dan munkar.	8	12	0	0	0	20
Siswa dapat membuat kesimpulan dari permainan mengenai pentingnya shalat dalam kehidupan sehari-hari.	12	7	1	0	0	20
Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman setelah mengikuti permainan *flashcard*.	12	8	0	0	0	20
Jumlah Frekuensi	116	82	2	0	0	200
Persetase (%)	58%	41%	1%	0%	0%	

Pengamatan siswa dalam peningkatan hasil belajar dengan penggunaan media *flashcard* games >80 % dalam predikat Baik yang disimpulkan dari frekuensi SB (Sangat Baik) 58 % dan frekuensi B (Baik) 41 % atau dengan jumlah predikat lebih baik (>B) sekitar 99 %. Data tersebut dideskripsikan sebagai berikut: 1) siswa dapat mengidentifikasi materi makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar dengan benar walaupun sebagian kecil masih belum bisa; 2) siswa dapat menjawab pertanyaan seputar makna shalat dengan menggunakan *flashcard* yang diberikan; 4) siswa mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari; 5) siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti *flashcard*; 6) siswa dapat mengingat kembali informasi yang disampaikan melalui *flashcard* dengan baik; 7) siswa menunjukkan peningkatan pemahaman setelah mengikuti permainan *flashcard*.

Evaluasi penggunaan *flashcard* games terhadap observasi siswa, wawancara, dan tes. Hasil pengamatan terhadap siswa adalah sebagai berikut:

2) Hasil pengamatan siswa

Tabel 6. Lembar Pengamatan Siswa Siklus II

Pernyataan	Frekuensi Jawaban				Jumlah
	ST	S	TS	STS	
1	14	6	0	0	20
2	10	8	0	0	20
3	12	8	0	0	20
4	10	8	2	0	20
5	10	10	0	0	20
6	8	12	0	0	20
7	15	5	0	0	20
8	14	6	0	0	20
9	15	4	1	0	20
10	13	6	1	0	20
Jumlah Frekuensi	123	73	4	0	200
Prosentase (%)	61,5%	36,5%	2%	0%	

Data evaluasi penggunaan media *flashcard* games dalam peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada >80% pada predikat setuju (S) yang artinya siswa sangat senang dan lebih termotivasi ketika belajar menggunakan media game interaktif ini serta mereka menyatakan lebih meningkatkan pemahaman terhadap materi makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar. Data tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut : 1) siswa sangat setuju dengan media *flashcard* games dapat membantu memhamai dan mengingat materi makna shalat sebagai pencegh perbuatan keji dan munkar; 2) siswa sangat senang menggunakan media *flash card* games pada materi makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar; 3) siswa mengharapkan media pembelajaran ini dilakukan pada materi lainnya.

3) Hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara teman sejawat terhadap penggunaan media *flashcard* games, didpatkan data sebagai berikut : 1) Guru termotivasi untuk menggunakan *flashcard game* karena ingin menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Materi PAI, seperti makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar, terkadang terasa abstrak bagi siswa, sehingga saya merasa perlu mencari cara yang kreatif untuk membantu mereka memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik. Selain itu, media ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka secara signifikan. 2) Salah satu manfaat yang guru rasakan adalah peningkatan keterlibatan siswa selama proses belajar. Mereka lebih aktif berdiskusi dan berkompetisi secara sehat untuk memenangkan permainan. Selain itu, saya juga melihat adanya peningkatan dalam retensi informasi, karena *flashcard* yang berisi visual dan teks membantu mereka mengingat konsep-konsep penting lebih baik. Suasana kelas pun menjadi lebih interaktif, tidak monoton, dan siswa lebih termotivasi. 3) Media *flashcard game* jauh lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dibandingkan dengan media pengajaran tradisional. Dalam pengajaran tradisional, siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi. Sedangkan dengan *flashcard game*, siswa secara aktif berpartisipasi, baik dalam bentuk diskusi, pemecahan masalah, maupun bekerja dalam kelompok. Ini membuat mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Secara keseluruhan, suasana belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Pada siklus II, tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan soal pilihan ganda, yang terdiri dari 10 soal. Adapun hasil tes yang dilakukan peneliti pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

5) Hasil belajar siswa

Tabel 7. Hasil Belajar Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AHZ	90	Tuntas
2	ANF	90	Tuntas
3	AAR	94	Tuntas
4	ABS	94	Tuntas
5	CRA	80	Tuntas
6	DMW	90	Tuntas
7	DBP	92	Tuntas
8	FWA	68	Belum Tuntas
9	FSB	90	Tuntas
10	HZAK	90	Tuntas
11	HAD	95	Tuntas
12	IA	70	Belum Tuntas
13	MAH	86	Tuntas
14	MFH	85	Tuntas
15	MFA	85	Tuntas
16	MRA	85	Tuntas
17	MMAM	85	Tuntas
18	MYI	90	Tuntas
19	NCH	90	Tuntas
20	RN	90	Tuntas

