

PENERAPAN METODE *FLASHCARD GAMES* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TENTANG MATERI KALIMAH TAYYIBAH PADA SISWA SD

Susanti Tarwita^{1*}, Nur Ali Yasin²

¹UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

²Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia

*e-mail: starwita4@gmail.com¹, nuraliyasin17@gmail.com²

ABSTRACT

The learning outcomes of third-grade students at SD Negeri Klatak Banyuwangi on the theme “Aku Senang Berkalimah Tayyibah” were low during the pre-cycle stage, with an average score of 63 and a mastery level of 36.36%. This underachievement was attributed to conventional teaching methods that lacked active student engagement. This study aims to improve students’ learning outcomes through the implementation of flashcard games, an interactive and enjoyable learning approach. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through learning outcome tests, observations, and interviews and were analyzed descriptively using qualitative and quantitative methods. The results demonstrated significant improvement in each cycle. In cycle 1, the average student score increased to 78.36, with a mastery level of 66.67%. In cycle 2, the average score reached 90, with 100% mastery. The flashcard games method effectively enhanced students’ understanding of the material, motivated them to learn actively, and created an interactive learning environment. This study recommends applying similar methods in other subjects to improve the quality of education.

Keywords: *Flashcard Games Method, Learning Outcomes, Kalimah Tayyibah Material*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai keislaman dan kebangsaan. Pendidikan ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan agama secara teoritis, tetapi juga berusaha menginternalisasi nilai-nilai keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan amanat Kurikulum Merdeka, keterpaduan antara PAI dan Budi Pekerti menjadi penting untuk mewujudkan insan kamil yang berkarakter unggul. Implementasi pembelajaran ini di sekolah dasar sering kali menghadapi berbagai kendala yang berpotensi menghambat pencapaian tujuan pembelajaran tersebut.

Salah satu kendala utama adalah metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan kurang variatif. Hal ini berdampak pada minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif turut berkontribusi pada rendahnya minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Sebagai contoh, tema pembelajaran “Aku Senang Berkalimah Tayyibah” pada kelas 3 SD, yang bertujuan menanamkan kebiasaan berzikir, masih belum mencapai hasil belajar yang optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan praktik di lapangan, sehingga membutuhkan inovasi dalam metode dan media pembelajaran.

Berdasarkan studi yang telah dilakukan, terdapat sejumlah penelitian yang relevan dengan tema ini. Rozziq Nur Fachrurrohman (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media flashcard dapat meningkatkan pemahaman siswa tunagrahita terhadap materi PAI. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media visual efektif dalam membantu siswa memahami konsep abstrak, terutama dalam pembelajaran agama. Hal ini relevan dengan kebutuhan pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan multisensori untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Penelitian lain oleh Aridayana (2021) menyoroiti keberhasilan metode card sort dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema mengenal Rasul-Rasul Allah. Dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme, siswa lebih terlibat aktif dan mampu memahami materi melalui pengalaman belajar yang kolaboratif. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas V, sehingga hasilnya belum tentu dapat diterapkan langsung pada siswa kelas III SD. Selain itu, Penelitian oleh Lutfiana (2022) menunjukkan bahwa flashcard dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah, tetapi belum mengintegrasikan elemen permainan yang menarik minat siswa.

Artikel ini bertujuan untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Klatak pada tema “Aku Senang Berkalimah Tayyibah”. Melalui penerapan metode flashcard games, Artikel ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Kalimah Tayyibah, yang mencakup dzikir seperti Subhanallah, Masya Allah, Insya Allah dan Allahu Akbar. Media ini dirancang agar siswa lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat secara signifikan.

