

PENGARUH PENERAPAN JIGSAW BERBANTUAN *FLASHCARD KUARTET*
DALAM PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 2 SUMBEREJO BANJARNEGARA



Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar

Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Disusun oleh :
SIVA KHOIRUN NISA
NIM : 20104010007

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3552/Un.02/DT/PP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH PENERAPAN JIGSAW BERBANTUAN FLASHCARD KUARTET DALAM PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 2 SUMBEREJO BANJARNEGARA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SIVA KHOIRUN NISA
Nomor Induk Mahasiswa : 20104010007
Telah diujikan pada : Selasa, 17 Desember 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 677339ebdf202



Pengaji I

Drs. Nur Munajat, M.Si
SIGNED

Valid ID: 6763acc5dba57



Pengaji II

Asniyah Nailasariy, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 6773e39772c88



Yogyakarta, 17 Desember 2024

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6775fe44bbc3b



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siva Khoirun Nisa
NIM : 20104010007
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya dan bebas dari plagiarism. Jika di kemudian hari terbukti bukan karya sendiri atau melakukan plagiasi maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 30 Oktober 2024

Saya yang menyatakan,



Siva Khoirun Nisa
NIM : 20104010007

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/RO

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudari Siva Khoirun Nisa
Lamp. : 1 eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Siva Khoirun Nisa
NIM : 20104010007
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Flashcard* Kuartet dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Model Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Yogyakarta,
Pembimbing

Yuli Kuswandari, M.Hum.
NIP.: 19740725 200604 2 008

ABSTRAK

Siva Khoirun Nisa. Pengaruh Penggunaan *Flashcard* Kuartet Dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Model *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara. **Skripsi. Yogyakarta. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.**

Latar belakang penelitian ini dikarenakan masih rendahnya hasil belajar PAI dan Budi Pekerti, dibuktikan dari hasil pretest yang masih rendah, serta masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Negeri 2 Sumberejo. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengaruh penerapan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara.

Metode penelitian yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre Experiment* bentuk *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian ini diambil dengan teknik *purposive sampling* yang terdiri dari siswa kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara dengan jumlah 39 siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar serta dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus *point biserial* untuk uji validitas, rumus *Alfa Cronbach* untuk uji reliabilitas, serta uji *Paired Sampel T-test* dan uji N-Gain untuk uji hipotesis.v

Hasil dari penelitian bahwa: 1) Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pada pertemuan pertama pembelajaran dilakukan dengan model *jigsaw* berbantuan *flashcard*. Pada pertemuan kedua dilakukan pembelajaran dengan permainan, peserta didik memainkan *flashcard*. 2) Terdapat pengaruh penerapan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Sumberejo Banjarnegara. Dibuktikan dengan peningkatan skor hasil belajar dari 43,6923 menjadi 70,5128. Berdasarkan uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar pretest posttest. Sehingga hasil belajar peserta didik meningkat dengan $N\text{-Gain} = 0,563193455$, maka dengan itu termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan N-Gain skor dalam persen mendapatkan 56,31934547, angka tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.

Kata Kunci: *Jigsaw*, *Flashcard* Kuartet, PAI dan Budi Pekerti, Hasil Belajar

MOTTO

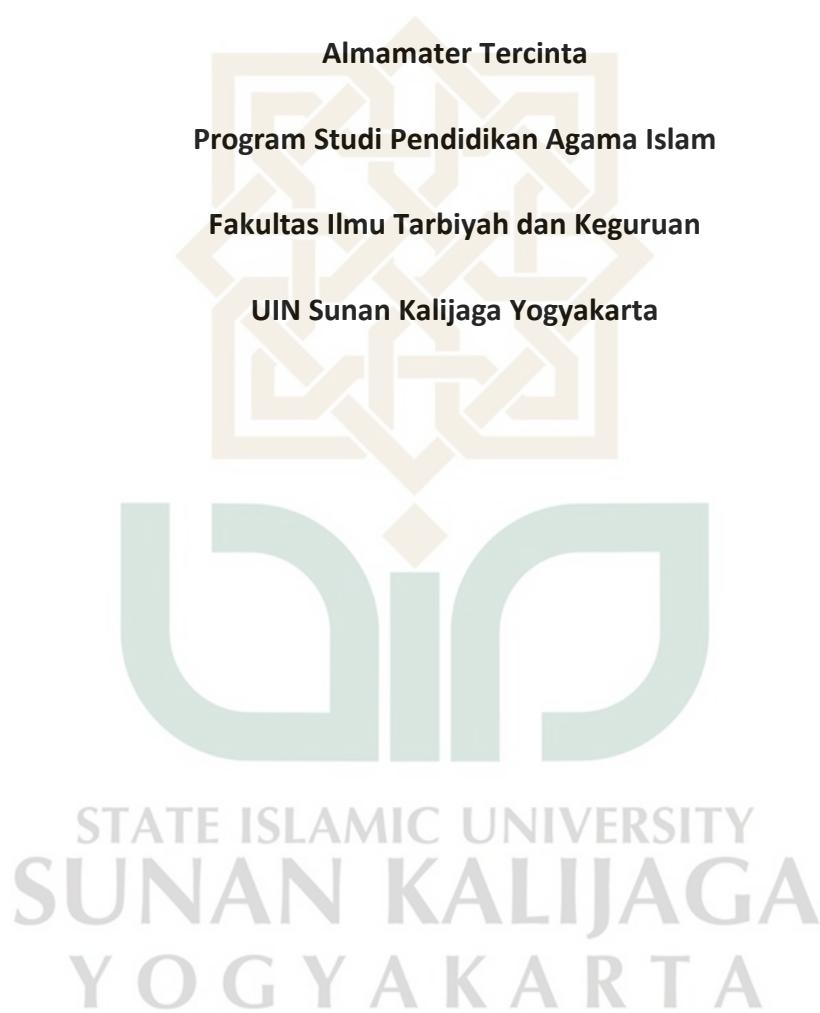
“Berlomba-lombalah kamu dalam kebaikan”. (QS. Al Baqarah : 148)¹