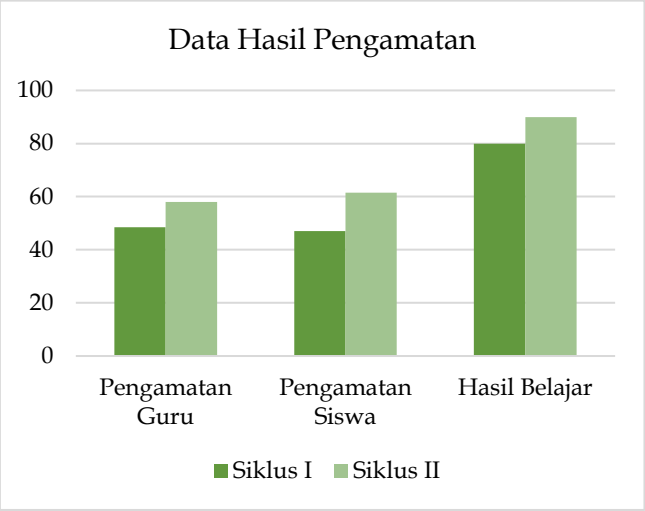
No	Nama	Nilai	Keterangan
Jumlah			1.824
Rata-Rata			91,2
Prosentase Ketuntasan			90%

Berdasarkan tabel tersebut, data hasil belajar peserta didik pada materi makna shalat sebagai perbuatan keji dan munkar terdapat 95% peserta didik memperoleh nilai dengan rentang >70 dan dapat dideskripsikan bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dibanding pada siklus I.

d. Refleksi

Siklus ini memberikan hasil pembelajaran yang didapatkan pun lebih mendalam dan bertahan lama karena media ini mampu menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara efektif. Refleksi terhadap penggunaan media game interaktif *flash card* games dalam pembelajaran materi "makna shalat sebagai pencegah perbuatan keji dan munkar" dapat dilihat dari berbagai aspek yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Data peningkatan lembar pengamatan guru, lembar pengamatan siswa dan hasil belajar pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Data Hasil Pengamatan

Data pengamatan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara siklus I dan siklus II pada tiap aspek yang data yang dikumpulkan. Peningkatan tidak terjadi secara signifikan tetapi telah melebihi prosentase minimal keberhasilan hasil belajar siswa yaitu sebesar 70%. Penggunaan media *flashcard* games terbukti dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa dengan data dukung tersebut.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard games* memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Data dari penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa. Menurut Rizka Hidayatul Husna, media pembelajaran berbasis permainan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan dengan media ceramah konvensional (Husna et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran PAI, penggunaan *flashcard games* tidak hanya membuat siswa lebih aktif dalam memahami konsep agama, tetapi juga meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi ajar.

Implementasi *flashcard games* dalam pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa selama proses belajar. Berdasarkan hasil observasi dalam penelitian ini, lebih dari 80% siswa lebih antusias saat menggunakan *flashcard games*, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 99%. Hal ini sejalan dengan penelitian Kusumawati yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan dapat

meningkatkan motivasi siswa hingga 90% karena melibatkan aspek kognitif dan emosional secara simultan (Kusumawati & Maruti, 2019). Dengan demikian, penggunaan *flashcard games* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI dibandingkan dengan media konvensional.

Selain meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, *flashcard* games juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada pra-siklus sebesar 75,45 dengan tingkat ketuntasan 40%, meningkat menjadi 87,75 pada siklus I dengan ketuntasan 80%, dan mencapai 91,2 pada siklus II dengan ketuntasan 90%. Hasil ini diperkuat oleh penelitian Rahman yang menemukan bahwa penggunaan media interaktif seperti *flashcard* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Hafidzoh Rahman et al., 2021). Peningkatan ini disebabkan oleh mekanisme pengulangan dan penguatan memori yang diterapkan dalam *flashcard games*, sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami konsep yang diajarkan (Rusliana, 2024).

Meskipun *flashcard games* memiliki banyak keunggulan, terdapat beberapa keterbatasan dalam penerapannya. Salah satu kendala utama adalah bahwa *flashcard games* lebih efektif untuk materi berbasis konsep sederhana, sementara untuk konsep yang lebih kompleks, dibutuhkan kombinasi dengan media lain seperti diskusi mendalam atau studi kasus (Awwalia et al., 2023). Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa beberapa siswa cenderung hanya fokus pada hafalan kata kunci tanpa memahami konteks secara mendalam. Oleh karena itu, pendekatan blended learning yang menggabungkan *flashcard games* dengan diskusi kelompok atau penggunaan teknologi digital dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan ini.