Artikel ini juga bertujuan untuk memberikan solusi langsung terhadap masalah yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi PAI dan Budi Pekerti. Dengan menggunakan flashcard games, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran berbasis hafalan, tetapi juga mendorong siswa untuk menerapkan nilai-nilai islami dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan flashcard games dalam pembelajaran didasarkan pada teori belajar aktif yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar. Media ini menggabungkan elemen visual dan kinestetik untuk mempermudah siswa memahami konsep dasar. Sebagaimana ditunjukkan oleh Suhendra (2022), metode pembelajaran yang melibatkan permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus membantu mereka mengingat materi dengan lebih baik. Hal ini menjadi argumen utama dalam artikel ini bahwa flashcard games adalah metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Kalimah Tayyibah.

Pendekatan ini juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas media berbasis kartu dalam pembelajaran. Kebaruan artikel ini terletak pada integrasi elemen permainan dalam media flashcard, yang dirancang khusus untuk konteks pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian dalam artikel ini menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, khususnya pada tema yang membutuhkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai islami.

Artikel ini memiliki signifikansi penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar. Dengan hasil yang diperoleh, guru dapat mengembangkan media dan metode

pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional untuk menciptakan peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

Artikel ini memberikan kontribusi pada pengembangan pendidikan karakter melalui pendekatan yang inovatif dan kontekstual. Dengan menggunakan metode flashcard games, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga mampu membangun keterampilan sosial siswa melalui kerja sama dan interaksi dalam permainan. Oleh karena itu, artikel ini tidak hanya relevan bagi siswa kelas III SD Negeri Klatak, tetapi juga dapat diadaptasi untuk tema-tema lain dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian artikel ini menggunakan pendekatan Kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui siklus tindakan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode ini diterapkan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, merancang tindakan perbaikan, dan mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dalam artikel ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk memastikan perbaikan yang berkelanjutan, dengan fokus pada penerapan metode Flashcard Games untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD Negeri Klatak mengenai materi Kalimah Tayyibah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti.

Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, yang mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, media flashcard, dan instrumen evaluasi; pelaksanaan tindakan, di mana pembelajaran berbasis permainan diterapkan untuk membuat siswa lebih aktif dan terlibat; observasi, yang bertujuan mencatat proses pembelajaran dan hasil belajar siswa; serta refleksi, yang digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya. Tahapan ini didesain agar dapat memastikan peningkatan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan wawancara. Tes terdiri dari pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa secara kualitatif. Observasi menggunakan lembar pengamatan untuk mencatat keaktifan siswa dan kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru, serta didukung dengan dokumentasi foto. Wawancara dilakukan untuk mengeksplorasi tanggapan siswa dan guru terhadap metode yang digunakan, memberikan wawasan lebih mendalam tentang efektivitas dan tantangan implementasi Flashcard Games dalam pembelajaran.

Analisis data melibatkan evaluasi hasil tes, observasi, dan wawancara yang diproses melalui teknik deskriptif kualitatif dan refleksi. Hasil penelitian dalam artikel ini menunjukkan bahwa metode Flashcard Games mampu meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep Kalimah Tayyibah, serta nilai post-test yang mencapai target keberhasilan. Refleksi dari siklus pertama digunakan untuk menyempurnakan strategi pembelajaran pada siklus kedua, sehingga target

ketercapaian pembelajaran terpenuhi. Referensi utama metode PTK diambil dari teori Kemmis dan McTaggart (1988), yang menekankan siklus spiral tindakan untuk perbaikan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Kondisi Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Klatak Banyuwangi dalam tema “Aku Senang Berkalimah Tayyibah” menunjukkan hasil yang rendah. Dari 33 siswa, hanya 12 siswa yang mencapai nilai di atas KKTP (78), sedangkan 21 siswa belum tuntas. Rata-rata nilai kelas hanya 63, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 55. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar antara lain metode pengajaran yang masih konvensional, kurang menariknya media pembelajaran, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif, seperti flashcard games, untuk menarik minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar.