¹ Muhyiddin Abu Zakaria Yahya bin Syaraf An-Nawawi Ad-Dimasyqi (2012). *Riyadhus Shalihin*. Hal. 46

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:



KATA PENGANTAR

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا، وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلٌّ لَّهُ، وَمَنْ يُضْلِلْ فَلَا هَادِي لَهُ مَا شَهَدُ أَنَّ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَشَرِيكٍ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّداً عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ وَبَارِكْ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.

Alhamdulillah, puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya. Shalawat beserta salam selalu di haturkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad Saw yang kita tunggu syafaatnya di hari akhir.

Penyusunan skripsi ini merupakan hasil eksperimen mengenai pengaruh penerapan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Model terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Sumberejo Banjarnegara. penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan, serta dorongan dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati, dan segala hormat peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Asniyah Nailasariy, M.Pd.I. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Dr. H. Rofik, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Ibu Yuli Kuswandari, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Skripsi.

7. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Cinta pertama dan panutanku, Bapak tercinta Tartoyo dan pintu surgaku ibu tercinta Waltuti. Terimakasih atas segala pengorbanan, usaha dan tenaga, tak kenal lelah selalu mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga Bapak dan Ibu sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
9. Kakak saya Hendri Musafa terimakasih sudah mengorbankan waktu dan tenaganya demi adik-adiknya, semoga sehat, sukses dan bahagia selalu. Serta adik-adik saya terimakasih sudah hadir menjadi adik terbaik.
10. Kepala dan seluruh jajaran Guru SD Negeri 2 Sumberejo, terimakasih telah memberikan izin dan membantu dalam melaksanakan penelitian
11. Sahabat seperjuangan Az Zahra Diena dan Nadiva Ema Amalia yang senantiasa memberikan dorongan, bantuan, motivasi agar segera menyelesaikan skripsi ini, terimakasih selalu mendengarkan keluh kesah peneliti.
12. Alfian terimakasih telah hadir dan membersamai peneliti selama 4 tahun ini, semoga sukses dan bahagia selalu.
13. Semua pihak yang tak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas dorongan motivasi, dan bantuan dalam penulisan skripsi ini.
14. untuk diri saya Siva Khoirun Nisa, terima kasih sudah berjuang dan kuat sampai detik ini, yang tidak menyerah sesulit apapun proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Semoga selalu dipermudah dalam setiap hal.

Yogyakarta, 3 Desember 2024

Penyusun



Siva Khoirun Nisa

NIM. 20104010007

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
D. Kajian Pustaka	6
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Pembelajaran	15
B. <i>Jigsaw</i>	31
C. <i>Flashcard Kuartet</i>	36
D. PAI dan Budi Pekerti.....	41
E. Hasil Belajar.....	49
F. Hipotesis Penelitian	57
BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Jenis Penelitian.....	59
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	60
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	62
D. Subjek Penelitian.....	62

E.	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	63
F.	Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		80
A.	Hasil Penelitian.....	80
B.	Pembahasan.....	89
C.	Kelemahan Skripsi	93
BAB V PENUTUP.....		94
A.	Kesimpulan.....	94
B.	Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....		97
LAMPIRAN		103



