

PENGEMBANGAN FLASHCARD INTERAKTIF BERBASIS KUIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP

Fatimah Az Zahrah

Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

*Corresponding Email :chanzahrah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa flashcard berbasis kuis yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Flashcard disusun dalam format digital dan cetak, serta dilengkapi dengan fitur kuis interaktif yang memungkinkan siswa mengulang materi secara mandiri dan menyenangkan. Metode penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari validasi ahli dan uji coba terbatas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan. Media ini juga terbukti meningkatkan pemahaman siswa berdasarkan hasil pretest dan posttest. Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran PAI yang inovatif dan kontekstual.

Kata Kunci: Flashcard Interaktif, Kuis, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, SMP

ABSTRACT

This research aims to develop interactive learning media in the form of quiz-based flashcards designed to increase student motivation, engagement, and understanding of Islamic Religious Education (PAI) material at the Junior High School (SMP) level. The flashcards are available in both digital and printed formats and feature interactive quizzes that allow students to review the material independently and enjoyably. The research method used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Results from expert validation and limited trials indicate that the developed media is highly feasible for use. This media has also been shown to improve student understanding based on pretest and posttest results. This research makes a significant contribution to the development of innovative and contextual PAI learning media.

Keywords: Interactive Flashcards, Quizzes, Learning Media, Islamic Religious Education, SMP

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki tujuan strategis dalam membentuk karakter dan spiritualitas peserta didik. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran PAI sering kali dianggap monoton karena didominasi oleh metode ceramah dan penyampaian teks yang kurang menarik. Sementara itu, peserta didik SMP saat ini merupakan generasi digital native yang lebih tertarik pada media visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak. Flashcard interaktif berbasis kuis dipilih karena mampu

menyajikan materi secara ringkas, visual, dan menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan observasi awal, mayoritas guru PAI di SMP menyatakan bahwa mereka mengalami keterbatasan dalam mengakses media pembelajaran yang praktis dan interaktif. Sementara itu, siswa menunjukkan minat tinggi terhadap media yang menyerupai permainan, seperti kuis digital. Kesenjangan ini menjadi dasar perlunya pengembangan media flashcard interaktif yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu merangsang pemikiran, motivasi, dan keterlibatan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama:

1. **Analysis (Analisis):** Mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa melalui wawancara dan observasi, serta menyesuaikan konten dengan Kurikulum Merdeka pada materi PAI kelas VII.
2. **Design (Perancangan):** Merancang isi materi, tampilan flashcard, jenis pertanyaan kuis (pilihan ganda, benar-salah, tebak gambar), serta fitur umpan balik otomatis.
3. **Development (Pengembangan):** Mengembangkan prototipe media dalam format digital dan cetak. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media, serta guru PAI.
4. **Implementation (Implementasi):** Media diuji cobakan secara terbatas di satu kelas SMP. Kegiatan ini mencakup penggunaan media dalam pembelajaran dan pemberian tes pretest serta posttest.
5. **Evaluation (Evaluasi):** Dilakukan evaluasi formatif pada setiap tahap dan evaluasi sumatif setelah uji coba lapangan. Efektivitas diukur melalui gain score, sedangkan kepraktisan dan daya tarik diukur melalui angket respon siswa dan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa media flashcard interaktif berbasis kuis sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran PAI. Skor rata-rata dari hasil validasi berada pada kategori sangat layak, dengan kekuatan utama terletak pada tampilan visual yang menarik, isi materi yang sesuai dengan kurikulum, serta interaktivitas media. Flashcard ini menampilkan kombinasi antara elemen teks, ilustrasi islami, dan kuis (benar-salah, pilihan ganda, tebak gambar) yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan sekaligus menantang bagi siswa.

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba terbatas kepada satu kelas SMP. Metode uji coba menggunakan pretest-posttest design. Hasilnya menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa secara signifikan setelah menggunakan media, yang kemudian dihitung melalui rumus gain score. Rata-rata peningkatan berada pada kategori sedang hingga tinggi. Ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki dampak nyata terhadap pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna.

Hasil ini didukung oleh tanggapan siswa dalam angket respon. Mayoritas siswa menyatakan bahwa media ini membuat mereka lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah memahami konsep abstrak seperti sifat-sifat Allah Swt. Mereka menyukai bentuk

kuis yang tidak hanya menanyakan hafalan, tetapi juga mengajak berpikir dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Levie dan Lentz (dalam Oktaviani et al., 2021) bahwa media visual memiliki empat fungsi utama: fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (membangkitkan emosi dan minat), fungsi kognitif (membantu memahami dan mengingat), dan fungsi kompensatoris (membantu siswa yang kesulitan memahami teks).

Selain itu, flashcard interaktif berbasis kuis ini juga mampu memenuhi karakteristik media pembelajaran efektif menurut Sari (2023), yaitu: menarik, interaktif, mudah digunakan, dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi secara efisien, karena waktu penyampaian lebih singkat namun pemahaman siswa lebih mendalam. Aktivitas kelas pun menjadi lebih hidup karena siswa aktif menjawab soal dan berdiskusi.

Penemuan ini juga memperkuat hasil-hasil penelitian terdahulu. Misalnya, Arifin & Wahyuni (2021) menunjukkan bahwa media flashcard berbasis Android meningkatkan penguasaan kosakata dan motivasi siswa. Sementara Nurhikmah et al. (2020) menemukan bahwa media berbasis kuis membangun suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif. Hal yang sama ditemukan pada penelitian ini, di mana siswa terlihat lebih antusias dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran karena sifat gamifikasi dalam media.