2. Hasil Siklus 1

Pada siklus 1, metode flashcard games diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran ini dilakukan dalam satu pertemuan pada 23 Desember 2024. Proses pembelajaran mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Guru menggunakan flashcard bergambar untuk mengenalkan Kalimah Tayyibah, dengan kegiatan inti berupa permainan kelompok kecil.

Hasil siklus 1 menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas menjadi 78,36, dengan 22 siswa mencapai ketuntasan. Masih terdapat 11 siswa yang belum mencapai KKTP. Grafik hasil belajar menunjukkan kenaikan nilai dibandingkan pra siklus, tetapi ketuntasan belajar baru mencapai 66,67%. Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan pada aspek pemahaman dan pengelolaan waktu dalam permainan. Berikut tabel rekap nilai hasil belajar siswa pada siklus 1:

Tabel 1. Rekap Nilai Siklus 1

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 1	Ketuntasan
1	Ach. Shaka Arkan Wiratama	72	Belum
2	Ahmad Daffa Pramuja	80	Tuntas
3	Alif Erland Al Fadhila	85	Tuntas
4	Almadinah Irzaqiya	78	Tuntas
5	Andhika Mahesa Pratama	88	Tuntas
6	Arrafif Ubaidillah Arifin	70	Belum
7	Arya Ibnu Batuta Raharjo	65	Belum
8	Aziel At-Tawahir	74	Belum

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 1	Ketuntasan
9	Dewa Bagus Novalindo	85	Tuntas
10	Jian Olivia Tanta	72	Belum
11	Keisya Okta Agustina	83	Tuntas
12	Keysa Arkana Paramitha	78	Tuntas
13	Khalifah Alesha Azzahra	90	Tuntas
14	Maulana Ishak	68	Belum
15	Mirza Nawfal Maulana	79	Tuntas
16	Moh. Rafa Bratajaya Akbar	74	Belum
17	Mohamad Rifki Ardiya	80	Tuntas
18	Mohammad Rehan Maizar	76	Belum
19	Muhammad Farhan	82	Tuntas
20	Muhammad Rasya Maulana Putra	85	Tuntas
21	Najwa Yasmin Medina Kamil	78	Tuntas
22	Naura May Rinjani	80	Tuntas
23	Noval Mei Ardinata	75	Belum
24	Okta Firmansyah	82	Tuntas
25	Ridwan Fauzi Ghani	72	Belum
26	Shakilla Vanesha Amsyafani	79	Tuntas
27	Syahril Dwi Putra Pahlevi	88	Tuntas
28	Tiara Zahsy Salsabilla	76	Belum
29	Yunita Ramadani	85	Tuntas
30	Felicia Salsabila	74	Belum
31	Ahmad Syauqi	78	Tuntas
32	M. Sofwan Afan Efendi	80	Tuntas
33	Zio Akila Pernaja	75	Belum

3. Hasil Siklus 2

Refleksi dari siklus 1 digunakan untuk menyempurnakan pembelajaran pada siklus 2, yang dilaksanakan pada 6 Januari 2025. Guru menambahkan media berupa video singkat dan flashcard dengan ilustrasi yang lebih jelas untuk memperkaya konteks pembelajaran. Sesi diskusi kelompok juga diperkuat untuk memperdalam pemahaman siswa.

Hasil belajar siswa pada siklus 2 menunjukkan peningkatan signifikan. Semua siswa mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata kelas 90. Ketuntasan belajar mencapai 100%, dengan seluruh siswa memahami dan mampu menggunakan Kalimah Tayyibah dalam berbagai situasi. Grafik hasil belajar menunjukkan peningkatan yang konsisten dibandingkan siklus 1. Berikut tabel rekap nilai hasil belajar siswa pada siklus 1:

Tabel 2. Rekap Nilai Siklus 2

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 2	Ketuntasan
1	Ach. Shaka Arkan Wiratama	90	Tuntas
2	Ahmad Daffa Pramuja	92	Tuntas
3	Alif Erland Al Fadhila	95	Tuntas
4	Almadinah Irzaqiya	88	Tuntas
5	Andhika Mahesa Pratama	93	Tuntas
6	Arrafif Ubaidillah Arifin	88	Tuntas
7	Arya Ibnu Batuta Raharjo	85	Tuntas
8	Aziel At-Tawahir	90	Tuntas
9	Dewa Bagus Novalindo	94	Tuntas
10	Jian Olivia Tanta	88	Tuntas
11	Keisya Okta Agustina	92	Tuntas
12	Keysa Arkana Paramitha	91	Tuntas
13	Khalifah Alesha Azzahra	96	Tuntas
14	Maulana Ishak	88	Tuntas
15	Mirza Nawfal Maulana	90	Tuntas
16	Moh. Rafa Bratajaya Akbar	90	Tuntas
17	Mohamad Rifki Ardiya	92	Tuntas
18	Mohammad Rehan Maizar	89	Tuntas
19	Muhammad Farhan	91	Tuntas
20	Muhammad Rasya Maulana Putra	93	Tuntas
21	Najwa Yasmin Medina Kamil	90	Tuntas
22	Naura May Rinjani	92	Tuntas
23	Noval Mei Ardinata	89	Tuntas
24	Okta Firmansyah	90	Tuntas
25	Ridwan Fauzi Ghani	88	Tuntas
26	Shakilla Vanesha Amsyafani	91	Tuntas
27	Syahril Dwi Putra Pahlevi	93	Tuntas
28	Tiara Zahsy Salsabilla	89	Tuntas
29	Yunita Ramadani	90	Tuntas
30	Felicia Salsabila	88	Tuntas
31	Ahmad Syauqi	92	Tuntas
32	M. Sofwan Afan Efendi	90	Tuntas
33	Zio Akila Pernaja	88	Tuntas

Metode flashcard games terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar yang mencapai 100% menunjukkan keberhasilan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang inovatif, seperti video dan flashcard yang menarik, membantu siswa memahami konteks penggunaan Kalimah Tayyibah dengan lebih baik.

Pengelolaan waktu selama permainan masih perlu diperbaiki agar semua siswa

mendapatkan kesempatan yang sama untuk aktif. Selain itu, siswa dengan pemahaman lebih cepat cenderung mendominasi kelompok, sehingga guru perlu memfasilitasi siswa yang membutuhkan pendampingan lebih.

Kesimpulan, pembelajaran dengan flashcard games berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dari pra siklus hingga siklus 2. Rata-rata nilai kelas meningkat dari 63 pada pra siklus menjadi 90 pada siklus 2. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 36,36% pada pra siklus menjadi 100% pada siklus 2.

Hasil penelitian dalam artikel ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Metode flashcard games dapat menjadi solusi yang efektif untuk pembelajaran tema “Aku Senang Berkalimah Tayyibah” serta dapat diterapkan pada materi lain di Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Pembahasan

Implementasi metode flashcard games dalam pembelajaran tema "Aku Senang Berkalimah Tayyibah" menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pra-siklus, rata-rata nilai siswa sebesar 63 dengan tingkat ketuntasan hanya 36,36%. Setelah siklus pertama, rata-rata nilai meningkat menjadi 78,36 dengan ketuntasan mencapai 66,67%. Hasil ini mendukung pandangan bahwa metode pembelajaran berbasis interaksi dan permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana diungkapkan Rahmawati (2021), yang menemukan bahwa pendekatan interaktif dapat mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran konvensional.

Faktor eksternal seperti dukungan guru dan orang tua juga berperan penting. Guru memberikan motivasi melalui penghargaan dan pujian, sementara orang tua mendukung siswa di rumah. Menurut Ryan dan Deci (2000), motivasi ekstrinsik yang berasal dari penghargaan dan pengakuan dapat meningkatkan semangat siswa dalam mencapai tujuan belajar. Dorongan ini terbukti efektif selama siklus pertama, di mana siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan dan hasil belajar.