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Lingkup Kajian PAI dan Budi Pekerti.....	47
Tabel 2 Lingkup Kajian PAI dan Budi Pekerti kelas 4 (fase B).....	48
Tabel 3 Desain Eksperimen	60
Tabel 4 Hasil Uji Validasi Soal.....	66
Tabel 5 Kriteria Reliabilitas.....	68
Tabel 6 Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	69
Tabel 7 Hasil Uji Kesukaran Soal	70
Tabel 8 Klasifikasi Daya Pembeda	71
Tabel 9 Hasil Uji Daya Pembeda.....	72
Tabel 10 Kriteria Kelayakan Media	73
Tabel 11 Hasil Uji Validasi Materi.....	73
Tabel 12 Hasil Uji Validasi Media	74
Tabel 13 Kriteria Nilai Gain Ternormalisasi.....	79
Tabel 14 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	79
Tabel 15 Topik Pembahasan Materi Menyambut Usia Baligh.....	82
Tabel 16 Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	87

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kelompok Asal	34
Gambar 2 Kelompok Ahli	34
Gambar 3 Ilustrsi Diskusi Kelompok Ahli	34
Gambar 4 Satu set Flashcard Kuartet	38
Gambar 5 Contoh permainan Flashcard Kuartet	38
Gambar 6 Contoh Flashcard Kuartet dengan tema Ciri-ciri Pubertas Pada Laki-laki	39
Gambar 7 Hasil Uji Reliabilitas	69
Gambar 8 Hasil Uji Normalitas	75
Gambar 9 Hasil Uji Homogenitas	76
Gambar 10 Hasil Uji Paired Sample t-test.....	86
Gambar 11 Uji Validasi Soal Tes Siswa Kelas V dan VI	149
Gambar 12 Pertemuan Pertama Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Model <i>Jigsaw</i> dengan Bantuan <i>Flashcard</i>	149
Gambar 13 Pertemuan Kedua Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan Permainan <i>Flashcard</i> Kuartet	150
Gambar 14 Foto Bersama Wali Kelas dan Siswa Kelas IV di Halaman SD N 2 Sumberejo	150

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Sekolah

Lampiran 2 Daftar Peserta Didik Kelas IV

Lampiran 3 Kisi-kisi Soal Uji Validasi Pretest Posttest

Lampiran 4 Soal Uji Validasi Pretest Posttest

Lampiran 5 Modul Ajar

Lampiran 6 Kisi-kisi Soal Pretest Posttest

Lampiran 7 Soal Pretest Posttest Kelas IV

Lampiran 8 Lembar Validasi Media dan Materi

Lampiran 9 *Flashcard* Kuartet

Lampiran 10 Hasil Pretest Posttest

Lampiran 11 Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas IV SDN 2 Sumberejo

Lampiran 12 Hasil Uji Validasi Soal

Lampiran 13 Uji Reliabilitas

Lampiran 14 Uji Daya Pembeda

Lampiran 15 Uji Taraf Kesukaran

Lampiran 16 Uji N-Gain

Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 18 *Curriculum Vitae*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang baik dan berkualitas. Tujuan pendidikan sendiri yaitu agar siswa mampu mengembangkan potensinya dalam hal spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh setiap individu siswa. Salah satu hal penting dalam mencapai tujuan pendidikan yaitu pengelolaan pendidikan yang baik. Pengelolaan dalam satuan pendidikan diserahkan kepada pihak sekolah dan guru.²

Guru memegang peran yang sangat penting dalam sebuah pendidikan, seorang guru tidak hanya bertugas mengajarkan ilmu pengetahuan saja, tetapi menjadi contoh perilaku yang akan ditiru oleh siswanya³, seperti akhlak, perilaku dalam kehidupan sehari-hari, dan juga guru mengarahkan dan membentuk pribadi yang lebih baik, terlebih guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk

²Palahudin Palahudin, Muhammad Eri Hadiana, and Hasan Basri (2020), Implementasi Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam,"*J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 7, No. 1.

³Leni Herlina (2020), Guru Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Lingkungan Hidup; Telaah Peranya Dalam Membentuk Karakter Siswa, *Jurnal Idrak*, Vol. 3, No 1, hal. 279.

karakter siswa, karena dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti tidak hanya mengajarkan pengetahuan agama saja, tetapi juga untuk membentuk akhlak yang baik sesuai dengan ajaran Islam. Jadi, guru PAI dan Budi Pekerti mempunyai peran penting sebab dia harus bertanggung jawab mengarahkan anak didiknya dalam hal penguasaan ilmu agama Islam, dan juga penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.⁴

Dalam dunia pendidikan, keberhasilan proses pembelajaran diukur melalui pencapaian hasil belajar. Hasil belajar mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.⁵ Namun, kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran sehingga hasil belajar siswa masih rendah.⁶

Kondisi diatas juga dialami di SDN 2 Sumberejo Banjarnegara. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara bahwa pembelajaran PAI dan Budi Pekerti masih sering menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah rendahnya hasil belajar siswa, dilihat dari hasil pretest yang masih rendah bahwa 90% siswa

⁴ Dinda Aulia Rahmi, Jannatul Ma'wa, and Jesi Alexander Alim (2024), Analisis Metode Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa," *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 2, no. 1, Hal 38.

⁵ Purwaningsih (2022), Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*. Vol.2, No.4, Hal. 423.

