

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti "tengah", "perantara", atau "penghubung". Dan dalam bahasa Arab, istilah media merujuk pada sesuatu yang menjadi perantara atau sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima.¹⁶ Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung dalam proses mengajar yang ikut berperan dalam membentuk suasana, situasi, dan lingkungan belajar yang diatur serta dikembangkan oleh para guru.¹⁷

Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran merupakan berbagai alat, metode, dan teknik yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam lingkungan pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran, proses pengajaran di sekolah dapat menjadi lebih optimal dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta bermakna bagi siswa.¹⁸

¹⁶⁾ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171–210.

¹⁷⁾ Anita Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2020): 31–41.

¹⁸⁾ *Ibid.*⁸

Pengertian - pengertian diatas menunjukan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendukung dalam proses mengajar yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas antara guru dan siswa. Dalam hal ini bukan hanya sarana saja tetapi dengan adanya media pembelajaran proses pengajaran memberikan pengalaman yang bermakna.

1) Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam kegiatan proses belajar mengajar, Menurut Wina sanjaya mengemukakan bahwa fungsi pembelajaran antara lain :

a) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk memperlancar komunikasi antara pengirim dan penerima pesan, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan lebih efektif dan mudah dipahami.¹⁹

b) Fungsi motivasi

Dengan pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan motivasi belajar siswa akan meningkat. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek estetika semata, tetapi juga harus dirancang sedemikian rupa agar

¹⁹⁾ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018): 98–107.

mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga semangat belajar mereka dapat meningkat.

c) Fungsi kebermanaknaan

Dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh tambahan informasi berupa data dan fakta yang mendukung perkembangan aspek kognitif dasar, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan kreatif yang termasuk dalam aspek kognitif tingkat tinggi. Selain itu, penggunaan media dapat berkontribusi pada peningkatan sikap serta keterampilan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih holistik dan efektif.

d) Fungsi penyamaan persepsi

Dengan penggunaan media pembelajaran, diharapkan dapat menyatukan pemahaman setiap siswa agar memiliki persepsi yang seragam terhadap informasi yang diberikan.

e) Fungsi individualitas.

Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk memenuhi kebutuhan setiap individu yang memiliki ketertarikan dan cara belajar yang beragam.²⁰

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Adapun Jenis Media Pembelajaran, antara lain sebagai berikut;

²⁰⁾ *Ibid.*¹⁸

a) Media Visual

Media visual adalah bahan pembelajaran yang mengandung pesan yang dirancang untuk menarik perhatian, dengan acara menggabungkan elemen teks, gambar, gerakan, dan animasi yang disesuaikan dengan tingkat usia peserta didik.²¹

b) Fungsi Media Visual Sebagai Pembelajaran

Dapat dijelaskan bahwa fungsi media visual sebagai pembelajaran sebagai berikut, antara lain :

- (1) Meningkatkan kemampuan anak dalam memahami informasi melalui penglihatan.
- (2) Mendorong anak untuk lebih kreatif dalam menghadapi proses pembelajaran.
- (3) Membantu anak membayangkan hal-hal abstrak atau kejadian yang tidak bisa langsung diamati di kelas.
- (4) Menumbuhkan daya cipta siswa dalam memahami materi pelajaran.
- (5) Memudahkan anak dalam menangkap makna dari pesan yang disampaikan selama pembelajaran.
- (6) Menampilkan pesan dalam bentuk visual yang menyerupai kondisi nyata di lingkungan sekitar.
- (7) Mengubah pesan verbal menjadi bentuk visual yang dapat menggambarkan isi atau maknanya.

²¹⁾ Yulita Pujilestari and Afni Susila, "Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan," *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi* 19, no. 02 (2020): 40–47.

- (8) Mendorong aktivitas otak anak untuk mengeksplorasi lebih dalam atau menelusuri hal-hal yang diminatinya.
- (9) Meningkatkan semangat belajar, ketertarikan, dan daya ingat anak terhadap materi pelajaran.²²

c) Kelebihan dan Kekurangan Media Visual

Kelebihan dalam media visual antara lain :

- (1) Media visual membantu proses analisis menjadi lebih sederhana, memudahkan siswa dalam memahami materi, merangsang pola pikir kritis, serta menjadikan informasi yang disampaikan lebih mudah diingat.
- (2) Dapat membantu mengatasi keterbatasan pengetahuan yang dimiliki siswa.
- (3) Mampu menumbuhkan motivasi dan minat baru dalam belajar.
- (4) Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan melalui visual.
- (5) Mudah digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran.
- (6) Bersifat tahan lama sehingga siswa dapat mengaksesnya berulang kali untuk memperkuat pemahaman.²³

Selain Kelebihan media visual juga memiliki kekurangan, antara lain sebagai berikut :

²²⁾ Rani Hermita, "Fungsi Maket Sebagai Media Visual Pada Karya Desain Interior," *Jurnal Proporsi* 1, no. 1 (2015): 16–27.