Pada siklus kedua, penambahan media visual seperti video untuk memperkaya konteks pembelajaran semakin memperkuat hasil belajar. Dengan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 90 dan ketuntasan mencapai 100%, temuan ini memperkuat argumen Mustofa (2023), yang menyatakan bahwa variasi media pembelajaran memperkuat pemahaman siswa terhadap materi abstrak. Penerapan media visual juga sesuai dengan teori kognitif Vygotsky, yang menekankan pentingnya alat bantu visual dalam pembelajaran anak usia dini (Santrock, 2020).

Keberhasilan flashcard games juga mencerminkan pentingnya pembelajaran berbasis visual untuk membantu siswa memahami konsep abstrak seperti Kalimah Tayyibah. Ilustrasi pada kartu membantu siswa mengaitkan materi dengan situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget (1970), yang menyatakan bahwa pengalaman belajar langsung membantu siswa membangun pemahaman yang lebih

mendalam.

Beberapa kelemahan teridentifikasi, seperti dominasi siswa yang lebih cepat memahami materi dalam kelompok diskusi. Hal ini menghambat partisipasi aktif siswa lain, sesuai dengan temuan Slavin (2021) yang menekankan pentingnya pengelolaan partisipasi dalam pembelajaran kooperatif. Rekomendasi untuk siklus berikutnya adalah memperbaiki distribusi peran dalam kelompok dan memberikan pendampingan individual kepada siswa yang membutuhkan.

Peningkatan rata-rata nilai pada setiap siklus juga menguatkan teori motivasi intrinsik Deci dan Ryan (1985), yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang memuaskan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Flashcard games menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa termotivasi untuk belajar lebih baik (Ryan & Deci, 2020). Motivasi ini diperkuat oleh pendekatan kontekstual, seperti penggunaan video yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Hasil penelitian dalam artikel ini sejalan dengan temuan Wulandari et al. (2020), yang menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti board games meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran matematika. Temuan lain oleh Prasetyo dan Utami (2021) menyatakan bahwa aplikasi permainan interaktif dalam pembelajaran IPA meningkatkan keterampilan analitis siswa sebesar 85%. Kedua temuan tersebut mendukung kesimpulan bahwa metode berbasis permainan efektif dalam berbagai mata pelajaran.

Dibandingkan dengan temuan Yuliana dan Rahmat (2022) tentang penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris, yang meningkatkan partisipasi siswa hingga 92%, penelitian dalam artikel ini memberikan kontribusi unik dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Flashcard games, ketika dikombinasikan dengan media visual dan pendekatan motivasi guru, mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Secara keseluruhan, penelitian dalam artikel ini menegaskan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya berbasis permainan, memiliki dampak positif terhadap kualitas pendidikan. Dengan peningkatan hasil belajar pada siklus kedua, flashcard games terbukti sebagai strategi yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember atas dukungan akademik dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian dalam artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SD Negeri Klatak, Banyuwangi, atas izin dan kerja sama yang luar biasa selama pelaksanaan penelitian dalam artikel di sekolah ini. Secara khusus, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada dosen pembimbing, Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I, atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang sangat berharga, serta kepada guru pamong, Zuhrotul Munawaroh, S.Ag.,

M.Pd.I, atas dukungan, masukan, dan kerja sama yang baik selama penelitian dalam artikel ini berlangsung. Dukungan dari semua pihak tersebut menjadi faktor utama keberhasilan penelitian dalam artikel ini.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dalam artikel ini menunjukkan bahwa penerapan metode flashcard games secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada tema "Aku Senang Berkalimah Tayyibah." Pada tahap pra siklus, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 63 dengan tingkat ketuntasan sebesar 36,36%. Setelah penerapan flashcard games pada siklus 1, nilai rata-rata meningkat menjadi 78,36 dengan ketuntasan 66,67%. Pada siklus 2, hasil belajar mencapai rata-rata 90 dengan ketuntasan 100%. Peningkatan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran interaktif seperti flashcard games dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Temuan penelitian dalam artikel ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif, seperti video singkat dan flashcard bergambar, efektif membantu siswa memahami materi abstrak dengan lebih konkret. Keberhasilan ini didukung oleh suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Meskipun demikian, artikel ini mengidentifikasi perlunya pengelolaan waktu yang lebih baik serta pendampingan individual untuk memastikan partisipasi merata dalam kelompok.