⁶ Dio Eka Putra dan Erningsih (2022), Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa dan Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman konsep Siswa, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6, No. 2, Hal. 8914.

dengan nilai rata-rata masih dibawah KKM (65).⁷ Hasil belajar yang rendah disebabkan beberapa faktor antara lain kurangnya media pembelajaran, dan kurangnya partisipasi aktif siswa.⁸ Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat. Salah satu upaya yang dilakukan ialah penggunaan model dan media dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa selain ceramah adalah *jigsaw*, dan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media permainan.⁹

Dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini, penerapan model *jigsaw* bisa di padukan dengan *flashcard* kuartet. Secara umum penerapan model *jigsaw* hampir sama dengan belajar kelompok, yaitu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dalam setiap kelompok. Model *jigsaw* akan melibatkan siswa sepenuhnya, yaitu bekerja sama, saling berbagi informasi dalam kelompok. Dalam pembelajaran model *jigsaw* ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.¹⁰

⁷ Dokumentasi di SDN 2 Sumberejo Banjarnegara

⁸ Tasya Nabillah dan Agung Prasetya Abadi (2020), Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa, *Prosiding Sesiomadika*, Vol.2, No.1, Hal 662

⁹ Arum Aprilia Sari dan Muhammad Nur Wangid (2021), Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Permainan *Go Go Egg* di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 12, No 1, Hal. 26.

¹⁰ Alkaromi (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Siswa, *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, Vol. 12, No. 1, hal. 78.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 2 Sumberejo Banjarnegara, sebagian besar siswa masih banyak yang memainkan flashcard kuartet di luar jam pelajaran sebagai hiburan.¹¹ Permainan ini memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dari permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk mencoba memanfaatkan *flashcard* kuartet sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada siswa kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara.

Salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada siswa kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara adalah *Flashcard* kuartet. *Flashcard* kuartet adalah sebuah permainan yang terdiri dari beberapa jumlah kartu bergambar yang tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. *Flashcard* kuartet merupakan media pembelajaran visual yang dapat membantu siswa dalam mengingat suatu pembelajaran terlebih untuk materi yang banyak menghafal. Permainan ini merupakan permainan edukatif yang dirancang agar meningkatkan daya ingat, meningkatkan keterlibatan siswa, dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.¹²

¹¹ Observasi di SDN 2 Sumberejo Banjarnegara

¹² Fani Yantik, Sutrisno Sutrisno, and Wiyanto Wiryanto (2022), Desain Media Pembelajaran *Flashcard* Math Dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan, *Jurnal Basicedu*, vol. 6, No. 3.

Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti model *jigsaw* dengan bantuan *flashcard* diharapkan dapat membantu siswa kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara dalam memahami materi sehingga hasil belajar siswa meningkat. Sedangkan model *jigsaw* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas dan dapat kerja sama antar siswa.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Penerapan *Jigsaw* Berbantuan *Flashcard* Kuartet Dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara**".

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui bagaimana penerapan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara.
- b. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun bagi masyarakat, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya ialah :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap Pendidikan Agama Islam terutama dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Sehingga penggunaan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang patut dipertimbangkan oleh guru PAI dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang jelas mengenai penggunaan media pembelajaran *flashcard* kuartet dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Serta menambah wawasan dan pengetahuan tentang media pembelajaran *flashcard* kuartet.

2) Bagi Guru

Menjadikan gambaran penerapan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet dalam pembelajaran, sehingga inovasi penggunaan media pembelajaran bervariasi.

3) Bagi Siswa

Diharapkan dengan penggunaan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet dapat meningkatkan hasil belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lain.

4) Bagi Sekolah

Memberikan informasi tentang penerapan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran di kelas, sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah.

D. Kajian Pustaka

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul yang diambil oleh peneliti, ialah sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Nova Hervianti Putri pada tahun 2022 di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Quartet Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di SMP 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2022/2023”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil uji-t pada nilai *posttest* diperoleh nilai signifikansi hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik. Nilai signifikansi kognitif sebesar 0,006 artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan hal tersebut bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quanted Card Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di SMPN 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2022/2023.

Perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini terdapat pada metode penelitian yang digunakan, pada penelitian diatas menggunakan metode Quasi Eksperimen sedangkan penelitian ini menggunakan metode Pre-eksperimen. Persamaan penelitian diatas dengan

penelitian ini ialah terdapat pada instrument yang digunakan, yaitu menggunakan instrument tes.¹³

2. Skripsi yang di tulis oleh Annisa Oktavia pada tahun 2022 di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Pembangunan UIN Jakarta”. Penelitian di atas menunjukkan bahwa hasil dari pengujian hipotesis terdapat pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menggunakan media *flashcard* lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional.¹⁴

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini ialah terdapat pada metode yang digunakan, penelitian diatas menggunakan metode quasi experiment dengan desain *Non Equivalent Control Group Design*, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian *Pre Experiment* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Kemudian untuk uji hipotesis penelitian di

¹³ Nova Hervianti Putri (2022), Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quarted Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di SMPN 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2022/2023. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

¹⁴ Annisa Oktavia, Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Pembangunan UIN Jakarta. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

atas hanya menggunakan Uji T saja, sedangkan penelitian ini menggunakan Uji T dan Uji N-Gain. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini terdapat pada instrument yang digunakan yaitu menggunakan instrument tes model pilihan ganda.