²³⁾ Susanti Susanti and Affrida Zulfiana, "Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran," *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 2018, 1–16.

- (1) Penggunaannya terbilang kurang efisien atau tidak praktis.
- (2) Karena hanya menyajikan elemen visual seperti gambar dan teks, media ini kurang sesuai untuk siswa berkebutuhan khusus seperti tunanetra, apalagi karena tidak disertai audio, sehingga kurang menarik.
- (3) Biaya produksi relatif tinggi, karena media ini perlu dicetak atau dibuat terlebih dahulu serta dikirim sebelum dapat dimanfaatkan oleh pengguna.²⁴

2. Media Flashcard

a. Pengertian Media *Flashcard*

Media *Flashcard* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.²⁵ *Flashcard* adalah kartu bergambar yang memuat foto atau gambar dihalaman depan dan terdapat keterangan kosakata visual bisa berupa teks maupun gambar.

²⁴⁾ *Ibid.*²²

²⁵⁾ Alifah Fuji Yanthi Anisa and Naila Attamimi, "Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini," *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an* 2, no. 2 (2023): 116–25.

b. Karakteristik dan Macam-macam *Flashcard*

Flashcard merupakan alat bantu belajar yang sangat praktis dan mudah digunakan. Berdasarkan pengertian di atas, *flashcard* merupakan kartu yang efektif dalam proses pembelajaran, dengan dua sisi yaitu satu sisi berisi gambar, teks, atau simbol, sedangkan sisi lainnya berisi definisi seperti penjelasan gambar, jawaban, atau deskripsi yang membantu siswa untuk mengingat atau mengarahkan mereka pada hal-hal yang terkait dengan gambar yang ada di kartu. maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *flashcard* memiliki ciri-ciri berikut :

- 1) *Flashcard* adalah kartu dengan gambar yang efektif digunakan untuk pembelajaran.
- 2) Memiliki dua sisi, yaitu sisi depan dan belakang.
- 3) Sisi depan memuat gambar atau simbol.
- 4) Sisi belakang berisi definisi, penjelasan gambar, jawaban, atau deskripsi.
- 5) Desainnya sederhana dan mudah untuk dibuat.²⁶

c. Alur Tahapan penerapan Media *Flashcard*

Adapun beberapa tahapan penerapan media flashcard antara lain;

- 1) Tahapan Persiapan / perencanaan

Perencanaan merupakan proses mengatur serta menggunakan sumber daya secara terpadu, dengan tujuan

²⁶⁾ Noviana Mariatul Ulfa, "Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini," *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 1, no. 1 (2020): 34–42.

mendukung berbagai aktivitas dan usaha yang akan dilakukan secara efisien dan efektif guna mencapai sasaran yang telah ditetapkan.²⁷

2) Tahapan pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap di mana guru menerapkan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam RPP. Pada tahap ini, guru menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar bersama siswa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Guru juga membawa seluruh media, bahan ajar, dan alat evaluasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran ini mencakup tiga bagian utama, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.²⁸

3) Tahapan evaluasi

Menurut Norman E. Gronlund mengatakan bahwa evaluasi sebagai proses yang dilakukan secara sistematis untuk menilai sejauh mana peserta didik telah berhasil mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.²⁹

²⁷⁾ Karmila Andriana, "Urgensi Perencanaan Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Di Sekolah," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 1, no. 1 (2015).

²⁸⁾ Heny Subandiyah, "Pembelajaran Literasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya* 2, no. 1 (2015).