Berdasarkan hasil penelitian ini, direkomendasikan agar *flashcard games* dikembangkan lebih lanjut dengan integrasi teknologi digital untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitasnya. Menurut Marbun dkk, penggunaan media digital berbasis permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat siswa sebesar 30% lebih baik dibandingkan media tradisional. Oleh karena itu, penerapan *flashcard games* berbasis digital dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran PAI yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan preferensi belajar siswa masa kini (Tantri et al., 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flashcard games* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan signifikan dalam motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penerapan media ini dalam dua siklus menunjukkan adanya perbaikan yang konsisten terhadap tingkat ketuntasan hasil belajar siswa, yang meningkat dari 40% pada pra-siklus menjadi 80% pada siklus I dan mencapai 90% pada siklus II. Selain itu, media ini juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan daya ingat siswa melalui mekanisme pengulangan berbasis permainan yang lebih interaktif dibandingkan dengan media konvensional seperti ceramah. Namun, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan dalam menangani materi yang kompleks serta kecenderungan siswa untuk lebih fokus pada hafalan tanpa memahami konteks secara mendalam. Oleh karena itu, agar efektivitasnya semakin optimal, *flashcard games* sebaiknya dikombinasikan dengan media pembelajaran lain, seperti diskusi mendalam, studi kasus, atau integrasi teknologi digital, yang dapat meningkatkan daya tarik serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan *flashcard games* dapat menjadi strategi inovatif dalam pembelajaran PAI, yang tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

A, M. Z., & Alfurqan. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, *6*(4), 1740–1753.

Armila, D., Mariada, S., Nabilah Efendy, V., & Yamin, M. (2024). Pengembangan Media Flashcard Huruf Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran PAI. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(2), 1394.

Awwalia, M. A., Askar, R. A., & Khadija, S. (2023). Development of Visual Learning Media for Picture Cards (Flash Cards) to Improve Student Short Surah Memorization. *Journal of Teaching and Learning*, *1*(3), 53–60.

Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, *2*(2), 99–106. https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296

Husna, R. H., Alwi, N. A., Firman, & Desyandri. (2024). Media Pembelajaran Digital E-Flashcard dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Edu ResearchIndonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, *5*(4), 556–562.

Kebudayaan, D. P. dan. (1989). Undang-Undang Republik Indonesia No 2 Tahun 1989. In *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan* (Vol. 58, Issue 58, pp. 99–104). https://www.unhcr.org/publications/manuals/4d9352319/unhcr-protection-training-manual-european-border-entry-officials-2-legal.html?query=excom 1989

Kurniawan, H. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Flashcard Game dan Quiz-Quiz Trade pada Materi Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Teknik Audio Video SMKN Tempursari. *Sketsa Pendidikan*, *4*(4), 33–45.

Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. CV AE Media Grafika.

Li, J. T., & Tong, F. (2019). Multimedia-assisted self-learning materials: the benefits of E-flashcards for vocabulary learning in Chinese as a foreign language. *Reading and Writing*, *32*(5), 1175–1195. https://doi.org/10.1007/s11145-018-9906-x

Mokalu, A., Mamahit, C., & Sanger, R. (2022). Peningkatan Hasil Belajar dengan Pembelajaran Demonstrasi di Kelas X Jurusan TITL SMKN 2 Manado. *JURNAL EDUNITRO: Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *1*(2), 19–26. https://doi.org/10.53682/edunitro.v1i2.1045

Munawir, Salsabila, Z. P., & Nisa, N. R. (2022). Tugas , Fungsi dan Peran Guru Profesional. *Jurnal Ilmu Profesi Pendidikan*, *7*(1), 8–12. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327

Muttaqin, M. F., & Fauji, I. (2024). The Effect of Flashcard Media in Improving Memorization of Daily Prayers at SDN 2 Wringinanom. *TADRIB: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *10*(1), 630–637.

Nurmala, D., & Nugraheni, N. (2024). Pemanfaatan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas 1 SDN Sindang Mulya 3 pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Sampai 20. *Pendas: Primary Education Journal*, *5*(1), 138–147. https://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/article/view/476

Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *1*(3), 148–154. https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183

Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin :*

Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman, *9*(1), 49–60. https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283

Putri, Y., & Alfurqan, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Flashcard terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 15 Selayo. *Arzusin*, *3*(3), 358–370. https://doi.org/10.58578/arzusin.v3i3.1136

Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning "One Board" terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, *4*(2), 46–53.

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Media Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

Rusliana, F. (2024). Penerapan Media Gambar Flashcard untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini. *ECEJ: Early Childhood Education Journal*, *02*(01). https://doi.org/10.62330/ecej.v2i1.184

Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *2*(1), 56–61. https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061

Sumbertada, K. (2024). Uses Flashcards to Increase the Vocabulary of Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, *4*(2018), 326–335.

Sumiyati, S. (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Melalui Kolaborasi Macromedia Fash 8 Dan Flash Card Siswa Kelas Ii Semester I Sdn Pulorejo 02 Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Prasasti Ilmu*, *2*(3). https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8897

Suparman, T. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran*. CV. Sarnu Untung.

Tantri, I., Wati, S., Kamal, M., Agama Islam, P., & Sjech Djamil Djambek Bukittinggi, U. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar SKI Siswa MTS Swasta NU Sorkam Kanan di Sumatera Utara. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, *3*(2), 52–53.

Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, *1*(1), 34–42. https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4