Kepada Kepala Sekolah, disarankan dukungan terhadap penggunaan media dan metode pembelajaran inovatif seperti flashcard games perlu diperkuat. Kepala sekolah dapat memfasilitasi pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam merancang pembelajaran interaktif. Selain itu, penyediaan sarana pendukung, seperti media digital dan alat peraga, akan membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah.

Kepada Guru, diharapkan lebih aktif mengembangkan metode pembelajaran yang interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penerapan metode flashcard games, penting untuk mengelola waktu dengan baik dan memastikan partisipasi aktif dari seluruh siswa. Guru juga disarankan memberikan pendampingan khusus kepada siswa yang membutuhkan, sehingga semua siswa dapat memahami materi dengan baik.

Kepada Peserta Didik, diharapkan dapat terus memanfaatkan media pembelajaran yang disediakan oleh guru, seperti flashcard games, untuk meningkatkan pemahaman materi. Siswa juga perlu aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan berdiskusi untuk memperdalam pemahaman. Di luar kelas, siswa diharapkan mempraktikkan nilai-nilai yang dipelajari, seperti penggunaan Kalimah Tayyibah, dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aridayana, S. (2021). Penerapan Metode Card Sort dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 150-162.
- Arsyad, A. (2021). Pembelajaran berbasis permainan flashcard: Meningkatkan daya ingat dan

- motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 120-130.
- Hasan, M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan karakter melalui pendekatan afektif dan psikomotorik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 200-210.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013). *Kurikulum 2013: Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lutfiana, D. (2022). Pengaruh penggunaan flashcard terhadap kemampuan membaca huruf hijaiyah siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 50-60.
- Lutfiana, R. (2022). Efektivitas Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45-52.
- Mustofa, H. (2023). Variasi Media dalam Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Pemahaman Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 45-60.
- Nugroho, F. (2019). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 3: Pengenalan Kalimah Tayyibah. *Jurnal PAI*, 7(2), 175-182.
- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.
- Prasetyo, R., & Utami, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Permainan Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Analitis Siswa IPA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 12(3), 98-110.
- Rahmawati, S. (2021). Analisis hasil belajar siswa pada tema “Aku Senang Berkalimah Tayyibah” di SD Negeri Klatak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 99-105.
- Rahmawati, S. (2021). Efektivitas Pendekatan Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 75-87.
- Rozziq Nur Fachrurrohman. (2020). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tunagrahita terhadap Materi Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kbusus*, 7(1), 23-35.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions*. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- Santrock, J. W. (2020). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Setiawan, B., & Kurniawati, D. (2022). Permainan Edukatif dan Peranannya dalam Peningkatan Keterampilan Kognitif Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 120-135.
- Slavin, R. E. (2021). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson.
- Suhendra, A. (2022). Flashcard games dalam pembelajaran aktif: Studi pada siswa SD kelas III. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 98-112.
- Suhendra, A. (2022). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(3), 89-98.
- Utami, M. (2020). Evaluasi metode pembelajaran konvensional dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 13(4), 142-150.

- Wulandari, T., Setiawan, A., & Prasetyo, R. (2020). Penggunaan Board Games dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Logika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 75-88.
- Yuliana, R. (2021). Pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 89-95.
- Yuliana, R., & Rahmat, S. (2022). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Linguistik dan Pendidikan*, 10(1), 65-79.
- Zubaidah, M. (2018). Kurikulum 2013 dan implementasinya dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 101-110.