²⁹⁾ Leni Fitrianti, "Prinsip Kontinuitas Dalam Evaluasi Proses Pembelajaran," *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 10, no. 1 (2018): 89–102.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Flashcard*

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana mengatakan bahwa media *Flashcard* memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain sebagai berikut;

- 1) *Flashcard* sangat portabel karena memiliki ukuran kecil, sehingga mudah untuk disimpan di tas atau bahkan di saku tanpa memerlukan banyak ruang. Media ini dapat digunakan di berbagai tempat, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 2) *Flashcard* sangat praktis dalam penggunaannya. Guru tidak memerlukan keterampilan khusus untuk menggunakannya, dan media ini tidak memerlukan sumber daya listrik untuk berfungsi.
- 3) *Flashcard* mudah diingat karena setiap kartu menyajikan informasi singkat. Penyajian pesan-pesan yang ringkas ini memudahkan siswa untuk menghafalnya.
- 4) *Flashcard* dapat digunakan melalui berbagai permainan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, karena siswa belajar sambil bermain.³⁰

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana juga mengemukakan bahwa media *Flashcard* memiliki kelemahan atau kekurangan, dapat dijelaskan sebagai berikut ;

³⁰⁾ Rosananda Arnas Pradana and Agus Budi Santosa, "Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9, no. 03 (2020): 575–83.

- 1) Pemahaman terhadap materi bisa kurang optimal karena media hanya mengandalkan persepsi visual, yang tidak cukup mampu mempengaruhi seluruh aspek kepribadian manusia, sehingga materi yang disampaikan menjadi kurang maksimal.
- 2) Tanpa adanya unsur permainan, pembelajaran bisa terasa monoton dan membuat peserta merasa bosan.
- 3) Ukurannya sangat kecil. ³¹

e. Contoh Media Pembelajaran Flashcard

Adapun contoh media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar di kelas, sebagai berikut ;



Gambar 3.1

Gbr Orang Berwudhu



Gambar 3.2

Gbr Sholat



Gambar 3.3

Gbr Orang Berkhutbah

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Secara etimologis, minat diartikan sebagai dorongan kuat dari dalam hati terhadap sesuatu. Minat merupakan perasaan suka serta mempunyai ketertarikan terhadap suatu hal atau kegiatan yang muncul

³¹⁾ Pradana and Santosa.

secara spontan tanpa paksaan dari pihak lain.³²

Minat belajar adalah dorongan alami dari dalam diri seseorang untuk merasa senang dalam belajar tanpa adanya tekanan, sehingga dapat membawa perubahan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, serta perilaku.³³

Berdasarkan pengertian -pengertian minat belajar merupakan sikap yang mencerminkan kesungguhan dalam menjalani aktivitas belajar tanpa adanya tekanan sehingga membawa perubahan seperti pengetahuan, ketrampilan serta perilaku.

b. Ciri-Ciri Minat Belajar

Elizabeth Hurlock dan Susanto mengatakan bahwa ciri-ciri minat belajar ada tujuh, sebagai berikut ;

- 1) Minat berkembang seiring pertumbuhan fisik dan mental.
- 2) Minat dipengaruhi oleh aktivitas belajar.
- 3) Minat berkaitan dengan tersedianya kesempatan untuk belajar.
- 4) Perkembangan minat bisa mengalami batasan.
- 5) Budaya turut mempengaruhi minat.
- 6) Minat memiliki dimensi emosional.³⁴

³²⁾ Jurnal Kajian, Islam & Pendidikan, and Oleh : Jamaluddin, "AL-QALAM MINAT BELAJAR (Tinjauan Guru Pendidikan Agama Islam)" 8, no. 2 (2016), <http://journal.iaimsinjai.ac.id/index.php/al-qalam>.

³³⁾ Effiyati Prihatini, "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7, no. 2 (2017).

³⁴⁾ Muhammad Agil Nugroho, Tatang Muhajang, and Sandi Budiana, "Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika," *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2020): 42–46, <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2014>.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Al Fuad dan Zuraini Mengatakan bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa ada dua, sebagai berikut :

1) Faktor Internal

- (1) Dilihat dari Aspek fisik, mencakup keadaan tubuh atau kesehatan fisik siswa.
- (2) Dilihat Aspek psikologis, mencakup hal-hal seperti fokus, kemampuan mengamati, merespons, berimajinasi, mengingat, berpikir, serta potensi dan dorongan individu.