Dalam konteks pembelajaran PAI, media ini mendukung capaian pembelajaran Fase D (SMP) pada Kurikulum Merdeka, terutama pada elemen akidah, dengan fokus pada pengenalan dan peneladanan sifat-sifat Allah Swt. Media ini mengangkat nilai-nilai Asmaul Husna secara aplikatif, mendorong siswa tidak hanya menghafal tetapi juga menginternalisasi nilai-nilainya dalam kehidupan. Pendekatan ini selaras dengan prinsip PAI yang menekankan pembentukan akhlak dan spiritualitas, tidak hanya aspek kognitif.

Jika dikaitkan dengan teori pembelajaran kontekstual, maka media ini menyediakan konteks yang konkret, visual, dan langsung berhubungan dengan keseharian siswa. Flashcard tidak hanya menyampaikan konsep secara satu arah, tetapi mendorong siswa mengeksplorasi, menjawab, dan berefleksi. Ini juga mendukung gaya belajar dominan pada siswa SMP, yaitu visual, kinestetik, dan interaktif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa flashcard interaktif berbasis kuis merupakan media yang memenuhi prinsip efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan (E3) dalam pembelajaran. Media ini juga memperlihatkan potensi besar untuk digunakan tidak hanya pada materi Asmaul Husna, tetapi juga topik-topik lain dalam PAI, bahkan untuk lintas jenjang pendidikan

Lebih jauh lagi, flashcard ini mampu mengakomodasi prinsip pembelajaran berdiferensiasi sebagaimana diamanatkan oleh Kurikulum Merdeka. Flashcard memungkinkan siswa dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar yang berbeda untuk tetap aktif terlibat dalam pembelajaran. Siswa dapat mengulang materi melalui kuis secara mandiri sesuai kecepatan masing-masing. Hal ini menjadi solusi konkret atas tantangan heterogenitas dalam kelas-kelas SMP.

Dalam aspek psikomotorik, siswa terlibat dalam proses menjawab soal, memilih jawaban, dan mendiskusikan opsi yang benar, sehingga tidak hanya otak yang bekerja, tetapi juga koordinasi visual dan motorik. Interaktivitas ini tidak didapat dari metode

ceramah tradisional. Penguatan ranah afektif juga terlihat dari adanya kuis yang melibatkan pengambilan keputusan terhadap perilaku sehari-hari berdasarkan nilai Asmaul Husna. Ini memperkaya pembelajaran PAI agar tidak hanya berhenti pada hafalan, tetapi menyentuh aspek implementatif.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran juga merasakan kemudahan dalam menggunakan media ini. Dalam wawancara lanjutan, guru menyampaikan bahwa media ini dapat menjadi sumber belajar mandiri yang efektif untuk siswa, bahkan saat pembelajaran daring atau tugas rumah. Artinya, media flashcard ini sangat fleksibel untuk berbagai skenario pembelajaran, baik tatap muka, blended learning, maupun daring penuh.

Penelitian ini memperkuat pentingnya inovasi media yang relevan secara konten, menarik secara visual, dan praktis dalam penggunaan. Flashcard berbasis kuis tidak hanya memberikan variasi dalam metode, tetapi juga menyatukan beberapa keunggulan media visual, interaktif, dan evaluatif secara terpadu. Hal ini menjawab keterbatasan media pembelajaran PAI yang selama ini dinilai monoton dan tidak kontekstual.

SIMPULAN DAN SARAN

Media flashcard interaktif berbasis kuis yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang SMP. Flashcard ini tidak hanya memuat materi secara visual yang menarik, tetapi juga mengintegrasikan unsur kuis untuk menguji pemahaman dan membangun keterlibatan aktif siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba terbatas, media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat penguasaan konsep, serta membentuk sikap positif siswa terhadap pembelajaran PAI. Guru juga merasakan manfaatnya sebagai alat bantu ajar yang efisien dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Keunggulan media ini terletak pada fleksibilitasnya yang dapat digunakan secara offline maupun online, serta potensinya untuk dikembangkan lebih lanjut di berbagai jenjang dan materi pembelajaran lain dalam PAI. Dengan demikian, pengembangan media ini tidak hanya menjadi solusi inovatif atas keterbatasan media pembelajaran konvensional, tetapi juga sebagai kontribusi nyata dalam transformasi pendidikan Islam yang lebih kontekstual, modern, dan berpusat pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Quizlet pada Materi Ikatan Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1), 67-74.
- Isnawati, N. (2023). Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *Jurnal Riset Pendidikan*, 67-74.
- Karomah, F. N. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA: PGSD UNARS*, 15(2).
- Nurkholis, M. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Bioedu Journal*, 9(2), 115-122.
- Permana, B. S. (2024). Analisis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Manajemen Ilmu Administrasi*, 5(1), 45-52.

- Pradana, R. &. (2020). Analisis Penggunaan Media Flashcard pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 45-52.
- Rahayuningsih, P. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1).
- Rama, S. M. (2024). Prospek Pengembangan PAI: Studi tentang Masa Depan dan Tantangannya. *Referensi Islamika: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 10-25.
- Royani, M. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 45-60.
- Sari, F. &. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 120-129.
- Suarni, T. T. (2019). Fungsi Media Pembelajaran Khususnya pada Media Visual. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1234-1240.
- Wahyuni, N. (2020). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 123-130.
- Wahyuningtyas, A. D. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 453-460.