3. Tesis yang ditulis oleh Siti Maemonah pada tahun 2020 di Institut Agama Islam Negeri Salatiga dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran PAI Ayat Tentang Toleransi di SMAN 1 Getasan Kabupaten Semarang Tahun 2020”. Hasil penelitian di atas menunjukkan pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran PAI ayat toleransi masuk dalam kategori layak dan sangat efektif digunakan. Uji kelayakan menurut media ahli dengan persentase sebesar 91,24%, ahli materi sebesar 84,68%. Uji efektivitas dengan hasil uji kelompok kecil sebesar 91,33%, uji kelompok besar sebesar 95,18%. Sedangkan dalam penerapannya mampu meningkatkan nilai rata-rata kelas menjadi 81,37% sehingga media pembelajaran *flashcard* termasuk dalam kategori valid.¹⁵

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini terdapat pada metode yang digunakan, penelitian diatas menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) sedangkan penelitian ini menggunakan

¹⁵Siti maemonah (2020), “Pengembangan Media *Flashcard* pada Pembelajaran PAI Ayat Tentang Toleransi di SMAN 1 Getasan Kabupaten Semarang Tahun 2020. *Tesis* IAIN Salatiga.

penelitian Kuantitatif Pre eksperimen. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini terdapat pada media yang digunakan yaitu media *Flashcard*.

4. Jurnal yang ditulis oleh Yulia Putri dan Alfurqan pada tahun 2023, diterbitkan oleh Arzusin (Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar) dengan judul “Analisis Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Materi Pelajaran PAI di SD Negeri 15 Selayo”. Hasil dari penelitian di atas menunjukan bahwa penggunaan media *flashcard* pada kelas 1 mata pelajaran PAI di SD Negeri 15 Selayo sangat baik digunakan karena sangat membantu siswa dalam memotivasi siswa. Siswa memiliki semangat dan kesenangan yang tinggi terhadap pelajaran PAI sehingga mereka memiliki tekad dan kemauan yang kuat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, siswa memiliki keinginan untuk berhasil. Maka dengan ini membuktikan bahwa hasil penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran menjadikan siswa memiliki hasil belajar.¹⁶

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini, yaitu metode penelitian yang digunakan, penelitian di atas menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif pre eksperimen. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini ialah terletak pada pembahasan mengenai bahan ajar

¹⁶Yulia Putri and Alfurqan Alfurqan (2023), Analisis Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SD Negeri 15 Selayo, ARZUSIN Vol. 3, No. 3., hal. 1

atau media dan mata pelajaran yang digunakan yaitu menggunakan media *flashcard* pada mata pelajaran PAI.

5. Jurnal yang di tulis oleh Denada Rahmawati dan Musaddad Harahap pada tahun 2023, diterbitkan oleh Jurnal Pendidikan Muta'allimin dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Meningkatkan Keterampilan Shalat Siswa”. Penelitian tersebut menunjukan bahwa berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran *flashcard* dinilai masih kurang baik dengan persentase sebesar 15%. Setelah diterapkan media pembelajaran *flashcard* pada siklus I perolehan nilai meningkat menjadi 50%, dilanjutkan siklus II nilai meningkat menjadi 90%. Dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan shalat siswa di kelas 4 SD Negeri 009 Sidomulyo, Kabupaten Indragiri Hulu.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian dan variable terikat. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian di atas ialah menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain Pre Eksperiment. Selanjutnya variable terikat yang digunakan dalam penelitian di atas ialah meningkatkan keterampilan sholat, sedangkan pada penelitian ini ialah hasil belajar siswa. Persamaan penelitian di atas dengan

penelitian ini terletak pada variable bebas, yaitu sama-sama menggunakan media *flashcard*.¹⁷

6. Jurnal yang ditulis oleh Tazkia Khalda Pangestika, Umalihayati, dan Popi Dayumi pada tahun 2023, diterbitkan oleh Jurnal Pendidikan (SEROJA) dengan judul “Efektivitas Media Game Edukasi Berbasis Model Pembelajaran *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP IT Bina Bangsa”. Berdasarkan penelitian di atas bahwa hasil penelitian didapatkan nilai rata-rata tes sebesar 52,12% untuk hasil pretest dan 80,125% untuk hasil posttest. Sedangkan dari kemampuan berpikir kreatif siswa dibantu dengan uji n-gain diperoleh sebesar 0,06 tes sedang, dan 0,70 sedang. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi dengan metode pembelajaran *jigsaw* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP IT Bina Bangsa.¹⁸

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini ialah terdapat pada media yang digunakan, pada penelitian ini media yang digunakan adalah game edukasi, sedangkan media yang digunakan pada penelitian ini adalah *flashcard* kuartet. Sedangkan rata-rata pretest sebesar 43,6923 dan

¹⁷Denada Rahmawati and Musaddad Harahap (2023), Implementasi Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Meningkatkan Keterampilan Sholat Siswa, *Jurnal Pendidikan Islam Muta'allimin* 1, No. 1, hal. 1.