2) Faktor External

(1) Keluarga

Keluarga merupakan tempat pendidikan awal bagi anak, orang tua selalu siap membantu saat anak memerlukan, mulai dari menyediakan perlengkapan belajar yang diperlukan, dan menciptakan lingkungan yang mendukung dan nyaman untuk kegiatan belajar.³⁵

(2) Sekolah

Sekolah yang termasuk di dalamnya cara mengajar, isi kurikulum, fasilitas belajar, berbagai sumber pembelajaran, media yang digunakan dalam proses belajar, adanya interaksi siswa dengan teman sebaya, guru, dan staf sekolah, serta

³⁵ Salim Korompot, Maryam Rahim, and Rahmat Pakaya, "Persepsi Siswa Tentang Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar," JAMBURA Guidance and Counseling Journal 1, no. 1 (2020): 40–48, <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>.

beragam aktivitas pendukung di luar pelajaran utama.

(3) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan Masyarakat adanya hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, lingkungan tempat tinggal, serta kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah.

d. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto mengatakan bahwa indikator minat belajar lima, sebagai berikut ;

1) Perasaan Senang

Seorang anak yang mempunyai perasaan senang atau suka terhadap sesuatu pelajaran, maka anak tersebut akan terus berulang-ulang mempelajari ilmu yang disenangnya. Tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari materi yang disenang.

2) Ketertarikan

Berhubungan dengan adanya daya gerak yang mendorong anak untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda kegiatan atau berupa pengalaman yang afektif yang distimulus oleh kegiatan itu sendiri.³⁶

3) Perhatian

Perhatian adalah konsentrasi atau aktifitas diri terhadap

³⁶ Novita Ahmad, Rosman Ilato, and Bobby R Payu, "Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa," *Jambura Economic Education Journal* 2, no. 2 (2020): 70–79, <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>.

pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Anak yang memiliki perhatian tertentu dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

4) Keterlibatan Siswa.

Ketertarikan seseorang terhadap sesuatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek yang disenangi tersebut.

4. Mata Pelajaran Fiqih

a. Mata Pelajaran Fiqih

Kata Fiqih berasal dari bahasa Arab yang berarti pemahaman atau pengertian. Sevara syari'ah ilmu fiqih bertujuan untuk memahami hukum-hukum dasar yang ada dalam Al-Qur'an dan As-Sunnah. Fiqih sendiri merupakan pemahaman yang dikembangkan oleh para ulama mengenai syariat Islam yang terdapat dalam sumber hukum utama, yaitu Al-Qur'an dan As-Sunnah, yang kemudian disusun secara sistematis agar lebih mudah dipelajari.³⁷

Mata pelajaran fiqih adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan mempersiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengikuti syariat Islam, yang kemudian menjadi landasan pedoman hidup melalui bimbingan, pengajaran, latihan,

³⁷⁾ Sufinatin Aisida, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Active Learning Model Giving Question and Getting Answer Pelajaran Fiqih Di Mi Miftahul Jinan Wonoayu," *Jurnal Pendidikan Agama Islam: Edu Religia* 3, no. 2 (2019): 107.

pengalaman, dan kebiasaan.³⁸

Pengertian-pengertian diatas menunjukkan bahwa mata pelajaran fiqih merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan memahami hukum-hukum dasar yang ada dalam Al-Qur'an dan As-Sunnah, serta menjadikan sebagai pedoman dalam kehidupan.

b. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih

Mata Pembelajaran fiqh mempunyai tujuan, yaitu untuk membantu peserta didik memahami prinsip-prinsip dasar hukum Islam serta cara-cara penerapannya, agar mereka dapat mengamalkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi muslim yang taat sepenuhnya (kaaffah) terhadap hukum-hukum tersebut.³⁹

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII

Mata Pelajaran Fiqih mempunyai ruang lingkup. Mata pelajaran fiqih mencakup dua aspek utama, yaitu:

- 1) Hubungan Manusia dengan Allah Siswa diajarkan untuk memahami bahwa hubungan vertikal dengan Allah SWT merupakan ibadah yang utama dan pertama. Topik yang dibahas meliputi: Rukun Islam, Thaharah, Shalat, Puasa, dan Zakat.
- 2) Hubungan Manusia dengan Manusia Siswa dididik untuk menjadi anggota masyarakat yang berakhlak mulia dan dapat menjadi

³⁸⁾ Novita Kurniawati, "Upaya Guru Mata Pelajaran Fiqih Dalam Pengembangan Spiritual Siswa Kelas Vii D Mts Hidayatul Mubtadiin Jati Agung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021," *Ar Royhan: Jurnal Pemikiran Islam* 1, no. 02 (2021): 50–65.

³⁹⁾ *Ibid*³⁴

teladan bagi orang lain. Materi yang diajarkan meliputi: jual beli, pinjam meminjam, sewa menyewa, pemberian upah, shadaqah, infak, makanan dan minuman yang halal dan haram, binatang yang halal dan haram, serta barang titipan dan temuan.⁴⁰

B. Penelitian yang Relevan

Tidak terlalu banyak penelitian yang membahas secara detail mengenai Penerapan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Yapika. Namun, penelitian ini tetap dilakukan dengan melihat acuan pada beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki ruang lingkup yang mirip dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian-penelitian yang bisa dijadikan acuan pada penelitian ini:

1. Penelitian oleh Mia Riska Alfianida, Ahkmad Dzulkaul Fuad, dan Tantri Raras Ayuningtyas (2018) dengan judul *Implementasi Media Flash Card untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X IPS 1 Pembelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Al-Hidayah Karangharjo Silo Tahun Ajaran 2018/2019*.⁴¹ Permasalahan Penelitian; kondisi yang sebelumnya pada mapel sejarah di kelas tersebut terkesan kurang menarik, sehingga siswa kurang berminat, dan juga media pembelajaran yang digunakan sebelumnya tidak efektif untuk membangkitkan minat belajar siswa.

Hasil Penelitian; Minat belajar siswa berada pada kategori sedang

⁴⁰⁾ Enok Uluwiyah, "Efektivitas Metode Pembelajaran Diskusi Kelompok Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Al Hikmah Bandar Lampung" (UIN Raden Intan Lampung, 2019).

⁴¹⁾ Abdul Azis, "SANDHYAKALA : Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya Volume 1 Nomor 1, Januari 2020," SANDHYAKALA : Jurnal Pendidikan Sejarah 1, no. 1 (2020): 9–18.

dengan persentase rata-rata 59,61% dan mengalami kenaikan sehingga minat belajar siswa menjadi kategori tinggi dengan persentase rata-rata 83,76%. Penelitian yang digunakan Mia Riska Alfianida melalui penelitian tindakan kelas.

2. Penelitian oleh Muhammad Zarkasih Noer, Kusmiyati, dan Viktor Maruli L. Tua Tobing (2004) dengan judul *Pengaruh Media Flashcard Terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa*.⁴² Permasalahan penelitian : Banyak siswa memiliki minat belajar dan kemampuan membaca Bahasa Inggris yang masih rendah.

Hasil Penelitian : Setelah penggunaan media flashcard, minat belajar siswa meningkat secara signifikan, Siswa juga mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca setelah penggunaan flashcard, terutama karena mereka lebih mudah memahami dan mengingat kosakata. Penelitian Muhammad Zarkasih Noer dkk menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen jenis *one group pretest-posttest*.

3. Penelitian oleh Sri Wahyuni (2019) dengan judul *Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 'Kegiatanku'*.⁴³ Permasalahan penelitian; Minimnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga proses belajar tidak menarik dan kurang efektif dan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah.

Hasil Penelitian; Media *flashcard* terbukti membantu siswa lebih

⁴²) Muhammad Zarkasih Noer et al., “Pengaruh Media Flashcard Terhadap Minat Dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 2024, no. 5 (2024): 964–69, <https://doi.org/10.5281/zenodo.10780539>.

⁴³) Sri Wahyuni, “Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema ‘Kegiatanku,’” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 9, <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>.

memahami materi, membuat suasana belajar lebih menyenangkan, dan mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Penelitian yang digunakan Sri Wahyuni melalui penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action.

4. Penelitian oleh Cecep Wahyu Hoerudin (2023) dengan judul *Penerapan Media Flash Card pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa*.⁴⁴ Permasalahan penelitian; Kurangnya kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang sesuai serta kurangnya minat dan motivasi belajar siswa di kelas.

Hasil Penelitian ; Siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, siswa merasa senang dan menikmati kegiatan belajar serta motivasi belajar meningkat. Penelitian Cecep Wahyu Hoerudin menggunakan metode deskriptif kualitatif.