¹⁸Tazkia Khalda Pangestika, Umalihayati, dan Popi Dayurni, “Efektivitas Game Edukasi Berbasis Model Pembelajaran *Jigsaw* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP IT Bina Bangsa, *Seroja : Jurnal Pendidikan* , Vol. 2, No. 5.

hasil posttest sebesar 70,5128. Kemudian N-Gan mendapatkan 0,563193455. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan model pembelajaran *jigsaw*. Kemudian Uji Hipotesis menggunakan Uji T dan Uji N-gain.

7. Jurnal yang ditulis oleh Nurul Latifah, Nurul Himmah, dan Meyninda Destiara pada tahun 2023, diterbitkan oleh Al Kawnu: Science and local Wisdom Journal dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia terhadap Hasil Belajar”. Berdasarkan penelitian ini bahwa media *flashcard* dapat membantu siswa dalam memahami konsep dengan baik. Desain penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental designs jenis One-Group pretest-posstest Design*. Sampel dalam penelitian ini menggunakan satu kelas. Perlakuan pada satu kelas ini dibagi menjadi dua, yaitu menggunakan *flashcard* dan tidak menggunakan *flashcard*. Instrument yang diberikan berupa instrument tes pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji paired t test nilai hitung $15.800 > t$ table 2.131. maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan HA diterima.¹⁹

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah desain penelitian yang digunakan yaitu *pre-eksperiment design jenis One-Group*

¹⁹ Nurul Lathifah (2023), Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Hasil Belajar, *Al Kawnu : Science and Local Wisdom Journal* Vol.2, No. 2.

pretes-posstets, dan instrument yang digunakan berupa tes pilihan ganda.

Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah penelitian ini menggunakan permainan kuartet sedangkan penelitian di atas tidak menggunakan permainan kuartet.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penerapan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat. Pada pertemuan pertama pembelajaran dilakukan dengan model *jigsaw* atau kerja kelompok berbantuan *flashcard* membahas tentang tanda-tanda usia baligh menurut fikih, ciri-ciri baligh pada laki-laki, ciri-ciri baligh pada perempuan, larangan bagi yang berhadas besar, kewajiban setelah usia baligh, dan tata cara mandi besar atau mandi wajib. Pada pertemuan kedua dilakukan pembelajaran dengan permainan, peserta didik memainkan *flashcard* kuartet sesuai dengan modul ajar.
2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penerapan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara, dapat disimpulkan bahwa penerapan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara. Hal ini dibuktikan dari perolehan rata-rata nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest* $70,51282 > 43,69231$. Berdasarkan dari *output* uji paired sample t-test perolehan nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat diketahui bahwa

terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh penggunaan *flashcard* kuartet dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Model *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan *flashcard* kuartet dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti model *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara dapat diterima.

Dilihat dari *output* uji N-Gain yang diperoleh hasil 0,563193455, berdasarkan kategori *N-Gain Score* maka peningkatan hasil belajar termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan nilai *N-Gain score* persen sebesar 56,31934547, yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Maka dapat diketahui bahwa penerapan *jigsaw* berbantuan *flashcard* kuartet dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sumberejo Banjarnegara.

B. Saran

Berdasarkan pelaksanaan hasil penelitian, peneliti memberikan sejumlah saran untuk kedepannya, antara lain:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran *flashcard* kuartet dalam proses pembelajaran karena bisa menjadi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi siswa, diharapkan untuk memanfaatkan waktu sebaik mungkin dalam pembelajaran, agar mampu memaksimalkan hasil belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti menyadari penelitian ini belum sempurna, salah satu keterbatasan bahwa *flashcard* kuartet sangat bergantung pada desain serta gambar, pada penelitian ini gambar yang digunakan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih berinovasi dalam mendesain *flashcard* kuartet. Selanjutnya diharapkan mampu melakukan pengembangan lainnya menggunakan media pembelajaran *flashcard* kuartet dengan mempertimbangkan materi, lokasi, dan objek yang berbeda.



DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Hamid (2019). Berbagai Metode Mengajar Bagi Guru Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*. 9 (2), 1-15
- Ali Putri, Farah Kamelia, Muhammad Jawahirul Husna, dan Shofa Ayun Nihayah (2023). Implementasi Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran Dan Pembentukan Karakter Anak. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 2 (1), 33–40.
- Alkaromi (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 12 (1), 75–84.
- Annisa Nidaur Rohmah (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Jurnal Cendikia* 9.
- Arum Aprilia Sari dan Muhammad Nur Wangid (2021), Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Permainan *Go Go Egg* di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 12, No 1, Hal. 26.
- Asda, Yusrina (2022). Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa MAN Model Banda Aceh. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*. 2 (3), 160–74.
- Asep Saepul Hamdi dan E. Bahruddin (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish. 18-48
- Cahyono, Dedi Dwi, Muhammad Khusnul Hamda, dan Eka Danik Prahasitiwi (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*. 6 (1), 37–48.
- Dafid Fajar Hidayat (2022). Desain Metode Ceramah dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*. 8 (2) 141–156.
- Dio Eka Putra dan Erningsih (2022), Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa dan Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman konsep Siswa, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6, No. 2, Hal. 8913-8920.
- Dr. Ahmad Susanto, M.Pd (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, Prenadamedia Group.

Dr. Ajat Rukajat, M.MPD (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach)*. Yogyakarta: Deepublish 1-145

Dr. Moh. Irma Sukarelawa, M.Pd., Toni Kus Indratno, M.Pd.Si., and Suci Musvita Ayu, S.KM., M.P.H (2024). *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Suryacahya.

Dr. Muhamad Uyun, M.Si. and Dr. Idi Warsah, M.Pd.I (2021). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.

Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd., I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd., and Ratih Ayu Apsari, S.Pd. M.Sc., M.Pd (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Depok: PT Rajakrafindo Persada.

Drs Rudi Susilana, M. Si & Cepi Riyana (2019). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan,Pemanfaatan,dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.

Efendy, Rustan (2022). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Religius Siswa. *Dialektika*. 1 (1), 28-32.

Gunardi (2020). Inquiry Based Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika. *SHEs: Conference Series*. 3 (3), 2288- 2294.

H. Darmadi, S.Ag., M.M.,MM.Pd., M.Si (2017). *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.

Handayani, Vivin, Siti Fatimah, Firli Maulidiana, Afriliya Nadia Putri Nasution, dan Anjarwati (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*. 5 (2), 125–130.

Hasnianti, Hasnianti (2019). Efektivitas Permainan Kartu Kuartet Dan Metode Menghafal. *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*. 21 (02), 227.

Herlina, Leni (2020). Guru Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Lingkungan Hidup; Telaah perannya dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Idrak*. 3 (1), 275-285.

Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, dan Amir Reza Kusuma (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*. 2 (9), 3507–3514.

Ina Magdalena, M.Pd (2021). *Psikologi Pendidikan Sekolah Dasar*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.

- Intan, Rifana, Qurrotul A'yun, and Wulan Sutriyani (2023). Efektivitas Metode Jamping Terhadap Hasil Belajar Materi Satuan Panjang Dan Berat. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*. 2 (2), 75–80.
- Iwantoro, Suriandi Rahmat, and Abdul Harism (2022). Discovery Learning Sebagai Inovasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pasca Pandemi Covid-19. *Journal Of Islamic Education*, 7 (2).
- Jannah, Siti Ruhilatul, and Nur Aisyah (2021). Strategi Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Siswa. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*. 4 (1), 42–59.
- Lathifah, Nurul (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Hasil Belajar. *Al Kawnu : Science and Local Wisdom Journal* 2 (2).
- Lefudin, M.Pd. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.
- Maemonah, Siti (2020). Pengembangan Media *Flashcard* pada Pembelajaran PAI Ayat Tentang Toleransi di SMAN 1 Getasan Kabupaten Semarang Tahun 2020. Skripsi IAIN Salatiga.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, and Iis Susilawati (2021). Petingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*. 3 (2), 312-325.
- Ma'rufah, Afni (2020). Implementasi Kurikulum Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Upaya Mewujudkan Budaya Religius Di Sekolah). *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. 1 (1), 125–136.
- Mira Shodiqoh and M Mansyur (2020). Reaktualisasi Project Based Learning Model Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Tanfidziya: Journal of Arabic Education*. 01 (03), 144-155
- Muhyiddin Abu Zakaria Yahya bin Syaraf An-Nawawi Ad-Dimasyqi. *Riyadhus Shalihin*. Hal. 46
- Muh. Hizbul Muflihin (2009). Aplikasi Dan Implikasi Teori Behaviorisme Dalam Pembelajaran. *Khazanah Pendidikan* 1 (2).

Nainggolan, Alon Mandimpu, dan Adventrianis Daeli (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight"*. 2 (1), 31–47.

Nikolaus Duli (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatiff: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Deepublish.

Novita, Junaina Bintang, Asrori Asrori, dan Rusman Rusman (2020). Implementasi Strategi Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 2 Sangkapura. *Tadrib*. 8 (1), 11–34.