5. Penelitian Oleh Nyoman Arya Wiweka, Luh Putu Putrini Mahadewi, dan Ignatius I Wayan Suwatra (2021) dengan judul *Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Bali Siswa Melalui Multimedia Flashcard Bilingual*.⁴⁵ Permasalahan penelitian; Pembelajaran kurang menarik, Guru belum menerapkan multimedia pembelajaran karena keterbatasan pemahaman dalam penggunaan media teknologi, serta rendahnya hasil belajar siswa.

⁴⁴) Cecep Wahyu Hoerudin, "Penerapan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa," *Jurnal Primary Edu (JPE)* 1, no. 2 (2023): 235–45.

⁴⁵) I Nyoman Arya Wiweka, Luh Putu Putrini Mahadewi, and Ignatius I Wayan Suwatra, "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Bali Siswa Melalui Multimedia Flashcard Bilingual," *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 1 (2021): 95–103, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/32074>.

Hasil Penelitian; Multimedia flashcard bilingual yang dik Media flashcard bilingual membantu menyampaikan materi dengan lebih menarik.

Penelitian Nyoman Arya Wiweka, Luh Putu Putrini Mahadewi, dan Ignatius I Wayan Suwatra menggunakan Penelitian menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE.

NO	Nama Peneliti, Tahun Penelitian	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Mia Riska Alfianida, Ahkmad Dzulkaul Fuad, dan Tantri Raras Ayuningty as (2018)	<i>Implementasi Media Flash Card untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X IPS 1 Pembelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Al- Hidayah Karangharjo Silo Tahun</i>	Mengimplementasikan Media pembelajaran media <i>Flashcard</i> untuk meningkatkan minat belajar siswa.	Penelitian Mia Riska Alfianida melalui penelitian tindakan kelas, sedangkan Herwin Masruroh menggunakan penelitian kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan juga analisis data.

		<i>Ajaran 2018/2019.</i>		
2	Muhamma d Zarkasih Noer, Kusmiyati, dan Viktor Maruli L. Tua Tobing (2004)	<i>Pengaruh Media Flashcard Terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa. .</i>	Media pembelajaran <i>Flashcard</i> untuk meningkatkan minat belajar siswa.	Penelitian Muhammad Zarkasih Noer dkk menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen jenis <i>one group pretest-posttest</i> . Sedangkan penelitian Herwin Masruroh menggunakan penelitian kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan juga analisis data.
3	Sri Wahyuni (2019)	<i>Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatka n Hasil Belajar</i>	Menggunakan media pembelajaran dalam bentuk <i>Flashcard</i> .	Penelitian Sri Wahyuni menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action

		<i>Tema</i> <i>'Kegiatanku'</i> .		Research sedangkan Penelitian Herwin Masruroh menggunakan penelitian kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan juga analisis data.
4	Cecep Wahyu Hoerudin (2023)	<i>Penerapan</i> <i>Media Flash</i> <i>Card pada</i> <i>Mata</i> <i>Pelajaran</i> <i>Bahasa</i> <i>Indonesia</i> <i>sebagai</i> <i>Upaya</i> <i>Meningkatka</i> <i>n</i> <i>Kemampuan</i> <i>Membaca</i>	Menggunakan media pembelajaran dalam bentuk <i>Flashcard</i> .	Penelitian Cecep Wahyu Hoerudin menggunakan metode deskriptif kualitatif. sedangkan Penelitian Herwin Masruroh menggunakan penelitian kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan juga analisis data.

C. K
e
r
a
n
g
k
a
T
e
o
r
i

		Siswa.		
5	Oleh Nyoman Arya Wiweka, Luh Putu Putrini	<i>Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Bali Siswa Melalui</i>	Menggunakan media pembelajaran dalam bentuk <i>Flashcard</i> .	Penelitian Nyoman Arya Wiweka, Luh Putu Putrini Mahadewi, dan Ignatius I Wayan Suwatra menggunakan
Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran merupakan berbagai alat, metode, dan teknik yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam lingkungan pendidikan. <i>Flashcard</i> adalah kartu bergambar yang memuat foto atau gambar di halaman depan dan terdapat keterangan kosakata visual bisa berupa teks maupun gambar Minat belajar adalah dorongan alami dari dalam diri seseorang untuk merasa senang dalam belajar tanpa adanya tekanan, sehingga dapat membawa perubahan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, serta perilaku.				
				analisis data.

Penerapan Media Pembelajaran *Flashcard*
 Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mapel Fiqih Di Mts Yapika
 Petanahan Kebumen