Nurul Astuty Yensy (2020). Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika Melalui Media Whatsapp Group Ditinjau Dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemik Covid 19). *Jurnal Pendidikan Mtematika Raflesia*. 5 (2), 65-74.

Observasi, di SDN 2 Sumberejo Banjarnegara

Oktavia, Annisa (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Pembangunan UIN Jakarta. *Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.

Palahudin, Palahudin, Muhammad Eri Hadiana, and Hasan Basri (2020). Implementasi Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Isla*. 7 (1).

Pangestika, Tazkia Khalda, Umalihayati, dan Popi Dayurni (2023). Efektivitas Media Game Edukasi Berbasis Model Pembelajaran *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Kemampuan Perpikir Kreatif Siswa kelas VIII SMP IT Bina Bangsa. *Seroja : Jurnal Pendidikan*. 2 (5) 159–169.

Priyanto, Adun (2020). Pendidikan Islam dalam Era Revolusi Industri 4.0. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 6 (2).

Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M. Pd. (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

Prof. Dr. Hotmaulina Sihotang, M.Pd. (2023) *Metode Penelitian Kuantitatif*. UKI Press

Purwaningsih (2022), Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*. Vol.2, No.4, Hal. 422-427.

- Putri, Yulia, and Alfurqan Alfurqan (2023). Analisis Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SD Negeri 15 Seloyo. *Arzusin*. 3 (3), 358–370.
- Rahmawati, Denada, and Musaddad Harahap (2023). Implementasi Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Meningkatkan Keterampilan Sholat Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Islam Muta'allimin*. 1 (1), 1–15.
- Rahmawati, Sri (2023). Implementasi Proses Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Tenjolaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2 (1), 42–51.
- Rahmi, Dinda Aulia, Jannatul Ma'wa, dan Jesi Alexander Alim (2024). Analisi Metode Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*. 2 (1), 35–41.
- RATF Dewi, Sariyasa, dan Ida Bagus Putrayasa (2020). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*. 10 (2), 79–92.
- Reksiana (2018). Diskursus Terminologi Model, Pendektsn, Strategi, dan Metode pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 15 (2) 123–149.
- Rokhman, Anton Nur, and M Misbah (2023). Strategi Pendidikan Budi Pekerti. *JISIP Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*. 7 (1).
- Rusli (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*. 7 (1) 107–117.
- Safwan Amin, M.Psi. (2005) *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Yayasan PeNA.
- Saniya Nada Kamilah, Fitri Ulia Al Fandry, Fahar Rashad Kumara, Muhammad Pahriadi, dan Agus Mulyana (2024). Efektivitas Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar PAI Sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMAN 35 Jakarta.” *Journal of Islamic Education* 1 (12).
- Satriah, Angga Prima, dan Siska (2023). Efektivitas Penerapan Metode Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran SKI di MA Daarul Ikhlas Sangata Selatan. *Prosiding The 3ndAnnual Conference on Islamic Religious Education* 3 (2).
- Subhan, and Ulfah Novianti (2021). Analisis Metode Pembelajaran Yang Dapat Digunakan Pada Pembelajaran PAI. *Journal Evaluation in Education*, 1 (3), 109–114.

Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.

Suyanto. "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar PAI Materi Al-Khulafa'ur Ar-Rasyidun Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Mind Mapping Bagi Peserta Didik Kelas VII F SMP 1 Kudus Pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019" 1, no. 2 (2019): 93.

Syafrin, Yulia, Muhiddinur Kamal, Arifmiboy Arifmiboy, dan Arman Husni (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2 (1), 72–77.

Thoifah, I'anatut (2018). Pengaruh Gaya Belajar dan Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 4 (2), 111-123.

Utomo, Wahyu Budi (2020). Aplikasi Pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) Metode IBL (Inquiry Based Learning) Berbasis Zone Activity di Sekolah Dasar Lebah Putih Salatiga. *Profetika: Jurnal Studi Islam*. 21 (1), 99–108.

Wiputra Cendana, BCs., S.Pd., M.Pd, Dr. Ashiong P. Munthe, M.Pd., Dr. Pingkan Imelda Wuisan, M. Pd., and Dr. Khoe Yao Tung, M.Sc.Ed., M.Ed. (2002) *Teori Dan Implementasi Project Based Learning Dalam Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Wulandari, Isna, Jody Hendrian, Indri Puspita Sari, Felinda Arumningtyas, Rina Br Siahaan, dan Hasbi Yasin (2020). Efektivitas Permainan Kartu Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 11 (2), 127–131.

Yantik, Fani, Sutrisno Sutrisno, and Wiyanto Wiryanto (2022). Desain Media Pembelajaran *Flashcard Math Dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu* 6 (3) , 3420–2427.

Yusrina Asda (2022). Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa MAN Model Banda Aceh, *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2, No. 3, hal. 160-174.